



THE WITCHER

Ophir & Zerrikania

Fan Rules by

Lancelot Von See

assisté par Alexis Djida



Ophir & Zerrikania

Soyez les bienvenus aux confins de cet univers. Dans votre voyage, vous croiserez des hommes à la peau plus noire que la poix, des femmes plus mortelles que des monstres; et en parlant de ces derniers, certains des plus horribles viennent de ces régions fantastiques !
Préparez vous aux mystères des Rives d'Ophir et du Royaume de Zerrikania

Ophir	4
Résumé	4
Histoire	5
La géographie	5
Culture	6
Zerrikania	7
Résumé	7
Histoire	8
Géographie	8
Culture	8
Les Classes faites-maison	10
Les Immortels d'élite	11
Cavaliers des Sables	13
Forgerunes	15
Mage de l'eau	17
Danseuse d'épées	20
Alchimiste	22
Prêtre de Zerrikanterment	24
Mage du Feu	26
Mârid	29
Dragon d'or	32
Les Préceptes de Zerrikanterment	36
Parcours de vie en Terre Étrangère	38
Origines	39
Parcours familial	40
Destin Familial	41
Destin parental	42
Statut Familial	43
Ami Influent	45
Frères et sœurs des Pays Lointains	46

Les écoles perdues	47
L'école de la Manticore	48
L'école du Scorpion	50
Technologies des autres Mondes	54
Objets commun	55
Arsenal d'Ophir	57
Arsenal de Zerrikania	62
Composants exotiques	66
Incrustation des Forgerunes	67
Diagrammes de Forgerunes	70
Schémas des Runes et des Glyphes	72
Alchimie de Zerrikania	76
Tatouages exotiques	78
Incrustations Humaines	84
Artisanat Exotique	88
Schémas des Cavaliers du Désert	93
Magie des autres mondes	96
Magie de l'Eau	96
Magie du Feu	98
Invocations des autres mondes	100
Rituels des autres Mondes	109
Magie des Mârids	116
Rituels de Mârids	119
Magie Draconique	120
Malédiction Mineures des Autres Mondes	123
Les Religions au delà des Déserts	126
Les Cultes en Zerrikania	126
Religions en Ophir	128
Reliques et Artéfacts	130
Bestiaire	140
Animaux domestiques	140
Bestiaire d'Ophir	146
Bestiaire de Zerrikania	158
Remerciements	158

Ophir

Résumé

Ophir ou Ofier est une masse continentale connue des Nordlings comme "au-delà des mers", près de Zangvebar, au sud de l'Empire Nilfgaardien. Il se composait de divers empires, royaumes et tribus déchus, qui ont été unifiés par les malliqs avant les années 1270.

Sans compter le commerce de plaques tournantes comme Novigrad ou Cidaris, Ophir a rarement de contact avec les royaumes du Nord et y reste largement inconnu.

Peu de représentants de cette contrée ont pu venir jusqu'à nous, et aucune expédition envoyée n'est revenue.

Ces hommes à la peau noire portent des sabres courbé ou sont doués d'une magie basée sur l'air et l'eau. Les sciences, la pensée et l'art de la cavalerie ont été poussé à leur extrême là-bas, au-delà du Grand Océan.

Ils manipulent les runes et les glyphes comme personne pour en faire des phrases et parer leurs armes et armures de formules magiques uniques, tout autant que les bijoux qu'ils produisent.

Si vous créez un personnage originaire d'Ophir, **obtenez +1 en artisanat.**



scream school

alex_grafika@mail.ru

Tokaryuk Alexandra

Histoire

LÉGENDES D'ORIGINE

En dehors des zones avancées, Ophir comprend des tribus primitives qui racontent encore des époques révolues dans les contes. Un tel mythe raconte une époque où le ciel et la steppe sont tombés amoureux et ont donné naissance à la première jument. Cette jument, voyant à quel point les humains faibles deviennent la proie des dangers, a commencé à les soigner. Ils se sont nourris de son lait jusqu'à devenir suffisamment forts pour la selle, devenant des guerriers. C'est pourquoi Ofiri accorde une grande importance aux chevaux et les appelle "les plus nobles de toutes les bêtes".

ROYAUME FRAGMENTÉ

Pendant la riche histoire d'Ophir, de nombreux empires ont augmenté et sont tombés, succédant à de riches royaumes. À un moment donné, un équipage de pirates Skellige dirigé par le tristement célèbre Yustianna a attaqué à plusieurs reprises Zangvebar et Ophir avant de rentrer chez lui avec le butin.

Finalement, avant les années 1270, les royaumes d'Ofiri sont devenus plus ou moins unifiés sous la domination des Malliqs.

LE RÈGNE DE NIBRAS

En 1272, Malliq Nibras a confié à son fidèle marchand Dulla kh'Amanni des diagrammes pour un équipement fantastique. Il était censé les présenter au souverain local, le roi Radovid V, en cadeau, éventuellement pour établir des relations diplomatiques. Il a également envoyé son fils, le prince Sirvat, pour épouser une femme Nordling, mais cela s'est plutôt mal passé.

La même période, pendant la troisième guerre du Nord, des mercenaires Ofiri, y compris une grande quantité d'éléphants de guerre et d'immortels, ont été amenés dans les royaumes du Nord afin de soutenir les armées du Nord contre Nilfgaard.

EMBLÈMES NATIONAUX

Les emblèmes affichés sont basés sur les boucliers Ophiris dans l'extension Hearts of Stone et le jeu de rôle The Witcher.

La géographie

p se trouve au sud de Nilfgaard et à l'extrémité sud du continent dans la région connue comme au-delà des mers, bien que certains spécialistes de Nordling, dont Markus Hohlenberg, croient que Nilfgaard et l'Extrême-Sud sont une masse continentale en raison d'un isthme composé de déserts et savanes. Les habitants le décrivent comme une terre de vastes steppes, de montagnes interdites, de régions sauvages intactes et de lacs cristallins et il est peuplé de chevaux, de chameaux, d'éléphants, de tigres et de cobras.

CLIMAT

Le temps à Ophir est beaucoup plus chaud et plus ensoleillé, créant une faune très différente comme les chevaux blancs légendaires avec des rayures noires. Le ciel a une teinte différente, apparemment moins colorée par rapport au Nord.

ÉCONOMIE

Malgré la distance, Ophir fait du commerce avec les royaumes du Nord via la route maritime marchande. Le raffinement de leurs produits (par exemple des armes décorées, vêtements en soie, bijoux précieux, vases, épices et tapis) en fait des produits précieux et recherchés. En 1272, ils introduisirent également les mystérieuses arcanes du droit de course aux Nordlings.

L'empire est diversifié dans l'éventail des personnes qui sont remarquablement tolérantes les unes envers les autres et les étrangers. La plupart d'entre eux vivent dans de grandes villes comme la ville natale de Dulla, ce qui, selon lui, donnerait à la Cité des Tours d'Or une apparence terne en comparaison. Cette ville est une enclave de mages, de médecins, de mathématiciens et de philosophes. Les Ophiris aiment généralement se couvrir la tête avec des turbans et des chaperons. Les soldats de haut rang portent un casque d'or pointu.

Culture

De toutes les valeurs, Ophir détient l'honneur dans la plus haute estime. Prêter serment sur l'honneur est une promesse sérieuse, et ils feront tout leur possible pour ne pas échouer. L'honneur peut aussi augmenter s'ils entreprennent une tâche risquée soutenue par une intention glorieuse. Les découvertes, les explorations ou l'expansion des connaissances en sont des exemples. De nombreux Ofiri portent des bracelets avec des runes destinés à porter chance sur eux. Le roi est connu pour garder plusieurs concubines, qui portent des tenues de harem typiques, mais l'actuel ne fait appel qu'à sa concubine préférée.

RELIGION

Les terres d'Ophir ont différentes divinités et croyances, selon la région. Ils croient que les questions importantes devraient être discutées à l'extérieur avec des dieux pour les témoins. Contrairement aux royaumes du Nord, la foi n'entre pas en conflit avec la science, et de nombreux clercs sont de grands érudits appréciés par les gens pour leur sagesse.

Dans une région d'Ophir, un culte monothéiste centré sur la divinité appelé juste Dieu est populaire. Son clergé, les Forgerunes, croit que Dieu parle à travers des symboles que les humains ne peuvent interpréter que comme runes imparfaites, glyphes et autres signes. Toute magie proviendrait de cet être. Comme le culte est panthéiste, ses disciples voient Dieu à la fois comme le créateur du monde lui-même et qui ne cesse de s'étendre. Certains fidèles vont plus loin, préférant le terme "Univers".

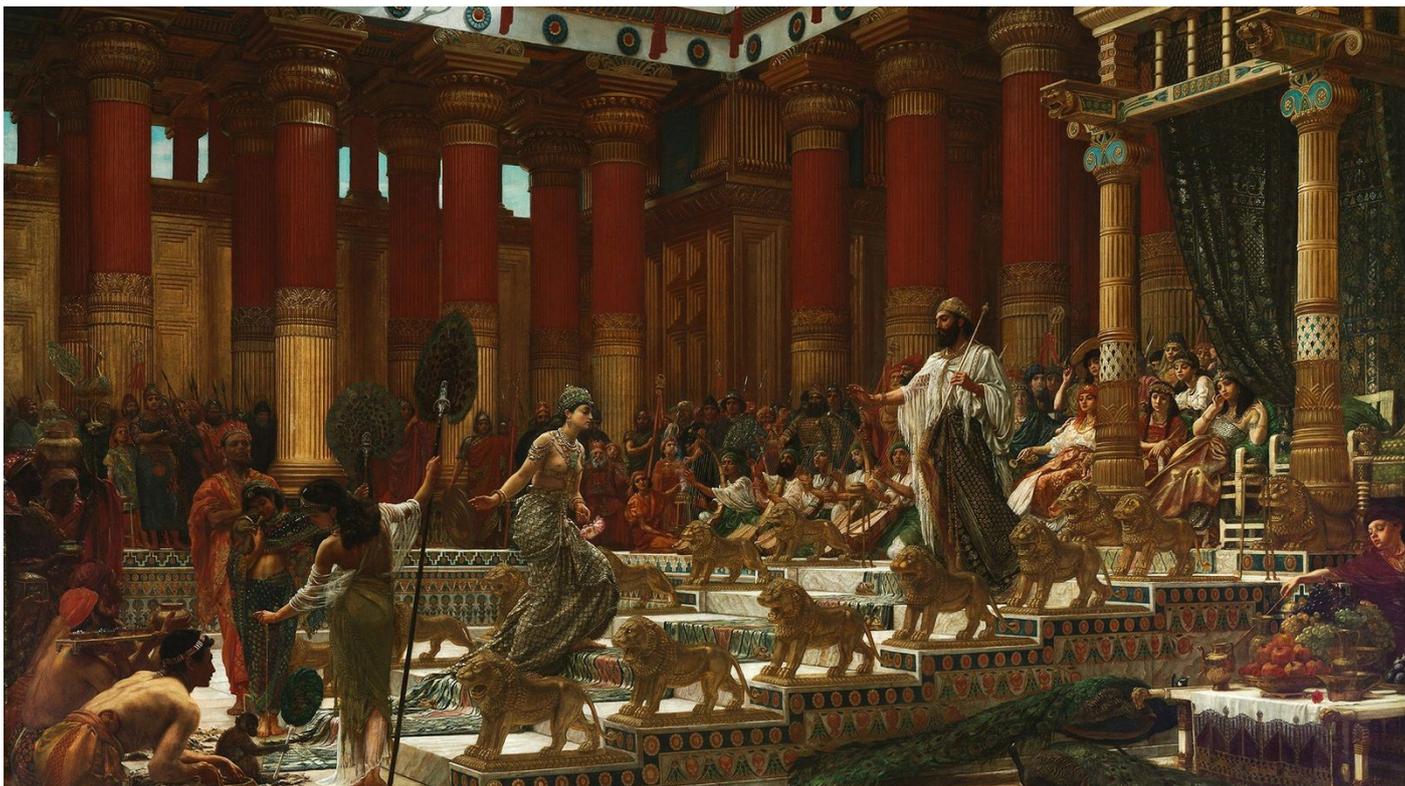
DANS NOTRE MONDE PARALLÈLE

Dans la Bible, Ophir est la terre d'où le roi Salomon a reçu une cargaison d'or tous les trois ans. Les chercheurs l'identifient comme étant le Yémen actuel, la région Afar en Afrique de l'Est, le Rajasthan en Inde ou une terre légendaire.

Dans *Warriors of God*, le narrateur pense qu'il se trouve dans la région Afar, située au sud de la Nubie et de Kush dans l'Éthiopie moderne. Dans le monde réel cependant, il n'y a pas de preuve significative établissant un lien entre les Afars médiévaux et l'Ophir antique, si ce n'est la similitude des noms. En revanche, la région possède en effet quelques gisements d'or récemment découverts.

CD Projekt a basé la représentation d'Ofiris sur quelques cultures différentes du Moyen-Orient.

Les influences notables sont ottomane, persane et arabe. En outre, la description de son métier par Forgerunes ressemble à la mystique juive de la Kabbale ainsi qu'au soufisme islamique: l'arrangement des mots et le pouvoir des lettres, le monothéisme et un compte rendu écrit de la création mondiale. Leurs salutations et leurs bénédictions correspondent également à cela.



Zerrikania

Résumé

« J'ai vu des temples dédiés au culte des dragons. J'entendis leur voix, presque humaine, mais résonnant de mille échos. J'ai rencontré des servantes guerrières vêtues de peaux de léopards, tatouées de la tête aux pieds et ne donnant aucun terrain aux sorciers dans la maîtrise de la lame. J'ai vu des mages qui canalisait le pouvoir du feu. J'ai vu des mouches apparemment inoffensives dont la morsure solitaire ferait tomber un homme dans un profond sommeil, pour se réveiller que pour mourir. Bref, la Zerrikania est une terre où le fantastique est normal, et l'impossible se produit quotidiennement ... »

- Les merveilles de Zerrikania

La Zerrikania est un vaste royaume situé à l'est des royaumes du Nord et de l'Empire Nilfgaardien. Isolé des occidentaux par des chaînes de montagnes, des déserts et des friches, il est souvent perçu comme une terre mystérieuse de femmes guerrières, de cultes de dragon et de bêtes exotiques.

Au-delà du grand désert de Korath, une reine et des femmes dirigent Zerrikania.

Terre exotique où les habitants vénèrent les dragons, manipulent une alchimie unique et cohabitent avec des animaux étranges tels que des tigres et des éléphants. Méfiez vous des monstres résidants en leurs forêts, car vous risquez de croiser des araignées géantes chasseuses d'éléphants, mais aussi de simples mouches pouvant pondre dans votre tête.....

Les rare mages venant de là-bas manipulent la terre et le feu avec aisance, et les guerrières ont d'étranges tatouages vous hypnotisant autant que la danse de leurs sabres courbés.

Si vous créez un personnage originaire de Zerrikania, **Obtenez** +1 en Alchimie



Histoire

HISTOIRE ANCIENNE

Les racines du Royaume zerrikanien moderne se trouvent dans un grand canyon fertile entouré de steppes et de plateaux stériles. Les gens de cette région luxuriante croyaient qu'ils avaient été désignés par Zerrikanterment, un dragon d'or colossal, comme son peuple choisi destiné à garder et à prendre soin des dragons visitant le gouffre.

Alors que la population du canyon est perçue comme le lieu de naissance mythologique de la culture, la majeure partie de la nation zerrikanienne était formée par de nombreux clans de steppes. Dirigées par des matriarches, ces amazones guerrières dominaient les régions environnantes, imposant finalement le système matriarcal dans le gouffre lui-même et établissant une monarchie. La protection traditionnelle des dragons s'est transformée en culte, des temples monumentaux abritant ces bêtes majestueuses étant érigés à travers le Royaume.

Géographie

La Zerrikania est située entre les montagnes de feu au nord et le grand désert de Korath au sud. Elle peut être atteinte depuis le col d'Elskerdeg à travers les fameux Terres Désolées.

En descendant des montagnes, on pénètre d'abord dans la forêt dense et primitive, pour finalement la traverser et atteindre des steppes sèches, des déserts et des plateaux stériles de l'intérieur du continent. Un de ces plateaux est "cassé" par un immense canyon jusqu'à 3 km de profondeur. Le canyon est essentiellement une oasis gigantesque abritant un microclimat unique en raison de l'effet de refroidissement de son ombre et de multiples sources d'eau douce, souvent sous forme de cascades. Tout cela rend possible la croissance de la forêt tropicale et fournit des habitats à plusieurs créatures exotiques ainsi qu'aux établissements humains. La distance d'un bout à l'autre de la gorge est de 5 jours de voyage.

LA FAUNE ET LA FLORE

La Zerrikania possède deux systèmes forestiers distincts, l'un adjacent aux montagnes et l'autre dans le canyon. Les forêts tropicales du canyon comprennent plusieurs plantes, dont certaines sont presque impossibles à trouver à l'extérieur en dehors de la forêt de Brokilon. On peut rencontrer des arbres exotiques avec de gros fruits juteux et des vignes grimpantes fleuries ainsi que des plantes toxiques ou autrement dangereuses. En dehors des forêts, la végétation est clairsemée.

Le royaume abrite un certain nombre d'animaux uniques dans ses domaines variés, y compris les tigres, les antilopes, les autruches, les chacals, les serpents, les chameaux et les léopards. Les monstres qui peuvent être rencontrés incluent des basilics venimeux et des araignées si grandes qu'elles peuvent piéger les éléphants dans leurs toiles. On devrait également être varié des mouches tsé-tsé qui pondent des œufs dans le corps humain.

Culture

PEUPLE

Ils sont regroupés en clans steppiques dirigés par des femmes. De ces clans viennent également les guerriers libres notoires - des femmes tatouées excellent dans l'utilisation des sabres et du tir à l'arc. Le pissenlit a dit un jour que leurs archéresses sont si douées pour le tir qu'elles ont coupé le sein près de leur bras de tir pour que cela n'interfère pas avec leur objectif. Milva n'a pas tardé à lui assurer que c'est probablement un mythe parce que ses seins ne la dérangent pas car "vous tirez la ficelle à votre oreille et non votre poitrine". Non seulement ils sont habiles à utiliser des sabres et des arcs, mais ils sont également bons pour les fabriquer. C'est aussi une pratique courante pour les guerriers libres zerrikaniens de tatouer leur corps ou au moins une partie d'entre eux.

Les femmes sont celles qui participent activement à la vie de la terre, devenant gouvernantes, prêtresses et enseignantes. Leurs hommes cultivent des champs, extraient des matières premières

dans les mines, s'occupent des vergers et des jardins et élèvent des descendants. C'est obligatoire et ils ne sont pas non plus asservis; cet ordre leur semble bon et évident. Il n'a pas encore été pour un homme zerrikaniens de chasseur ou de dirigeant et il n'a que rarement été intéressé par la guerre. C'est l'ordre des choses depuis longtemps. Tous les Zerrikaniens sont essentiellement égaux en droits, comme toutes les villes.

Les habitants de Zerrikania sont parfois appelés les "guerriers libres".

RELIGION

Les Zerrikaniens sont connus pour adorer les dragons et faire des sacrifices devant les images des dites créatures. La religion est fondée sur une légende du dragon d'or Zerrikanterment et comment il a créé une barrière de protection autour de Zerrikania par bouture des forêts, le creusement de la Failles et en l'entourant ainsi de déserts rocailloux.

Ils croient qu'avant les dragons, il n'y avait pas d'autre dieu, qu'ils sont les créateurs et les dirigeants du monde. Les prêtresses sont en charge du culte. Ils explorent toutes les connaissances religieuses, parlent couramment l'écriture et utilisent le don céleste, ce qui signifie qu'ils utilisent la magie tirée des dragons qui sont les seules créatures en dehors des chats qui sont connues pour absorber l'énergie magique.

Seul l'Ordre Naturel - culte du cycle de la vie, a un réel impact dans la Faille en plus de celui des Dragons, ils assimilent les rituels locaux et chamanes pour enrichir leur panel d'invocations et à voter des guérisseurs.

DANS LE SORCELEUR

Zerrikania n'est pas visité dans le jeu, mais il est reconnu comme le foyer des formules de bombes et célèbre pour ses alchimistes.

"Zerrikania, la patrie du basilic venimeux, a donné naissance à d'autres créatures tout aussi hideuses. Parmi elles se trouvent des araignées tachetées si énormes qu'elles piègent les éléphants dans leurs toiles et les mouches tsé-tsé non moins terrifiantes. Les mouches sont particulièrement répugnantes, pondant leur des œufs dans le corps humain, les larves qui en résultent mûrissent dans la tête de l'hôte. Le cerveau de la victime sert de nourriture et lorsque les larves se transforment en mouches adultes, elles quittent le corps par les orbites, maintenant dépourvues des yeux auparavant dévorés. "

REMARQUES :

Dans The Witcher, les descriptions proposées suggèrent que la Zerrikania ressemble beaucoup à l'Afrique ou à l'Arabie. Les habitants de Zerrikania ressemblent également à ceux de la péninsule arabique.

Dans The Witcher 3: Wild Hunt, Zerrikania n'est pas visité mais plusieurs fois mentionné. Pendant High Stakes, Carthia van Canten mentionne que des épices coûteuses sont livrées à Novigrad par diverses sociétés faisant du commerce avec Zerrikania. Si Geralt n'invite pas Letho à Kaer Morhen à la fin de Ghosts of the Past, ce dernier dit qu'il s'enfuira là-bas. En outre, un DLC gratuit appelé Alternative look for Ciri est en fait son armure de Zerrikania.



Les Classes faites-maison

Je vous propose plusieurs classes de personnages home made !

Vous pourrez créer le parcours de votre personnage à votre convenance : soit il est exilé sur ce continent, il est en mission, il est mieux ici, il né ici, voir même il est amnésique !

Dans tous les cas, vous pouvez le façonner en suivant vos envies de background, le principal est que vous passiez de bons moments !

Si vous êtes originaire de ces contrées, vous aurez une compétence originale de **Langue Exotique** au niveau 8, sinon vous pouvez l'avoir appris par vos parents au niveau 4.



Classes d'Ophir :

Les immortels	p 11
Cavalier des sables	p 13
Forge rune	p 15
Mage de l'eau	p 17

Mârid	p 29
-------	------

Classes de Zerrikania :

Danseuse d'épées	p 20
Alchimiste	p 22
Prêtre de Zerrikanterment	p 24
Mage du Feu	p 26

Dragon d'Or	p 32
-------------	------

Les Märid et les Dragons d'Or sont des classes spéciales : ils sont comme la Classe de Vampire Supérieur, à la fois pacifiques mais mortels lorsqu'ils se déchaînent.

Ils ont cependant des contreparties à ne pas négliger en Rp, donc même si ces classes peuvent être grisantes à jouer, préparez-vous à le faire jusqu'au bout

Cela convient aussi pour faire des PJ temporaires et intermittents.

Les Immortels d'élite

« - Serrez les rangs! ! »

Les Immortels étaient une unité blindée d'élite au sein de l'armée Ophiri. Leur nom est dû au fait que chaque fois qu'un soldat est tué ou gravement blessé, il est immédiatement remplacé par un nouveau, ce qui maintient l'unité toujours pleine et solide.

Ces hommes d'armes d'Ophir se battent uniquement à pieds et font face d'un sol bloc en chargeant leurs ennemis (qui sont principalement des tribus et pillards nomades).

En montant en grade, ou en étant de bonne naissance, les immortels apprennent à se débrouiller seul en développant un style de combat basé sur l'ancrage dans le sol et étant plus solide qu'un roc !

Réussir à renverser un tel soldat entraînera forcément des pertes importantes face à des personnes non entraînées ou non-protégées.

C'est l'un de ceux-ci que vous incarnez :

Une force de la nature servant souvent comme garde du corps ou Épée d'un Seigneur (quitte à devoir se faire passer pour une personne de compagnie dans certains cas). Ces personnes éduquées ont un grand sens de l'honneur, et ont l'habitude de porter de lourdes armures.

Leur style de combat unique : **le Style du Scorpion** en fait des guerriers mortels à affronter.



Style du Scorpion (RÉF)
Cet art du combat viendrait de l'école de Sorcateurs oubliée : celle du Scorpion, mais c'est au final un fantôme de plus sur cette école de mutants
Ce style de combat vous oblige à rester immobile mais optimise votre potentiel défensif et d'attaque.
En vous battant avec une lance et un bouclier, cette compétence vous donne un bonus non négligeable en défense (Réf+Lance) et en Physique (si vous devez tenir face à une foule) tant que vous restez <u>immobile</u> .
Chaque pallier de 2 acquis vous donne un bonus de 1 dans ces compétences. Au niveau 10, vous avez un bonus de +5.
Si vous combattez aux côtés de quelqu'un qui connaît cette technique, vous vous ajoutez mutuellement un bonus de +1 encore. Cela fonctionne jusqu'à un maximum de 5 personnes

Compétence Exclusive
Style du Scorpion
Vigueur
0
Compétences Magiques
0
Compétences
1 Langue au choix (INT)
Étiquette (INT)
Bagarre (RÉF)
Lance (REF)
Physique (COR)
Résilience (COR)
Psychologie (EMP)
Déguisement (TECH)
Courage (VOL)
Résis à la contrainte (VOL)
Équipement (5 au choix)
Lance
Esboda
Sacoche
Vêtements à la mode
Bouclier de Skellige
Coiffe de maille
Couteaux de lancé x5
Brigandine
Pantalon renforcé
Kit de couture
Couronnes 120 x 2d6
720

Style du Scorpion (RÉF)

Cet art du combat viendrait de l'école de Sorcisseurs oubliée : celle du Scorpion, mais c'est au final un fantôme de plus sur cette école de mutants

Ce style de combat vous oblige à rester immobile mais optimise votre potentiel défensif et d'attaque.

En vous battant avec une lance et un bouclier, cette compétence vous donne un bonus non négligeable en défense et en **Physique** tant que vous restez immobile. Chaque pallier de 2 acquis vous donne un bonus de 1 dans ces compétences. Au niveau 10, vous avez un bonus de +5

Si vous combattez aux côtés de quelqu'un qui connaît cette technique, vous vous ajoutez mutuellement un bonus de +1 encore. Cela fonctionne jusqu'à un maximum de 5 personnes

La Montagne	L'Exécuteur	L'Assassin	Improvisation (TECH)	
Brise crânes (COR)	Improvisation (TECH)	Portée extrême (DEX)	Nom	SD
Une technique de l'antique école du Scorpion ! En combat, vous pouvez faire un jet de bagarre afin de réaliser une prise sur votre ennemi, puis, effectuez un jet de COR + Physique auquel vous ajoutez votre score de Brise Crâne . Le SD est laissé à la discrétion du MJ afin de réaliser cette action quasi sur-humaine.	L'exécution fait partie de vos prérogatives pour votre seigneur, et il faut souvent faire avec le tout venant pour aiguiser votre lame. Pour donner un bonus de +5 en dégât d'une Épée tranchante, réussissez un jet de Improvisation + TECH avec le SD ci-contre. Cette action prends 4 rounds et dure jusqu'à la fin du prochain combat.	Lorsqu'il effectue une attaque qui devrait souffrir de malus due à la portée, l'Immortel peut réduire ce malus jusqu'à la moitié de leur valeur de Portée extrême . Il peut également faire un jet (SD 16) pour attaquer une cible située jusqu'à trois fois la portée de l'arme avec un malus de -10 qui peut être modifié par Portée extrême	Pierre à aiguiser	12
Dur comme Fer (COR)	Rusim (RÉF)	Double tir (DEX)	Cuir	14
Plus les armures sont lourdes, plus l'immortel est protégé ! À chaque pallier de 2, vous aurez +1 en armure naturelle pour autant de Valeur d'Encombrement (si vous avez une VE). Au niveau 10, vous pouvez cumuler 5 VE en points d'armure pour votre corps entier et 5 PA naturel !	L'art de dégainer et de trancher l'adversaire en un éclair ! Si votre ennemi est à portée de votre épée et que vous pouvez dégainer, ajoutez votre compétence de Rusim à Réflexe + Vitesse . Réussissez un jet de furtivité pour mettre votre main discrètement sur le manche	Lorsqu'il effectue une attaque à distance avec un arc ou une arme de jet, l'Immortel peut réaliser un jet de Double tir au lieu d'utiliser sa compétence d'arme. S'il touche, la cible est frappée par deux projectiles à deux endroits différents aléatoirement. S'il vise, le second est aléatoire.	Pierre	16
Trompe la Mort	Trancher dans le vif	Multi-faces (TECH)	Bois	18
Votre corps a l'habitude d'être entaillé de toutes parts et de saigner. À chaque niveau de Trompe la Mort , vous acquérez un PS de plus. Et pour chaque pallier de 2, vous obtenez +1 pour résister aux effets du saignement et du poison	Votre aptitude à trancher en un seul coup est devenu une habitude. Gagnez 1 point d'attaque pour tout pallier de 2 points investis ici. Effectuez un jet de Trancher dans le Vif comme une attaque puissante puis ajoutez vos points bonus. Au niveau 10, votre -3 est devenu un +2.	Avec le temps, même un visage peut être usurpé. Faites un jet de Multi-faces + TECH pour séparer proprement un visage et vous l'approprier SD 22. Vous habiller comme votre victime sera toujours un jet de déguisement, et fausser votre voix de la duperie, le visage donne un bonus +5	Roche	20
			Poterie	22
			Verre	24

Multi-faces

Ajoutez un SD si le visage a été abimé par les aléas sur le tableau suivant :

Multi-faces (DEX)	
Dégâts	SD
Œil percé	4
Cicatrice	6
Brûlé	8
Acide	10

Cavaliers des Sables

« Les chameaux sont peut être lents et stupides, mais les tiennent plusieurs semaines sans boire ! »

Les Cavaliers des Sables doivent leur nom à cause des centaines d'années de traditions de certaines tribus qui ont perfectionnés l'art de la débrouille et de réussir à maîtriser des animaux tels que les chameaux, les éléphants et certaines même des autruches..

Les Malliqs comprirent vite que pour conquérir les petites tribus dispersés au nord et à Zangvebar, ils auraient besoin de ces cavaliers de l'extrême plus que de la légion des immortels.

Chaque cavalier connaît autant sa monture que ses frères d'armes et a appris à développer des outils personnalisés afin d'améliorer leur selle et leurs accessoires pour les aider au combat.

Avec l'expérience, ils font d'excellents tacticiens et meneurs d'hommes ... s'ils ne s'avillissent pas avant pour former une bande de brigands, l'honneur parmi les criminels existe.

Il paraît que ces même hommes ont appris à domestiquer des créatures immenses appelées éléphants.



Savoir faire du Désert (TECH)

Lorsqu'un Cavalier des Sables souhaite créer une Selle unique ou tout autre objet pour sa monture (harnais et protection), il utilise **Savoir faire du Désert** à la place d'artisanat afin de créer ou de réparer les objets qu'il a produit.

Si le Cavalier souhaite faire une action spéciale, notamment dangereuse, avec ou depuis sa monture, il ajoute son niveau de compétence **Savoir faire du Désert** /2 + sa base en **Équitation**.

Selon la situation, le Cavalier peut ajouter cette compétence/2 comme bonus à un jet de Survie.

Compétence Exclusive

Savoir faire du désert

Vigueur

0

Compétences Magiques

0

Compétences

Survie (INT)

Vigilance (INT)

Équitation (RÉF)

Lance (RÉF)

Athlétisme (DEX)

Arbalète (DEX)

Physique (COR)

Courage (VOL)

Intimidation (VOL)

Résis à la contrainte (VOL)

Équipement (5 au choix)

Cheval

Lance

Bouclier Témérien

100 C de composants

Arbalète à main

Pantalon à double maille

Double gambison

Capuche de maille

Sacoche de selle Militaire

Selle de Course

Couronnes 100 x 2d6

600

Savoir faire du Désert (TECH)

Lorsqu'un Cavalier des Sables souhaite créer une Selle unique ou tout autre objet pour sa monture (harnais et protection), il utilise **Savoir faire du Désert** à la place d'artisanat afin de créer ou de réparer les objets qu'il a produit.

Si le Cavalier souhaite faire une action spéciale, notamment dangereuse, avec ou depuis sa monture, il ajoute son niveau de compétence **Savoir faire du Désert /2** + sa base en **Équitation**.

Selon la situation, le Cavalier peut ajouter cette compétence/2 comme bonus à un jet de Survie.

Le Soldat	La Légende des Sables	Le Cavalier
Dur comme Fer (COR)	Sans traces	Vélocité (DEX)
Plus les armures sont lourdes, plus le cavalier est protégé ! À chaque pallier de 2, vous aurez +1 en armure naturelle pour autant de VE (si vous avez une VE). Au niveau 10, vous pouvez cumuler 5 VE en points d'armure pour votre corps entier pour avoir 5 PA naturels !	En milieu naturel, le cavalier peut ajouter son score de Sans traces /2 à un jet de furtivité afin de disparaître. Si le cavalier doit couvrir les traces de son cheval et/ou celles des autres, le SD augmente drastiquement. Masquer les sons ou vos odeurs augmente le SD de 2 par personnes et montures.	En poussant votre monture, vous pouvez augmenter sa vitesse de 3 points pour un temps égal à votre niveau de Vélocité/2 . Le SD est fixé à 16, et chaque réussite supplémentaire vous donne un round de plus en sprint.
Intuition (INT)	Recettes naturelles	Sifflet (EMP)
Les cavaliers ont parfois peu de temps pour intervenir ou trouver une ouverture. À cheval, vous pouvez lancer un jet d' intuition + Intelligence à la place de tactique pour trouver une faille en bataille rangée. Cette analyse prend 2 round.	« <i>Je suis sûr que le pangolin fourré à la chauve-souris c'est bon !</i> ». Avec Recettes naturelles , trouvez ce qui peut se manger (ou non) de manière improbable, sur un monstre ou un fruit suspect. Ajoutez votre score de Recettes Naturelles/2 à votre jet de survie pour cela.	En entraînant votre monture, vous pouvez l'appeler avec un sifflet spécial (voir p 94) pour qu'il vous rejoigne de lui-même. Pratique si vous devez partir vite ! Plus votre monture est loin, plus de le SD est élevé. 12: à 10m; 14: 20m; 16: 30m; 18: 40m et ainsi de suite.
Recrutement (EMP)	Poison unique (TECH)	Unité (DEX)
Pour peu que le cavalier sache se montrer convaincant, il peut recruter des hommes afin de le suivre et chevaucher à ses côtés pour la gloire ... ou la fortune. Au combat, utilisez les stats des bandits. Vous pouvez avoir autant de suivants que votre niveau de Recrutement.	Improvisez des poisons pour revêtir vos armes de manière improvisée. Effectuez un jet de Poison unique + TECH SD 18 afin de trouver les ingrédients qui infligent Poison à 75% sur chaque arme imprégnée. Cette action prends 4 round si vous êtes dans la panique.	Ne faisant plus qu'un avec sa monture, le cavalier peut effectuer un jet d' Unité + Dextérité pour contrôler sa monture sans les mains quelques instants au lieu d'avoir un malus en Équitation. La durée des rounds est équivalent au score d' Unité/2 .

SD Sans Traces

Milieu	SD
Forêt dense	12
Forêt claire	14
Plaine	16
Montagne	18
Plaine déserte	20
Plateau	22
Plage ou Désert	24

Forgerunes

Les Forgerunes est une caste à proprement parler de prêtres, interprétant les signes du Divin, qu'on l'appelle Kreve, le grand Soleil, la Nature ou même la Main droite qui a tout écrit...

Ces hommes sont avant tout des érudits et la science, contrairement aux Royaumes du Nord, n'entre pas en conflit avec la Religion.

Les Forgerunes croient que Dieu parle à travers des symboles que les humains ne peuvent interpréter que comme runes imparfaites, glyphes et autres signes. Toute magie proviendrait de cet être. Comme le culte est panthéiste, ses disciples voient Dieu à la fois comme le créateur du monde lui-même et qui ne cesse de s'étendre. Certains fidèles vont plus loin, préférant le terme "Univers.

Leur chef-lieu est la ville de Hagia Ofiriá, ville académie et d'artisans formé bien longtemps avant l'unification des Malliqs

Alors que les prêtres lisent les Runes, les artisans Forgerunes écrivent les phrases du Divin, à la recherche d'une vérité, une révélation ou par passion.

Le chariot de Forgerunes a assez de place pour accueillir un mini atelier pour écrire les phrases Runiques et Glyphiques jusqu'au niveau de Compagnon.

Pour écrire des phrases de Maître, il aura besoin d'un véritable four et de plus d'équipements, il lui faudra donc une seconde charrette ou investir dans un véritable atelier.



Incrustation (TECH)

L'incrustation de Rune évolue de pair avec la compétence de Rafistolage.

Le Forgerunes ne passe donc pas par Artisanat, mais bien par incrustation pour écrire les Runes et Glyphe individuellement, puis il pourra écrire des phrases avec la colonne Forgerunes, sous condition qu'il investisse pour ses outils. S'il n'a pas d'atelier, il pourra tout mettre sur une ou plusieurs charrettes.

Rafistolage (TECH)

Un artisan talentueux peut effectuer des réparations de fortune sur une armure ou une arme pour qu'elle reste utilisable le temps d'un combat. Il pourra par exemple nouer les deux parties d'une corde d'arc rompue, affûter la lame d'une épée brisée ou clouer une plaque de métal sur un bouclier fendu. Le Forgerunes consacre un tour à cette action. Il effectue alors un jet de Rafistolage dont le SD est égal au SD de fabrication de l'objet - 3. S'il réussit, l'armure ou le bouclier brisé regagne la moitié de son PA total ou la moitié de sa fiabilité dans le cas d'une arme. Tant qu'elle n'est pas correctement réparée à l'aide d'une forge, une arme rafistolée n'inflige que la moitié des dégâts normaux.

Compétence Exclusive

Incrustation

Vigueur

0

Compétences Magiques

0

Compétences

1 Langue au choix (INT)

Education (INT)

Marchandage (INT)

Lames courtes (RÉF)

Résilience (COR)

Beaux-Arts (EMP)

Persuasion (EMP)

Psychologie (EMP)

Artisanat (TECH)

Résis à la contrainte (VOL)

Équipement (5 au choix)

Chariot de forgerune

Émeraude parfaite

Forge potable

100 C de composants

Outils de Forgeron

Poignard

Kit d'écriture

Journal cadennassé

1 Glyphe au choix

1 Rune au choix

Couronnes 150 x 2d6

900

Incrustation et Rafistolage (TECH)

L'incrustation de Rune évolue de pair avec la compétence de Rafistolage.

Le Forgerunes ne passe donc pas par Artisanat, mais bien par incrustation pour écrire les Runes et Glyphe individuellement, puis il pourra écrire des phrases avec la colonne Forgerunes, sous condition qu'il investisse pour ses outils.

S'il n'a pas d'atelier, il pourra tout mettre sur une ou plusieurs charrettes.

L'artisan	Le Forgerunes	L'interprète du Divin
Catalogue étendu (INT)	Phrases Novices	Divination (VOL)
Avant tout artisan, le Forgerunes garde en mémoire ses schémas. Lorsqu'il souhaite en mémoriser un, il réalise un jet de catalogue étendu SD 15. Il n'y a pas de limite au nombre de schéma qu'il mémorise, mais tous les 10 schéma, le SD augmente de 1 point.	Investissement : 5000 C le prix des outils, plus une quête pour trouver une pierre de Jade Parfaite. Chaque point investit permet d'apprendre par cœur un schéma de Forgerunes de Novice tout comme la compétence Catalogue étendu .	Au travers des Runes, vous pouvez lire le passé et le présent au même titre que les rituels d'Hydromancie et de Pyromancie. Ingrédients : 2 glyphes; éclat de Lune (x1); cinquième essence (x2); un bol ou un four; perles (x2), pétales de myrtes (x2)
Bonne réputation (VOL)	Phrases Compagnon	Précognition (VOL)
Dès qu'il arrive dans une localité, le Forgerunes répand la bonne nouvelle de son arrivée pendant une heure puis il effectue un jet de Bonne Réputation dont le SD dépend de l'agglomération. Une réussite augmente sa réputation du seuil dépassé/2 durant 1d6 semaine.	Investissement 10 000 C Le Rajout d'amélioration est disponible. Chaque point investit permet d'apprendre par cœur un schéma de Forgerunes de Compagnon tout comme la compétence Catalogue étendu .	En travaillant des Runes ou Glyphes, le Forgerunes peut être assailli de visions prophétiques qui le plongent dans un état catatonique pour 3 rounds. Passé ce délai, le Forgerunes fait un jet de Précognition dont le SD est fixé par le MJ autour de révélations par symboles et métaphores.
Trésor (INT)	Phrases de Maître	Mots vicieux (TECH)
À travers les signes, vous pouvez une fois par session avoir vent de l'emplacement d'une relique ou d'une ruine qui en recèle. Il faudra faire un large détour pour atteindre ce lieu. Le trajet jusqu'à l'objectif prendra une session de jeu. Le SD est fixé par le MJ.	Investissement : 15 000 C Très encombrant, ce pack inclu un grand four, des bains acides et de l'outillage spécial pour manipuler au mieux les Gyphes et Runes.	Le Forgerunes peut modifier des glyphes et des Runes pour en faire des petits explosifs ou des pièges SD = 18 Ils fonctionnent comme les Jarres ensorcelées p 118 du livre de base.

Bonne Réputation	
Localité	SD
Village	14
Ville	18
Capitale	22

Pour le Rajout d'amélioration, le temps dépend de la réussite. Maximum 3 amélioration par pièce

Rajout d'amélioration					
Nombre d'amélioration	Armes		Armures		Prix du service
	SD Artisanat	Détérioration	SD Artisanat	Détérioration	
1	20	1	18	4	532
2	22	4	20	8	824
3	24	6	22	10	1360

Mage de l'eau

Contrairement aux mages du Nord, les mages de l'eau sont centrés autour de leur monarque et seigneurs.

Les Renégats sont rares car leur vision du monde est sur la compréhension, la beauté et la transmission.

Ils manipulent la magie de l'eau comme personne et forment un autre penchant du clergé d'Ophir, celui de la compréhension magique et en lien avec la Nature (malgré qu'ils puisent sans vergogne dans les sources naturelles).

Contrairement aux Forgerunes, ils se contentent d'exercer la Force et de façonner le monde avec, plutôt que de se cantonner à « lire » le monde.

Malgré leur aptitude à combattre, ils ont plus tendance à se téléporter massivement et attaquer leur opposant à distance.

Certaines croyances indiquent qu'ils échangeraient secrètement avec des entités faites d'eau et savent faire fondre leur corps en liquide, même dans le désert aride.



Exercice de la Magie (INT)

Pour devenir un Mage, une personne sensible à la magie doit apprendre les bases de cet art au sein d'une académie de magie. Un Mage peut réaliser un jet de **d'Exercice de la Magie** dès qu'il se trouve face à un phénomène magique ou un sort inconnu, ou encore lorsqu'il analyse une théorie de la magie. Le SD du jet est fixé par le MJ. En cas de réussite, le Mage apprend tout ce qu'il y a à savoir sur le phénomène en question. Un jet **d'Exercice de la Magie** peut aussi servir à détecter la magie en cours d'utilisation ou les spectres, selon le même principe que la vigilance.

Compétence Exclusive

Exercice de la Magie

Vigueur

5

Compétences Magiques

6 sorts de Novices
2 rituels de novice

Compétences

1 Langue au choix (INT)

Education (INT)

Étiquette (INT)

Bâton/lance (RÉF)

Psychologie (EMP)

Beaux arts (EMP)

Envoûtement (VOL)

Incantation (VOL)

Résis. à la magie (VOL)

Rituel (VOL)

Équipement (5 au choix)

100 C de composants

Bâton

Bourse

Journal

Nécessaire d'écriture

Longue vue

Gourde

Dague

Amulette simple

Vêtement d'apparat

Couronnes 120 x 2d6

720

Exercice de la Magie (INT)

Pour devenir un Mage, une personne sensible à la magie doit apprendre les bases de cet art au sein d'une académie de magie. Un Mage peut réaliser un jet de **d'Exercice de la Magie** dès qu'il se trouve face à un phénomène magique ou un sort inconnu, ou encore lorsqu'il analyse une théorie de la magie. Le SD du jet est fixé par le MJ. En cas de réussite, le Mage apprend tout ce qu'il y a à savoir sur le phénomène en question. Un jet **d'Exercice de la Magie** peut aussi servir à détecter la magie en cours d'utilisation ou les spectres, selon le même principe que la vigilance.

Le porteur d'Eau	Le Conseiller	L'Archi-mage
Guidance (VOL)	Intrigue (INT)	Contact Magique
Avec Guidance, le Mage d'Eau peut capter de plus loin les sources Magique. Faites un jet de Guidance + VOL SD 18 en moyenne pour vous y orienter. Les site d'énergie Eau ont un SD 16.	Un Mage peut réaliser un jet d' intrigue dont le SD est égal à INTx3 de la cible. En cas de réussite, il obtient un bonus de +3 en Duperie, Séduction, Intimidation ou Persuasion contre la victime qu'il a espionnée et connaît d'elle. Le bonus s'applique autant de jours que le niveau d' intrigue du Mage.	En exploitant de plus en plus la magie, les Mages de l'eau gagnent en puissance. Chaque point investit ici permet d'acquérir +2 en Vigueur. Au niveau 10, la vigueur du Mage est de 25. Comme toutes compétences, elle peut être l'objet d'un entraînement.
Communication (EMP)	Autorité (EMP)	Immuable (VOL)
Au contact de l'eau, le Mage peut effectuer un jet de Communication + EMP afin de rentrer en contact avec des créatures négligentes peuplant la rive ou la mer. Répondent souvent des dryades, des sirènes (pacifiques) ou même des Mârids... En cas d'échec critique, préparez vous au pire	Si les personnes visées le comprennent, le Mage d'eau peut effectuer un jet d' Autorité + Empathie pour les pousser à faire une action simple et dans la limite du raisonnable (levez-vous, au secours, venez, arrêtez-le !...!). Le SD est fixé par le MJ	Le Mage est en mesure de réaliser un jet d' Immuable SD 16 chaque fois qu'il devrait être soumis à l'influence du Diméritium. En cas de réussite, le Mage ignore ses effets; il se sentira toujours mal et sonné mais il conserve la moitié de son seuil de Vigueur habituel et pourra caster des sorts.
Incrustations (INT)	Oracle (EMP)	Magie étendue (VOL)
Un mage peut passer une journée et toute son endurance pour expérimenter l' incrustation Humaine . Le SD est égal à (28—{COR + VOL du sujet}/2). En cas de réussite, le sujet absorbe le glyphe ou la Rune plus une mutation runique mineur (Sauf les Sorceleurs). Chaque sujet ne peut en posséder que 2 maximum, Description p 84.	En présence d'eau (au moins un petit étang ou une large rivière) le Mage peut demander l'assistance d'un Mârid pour le guider ou l'assister. Ce dernier sera en position de réclamer un « Service » en échange de ses conseils ou aide. SD 20 pour le faire apparaître. Plus la demande est haute, plus le SD augmentera ...	le mage manie une puissance incommensurable à l'aide d'artéfacts magiques. Il peut effectuer un jet de Magie étendue SD 16 avant de lancer un sort ou un rituel. En cas de réussite, le Mage peut canaliser son sort ou son rituel à travers 2 objets de son choix ayant le mot-clé Focus. Il applique la réduction du coût en Endurance des 2 objets.



Danseuse d'épées

« Vous avez un cou tellement incroyable comme une oie sexy qui gargote »

- Jaskier -

Au pays des Dragons, entre forêts, savanes et déserts, mille dangers vous guettent.

Il n'est pas étonnant que beaucoup de femmes (et quelques hommes) deviennent danseurs d'épées afin de défendre leur village ou les caravanes qui traversent le Grand Désert de Korath.

Si vous oubliez leur sourire malsain à la vue du sang et le fait que ce sont de véritables machines à tuer, vous verrez en elles (ou en eux) des créatures exotiques irrésistibles ... encore faudrait-il parler leur langue !



Dur à cuire (COR)

Aussi endurcies que les troupes d'élites de l'empereur ou d'autres monarques, les Danseuse d'épées ne se rendent jamais. Lorsque les points de santé d'une danseuse d'épées tombent à 0 ou moins, elle peut effectuer un jet de Dur à Cuire dont le SD est égal au double de son score de santé négatif. S'il échoue, il entre en état de mort selon les règles habituelles. S'il réussit, il peut continuer à se battre comme s'il avait atteint son seuil de blessures. Lorsqu'il subit des dégâts, il réalise à nouveau un jet dont le SD est calculé selon son nouveau score de santé.

Compétence Exclusive

Dur à cuire

Vigueur

0

Compétences Magiques

0

Compétences

Survie (INT)

Vigilance (INT)

Escrime (RÉF)

Esquive/évasion (RÉF)

Athlétisme (DEX)

Représentation (EMP)

Séduction (EMP)

Courage (VOL)

Intimidation (VOL)

Résis à la Contrainte(VOL)

Équipement (5 au choix)

Kord

Fauchon de chasseur

Fauchon de chasseur

Couteaux de lancer x5

Gambison renforcé

Sarbacane

Kit de tatouage

Bijoux exotiques

Pantalon renforcé

Sacoche

Couronnes 70 x 2d6

420

Dur à cuire (COR)

Aussi endurcies que les troupes d'élites de l'empereur ou d'autres monarques, les Danseuse d'épées ne se rendent jamais. Lorsque les points de santé d'une danseuse d'épées tombent à 0 ou moins, elle peut effectuer un jet de Dur à Cuire dont le SD est égal au double de son score de santé négatif. S'il échoue, il entre en état de mort selon les règles habituelles. S'il réussit, il peut continuer à se battre comme s'il avait atteint son seuil de blessures. Lorsqu'il subit des dégâts, il réalise à nouveau un jet dont le SD est calculé selon son nouveau score de santé.

La Chasseuse	La Charmeuse	La Sanguinaire
Limier (INT)	Moment unique (EMP)	Deux lames
<p>Chasseuses dans l'âme, les danseuses d'épées peuvent suivre des proies à l'odeur. Effectuez un jet de limier + INT pour capter une trace olfactive ou visuelle avec un SD égal à la VIT+ Furtivité de la cible.</p> <p>Ne pas connaître votre proie, son espèce ou si cette dernière vole, augmente le SD de +5 par paramètre.</p>	<p>Vous charmez une personne en particulier qui a minimum une opinion neutre de vous. Faites un jet de moment unique + EMP contre sa résistance à la contrainte +VOL. En cas de réussite, vous faites passer un moment unique et hypnotisant à ce dernier, qui sera dorénavant conquis. Il fera ce que vous demandez, dans la limite du raisonnable</p>	<p>Votre aptitude à manier deux épées est devenu une habitude. Gagnez 1 point d'attaque pour tout pallier de 2 points investis ici lorsque vous manipulez deux épées.</p> <p>Effectuez un jet de Deux lames pour une attaque normale puis ajoutez vos points bonus. Au niveau 10, votre -3 est devenu un +2.</p>
Saut de la foi	Danse exotique (EMP)	Soif de Sang (VOL)
<p>En tombant, vous réussissez toujours à trouver un endroit mou ou un moyen pour vous amortir.</p> <p>Vous pouvez nier autant de dés que votre niveau de Saut de la Foi /2.</p> <p>Au niveau 10, vous enlevez jusqu'à 5d6 de dégâts de chute.</p>	<p>Les danses de ces femmes et hommes sont quasi hypnotiques. Ceci est équivalent à la compétence Représentation ET capter la foule du Barde.</p> <p>Attention cependant, car le show est classé 16+</p>	<p>Lorsque la Danseuse d'épées arrive à la moitié de ses PS, elle peut effectuer un jet de Soif de Sang SD son EMP x3.</p> <p>Si elle réussit, elle rentre en Frénésie en ayant plus qu'un but : tuer, ou se mettre à l'abris.</p> <p>Ses dégâts d'attaque sont augmenté de 1d6.</p>
Sens du combat (INT)	Tatouage (TECH)	Tourbillon (RÉF)
<p>Une faille dans La Défense de votre adversaire, un levier à abaisser en urgence ou une bombe qui va exploser ?</p> <p>Une fois par jour, vous pouvez rentrer en phase d'esquive passive (ou juste être en dehors du combat) pour trouver une faille critique ou un détail dans la scène pour vous aider.</p>	<p>Après un haut fait, les danseuses d'épées Zerrikaniennes ont pour habitude de se tatouer le corps (ou celui des autres), qui le représente.</p> <p>Cela nécessite un kit de tatouage, de l'encre et des chenilles mortes au cause d'un champignon local spécial.</p> <p>Le tatouage est un trophée qui porte une réputation, ce dernier donne +1.</p> <p>Plus de détails p 78</p>	<p>En dépensant 10 points d'END par round, la danseuse effectue un tourbillon qui lui permet de porter une attaque contre chaque adversaire à portée de son arme pendant chaque tour. Son jet de Tourbillon remplace alors le jet d'attaque. Pendant ce temps, la Danseuse a le choix entre maintenir le tourbillon, esquiver et se déplacer de 2m par round.</p> <p>Toute autre action met fin au Tourbillon. Il en va de même si elle est touchée</p>

Alchimiste

« -tiens, ajoute ça !
- euh, vous êtes sûr
monsieur ? Ca fait une
fumée bizarre...

- oui, au pire ça fera un bon
détergent ! »

Les alchimiste de Zerrikania
sont réputés pour leur
savoir faire exotique et les
machines de sièges pour le
Nilfgaard.

Composé surtout
d'hommes, ces artisans
forment une communauté
au sein de la cité de
Thessos (le cœur de la faille
du Reinaume) qui tente de
repousser les limites de leur
art.

Frustrés par le contrôle des
matriarches, du peu de
diversité des matériaux ou
juste appelés par la gloire,
beaucoup partent pour
Haakland ou les royaumes
connus.



Alchimie exotique (TECH)

Les Alchimistes Zerrikaniens ont toujours eu de l'intuition pour développer des formules, extraire des composés alchimiques. Dans tous les cas, lorsque l'alchimiste doit faire un jet d'alchimie (faire une potion, extraire un composé ou pour deviner une composition, etc...) il fait un jet d'alchimie exotique à la place.

Compétence Exclusive

Alchimie exotique (TECH)

Vigueur

0

Compétences Magiques

0

Compétences

1 Langue au choix

Négoce (INT)

Une comp. de combat

Adresse (DEX)

Athlétisme (DEX)

Duperie (EMP)

Artisanat (TECH)

Contrefaçon (TECH)

Fabri. de piège (TECH)

Résis à la contraint (VOL)

Équipement (5 au choix)

Ensemble d'alchimie

100 C d'ingrédients

Outils de marchand

Tente

Cheval

Matériel de Contrefaçon

Dague

Sablier

Serrure

Petit coffre

Couronnes 120 x 2d6

720

Alchimie exotique (TECH)

Les Alchimistes Zerrikaniens ont toujours eu de l'intuition pour développer des formules, extraire des composés alchimiques.

Dans tous les cas, lorsque l'alchimiste doit faire un jet d'alchimie (faire une potion, extraire un composé ou pour deviner une composition, etc...) il fait un jet d'alchimie exotique à la place.

L'artisan	Le débrouillard	Le Savant-Fou
Catalogue étendu (INT)	Poison ménager (INT)	Sans effets
Avant tout artisan, l'alchimiste garde en mémoire ses schémas. Lorsqu'il souhaite en mémoriser un, il réalise un jet de catalogue étendu SD 15. Il n'y a pas de limite au nombre de schéma qu'il mémorise, mais tous les 10 schéma, le SD augmente de 1.	L'habitude de devoir improviser avec ce qui tombe sous la main est une habitude. Effectuez un jet de Poison ménager + INT lorsque vous devez improviser un poison pour votre arme ou ceux de vos amis (5 rounds). Ajoutez un effet poison normal à votre arme, la probabilité est de la moitié de votre compétence (en %), et ajoutez la moitié de votre compétence au SD de résistance. Au niveau 10, l'impact est de 50%, avec un SD de +5.	Consommer des stupéfiant fait partie du job lorsque vous devez rester éveillé 72h d'affilé ! Ajoutez la moitié de votre niveau de Sans effets pour résister aux effets indésirables des Drogues et du Poison avec un jet de Résilience.
Bonne réputation (VOL)	Substituts	Rire de Savant (EMP)
Dès qu'il arrive dans une localité, l'Alchimiste répand la bonne nouvelle de son arrivée pendant une heure puis il effectue un jet de Bonne Réputation dont le SD dépend de l'agglomération. Une réussite augmente sa réputation du seuil dépassé/2 durant 1d6 semaine.	Vous n'avez pas les bon ingrédients ? Pas grave ! Vous pouvez remplacer autant d'ingrédients que votre niveau de Substituts /2 lors d'une préparation alchimique. Au niveau 10, vous pouvez substituer 5 ingrédients. Chaque substitut augmente le SD de 1 et la durée de préparation d'1/2h. (Sauf ingrédients unique)	Une fois par session, l'alchimiste peut lancer un Rire de Savant à la place d'une des compétences d'Empathie suivantes : charisme, commandement, persuasion, séduction. Ce dernier n'est pas nécessairement très éloquent mais le message passe s'il réussit son jet, puis sera au moins écouté. En cas d'échec, il se lance dans un long rire démoniaque inquiétant.....
Génie du Siège (TECH)	Maître alchimiste (TECH)	Expériences (TECH)
Les machines de Siège du Nilfgaard sont bien connues, et il s'agit d'une commande à des alchimistes Zerrikaniens. Il faudra du temps et l'accord du MJ pour produire une machine, diriger des hommes pour la faire construire, un atelier, beaucoup de matériaux, etc....	L'alchimiste accède aux diagrammes de maître pour le craft et l'alchimie. Avec les SD du tableau ci-contre, il peut ajouter des effets aux potions (et autres préparations) qu'il prépare. Préparer ces éléments est décrit p 77. vous devez ajouter autant d'once que la moitié des ingrédients (4 pour 8 ingrédients)	Avec Expériences , l'Alchimiste touche aux mutagènes de la même façon que les Mages

Bonne Réputation	
Localité	SD
Village	14
Ville	18
Capitale	22

Maître alchimiste (TECH)

Ingrédient	Effets	SD
Albedo	Diminue de moitié les effets de toxines et de poison d'une formule.	+1/ albedo
Rubedo	Augmente la durée d'effet de +1d10, +2 rounds pour les effets curatifs ou bénéfiques.	+2/ rubedo
Nigredo	Augmentez la durée et les dégâts d'un D pour les effets négatifs	+4/ nigredo

Prêtre de Zerrikanterment

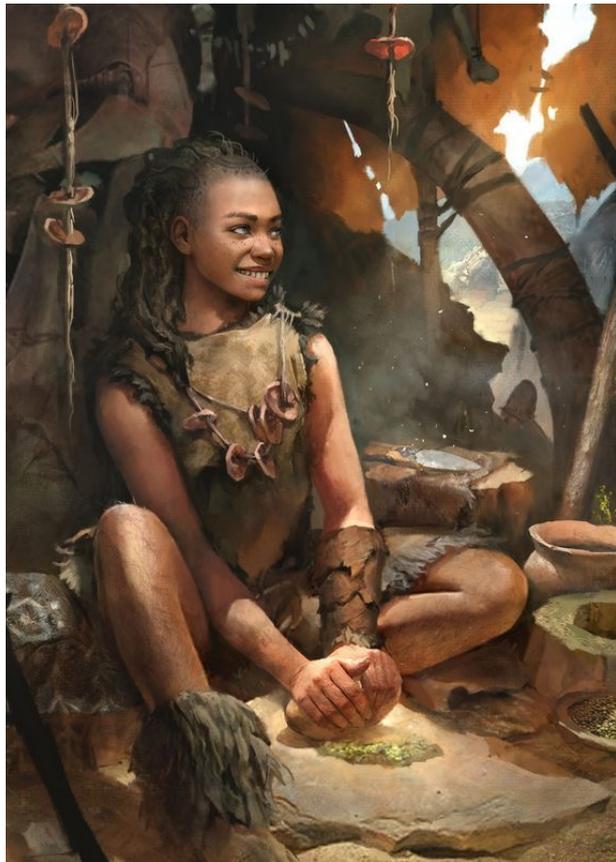
« - l'esprit de l'ours souhaite le retour des abeilles...
- ah, je ne sais pas ce que vous prenez, mais j'en veux ! »

Les prêtresses de Zerrikanterment (il s'agit plus de femmes que d'hommes, à cause du matriarcat, des œstrogènes ou dieu sait quoi) sont connectées au monde spirituel profond, et notamment à la nature elle-même.

Là où cette caste diffère des cultes nordistes, c'est qu'il s'agit souvent de chamanes locales ou itinérantes, et qui suivent les préceptes donnés par Zerrikanterment elle/lui-même.

Faisant souvent office de guérisseuse, les prêtresses connaissent des rituels uniques de leur pays.

D'autres Cultes sont présents dans le Reinaume, mais celui-ci est le plus présent



Compétence Exclusive

Chamanisme

Vigueur

2

Compétences Draconiques

2 invocations de Novice
2 rituels de Novice

2 envoûtement peu dangereux classique.

Compétences

Enseignement (INT)

Survie (INT)

Charisme (EMP)

Commandement (EMP)

Psychologie (EMP)

Premiers soins (TECH)

Courage (VOL)

Envoûtement (VOL)

Incantation (VOL)

Rituel (VOL)

Équipement (5 au choix)

100 C de composants

Bâton

Dague

Ensemble d'alchimie

Fluide Stérilisant x5

Herbes engour. x5

Instruments chirurgicaux

Poudre de Coagulation x5

Livre Sacré des Dragons

Symbole sacré

Couronnes 70 x 2d6

420

Chamanisme (VOL)

La communication avec les esprits est innée chez les prêtresses de Zerrikanterment, notamment avec ceux qui sont animaux. Vous pouvez entrer en communication avec les esprit pour un SD équivalent à leur VOL x3, tant que vous avez leur crâne à disposition (siège de l'âme). Vous pouvez entrer aussi en communication avec un esprit humain, mais attention aux cas de possessions, (décrit p118 du **Livre de règles**), là où un animal aura de la rage ou l'impression de retrouver son corps, les spectres (ou pire !) sont plus malicieux ou sadiques, selon l'humeur du MJ. La prêtresse n'a pas de bonus en Résistance magique pour une action incongrue, et seulement un bonus de 5 contre un acte suicidaire.

Chamanisme (VOL)

La communication avec les esprits est innée chez les prêtresses de Zerrikanterment, notamment avec ceux qui sont animaux.

Vous pouvez entrer en communication avec les esprit pour un SD équivalent à leur VOL x3, tant que vous avez leur crâne à disposition (siège de l'âme). Vous pouvez entrer aussi en communication avec un esprit humain, mais attention aux cas de possessions, (décrit p118 du **Livre de règles**), là où un animal aura de la rage ou l'impression de retrouver son corps, les spectres (ou pire !) sont plus malicieux ou sadiques, selon l'humeur du MJ.

La prêtresse n'a pas de bonus en Résistance magique pour résister contre une action incongrue, et seulement un bonus de 5 contre un acte suicidaire.

Prêcheur	La Shamane	Le Sanguinaire
Puissance Divine	Harmonisation Naturelle	Rituel Sanglant (VOL)
La prêtresse entre en harmonie avec ses croyances, son seuil de gueux augmente alors de 1 point par niveau obtenu. Au niveau 10, son seuil sera de 12. Le personnage peut s'entraîner, et cette compétence est cumulative avec Harmonisation Naturelle .	La prêtresse entre en Harmonie vécu la nature qui l'environne, il gagne 1 point de Vigueur par niveau obtenu. Au niveau 10, son seuil sera de 12. Le personnage peut entraîner cette compétence et est cumulatif avec Puissance Divine .	Lorsqu'elle réalise un rituel, la prêtresse peut effectuer un jet de Rituel Sanglant dont le SD est égal au SD de lancement du rituel. En cas de réussite, le prêtre lance son rituel en dépendant 5 PS par composât manquant. Le sang doit être versé au moment du rituel mais il peut provenir d'autres personnes.
Autorité Divine (EMP)	Langue Animale (INT)	Soif de Sang (VOL)
Les paysans et le commun des mortels considèrent les prêtresses comme des agences de la volonté vie. Une prêtresse ajoutera donc son niveau de Autorité Divine à ses jets de commandement dans les zones sous influence de sa religion. En dehors de sa région, elle n'ajoute que la moitié de son niveau.	La prêtresse peut parler aux animaux (mais pas avec les monstres) et établir un contact clair, seulement si la bête n'est pas agitée ou attaquée. Lui donner des ordres ne sera possible que si la bête est dressée ou très amicale envers la prêtresse.	Lorsque la prêtresse arrive à la moitié de ses PS, elle peut effectuer un jet de Soif de Sang SD son EMP x3 . Si elle réussit, elle rentre en Frénésie en ayant plus qu'un but : tuer, ou se mettre à l'abris. Ses dégâts d'attaque sont augmenté de 1d6.
Précognition (VOL)	Langue Dragon (INT)	Sang du Dragon (VOL)
Quand le MJ le désire, la prêtresse peut être assaillie de visions prophétiques qui la longent dans un état catatonique pour 3 round. Passé ce délai, elle fait un jet de Précognition dont le SD est fixé par le MJ afin d'interpréter les signes. Les visions s'articulent en général autour de symboles et de métaphores.	La prêtresse peut parler en langue Draconique et peut établir un contact avec ces créatures intelligentes. Allez savoir pourquoi, certains Monstres très intelligents ont tendance à comprendre ce langage, mais la prêtresse ne pourra pas les comprendre en retour.	Une fois par campagne, vous pouvez ramener quelqu'un à la vie au prix de 80 PS, SD = 24 pour un joueur, 28 pour un PNJ, vous avez 25 rounds pour agir ... Certains personnages sont non sauvable par cette pratique à la limite de la nécromancie au choix du MJ. Si le rituel rate, les PS sont dépensés.

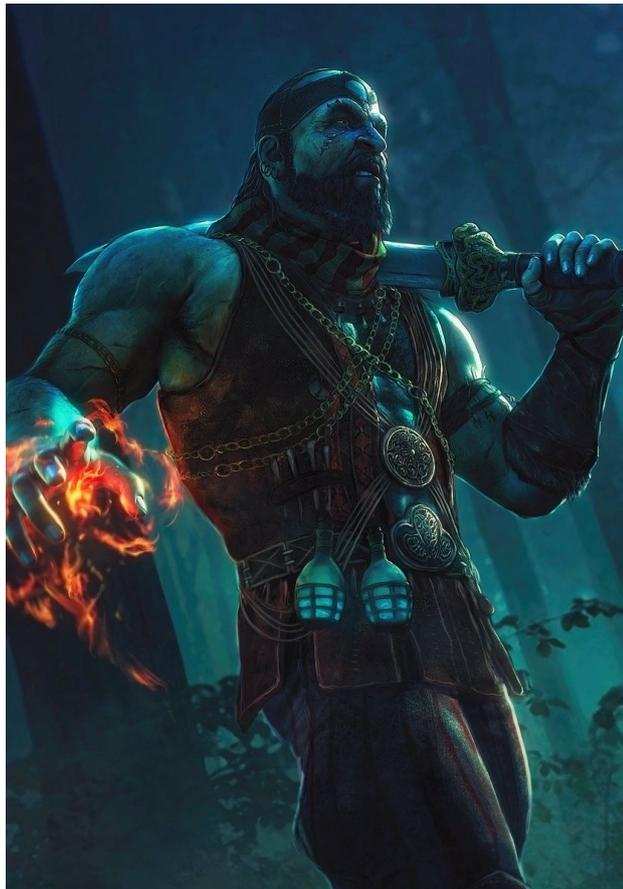
Mage du Feu

« Allumeeeee le feuuu !!! »

Dans ce pays où la transmission est surtout orale, il est difficile de devenir un puissant mage. La caste des mages Zerrikaniens se réunit par cercle sans grande hiérarchie apparente, et ses membres parcourent la faille dans l'espoir de transmettre leur savoir aux sensibles.

Le feu et la terre sont leurs éléments de prédilection, ce qui explique leur caractère souvent explosif ou au contraire, austère. Beaucoup de ces mages sont renégats, et vont chercher une autre instruction à Hackland ou les royaumes connu plutôt que d'attendre la permission des matriarches.

Une institution secrète, composée uniquement de femmes, se réunirait dans un temple caché selon une rumeur dans les cercles de mages. Il est dit que leur temple serait dans les hautes montagnes ou dans le vieux cratère ...



Exercice de la Magie (INT)
Pour devenir un Mage, une personne sensible à la magie doit apprendre les bases de cet art au sein d'une académie de magie. Un Mage peut réaliser un jet de d'Exercice de la Magie dès qu'il se trouve face à un phénomène magique ou un sort inconnu, ou encore lorsqu'il analyse une théorie de la magie. Le SD du jet est fixé par le MJ. En cas de réussite, le Mage apprend tout ce qu'il y a à savoir sur le phénomène en question. Un jet d'Exercice de la Magie peut aussi servir à détecter la magie en cours d'utilisation ou les spectres, selon le même principe que la vigilance.

Compétence Exclusive
Exercice de la Magie (INT)

Vigueur
5

Compétences Magiques
0

Compétences
Conn de la Rue (INT)
1 Langue (INT)
Survie (INT)
1 Comp. de Combat
1 Comp d'Empathie
Alchimie (TECH)
Envoûtement (VOL)
Incantation (VOL)
Résis. à la magie (VOL)
Rituel (VOL)

Équipement (5 au choix)
Bâton
Fauchon de Chasseur
Dague
100 C de composants
Sacoche
Journal
Kit d'écriture
Gambison Aedirrien
Pantalon matelassé
Sablier

Couronnes 120 x 2d6
720

Exercice de la Magie (INT)

Pour devenir un Mage, une personne sensible à la magie doit apprendre les bases de cet art au sein d'une académie de magie. Un Mage peut réaliser un jet de **d'Exercice de la Magie** dès qu'il se trouve face à un phénomène magique ou un sort inconnu, ou encore lorsqu'il analyse une théorie de la magie. Le SD du jet est fixé par le MJ. En cas de réussite, le Mage apprend tout ce qu'il y a à savoir sur le phénomène en question. Un jet **d'Exercice de la Magie** peut aussi servir à détecter la magie en cours d'utilisation ou les spectres, selon le même principe que la vigilance.

L'Enflammé	Le Tueur	L'Archi-mage	Mains de pierre (COR)		
Guidance (VOL)	Mains de pierre (COR)	Contact Magique	Matériaux	Dég	SD
Avec Guidance, le Mage de Feu peut capter de plus loin les sources Magique. Faites un jet de Guidance SD 18 en moyenne pour vous y orienter. Les site d'énergie Feu ont un SD 16.	Au contact de la pierre, le mage peut agrémenter ses mains de minéraux pour un nombre de tour égal à son niveau de compétence et ajouter des effets et dégâts à ses poings. Prend 1 round. La boue n'a pas de dégâts supplémentaires, juste un effet collant qui peut aveugler l'ennemi	En exploitant de plus en plus la magie, les Mages de l'eau gagnent en puissance. Chaque point investit ici permet d'acquérir +2 en Vigueur. Au niveau 10, la vigueur du Mage est de 25. Comme toutes compétences, elle peut être l'objet d'un entraînement.	Boue	Aveugl.	10
			Terre	Poings+1	12
			Pierre calcaire poreuse	Poings+2	14
			Marbre et calcaire compact	Poings +4	16
			Granit et briques	+1d6	18
			Ardoise	1d6+1	20
			Minerai de fer et acier	1d6+2	22
			Argent ou or	1d6+4	24
			Pierres précieuses	2d6+4	26
Instinct	Armes minérales (COR)	Immuable (VOL)			
Même s'il ne connais pas un sort ou un rituel, le Mage de feu peut deviner plus facilement que les autres de quoi il s'agit - voir même s'approprier le sort. Il ajoute la moitié de son niveau d'instinct à sa Formation Magique pour parvenir à ses fins. De la même façon, il peut ajouter la moitié de son niveau d'Instinct pour effectuer une esquive ou un blocage magique.	Les armes minérales s'extraient de la même manière que mains de pierre et avec les mêmes SD. L'arme prendra la forme d'un gros pic et dure la durée du niveau de compétence. Former une arme précise autre qu'un pic prendra cependant le SD de Armes de feu avec leur caractéristiques (sauf l'embrassement). Les armes sont friables et perdent une utilisation à chaque attaque.	Le Mage est en mesure de réaliser un jet d'Immuable SD 16 chaque fois qu'il devrait être soumis à l'influence du Diméritium. En cas de réussite, le Mage ignore ses effets/ il se sentira toujours mal et sonnè mais il conserve la moitié de son seuil de Vigueur habituel et pourra caster des sorts.			
Armes de Feu (VOL)	Combat Final (COR)	Magie étendue (VOL)			
Le sort invoque une arme faites de flammes et imite les caractéristiques de cette dernière. L'arme tient de base le même nombre de round que le niveau d'Armes de Feu, puis le Mage doit dépenser 5 END/round ensuite pour les maintenir. Reportez-vous au tableau ci-contre pour le SD des armes invoquées. Manipuler ces armes nécessite les compétences adéquates de combat. Les armes éclaires et ont 30% d'enflammer un objet.	Il est temps d'en découdre ! Une fois par session, face à un seul ennemi (1v1), vous pouvez invoquer Combat Final en SD VOL x3 de la cible. Si le test est réussi, vous combattrez jusqu'à la mort et sans intervention extérieur - dans un second temps, les deux participants reçoivent 1d3 dégâts de feu /round en ignorant l'armure. Le premier arrivant à 0 PS est englouti dans les flammes environnantes; ne comptez pas retrouver les cendres du vaincu...	le mage manie une puissance incommensurable à l'aide d'artéfacts magiques. Il peut effectuer un jet de Magie étendue SD 16 avant de lancer un sort ou un rituel. En cas de réussite, le Mage peut canaliser son sort ou son rituel à travers 2 objets de son choix ayant le mot-clé Focus. Il applique la réduction du coût en Endurance des 2 objets.			
			Armes de Feu		
			Armes	SD	
			Dague		12
			Poignard		14
			Fauchon		16
			Kord		18
			Hache de bataille		20
			Masse d'armes		22
			Maillet Kaedwenien		24
			Lame Vicovarienne		22
			Torrwr		24



alex_grafika@mail.ru



10.02.2017



Mârid

Les Mârid (ou Ondin au Masculin) sont des esprits de l'Eau, paisibles et bienveillants; mais éveillez leur haine et vous terminerez dans les Abysses, un endroit de légendes où nulles lumières ne pénètrent.

Si la plupart se reposent dans l'Océan ou au fond d'une Source, quelques raretés d'entres eux marchent parmi nous, par curiosité, devoir ou sont-ils en quête de Rédemption ?

Création :

- les compétences difficiles comptent comme simple à la création, puis redeviennent difficile pour la suite de l'aventure.
- Ne peut mourrir de Soif ni de faim, tant qu'elle est proche de son Coffre; Il regagne aussi 5 PS/round en dehors des combats et peut évoluer sans pénalité sous l'eau (et y respirer).

Faiblesses :

- Comme toutes créatures, ils sont sensibles à l'argent
- Ils portent toujours près d'eux un coffret (en or ou en Céramique ancienne) contenant un peu d'eau de leur source primitive, leur essence de Vie. Quiconque la possède est en droit de lui demander ce qu'il veut, car il peut faire ce qu'il veut du coffret, donc gardez la près de vous - c'est de là que vient aussi l'idée reçue de demander 3 vœux à exaucer par un génie.

Le lien entre un Mârid et cet artéfact est très fort, ce dernier ne peut s'en éloigner de plus d'un kilomètre, ou sinon il ressent les effets du Diméritium p 167.

Sur l'Artéfact est marqué en une langue très ancienne le nom et la raison de la présence du Mârid sur cette Terre.

Vous êtes libre de cette raison, et de la forme de cet artéfact qui est l'origine de votre Pouvoir ... et de votre fardeau.

Équipement obligatoire

Artefact de Mârid

Puis 3 au choix

Instrument

Instrument chirurgicaux

Kit d'alchimie

Forge portable

Kit d'écriture

Journal

Compétence Exclusive

Exercice de la Magie (INT)

Vigueur

10

Compétences Magiques

5 incarnions de Novices
1 Incantations des Mârids
Novice

Compétences

Education (INT)

1 Langue (INT)

Étiquette (INT)

Athlétisme (DEX)

Furtivité (DEX)

Beaux-arts (EMP)

1 TECH au choix

Envoûtement (VOL)

Résis. à la magie (VOL)

Rituel (VOL)

L'apprentissage de la magie se fait face à un autre Mârid, ou à distance par l'influence de l'eau qui les connecte (comme un wifi); les Mârids ont accès **uniquement** aux sorts d'eau, et au sorts mixtes. Les Rituels Mârids (décrits page) leur sont cependant exclusifs !

Le Pacifiste	L'ensorceleuse	L'Onde Sombre	Lumière Noire (DEX)	
Indépendance	Contact Magique	Lumière Noire (DEX)	Luminosité actuelle	SD
S'éloigner de votre coffre est désormais plus facile. Ajoutez votre niveau de Indépendance /2 à vos jets de Résilience pour résister aux mêmes effets que le Diméritium. Chaque niveau augmente aussi la distance maximum d'éloignement.	En exploitant de plus en plus la magie, les Mârids gagnent en puissance. Chaque point investit ici permet d'acquérir +2 en Vigueur. Au niveau 10, la vigueur du Mârid est de 30. Comme toutes les compétences, elle peut être l'objet d'un entraînement.	En revêtant vos pire émotions et en effectuant une danse, votre être dégage des ténèbres - cela abaisse la luminosité de -1 pour un nombre de rounds égale à votre niveau de Lumière Noire , de même que son amplitude en mètres x2. Le SD est fixé au tableau ci-contre.	Lumière aveuglante	20
			Lumière du jour	18
			Lumière tamisée	16
			Ténèbres	14
Nirvâna (EMP)	Danse Hypnotique (EMP)	Sombre Sang (COR)	Poison Sanglant	
Avec un discours inspiré et la moitié de votre Endurance, vous plongez une foule (égale à la moitié de votre niveau de compétence x10) dans un état de Nirvâna . Ils connaissent un bonheur incroyable et les plongent dans une léthargie méditative pour plusieurs heures. Le SD est un jet en opposition en Résistance Magique.	Exécuter une Danse Hypnotique capte l'attention du public dans un rayon de 20m pour une durée égale à votre niveau de compétence. Pour y résister, il faut réussir un jet de Résistance à la contrainte face au jet du joueur. Les personnes sous son emprise sont absorbés par le spectacle, mais peuvent réagir si quelque chose d'autre capte leur attention.	En étant blessé, le Mârid peut muter son sang en Sombre Sang . Ce dernier peut être lancé sur un ennemi pour l'aveugler (ça lui colle dessus). Lancez un jet de Sombre Sang SD 18 pour le générer. Vous pouvez vous entailler vous même pour en générer une dose tout les 5 PS. Pour se débarrasser du sang, il faut passer 3 rounds dédiés à seulement cela.	Utiliser le Sombre Sang en poison est possible, SD normal pour y résister, sauf si vous en concentrez dans une boisson : +2 SD pour chaque dose en supplément.	
			Dégâts de Poison : 4 dégâts par rounds qui ignorent l'armure.	
Oasis	Décomposition (VOL)	Abysses (VOL)	Indépendance	
Une fois par mois, vous pouvez vous transformer en Oasis , même en plein désert, l'eau est claire et pur pour les humains et animaux aux alentours. Votre corps et âme est dissoute dedans, et cet état dure un nombre maximum de jours équivalent à votre niveau d' Oasis /2. Vos affaires se transforment avec vous et vous pouvez reprendre forme avec. Rompez cette compétence lorsque vous le souhaitez.	À votre contact, vous pouvez dissoudre un Humain ou un animal - les monstres sont trop gros (en ce cas, juste une partie de leur corps). La cible peut esquiver ou faire un jet de Résistance à la Magie en opposition. Si le jet est réussi, l'action prends 5 rounds jusqu'à la fin. Si vous échouez, votre bras se dissout (révélant votre nature) pour un nombre de rounds égal à votre échec.	Punition Ultime, vous emmenez quelqu'un dans les Abysses , un espace secret où attend mille souffrances pour cette dernière. Le SD est la VOL x3 de la Cible. Si le jet est réussi, vous glissez ensemble dans un portail aqueux vers cet endroit. Si vous échouez, vous y servez bloqué pour un nombre de jours équivalent à votre échec.....	Niveau	Distance (km)
			1	2
			2	4
			3	8
			4	20
			5	50
			6	150
			7	450
			8	900
			9	1500
			10	5000

Origines des Mârids

Rencontrer un Mârid est rare, mais ils ont souvent élu domicile dans des endroits qui leur sont chers (qu'ils soient sacrés ou maudits) pouvant être les suivants :

rivières, sources, marais, fleuves, étangs, fontaines, puits, lacs, mers, océans

Quelle est l'influence des esprits de l'eau

On les connaît souvent comme révélateurs des grandes eaux et des déclenchements violents comme portant la foudre des Dieux locaux, les raz-de marée ou les tsunamis.

Mais, comme il n'y a jamais que du négatif ou du positif, les esprits de l'eau, bien évidemment apportent des énergies positives de protection et sécurité comme les dauphins, les baleines ou les orques.

La connotation aux sirènes est tantôt négative, comme celles qui attirent les pêcheurs par leurs chants afin de les perdre (Orphée et Ulysse), comme positive, de celles qui aident les marins à se diriger en pleine tempête.

Le monde de l'eau est méconnu et moins accessible que le monde terrestre. La partie de ce qui est visible est seulement à la surface. Ainsi, toute la vie repose sur les profondeurs et la partie immergée de l'iceberg.

Ainsi, les plus grands monstres marins comme la plus grandes légendes comme Atlantide, ont fécondé les esprits fertiles d'une menace ambiante des esprits de l'eau.... mais ont-ils tort ?

L'eau est également l'élément qui fait se perdre Narcisse en percevant son reflet.

En plus d'avoir apporté les navires humains il y a moins de mille ans, l'eau est à la fois perçue comme une bénédiction, c'est d'ailleurs avec elle, qu'on baptise, mais également comme crainte extrême.

Les esprits de l'eau forment un royaume, tout un peuple, où différents types d'élémentaux y cohabitent. Outre les animaux marins, qui font parties des esprits de l'eau, des êtres surnaturels, spirituels et légendaires composent ce royaume, comme les:

- ondines
- océanides (divinités des océans et mers profondes vivant dans l'eau)
- nymphes (divinité de la nature associée à l'eau mais d'allure humaine sans queue de poisson)
- naïades (divinité des eaux douces vivants dans l'eau)
- sirènes
- tritons (sirène masculine)

La différence entre ondines et nymphes réside surtout dans l'origine de la mythologie: germanique pour les ondines (ou appelées également nix) et les sirènes et scandinave pour les nymphes.

Les Mârids étant des créatures magiques, elles sont sensibles à l'Anti magie ! Une croyance veut qu'il existerait un mystérieux poison capable de leur faire subir de terribles souffrances, mais qui de bien intentionné, ou d'un petit peu cultivé, irait faire subir cela à une créature pacifique ?

Ondine est l'héroïne d'une légende alsacienne.

À sa naissance toutes les fées du voisinage sont réunies autour de son berceau et lui offrent des qualités nombreuses. La fée qui est sa marraine lui offre notamment une constance exceptionnelle. Un jour, elle est enlevée par un jeune seigneur qui réussit à se faire aimer d'elle au point qu'elle refuse de le quitter pour aller voir sa mère malade.

Pour punition, sa marraine la condamne à toujours aimer le seigneur quoi qu'il fasse. Celui-ci, fatigué d'elle, fait semblant de la croire infidèle. Il dit qu'il ne la croira que si elle va remplir un vase énorme à la source du Nideck. Après trois jours de marche en portant ce poids énorme, Ondine, épuisée, tombe dans l'eau en remplissant son vase. La fée, sa marraine, arrive à son secours et pour lui éviter de continuer à souffrir à cause du châtelain, la transforme en nymphe protectrice des eaux du Nideck. Depuis, les jours d'orage, on la voit apparaître dans les vapeurs des eaux de la cascade.

L'Ondine de l'étang (Die Nixe im Teich) est un conte de Grimm (KHM 181).



Dragon d'or

Il existe des créatures rares, présentant de plus rares mutations et particularités encore - faisant presque état d'accident aléatoire dans l'évolution de la Nature. Les Dragons d'Or (*Draconis Aurum nobilis* pour les Scholar humains) sont ce genre de Rareté Ultime, bien qu'il n'est pas certain s'ils sont une race à part entière ou une mutation stérile.

Création :

- les compétences difficiles comptent comme simple à la création, puis redeviennent difficile pour la suite de l'aventure.
- Sous forme Draconique, vous êtes insensible au feu, et avez +5 naturellement pour résister aux sorts.
- Vous êtes insensible aux menaces physique et n'avez pas besoin d'effectuer un jet de Courage ... en aucun cas.
- Les Dragons d'Or ont développé une forme de télépathie passive, mais n'est disponible que sous forme Draconique.

Faiblesses :

- Comme toutes créatures, ils sont sensibles à l'argent
- Ces créatures suivent un **code moral** proche de la celui de la Chevalerie (ce pourquoi ils se font passer pour des classes Noble), ils ne l'enfreignent que rarement et avec précaution. Gare à lui s'il s'écarte du chemin de guider les espèces moins développées ... voir les préceptes p 36.

Ces créatures sont par essence Magiques, ils craignent le Diméritium et sont chassés pour leurs organes uniques !

Équipement (3 au choix)
Épée de chevalier
Écu d'une famille noble
Bourse de 100 Couronnes
Sacoche
Pantalon
Gambison

Compétence Exclusive
Métamorphe (COR)
Vigueur
10
Compétences Magiques
1 Flamme de Novice
Compétences
Education (INT)
Enseignement (INT)
2 Langues au choix (INT)
Bagarre (REF)
Athlétisme (DEX)
Charisme (EMP)
Persuasion (EMP)
Psychologie (EMP)
Incantation (VOL)
Couronnes 40 x 2d6
240

Métamorphe (COR)

Les Dragons d'Or peuvent se changer en n'importe quelle créature, mais la plus facile à revêtir est celle des humains.

Contrairement aux Dopplers, il n'imitent personne, mais construisent un alter égo dans lequel ils se sentent eux et défendent la cause qui leur importe le plus. Il s'agit souvent d'un Noble, chevalier défendant les opprimés ou une cause Supérieure.

La transformation en Dragon leur donne des caractéristiques uniques qui sont décrites plus bas.

La Bête

Plus ils sont gros...

...Plus ils sont dangereux ! Cette maxime est vraie tant pour WoW que pour les Dragons Doré. Référez vous au tableau ci-contre pour chaque point.

Vous êtes plus grand et plus visible sous forme Draconique avec votre croissance. Obtenez -1 en Furtivité (sous forme Draconique) à chaque pallier acquis !

Le Destructeur

Magie Inhérente

Les Dragons possèdent une puissance Magique de par nature. Cette compétence augment leur niveau de Vigueur de +2. Au niveau 10, il sera à 30.

La magie étant dans leur gènes, ils « comprennent » la magie plus qu'ils ne l'apprennent.

Le Sage

Inspiration (EMP)

Les dragons d'Or peuvent inspirer les plus beaux sentiments (télépathiquement) pour faire ressortir le meilleur des mortels. Effectuez un jet d'Inspiration+EMP face à une résis à la contrainte de la cible. Les sentiments inspirés sont basiques maintenant ne nécessitent pas de parler - le but est souvent d'aligner favorablement une cible pour qu'elle vous écoute, même s'il est agressif à la base.

Formes Bestiales

La métamorphose vous permet de vous adapter dans d'autres formes, permettant de vous faire passer pour une autre créature. Ajoutez votre niveau de Forme Bestiales à celui de Métamorphe (COR) pour effectuer ces nouvelles formes mortelles et effrayantes.

Hybridation (COR)

Vous pouvez mêler plusieurs formes en même temps dans une vision cauchemardesque et destructrice pour vos opposants. Le plus connu étant des griffes ou ailes de dragon sous forme humaine.

Illumination (VOL)

Vous transmettez tout votre sagesse, connaissances et amour de l'humanité par le biais d'un regard. Réussissez un jet d'illumination contre la VOL x3 de la cible pour lui ouvrir de nouveaux horizons. Cette opération change les personnes de manière notable; en cas d'échec critique, vous risquez de faire l'effet inverse.

Mutations (COR)

En mangeant certaines créatures uniques, vous pourrez absorber leurs essence sous forme de mutagène. Lancez un jet de Mutations +COR pour savoir si vous réussissez à l'assimiler (à la place d'Alchimie). Vous pouvez posséder un maximum de 3 mutations. Si vous échouez, vous prendrez une forme mineur de mutation sous forme Draconique ET métamorphosée.....

Destruction finale

Lorsque vous êtes sous une autre forme que celle de Dragon, que vous êtes sans espoir, vous pourrez emporter vos ennemis avec vous. Destruction finale entraîne une explosion dévastatrice causant 10d10 dégâts de feu, embrasement 100% à quiconque se trouve dans le radius y compris vous-même. Le radius est égal à votre niveau de compétence x0,5km. Au niveau 10, l'explosion fait 5km.

Sacrifice

Versez votre sang pour un PJ mort (le Destin ne peut ramener les PNJ). Il reviendra à la vie et jouera normalement (sauf s'il est emputé de la tête....) quelques jours après. Il gagnera autant de PP que votre niveau de compétence en compensation. Valable une seule fois.

Métamorphe

Créature	SD
Dragon	12
Humain	14
Elfe	16
Nain	18
Halfelin ou Gnome	20
Formes Bestiales	
Autre Draconide	22
Hybride	24
Gros nécrophage	26
Bête	28
Cyclope	30
Vampire	32

Vous prenez en ce cas les caractéristiques de la créature en question.

Plus ils sont gros...

Niveau	Ajout
1	Griffes +1d6
2	Morsure +1d6
3	Nyctalopie
4	Queue renv +10%
5	+1 COR
6	Griffes saign +15%
7	Griffes +1d6
8	Morsure +ablation
9	Morsure +1d6
10	REF et DEX +1

Sous forme Draconique

Vous appliquez les nouvelles caractéristiques et compétences lorsque vous vous transformez en dragon, vous pourrez dépasser ainsi le niveau 10.

Si vous êtes transformé sous une autre forme, reportez vous aux caractéristiques dans le bestiaire officiel et non officiel.

Cacartéristique	Ajoutez
Ref	4
Dex	6
Cor	6
Emp	-2
Vol	2
Vit	4
Survie	+.5
Bagarre	+.4
Mêlée	+.5
Furtivité	-4
Résis. Magique	+.5

Armes			
Nom	Dégâts	Effet	Att/round
Morsure	6d6	Perce armure	1
Griffes	4d6	Saignement 25%	2
Queue	6d6	Renversement 40%	1





Jouer un Dragon d'Or

... ou La moralité chez Zerrikanterment

Les Dragons d'Or sont des êtres d'infini compassion à la base et ont toujours guidé, voir protégé autant que possible les espèces inférieures ou moins développées; c'est en cela que Zerrikanterment réconcilia le genre humain avec les Dragons à Zerrikania, en faisant fuir les dragons noirs et en donnant la compréhension orale, écrite et empathique aux humains de Zerrikania.

Tout d'abord parce que c'était la chose juste à faire : donner la possibilité aux êtres moins développés de s'améliorer, mais aussi car les Dragons Noirs sont l'autre penchant des Dragons d'Or.

Si vous souhaitez jouer avec la Corruption, dès que ce personnage commet un acte impardonnable (du moins sans une très bonne raison), augmentez son niveau de corruption de +1, puis tirez un d10. Si le score est supérieur ou égal au niveau de corruption, le dragon se sent mal d'exécuter la tâche mais continue la partie normalement.

S'il échoue, les valeurs qu'il mettait en avant n'ont plus d'importance, il descendra une longue pente jusqu'à devenir un Dragon Noir, amasser des richesses et tuer. La forme Draconique sera sa dernière....

Je propose une variante, et de faire jouer la corruption avec l'empathie (car c'est ce qui le connecte aux autres espèces) et faire un jet d10, afin de rester plus dans les règles du jeu original, en ce cas, les dés sont explosifs normalement et avec un SD.

En tant que Dragon d'Or, vous faites office de Moby Dick, une variante rare d'une espèce unique, qui se voue à protéger les autres et son espèce.

Vous pourrez être amené à guider certains destins vers leur accomplissement, retrouver des nids incendiés, chercher des reliques Draconiques ou d'espèces en voie de disparition.

Les préceptes qui suivent s'inspirent des sagesses de l'orient, la voie de l'honneur et de l'harmonie.

Les Préceptes de Zerrikanterment

Transmis par Zerrikanterment lui-même, ce code moral est transmis par les prêtresses plus que par les rares dragons eux-mêmes, qui ont conscience de ce questionnement de par leur nature...

Nul ne sait d'où Zerrikanterment tenait ces préceptes, certains pensent que cette sagesse viendrait soit de sages au-delà du grand sommet (à l'Est), soit de pensée venant de Hackland ; certains émettent l'hypothèse folle qu'il y aurait un pays des dragons, veillant sur ce monde et sur les autres sphères qu'ils visiteraient ...

L'HONNEUR :

L'honneur conditionne notre attitude et manière d'être vis à vis des autres. C'est la qualité essentielle. Nul ne peut se prétendre bon s'il n'a pas une conduite honorable. Du sens de l'honneur découlent toutes les autres vertus. Il exige le respect du code moral et la poursuite d'un idéal, de manière à toujours avoir un comportement digne et respectable.

LA FIDÉLITÉ :

Il n'y a pas d'honneur sans fidélité et loyauté à l'égard de certains idéaux et de ceux qui les partagent. La fidélité symbolise la nécessité incontournable de tenir ses promesses et remplir ses engagements. La fidélité nécessite la sincérité dans les paroles et dans les actes.

LA SINCÉRITÉ :

Le mensonge et l'équivoque engendrent la suspicion qui est la source de toutes les désunions. Le salut est l'expression de cette sincérité, c'est le signe de celui qui ne déguise ni ses sentiments, ni ses pensées, de celui qui sait être authentique.

LE COURAGE :

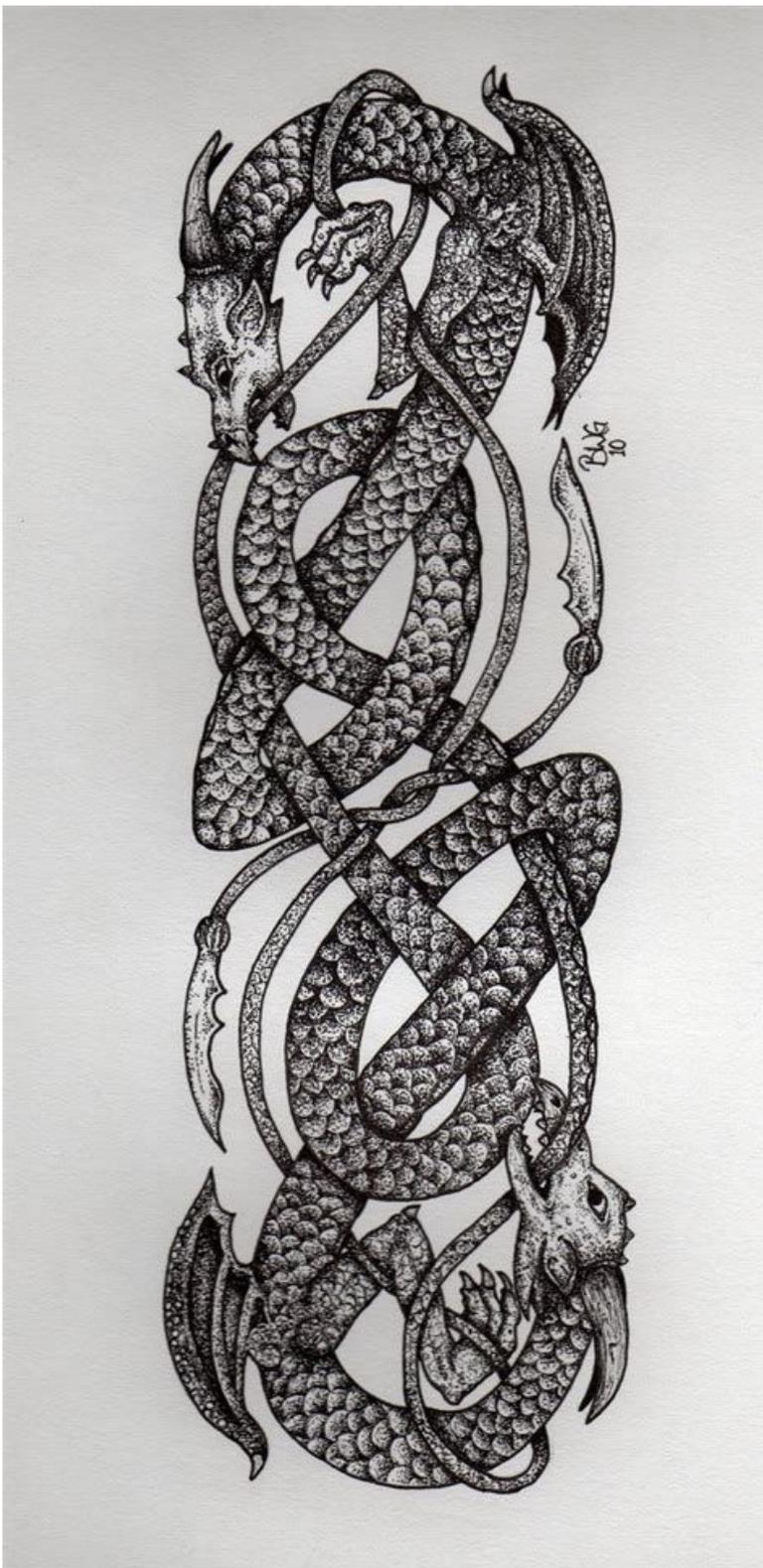
La force d'âme qui fait braver le danger et la souffrance s'appelle le courage. Ce courage qui nous pousse à faire respecter, en toutes circonstances, ce qui nous paraît juste, et qui nous permet, malgré nos peurs et nos craintes, d'affronter toutes les épreuves. La bravoure, l'ardeur et surtout la volonté sont les supports de ce courage.

LA BONTÉ et LA BIENVEILLANCE :

La bonté et la bienveillance sont des marques de courage qui dénotent une haute humanité. Elles nous poussent à l'entraide, à être attentifs à notre prochain et à notre environnement, à être respectueux de la vie.

LA MODESTIE et L'HUMILITÉ :

Si un être devient l'ambassadeur du code moral, il se doit de rester humble et ne pas flatter son ego. L'orgueil et la vanité freinent considérablement l'apprentissage de ce code moral. La bonté et la bienveillance ne peuvent s'exprimer sincèrement sans modération dans l'appréciation de soi-même. Savoir être humble, exempt d'orgueil et de vanité, sans faux-semblant est le seul garant de la modestie.



LA DROITURE :

C'est suivre la ligne du devoir, sans jamais s'en écarter. Loyauté, honnêteté et sincérité sont les piliers de cette droiture. Elles nous permettent de prendre sans aucune faiblesse une décision juste et raisonnable. La droiture engendre le respect à l'égard des autres et de la part des autres. La politesse est l'expression de ce respect dû à autrui.

LE RESPECT :

La droiture engendre le respect à l'égard des autres et de la part des autres. Respecter le sacré est le premier devoir d'un être développé. Quelles que soient ses qualités, ses faiblesses ou sa position sociale. Savoir traiter les personnes et les choses avec déférence et respecter le sacré est le premier devoir sacré car cela permet d'éviter de nombreuses querelles et conflits.

LE CONTRÔLE DE SOI :

Cela doit être la qualité essentielle de toute ceinture noire. Il représente la possibilité de maîtriser nos sentiments, nos pulsions et de contrôler notre. Le code d'honneur et de la morale traditionnelle enseignée doit être basé sur l'acquisition de cette maîtrise. Elle conditionne notre efficacité.

Parcours de vie en Terre Étrangère

Si votre personnage (ou même un PNJ) est originaire directement de ces contrées, vous pouvez vous référer aux tableaux suivant pour déterminer son environnement lors de son enfance.

Sa famille peut être partie pour diverses raisons ou envoyée en mission (si ce n'est de l'exil) dans les royaumes du monde connus.

Si votre héros n'as pas conscience de ses origines, son savoir aura été transmis par ses parent ou ami Influent qui l'aura guidé jusqu'à nos contrées.

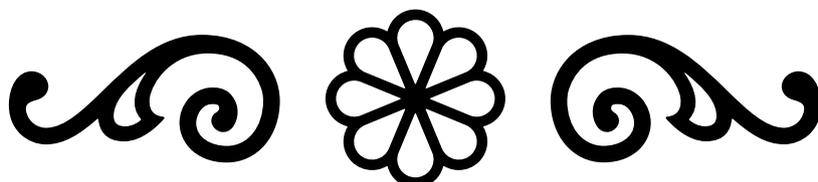
Dans un cas comme dans l'autre, choisissez ou tirez aux dés votre destin !

Les écoles de la Manticore et du Scorpion sont considérées comme perdues ou détruites, mais peut-être reste-t-il quelques représentants ?

Région d'origine		
Ophir	Jet	Zerrikania
Manissa Vous avez grandi dans la plus grande ville du continent, si ce n'est du monde connu. L'ombre du palais et jardins suspendus des Malliqs vous donnaient à la fois envie et vous terrifiait. Obtenez +1 en Artisanat	1 - 3	Thessos Cœur quasi central de la Faille que forme naturellement le Reinaume de Zerrikania, cette ville est ce qu'il y a de plus proche d'idée de civilisation. Obtenez + 1 en Alchimie
Région Fédérée Vous avez évolué dans l'une des régions reculées du Protectorat des Malliqs, acheminant des matières premières vers la capitale. Tirez dans le tableau suivant.	4 - 10	Secteur de la Faille Vous avez grandi dans l'une des parties de la Faille, dans une tribu ou colonie, loin en apparence du pouvoir Matriarcal. Tirez dans le tableau suivant.



Région du lieu de Naissance		
Ophir	Jet	Zerrikania
<p>Tribu indépendante Vous étiez en tribu ou indépendants, mais vous avez fini par rejoindre Ophir et respectez les Maliqs Obtenez +1 en Survie</p>	1	<p>Korath Votre famille vivait dans ce désert aride, la vie était difficile, peut-être étiez vous Nilfgaardien Obtenez +1 en Survie</p>
<p>Al-Haradh Vaste plaine désertique, elle abritait la forteresse des Sorceleurs. On y voit les meilleurs chameliers Obtenez +1 en Équitation</p>	2	<p>Forêt Kessere'an Les forêt les plus paisibles de tout Zerrikania, on y trouve les meilleurs dresseuses d'éléphants. Obtenez +1 en Vigilance</p>
<p>Cascades Région fertile avant les savanes, quasi isolée des Malliqs, elle est souvent attaquée par des tribus Obtenez +1 en Premiers Soins</p>	3	<p>Crysofara Surnommé les Canyons dorés, cette région regorge de filons d'or et de minerai précieux. Obtenez +1 en Résilience</p>
<p>Sahra' Région de Savanes poussiéreuses, on y trouve les hordes d'animaux Ophiri et peu de monstres Obtenez +1 en Résilience</p>	4	<p>Pitié de Zerrikanterment Région fertile et paisible de Zerrikania. On y trouve de nombreux champs, épices et sources. Obtenez +1 en Courage</p>
<p>Montagnes Interdites Régions dangereuse où des monstres ont élus domicile. Vous étés au bord du monde Ophiri. Obtenez +1 en Fabrication de Pièges</p>	5	<p>Vallée de l'Hydre Entrée de Zerrikania, constituée de canaux fertiles qui proviennent de 7 sources différentes. Obtenez +1 en Navigation</p>
<p>Vallée des Temples Région de temples taillés à même la roche, elle est peu peuplée car hantée par les Efrits et des esprits Obtenez +1 en Courage</p>	6	<p>D'yaabl Gea'n Une région de Savanes où l'on trouve la faune « normale » de Zerrikania: éléphants, tigres, etc... Obtenez +1 en Équitation</p>
<p>Tariq Hajriun On y trouve une longue route de pierres taillées, nul ne sait pourquoi elle était déjà présente. Obtenez +1 en Intimidation</p>	7	<p>Les Forêts de Soie Une vaste forêt terrible où réside principalement des araignées géantes. La survie y est difficile. Obtenez +1 en fabrication des pièges</p>
<p>Îles Kra-Hanary Archipel d'îles verdoyantes, il n'y a guère à y faire que d'élever des chèvres ou voir les montagnes. Obtenez +1 en Navigation</p>	8	<p>Vallée de la Lune Magnifique région où pousse des herbes médicinales. Chef lieu de rituels chamaniques. Obtenez +1 en Premiers Soins</p>
<p>Haute Oasis Surnommée la Haute Oasis, elle borde les alentours de Massina, capitale du monde Ophiri. Obtenez +1 en Vigilance</p>	9	<p>Grand Mur Région austère sur les hauteurs des montagnes à l'ouest, frontière naturelle avec le grand inconnu. Obtenez +1 en Intimidation</p>
<p>Hagia Ofirià Haut lieu qui donna son nom à la région, il est la capitale de la Foi et des Sciences pour les Ophiri. Obtenez +1 en Résistance Magique</p>	10	<p>Vieux Cratère Lieu le plus profond de la faille, on y trouve des cristaux luisants vendus dans tout le Royaume Obtenez +1 en Résistance Magique</p>



Parcours familial

Il est rare que tout se passe bien dans ce monde, vous pouvez encore une fois choisir du sort de votre famille, mais pouvez voir ce que le hasard vous réserve

Remarque pour les Sorceleurs : vous pouvez tirer/choisir ce qu'il est arrivé à votre famille, mais leur sort vous sera inconnu à moins que vous ne les retrouviez ?



Dé	Famille
Pair	Au moins un membre de votre famille est encore en vie (allez au tableau Parents ci-dessous)
Impair	Quelque chose est arrivé à votre famille (Allez au tableau Destin Familial p 41)

Dé	Parents
Pair	Vos parents sont en vie (allez au tableau Statut de Famille p 42)
Impair	Quelque chose est arrivé à vos parents (Allez au tableau Destin Parental)

Si le destin de votre famille vous paraît trop déprimant, rappelez-vous que la vie était dure, courte et brutale au moyen âge. J'encourage les MJ de faire commencer par le Statut Familial puis de faire les éventuels événements afin de voir de quelle déchéance le personnage fut victime, ou fut heureux d'être adopté !



Destin Familial

Si vous avez tiré que quelque chose est arrivé à votre famille, tirez ou choisissez ce qu'il s'est passé. Ceci affectera vos parents et vos frères/sœurs si vous en avez. Tout ce qui suit n'affecte pas forcément votre famille directement, certains événements impliquent votre relation avec eux. Une fois cela fait, aller au [Statut familial](#) p 43.

Destin Familial		
Ophir	Jet	Zerrikania
<p>Perdus ! Vous vous êtes perdu dans le désert ou une vaste forêt, vous êtes le seul à être rentré sain et sauf. Sont-ils encore en vie quelque part ?</p>	1	<p>Répudiés Votre famille a été répudiée par la communauté à cause de vos choix ou opinions, vous ne reviendrez plus là-bas sous peine de mourir.</p>
<p>Emprisonnés Pour de vrais crimes ou un coup monté, vous êtes le seul à en être réchappé. Les libérerez-vous des geôles des Maliqs ou des nobles ?</p>	2	<p>Servitude Votre famille est entrée en servitude auprès d'une communauté, un mage ou un riche Zerrikanien pour une dette contractée ou un pacte.</p>
<p>Hantés Les récoltes ne pousseront plus ou des spectres hantent vos murs Il était trop dangereux de rester !</p>	3	<p>Tués par un Mage Par malchance ou pour un contrat sur votre famille, un Mage a calciné votre famille. Vous seul en avez réchappé.</p>
<p>Criminalité Bousculé par les magouilles ou l'infortune, le train de votre famille a chaviré vers la criminalité pour survivre.</p>	4	<p>Cocon Des araignées géantes ont emprisonné votre famille dans des Cocons de soie. Leur sort peu enviable peut durer plusieurs années...</p>
<p>Caravane attaquée Votre caravane s'est faite attaquée par des monstres ou des brigands. Vous avez erré seul avant de retrouver la civilisation.</p>	5	<p>Caravane attaquée Votre caravane s'est faite attaquée par des monstres ou des brigands. Vous avez erré seul longtemps pour retrouver un clan ou un village.</p>
<p>Dettes Croulant sous les dettes de jeu ou des faveurs dûs, vous avez besoin d'argent désespérément pour rembourser ces personnes.</p>	6	<p>Querelles Votre famille s'est querellée il y a des générations. Vous ne savez pas comment ça a débuté ou alors c'est un ragots.</p>
<p>Exécutés Votre famille fut exécutée pour crime et trahison envers l'une des grandes Familles. Vous seul avez échappé à ce destin.</p>	7	<p>Disparus Votre famille a disparu et n'avez aucune idée où ils sont allés. Ils sont juste partis un jour sans un mot.</p>
<p>Disgrâce Par punition ou machination, une grande Famille a déchu la votre de toute vertu et reconnaissance. Vous êtes mal perçu en société.</p>	8	<p>Déchue Par punition ou machination, le Royaume vous a destitué de tout dans la Faillie. Votre nom est désormais honni de votre communauté.</p>
<p>Secret Votre famille a un lourd secret qui nuira à ses membres et à votre Nom. Vous devrez le protéger au péril de votre vie.</p>	9	<p>Sombre Secret Votre famille a un sombre secret qui vous ferait tous tomber. Vous ou le MJ pouvez décider lequel</p>
<p>Assassinés Machination destinée à eux ou à quelqu'un d'autres, vous êtes le seul à avoir survécu à ce funeste destin.</p>	10	<p>Dévorés Quelle que soit le monstre ou la bête, votre famille fut sauvagement dévorée vivante, peut-être même sous vos yeux</p>

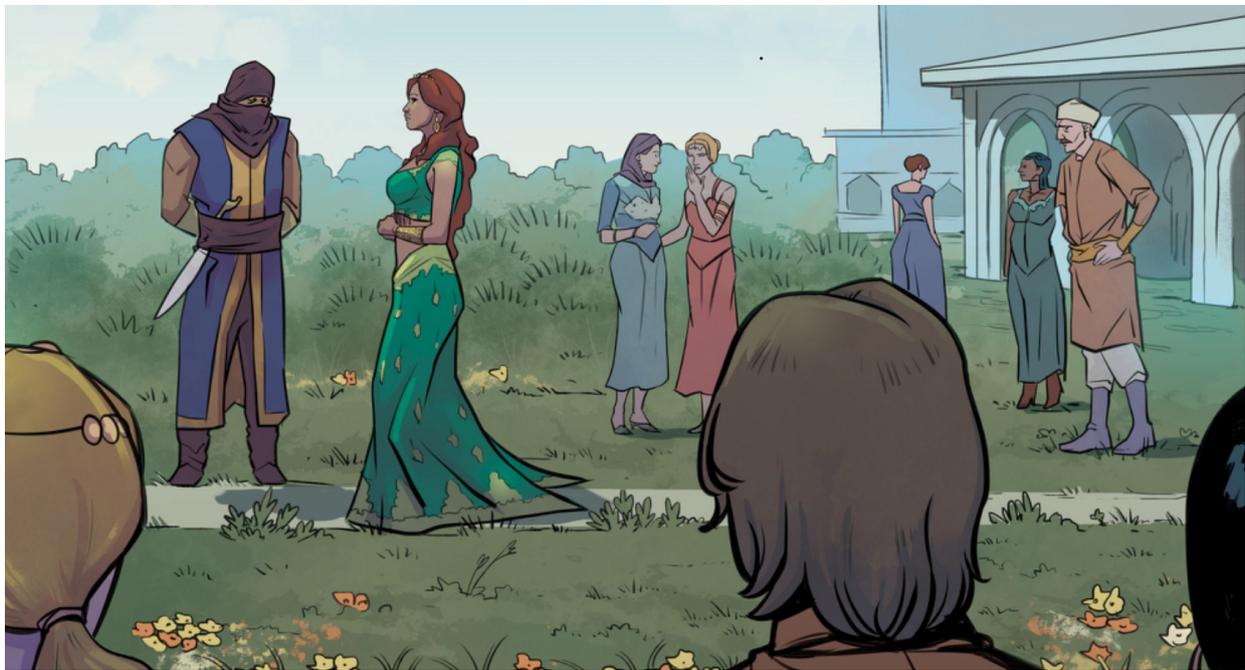
Destin parental

Si vous avez tiré que quelque chose est arrivé à vos parents, tirez ou choisissez ce qu'il s'est passé. Tout ce qui suit n'affecte pas forcément vos parents directement, certains événements impliquent votre relation avec eux, tel que vendus ou donné par eux dans votre jeunesse.

Une fois cela fait, allez au [Statut familial](#) p 43.

Dé	Lequel de vos parents
1 - 4	Père
5 - 8	Mère
9 - 10	Les deux

Destin Parental		
Ophir	Jet	Zerrikania
<p>Victime d'indigènes Vos ou votre parent est décédé lors d'une attaque d'une tribu indigène. La bestialité de ces hommes hante encore vos nuits.</p>	1	<p>Sacrifiés Vos ou votre parent a été sacrifié pour le bien du village. Vous ignorez si l'esprit fut apaisé ou si c'était une machination.</p>
<p>Abandonné Vous avez été laissé dans la nature et avez survécu malgré le climat et les monstres. Peut-être était-ce voulu ou accidentel.</p>	2	<p>Traîtres Vos ou votre parent fut confondu pour avoir conspiré contre la tribu. Vous ignorez si cela était vrai et quelles étaient ses ou leurs raisons.</p>
<p>Maladie Mortelle Vos ou vos parents furent victime d'une maladie mortelle, peut-être même un poison vicieux. Vous avez été chanceux de ne pas être affecté.</p>	3	<p>Suicide Vos ou l'un de vos parents s'est suicidé dans le désespoir le plus total, ne pouvant retrouver la gloire du passé au sein de la tribu.</p>
<p>Vendu Vous avez été vendu ou échangé contre des biens, contre votre labeur ou par charité. Vos parents ont eu plus besoin de cet or que de vous.</p>	4	<p>Mort au combat Vos ou votre parent est mort au combat, soit lors d'un duel de clan, soit une attaque contre le village. Vous vous rappelez son courage.</p>
<p>Exécutés Vos ou l'un de vos parents a été tué par un mage solitaire. Ils ont voulu le tourner contre la mauvaise personne et ont payé !</p>	5	<p>Partis pour la gloire Vos ou l'un de vos parents est parti pour la gloire individuelle ou celle de la tribu. Les raisons de ce geste est publiquement inconnu.</p>
<p>« Accident » Vos ou l'un de vos parents a été victime d'un accident. Il semble qu'un rival a trouvé le moyen de les faire taire.</p>	6	<p>Exilés Vos ou l'un de vos parents a été exilé de votre terre ancestrale à cause d'un crime ou d'opinions divergentes contre la tribu ou le Reinaume.</p>
<p>Bouc émissaires Vos parents ont été accusés à tort pour un crime, peut-être ont ils été au mauvais endroit au mauvais moment.</p>	7	<p>Maudits Vos ou l'un de vos parents a été maudit, peut-être même par la prêtresse du village. Vous pouvez décider de laquelle ou laisser le MJ.</p>
<p>Contrat accompli Vos ou l'un de vos parents a disparu suite aux réclamations d'un Efruit qui a exigé son dû. Vous ignorez de quoi il s'agissait ni où ils se trouvent.</p>	8	<p>Donné Vos parents vous ont confié à une autre famille pour que vous puissiez survivre, ils n'avaient pas les moyens de vous garder dans leur vie.</p>
<p>Esclavage Vos ou l'un de vos parents est devenu un esclave. Soit à cause d'un crime, soit un coup monté. Vous ignorez à qui il fut vendu.</p>	9	<p>Expédition Lointaine Vos ou l'un de vos parents est parti pour une expédition lointaine. À la recherche du passé ou peut-être sous la demande d'un Dragon.</p>
<p>Kidnappé Vos ou l'un de vos parents a été kidnappé par un noble, ou pire, l'une des Grande Famille. Il ou elle a du attiré un Seigneur ou son fils.</p>	10	<p>Dévoré Vos ou l'un de vos parents a été dévoré par des créatures ou un monstre massif. Vous avez peut-être été témoin de ce moment et avez dû fuir.</p>



Statut Familial

Tout le monde n'a pas la même enfance, si l'un grandit fils de Roi dans un château, un autre était enclavé dans le vignoble d'un riche marchand. Cela définit le statut de votre famille et quel genre de personne vous êtes devenu en grandissant. L'équipement de base est un legs de votre famille. Choisissez ou tirez au dé 10, puis allez à [Ami Influent](#) p 45.

Statut Familial		
Ophir	Jet	Zerrikania
Aristocratie Vous avez grandi dans un manoir avec des serviteurs. Vous deviez toujours bien vous comporter et impressionner les autres. Équipement de Base : Lettres de noblesse (+2 Réputation)	1	Chefs de Clan Vous avez grandi dans une large maison avec des serviteurs. Vous deviez toujours être le plus fort ou le plus intelligent de la tribu. Équipement de Base : Écu de noblesse (+2 Réputation)
Adopté par un Mage Vous avez été donné à un mage étant jeune. Vous viviez dans le confort mais avez peu vu votre bienfaiteur qui était toujours occupé Équipement de Base : Chronique (+1 Éducation)	2	Chasseurs Vos parents étaient des chasseurs hors pairs, indépendants ou contribuant fortement à la communauté. Vous aimiez être avec eux. Équipement de Base : Arc court
Chevaliers Vous avez grandi dans un manoir pour devenir un seigneur ou une dame de haut rang, tout fut décidé pour vous à votre naissance Équipement de Base : Héraldique de famille (+1 Réputation)	3	Caravaniers Vos parents étaient caravaniers, plus souvent sur les routes qu'au village. Vous aidiez à préparer les bêtes et chevauchiez parfois des éléphants. Équipement de Base : Harnais de qualité
Marchands Vous avez grandi dans une échoppe entouré de cris, de réclames et d'or. Vous avez su être très sociable dans votre jeunesse et ça vous sert ! Équipement de Base : 2 Connaissances	4	Artisans Vous avez grandi dans un atelier ou forge pour votre clan. Une grande responsabilité pesait sur ses épaules de votre famille. Équipement de Base : 3 diagrammes/formules basiques
Artisans Vous avez grandi dans un atelier d'artisans, vos journées (parfois longues) étaient remplies de sons d'outils et de création Équipement de Base : 3 diagrammes/formules basiques	5	Prêtres de Zerrikanterment Vos parents font partie des rares êtres qui doivent garder et transmettre les savoirs, avec la mission d'éduquer les futures générations. Équipement de Base : Schémas antiques (+1 Artisanat)

Ophir	Jet	Zerrikania
Artistes Vous avez grandi dans une troupe d'artistes. Vous certainement beaucoup voyagé ou vous êtes produit dans un théâtre. Équipement de Base : 1 instrument & 1 Ami	6	Marchands Vous avez grandi dans une échoppe itinérante ou non et aidiez vos parents. Vous avez su être très sociable dans votre jeunesse et ça vous sert ! Équipement de Base : 2 Connaissances
Paysans Vous avez grandi dans une ferme à la campagne. Vous ne possédez pas grand chose et votre vie est simple mais dangereuse. Équipement de Base : Un symbole de chance (+1 Chance)	7	Paysans Vous avez grandi dans l'une des rares fermes. Vos champs étaient convoités par les tribus alentours et les maraudeurs. Équipement de Base : Un symbole de chance (+1 Chance)
Docteurs Vous avez presque grandi dans une éprouvette Ofirienne, vos parents testaient sur vous autant de nouveaux onguents que de nouveaux poisons.... Équipement de Base : Formules basiques (+1 Alchimie)	8	Orphelin Vous êtes passé d'une tribu à l'autre mais avez toujours dû compter que sur vous et vos semblables pour survivre. C'est eux votre famille. Équipement de Base : Herbier improvisé (+1 Survie)
Criminels Vous êtes né dans une mafia, et y avez grandi, vous savez que la vie est dangereuse... pour les autres ! Vous avez des bons et mauvais souvenirs. Équipement de Base : Insigne de malfrat (+1 Conn. de Rue)	9	Guérisseurs Votre famille dirigeaient un hospice, étaient chamanes ou des envoyés de la Pitié itinérants. C'était difficile mais vous sentiez utile ! Équipement de Base : Formules basiques (+1 Premier Soins)
Orphelin Vous avez grandi dans la rue avec d'autres orphelins, c'était eux votre famille et avez appris à compter les uns sur les autres. Équipement de Base : Herbier improvisé (+1 Survie)	10	Domestiques Vous êtes né dans la servitude et avez vécu dans des quartiers donnés par vos maîtres. Vous aviez peu pour vous nourrir et étiez souvent battu. Équipement de Base : Un oiseau ou un serpent entraîné

Les **connaissances** et les **Amis** sont à tirer dans le tableau 'alliés et ennemis' dans le **Livre de règles** p 33.

Vous pouvez décider s'ils vous ont suivi dans les royaumes connus.



Ami Influent

La majeure partie des gens peuvent nommer quelqu'un qui les a aidés à se façonner tels qu'ils sont aujourd'hui. L'objet obtenu est avant tout sentimental aux yeux du personnage. Lancez un d10 ou choisissez, puis allez à **Frères et sœurs** p 46.

Ami Influent		
Ophir	Jet	Zerrikania
L'Église Vous avez grandi avec l'influence de la religion locale et passiez des heures à l'église. Objet : un texte sacré	1	Chamanisme Vous avez grandi avec l'influence de la religion chamanique et passiez des heures aux rituels. Objet : un symbole sacré
Un Paria Votre plus grande influence était un paria en marge socialement, qui vous a appris à questionner la société. Objet : un Badge très coloré	2	Ermite Votre plus grande influence fut un Ermite qui vous a appris l'importance du questionnement avant de passer à l'action. Objet : une petite gourde
Aristocrate Un membre d'une prestigieuse famille vous a enseigné la fierté et la subtilité de l'étiquette. Objet : une chevalière	3	Prêtresse de Zerrikanterment Vous avez grandi sous l'influence d'une prêtresse qui vous a appris le contrôle de soi. Objet : une tablette des enseignements
Artisan Votre plus grande influence a été un artisanat qui vous a appris à aimer la compétence et la précision dans tous vos actes. Objet : Une babiole créée par vous	4	Matriarche ou Patriarche Votre plus grande influence fut une ou un chef de Clan qui vous a appris à diriger les hommes et instaurer l'ordre. Objet : un collier en argent
Bateleur Votre plus grande influence a été un artiste qui vous a appris le sens de la mise en scène et du show. Objet : Un ticket d'entrée	5	Danseuses de charmes Votre plus grande influence fut des danseuses itinérantes, qui vous ont appris l'importance de prendre soin de votre aspect extérieur. Objet : bracelet de cheville
Mage d'Eau Vous avez connu un mage qui vous a appris à ne pas craindre la magie et l'importance de la connaissance. Objet : Un petit pendentif	6	Mage de Feu Vous avez connu un mage qui vous a appris à compter sur votre force et à piétiner les faibles selon vos envies. Objet : un briquet
Soldat Votre plus grande influence a été un soldat qui vous a appris à vous défendre physiquement. Objet : Un trophée de bataille	7	Dragon Votre plus grande influence a été un Dragon d'Or qui vous a appris à veiller sur vos proches. Objet : Une petite griffe de Dragon
Un Criminel Votre plus grande influence a été un criminel qui vous a appris à vous occuper de vous-même. Objet : Un masque	8	Caravanier Votre plus grande influence fut un Caravanier qui vous a appris comment vous déplacer en groupe. Objet : un foulard Zerrikanien.
Mârid Votre plus grande influence a été un Mârid qui vous a appris que tous ne sont pas mauvais et que les mystères des Dieux sont infinis. Objet : Une statuette étrange.	9	Chasseur Vous avez connu un chasseur qui vous a appris l'importance de savoir se repérer et se débrouiller dans la nature. Objet : une petite fronde.
Caravanier Votre plus grande influence fut un caravanier qui vous a appris à protéger ceux que vous aimez et la force d'un groupe. Objet : un turban Ofiri	10	Un Maraudeur Votre plus grande influence a été un pillard qui vous a enseigné que vous pouviez prendre ce que vous vouliez. Objet : une sacoche

Frères et sœurs des Pays Lointains

Les gens des pays lointains ont tendance à mourir jeunes de maladie, de famine ou juste par de la violence. Cela signifie que les familles sont nombreuses pour combler le haut taux de mortalité, et est plus ou moins haute en fonction des Régions.

Vos frères et sœurs sont une réserve de vie pour un héros s'il vient à mourir prématurément, il peut reprendre l'aventure facilement ainsi. Si un membre de votre famille veut votre mort, est jaloux ou autre, il a peut avoir été votre ennemi pendant une quête (ou même vous a tué) et s'il remplace votre premier héros, cela peut donner une interaction intéressante avec les autres joueurs.

Ophir	Jet	Zerrikania
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
Enfant unique	6	6
Enfant unique	7	7
Enfant unique	8	8
Enfant unique	9	Enfant unique
Enfant unique	10	Enfant unique



Pour chaque frère ou soeur, tirez 4d10 à la suite et référez vous au tableau ci-dessous, ou vous pouvez vous inspirer de ce tableau pour forger votre propre famille.

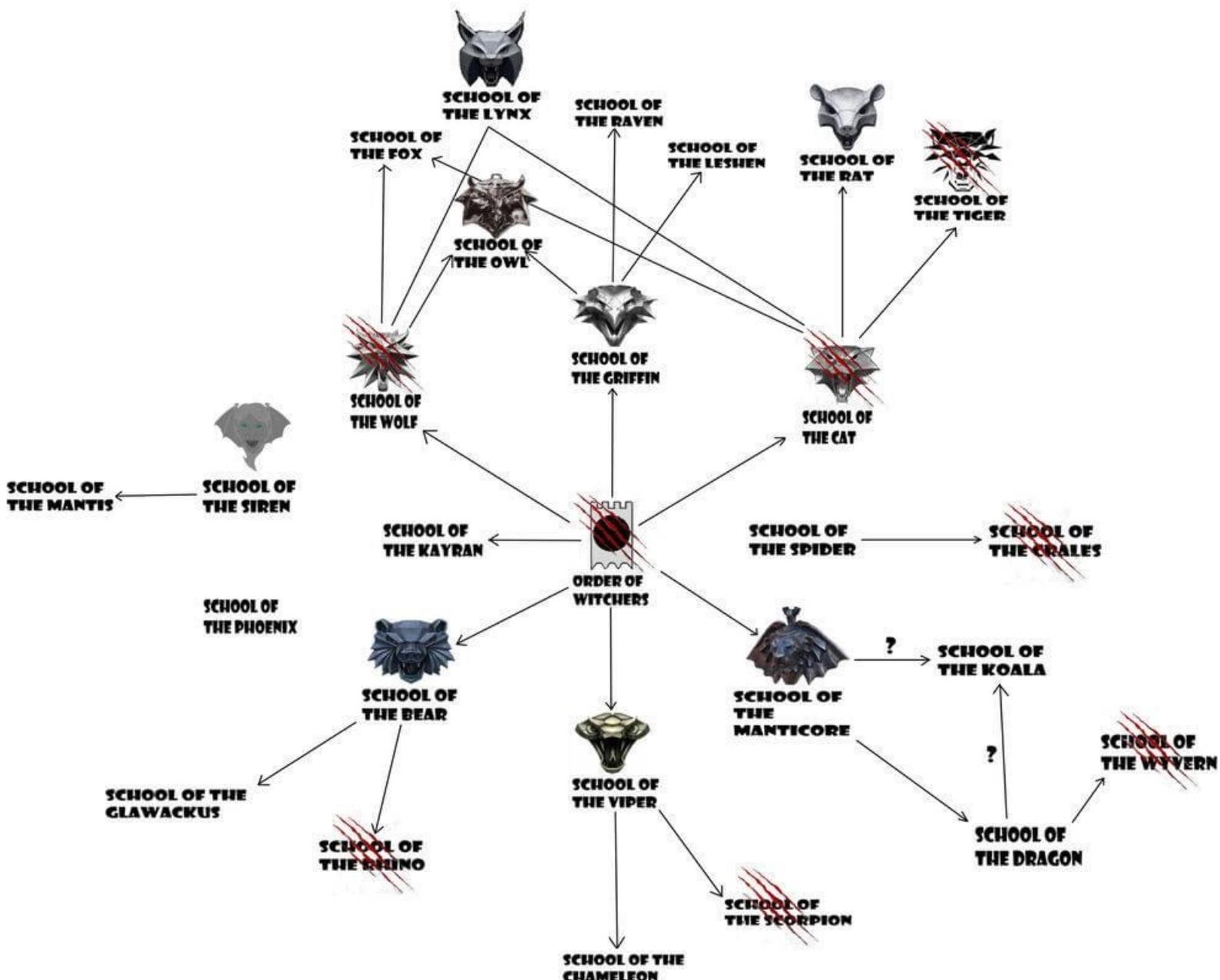
Dé	Genre	Âge	Sentiment envers vous	Caractère
1	Masculin	Plus jeune	Veut votre mort	Timide
2	Féminin	Plus jeune	Ne vous supporte pas	Agressif
3	Masculin	Plus jeune	Est jaloux de vous	Gentil
4	Féminin	Plus jeune	Aucun sentiment sur vous	Étrange
5	Masculin	Plus vieux	Aucun sentiment sur vous	Bienveillant
6	Féminin	Plus vieux	Aucun sentiment sur vous	Bavard
7	Masculin	Plus vieux	Aucun sentiment sur vous	Romantique
8	Féminin	Plus vieux	Vous apprécie	En retrait
9	Masculin	Plus vieux	Vous admire	Dépressif
10	Féminin	Jumeaux	Vous adore	Immature

Les écoles perdues

Le peu de documents datant de l'époque de la fondation de l'ordre des Sorcisseurs ont tous été perdus ou détruits intentionnellement. On en connaît cependant certaines de réputation : telles que l'école du Hibou, du Tigre et du Rat; sans mentionner celles qui sont certainement un fantasme, comme celle du Phénix, le Gouffre du Lion (à Hannu) ou encore celle de l'Araignée.

Mais deux d'entre toutes ces écoles sont bel et bien réelles, bien que l'école du Scorpion soit tombée pour une raison inconnue.

Si vous voyagez ou rencontrez les bonnes personnes, peut-être aurez vous l'occasion de trouver des schémas de leur arsenal perdu, et peut-être même, si vous amadouez l'un des Sorcisseurs adéquats, leur style de combat unique...



L'école de la Manticore



L'École de la Manticore, est située quelque part dans les montagnes de Buyan, une frontière naturelle entre Zerrikania et Hackland.

La forteresse porte le nom de **Kaer Treddmohr**.

L'école de la Manticore est l'une des fractions dissidentes les moins connues de l'ordre créé par Alzur et Cosimo Malaspina au 10^{ème} siècle, elle a émergé après l'émigration de plusieurs sorciers vers l'Extrême-Orient qui se sont établis sur le territoire Buyan.

L'équipement de l'école Manticore est de poids moyen et se concentre sur l'alchimie et les bombes, peut-être suite à l'implication de Mages et Alchimistes de Zerrikania.

En tant que tel, il est fortement implicite que l'école et ses disciples se sont peut-être spécialisés dans l'utilisation de produits chimiques et de technologie. Les Sorciers de la Manticore semblent posséder des normes d'étiquette sociale inférieures à celles des autres écoles, ce qui a été mentionné dans des notes sur l'un de leurs membres les plus célèbres, Merten.

Si vous avez étudié dans cette école, vous obtenez un **+2 en Alchimie**

style de combat

Le Style de combat de l'école de la Manticore ne réside pas uniquement dans l'art de l'Alchimie et des pièges, mais bien de sa mise en pratique.

Si vous l'apprenez, vous parviendrez à pouvoir esquiver ET faire une petite action instinctive : soit boire une potion, soit lancer un petit objet : tels qu'une dague ou du liquide inflammable (les bombes sont trop lourdes pour cet action !).

Les maîtres Sorciers fondateurs réussissaient à esquiver de lourdes attaques, puis lancer un signe sur leurs ennemis, mais cette époque est révolue...

Accès Rapide = coûte seulement une action simple sans un round (comme une attaque rapide).

Arsenal

Les Armures

Ce set unique léger et confortable est parfait pour esquiver et être vif comme l'éclair. Trois lanières à l'épaule gauche permettent un accès rapide à trois potions de Sorciers.

Nom	PA	Dispo	AE	Effets	VE	Poids
Armure tête						
Capuche de la Manticore	12	I	1	+1 invocation du signe Aard	0	1,5
Armure Torse						
Armure de la Manticore	12	I	1	+1 Esquive 3 potions en accès rapide	0	4
Armure jambes						
Jambières de la Manticore	12	I	1	+1 VIT	0	2
Set complet (Remplace les effets individuels)						
Set d'armure de l'école de la Manticore	12	I	3	+2 Esquive +1 VIT +2 invocation du signe Aard Toxicité Max +10% 3 potions en accès rapide	0	6,5

Les épées

Ces deux épées sont plus légères que celles utilisées par les Sorcisseurs d'ordinaire, les mauvaises langues parlent d'un acier de qualité médiocre à Zerrikania et dans les environs de Kaer Treddmohr.

Nom	Type	PRE	Dispo	DEG	Fia.	Mains	POR	Effets	Diss.	AM	Poids
Épée en fer de la Manticore											
Épée en fer de la Manticore	T/P	.+2	R	3d6	8	1	~~	Perforante / météorite +2 Équilibrée	G	1	1,5
Épée en argent de la Manticore											
Épée en argent de la Manticore	T/P	.+2	R	1d6	8	1	~~	Argent 3d6 Équilibrée	G	1	1,5

Les diagrammes

Diagrammes de la Manticore					
Nom	SD	Temps	Composants	Investissement	Coût
Capuche	18	5h	Cuir x2, Coton x2, Lanière de cuir x2, Émeraudes parfaites x2, Optima Mater x1, Cire x2, Tissu x2		430
Armure	20	8h	Glande d'une Manticore ancienne , Plaques d'acier noir x4, Cuir x2, Cuir durci x4, Tissu x6, Cire x2, Optima Mater x4, Lanières de cuir x8, Coton x4		1204
Jambières	18	6h	Plaque d'acier noir x4, Laine x2, Coton x4, Cire ambrée x5, Cuir renforcé x2, Lanières de cuir x4		620
Épée en fer	16	6h	Acide d'éckinoppre x2, Acier sablonneux x2, Cuir x2, Météorites x4, bois durci x2, Minerai luisant x2		621
Épée en argent	18	8h	Argent x4, Acier sablonneux x3, Cuir x1, bois durci x2, Minerai luisant x4		458



L'école du Scorpion

« Ils étaient autrefois les plus grands guerriers d'Ofir. »
—Malliq Nibras

L'École du Scorpion était une école de sorciers fondée par plusieurs membres de l'École de la vipère lorsqu'ils se sont rendus à Ophir en l'an 1200 où leurs services étaient nécessaires, en raison de l'augmentation excessive de la population de monstres, à laquelle les guerriers ofirites ne pouvaient pas faire face (tel que les terribles Mutadir, des Scorpions Géants, d'où leur nom).

C'est ainsi que les différents gouverneurs de la région se sont mis d'accord et ont offert aux vipères les installations et les ressources nécessaires pour fonder une école et ainsi mettre fin à ce problème qui affectait tout le monde. Ainsi, l'École du Scorpion est née dans le désert de Al-Haradh à l'extrême Sud, sous le nom de **Mutadir Hud**.

Le conflit entre les mages et les sorciers de l'École du Scorpion était en gestation pratiquement depuis le début, puisque ceux-ci ont commencé à se sentir jaloux des sorciers, car ces derniers, avec le passage du temps, ont commencé à prendre de plus en plus d'importance, à tel point qu'elle a commencé à rivaliser avec la caste des sorciers; ce qui a conduit à un point de tension qui a éclaté en 1242. Les sorciers ont alors commencé une guerre de propagande pour les discréditer et les détruire, afin qu'ils n'enlèvent pas l'importance qu'ils avaient dans les différentes sociétés de la région - notamment auprès des Malliqs.

En 1244, la propagande permit l'escalade de la violence populaire espérée, pour aboutir à l'attaque et destruction de la forteresse des Scorpions.

Son extinction était due principalement à l'attaque de sa forteresse dans le désert, provoquée par les sorciers. Certains ont survécu, mais peu. Car, contrairement à l'École du Griffon, la forteresse des scorpions a été complètement détruite et seuls ceux qui n'étaient pas présents dans la forteresse ont survécu.

Et les rares qui ont survécu ont été chassés par les sorciers et les immortels, jusqu'à ce que l'École du Scorpion disparaisse officiellement.

Des rescapés auraient tenté de retourner au Nilfgaard par tous les moyens, alors que quelques uns ont fuit avec leurs savoir afin de les cacher pour des jours meilleurs ...

L'école du Scorpion a laissé de nombreuses influences sur Ophir, surtout dans les légendes et les histoires. Avec le temps, la haine populaire est devenue amour et idéalisation du dernier combat de la forteresse (la légende veut qu'une noble serait restée aux côtés de son amant Sorcier), leur disparition a eu une répercussion notable sur le territoire.

De nombreux dirigeants d'Ophir ont fini par acquérir des objets de l'École du Scorpion, et le marché noir est quotidiennement alimenté en fausses reliques ...

Si vous avez étudié dans cette école, vous obtenez +2 en **Artisanat**.



Le style de combat

Là où l'école de la Manticore apprenait à ses élèves à esquiver et préparer le combat, l'école du Scorpion tira parti de la qualité des minerais présent à Ophir et de la connaissance de l'art de la Forge. Si vous apprenez ce style, vous parviendrez à assener un coup puissant après avoir accepté de recevoir une attaque de plein fouet (compatible avec le signe Quen)! Une fois le coup encaissé, vous aurez un bonus de +5 (appliquez le malus de -3 du coup puissant) pour votre attaque.

Cette technique effroyable laissa plus d'un immortel tranché en deux derrière les pas d'un Sorceleur...

Arsenal

Les Armures

Ce set unique est horriblement lourd même pour des Sorceleurs entraînés, mais il a le mérite d'être l'une des meilleures du Monde connu et d'Ophir.

Trois lanières à la ceinture permettent de dégainer rapidement des bombes.

Nom	PA	Dispo	AE	Effets	VE	Poids
Armure tête						
Capuche du Scorpion	20	I	1	+1 invocation du signe Quen (Visibilité restreinte)	0	3
Armure Torse						
Armure du Scorpion	25	I	1	+1 COR	2	25
Armure jambes						
Jambières du Scorpion	20	I	1	+1 Résistance Magique 3 Bombes en accès rapide	1	10
Set complet (Remplace les effets individuels)						
Set d'armure de l'école du Scorpion	25	I	3	+2 invocation signe Quen (Visibilité restreinte) +2 COR +1 Résistance Magique 3 Bombes en accès rapide	3	38





alex_grafika@mail.ru

Tokaryuk Alexandra

Les Épées

Les armes de l'école du Scorpion sont aussi tranchantes que finement décorées ! Et si vous ne finissiez pas tranché en deux, les poisons utilisés sur leurs armes pouvaient encore vous tuer lentement. Inspirées des cimenterres Ophiris, l'implication d'artisans ou de Forgerunes est une possibilité.

Nom	Type	PRE	Dispo	DEG	Fia.	Mains	POR	Effets	Diss.	AM	Poids
Épée en fer du Scorpion											
Épée en fer du Scorpion	T/P	0	R	4d6+4	8	2	~~	Perforante / météoritique Poison 25%	~~	1	2,5
Épée en argent du Scorpion											
Épée en argent du Scorpion	T/P	0	R	1d6+2	8	1	~~	Argent 3d6 Perforante	~~	1	1,5

Diagrammes

Les métaux (et du textile) utilisés pour décorer les armes et armures de cette école sont exotiques mais peuvent être, paraît-il, remplacés par de l'or et du coton.
La question reste : l'arsenal tire-t-il partie de ce minerai, ou est-ce une simple déco ?

Diagrammes du Scorpion					
Nom	SD	Temps	Composants	Investissement	Coût
Capuche	18	5h	Cuir x2, Soie x4, Lanière de cuir x2, Saphir parfait x2, Optima Mater x1, Cire x2, Acier sablonneux x2,		430
Armure	20	8h	Cœur de Mutadir ancien , plaques d'acier noir x8, Cuir x2, Cuir durci x4, Cire x5, Optima Mater x4, Lanières de cuir x8, Soie x10, Carcasse de Mutadir x5		1204
Jambières	18	6h	Plaque d'acier noir x4, Tissu x2, Soie x4, Cire x5, Cuir renforcé x2, Lanières de cuir x4, Huile de Palmier x4		620
Épée en fer	16	6h	Acide d'éckinoppre x2, Acier sablonneux x3, Cuir x2, Météorites x2, bois durci x3, Rune Tchernobog x1		621
Épée en argent	18	8h	Argent x4, Acier sablonneux x2, Cuir x2, bois durci x2, Acide d'éckinoppre x2, Charbon x2		458



Technologies des autres Mondes

« Approchez, approchez !

Venez admirer ces objets venus de l'autre côté des mers ou du désert de Korath dans mon chariot ! Je vous le jure, tout cela m'est parvenu légalement et j'ai vu des merveilles sans noms briller plus que l'or. Prenez cette tenue par exemple, seules les danseuses zerrikanniennes savent s'en vêtir, voyez cette neige éternelle !

Et ce coffre là, il contient les anciennes affaires de mes gardes Ophiri ... je vous montre ? »

Rodolf Kazmer

Que ça soit à Thessos ou à Manisa, vous aurez l'occasion de trouver mille trésors de curiosités dans les souks ou les caravanes itinérantes.

La plupart des objets sont trouvables sur tous les continents, même connus, certains sont originaires que de Zerrikania, d'autres uniquement d'Ophir.

Référez vous au code couleur encre cas !

Autant il est facile d'estimer le prix à Ophir vu que les Dri'haams ont une réelle valeur, mais à Zerrikania, le troc et l'estimation en minerai précieux sont plus courants. Un système monétaire semble se dessiner au coeur de Thessos, mais la Reine ne l'a pas encore instauré officiellement.

Tout est transposé en Couronnes d'or de Novigrad pour une estimation facile.

Les objets en rouge sont originaires de **Zerrikania**, en bleu **d'Ophir**. Les objets en jaune sont des équipements des **Cavaliers du Désert**.



Objets commun

Si l'on retrouve sur les continents plus ou moins les mêmes produits de premières nécessité, tels que des cordes, des lanternes ou même un briquet, voici quelques petites choses exotiques que l'on peut trouver là-bas uniquement !

Nom	Dispo.	Effet	Diss	Poids	Prix
Pilon et mortier	P	Nécessaire pour les onguents	P	1,5	24
Bourse de vers	I	De quoi corser le Fisstech des copains	P	0.5	100
Vêtements de voyage	P	+5 en résilience contre la chaleur	G	0,5	5
Vêtements de danse	R	+1 en représentation	G	1	120
Neige éternelle	R	Bloc blanc nacré; froid et solide	Var.	2	150/kg
Bijoux ornés	R	Reconnaissance des haut rangs	M	0,1	200
Encensoir	C	Purifie les lieux	P	1	25
Brasero	C	Feu de rituels	~	4	35
Sifflet d'os	P	Sifflet de signaux	M	0,1	3
Narguilé	P	Fumer en société	P	1	5
Narguilé de qualité	C	Fumer avec classe (+1 en EMP)	G	2	45
Narguilé d'apparat	I	+3 en EMP	~~	3,5	150
Voile de sable	C	+1 en Furtivité dans le sable	P	0.5	50
Voile de feuillages	C	+1 en Furtivité dans les forêts	P	1	120
Voile rocheux	I	+1 Furtivité dans les montagnes	G	2	245
Tabac médiocre	P	-2 en vigilance	M	0,1	5
Tabac de qualité	C	Les fumeurs ont +1 en VOL	M	0,1	15
Tabac trafiqué	I	Permet d'ajouter un poison au choix	M	0,1	50
Bijoux hypnotique	R	Donne +1 en EMP	M	0,1	375
Tabac au Fisstech	R	La fumée donne l'effet du Fisstech	M	0,2	85
Viande humaine	P	Moins cher que des rations...	M	0,5	3
Pigments de couleur	C	L'effet dépend de votre talent !	P	0,1	25

Description des objets :

Pilon et mortier

Nécessaire pour créer les onguents et cataplasmes simples, on en trouve dans les tribus peu évoluées ou celles reculées, qui doivent compter que sur elle-même.

Bourse de vers

Sac contenant des vers de mouche de Zerrikania, peut se confondre avec du Fisstech de mauvaise qualité.

Vêtements de peau

Si vous devez voyager en plein désert, il vous faudra ces vêtements.

Vêtement de danse

Vêtement de Danse Zerrikaniens, entrelacs d'ors et de chaînes - plus prévu pour les show 16+ que d'une simple gigue.

Neige éternelle

On trouve ces blocs rares dans les souterrains et les lieux d'impacts d'astéroïdes. Il s'agit en vérité de Quartz de grande qualité, très prisé par les nobles en quête d'exotisme.

Bijoux ornés

Les Ophiri de haut rang aiment leur artisanat et se reconnaissent entre eux grâce à ces bijoux. Vous serez toujours un inconnu, mais qui sera regardé.

Encensoir

Accessoire nécessaire pour les rituels chamanique et religieux.

Brasero

Souvent utilisé dans les maisons nobles ou les temples, on peut en avoir besoin pour les rituels.

Sifflet d'os

Un sifflet spécial qui imite les bruits d'oiseaux, permet de donner un signal sans alerter les animaux ou être intelligents.

Narguilé

Permet de fumer en société.

Narguilé de qualité

Parce que fumer est plus qu'un plaisir, et que ça peut impressionner ceux qui le partage avec vous. Obtenez +1 en jet d'EMP auprès d'eux.

Narguilé d'apparat

Ces narguilés sont lourds et richement décorés. Vous obtenez +3 en EMP auprès de ceux avec qui vous partagez ce moment.

Voile de Sable

Large bâche teinte couleur sable et recouverte du même grain, cela est surtout utilisé par les contrebandiers pour leurs marchandises.

Voiles de Feuillages

Large bâche constitué de fausses feuilles en tout genre. Utilisé pour se cacher des terribles bêtes dans les savanes.

Voile Rocheux

Une large bâche constitué de fausses pierres. Si de près la supercherie est visible, elle est parfaite de loin.

Tabac médiocre

Cette fumée endort un peu mais c'est toujours mieux que les mélanges offerts aux lépreux.

Tabac de qualité

Très prisé, il s'agit de tabac pur ! Connue pour aiguiser les sens et la volonté ... sauf si vous en devenez dépendant !

Tabac trafiqué

Utilisé à la base pour prodiguer des remèdes, le produit a vite dérivé pour y mettre des poisons ! Le poison augmente de +2 en SD pour y résister.

Bijoux hypnotique

Utilisé à la cour comme sur les étals, ces bijoux enchantés sont rares et techniquement illégaux. Mais je suis votre ami, pas vrai ... ?

Tabac au Fisstech

Inventé par je ne sais plus quel culte pour faire des cérémonies en pleine transes, on peut fumer cette chose peut agréable au nez ! Le goût est étrange mais ça fait de l'effet !

Viande humaine

Moins cher que des rations, cela se troc facilement pour ceux qui voyage seuls. Le goût d'aile de poulet séché est un mal nécessaire.

Pigments de couleurs

Pratique pour peindre sur corps ou les murs, l'effet peut inspirer terreur ou attirance.

Arsenal d'Ophir

« On trouve quelques curiosités uniques à Ophir dont voici la liste. Je me permet de vous afficher aussi le savoir faire des cavaliers du désert, mais ces derniers se troquent ou ne résistent pas aux batailles... ah non, ceux-là n'ont pas de prix et tout est fait sur mesure »

Rodolf Kazmer

Nom	Type	Pré	Dispo	Dég	Fia	Mains	POR	Effet	Diss	AM	Poids	Coût
Épées												
Épée courte	T/P	0	P	2d6+4	10	1			G	1	1,5	350
Épée de cavalier	T/P	.+2	R	2d6+3	5	1	~		G	2	2	~
Cimeterre	T/P	0	P	3d6+2	10	1	~		G	1	2	350
Épée courbée Ophiri	T/P	.+2	C	5d6	15	1	~	Équilibrée	G	2	1,5	1240
Scorpion	T/P	.+1	I	6d6	12	1	~	Saignement 50%	G	1	2	1024
Haches												
Hache de cavalier	T	0	R	3d6	5	1	~		~	2	2	~
Hache dentelée	T	0	C	5d6	10	1	~	Saignement 30%	G	1	3	820
Tabar-zin	T	0	R	5d6+2	10	1	~	Saignement 50%	G	2	3,5	975
Lances												
Lance de cavalier	P/C	.+1	R	3d6+2	5	2	COR x 2m	Longue portée	~	1	2,5	~
Lance d'immortel	P/C	0	C	4d6+4	10	2	~	Longue portée	~	1	3	635
Lance Ophiri	P/C	0	C	6d6+2	15	2	~	Longue portée	~	2	3,5	975
Armes contondantes												
Masse de cavalier	C	0	R	3d6+2	5	2	~	Non létal	G	1	2	~
Marteau scorpion	C	0	C	6d6+4	8	2	~	Non létal	G	2	3	1097
Arcs												
Arc de cavalier	P	.+1	R	3d6+1	5	2	150		~	2	2	~
Arc léger Ophiri	P	0	R	5d6+2	15	2	300		G	2	2	1024
Arc courbé	P	0	P	3d6+6	10	2	100		~	1	1,5	620
Arc de scorpion	P	0	C	6d6	10	2	200		G	2	2	1305

Munitions							
Nom	Type	Dispo	Fia	Effet	Diss	Poids	Coût
Rose des sables	C	R	5	Létal ou non	G	0,2	~
Trait x1	E	R	1	Flammes 60%	~	0,3	75
Dards x1	P	I	5	Empoisonnement 75%	G	0,1	65

Amures d'Ophir

Nom	PA	Dispo	AA	Effets	VE	Poids	Coût
Armures Légères							
Casque de cavalier	5	R	~		0	1	~
Calotte d'archer	3	P	~		0	0,5	75
Armures Médioms							
Casque Ophiri	10	C	1		0	1,5	274
Masque d'immortel	14	I	1	Visibilité restreinte	1	3	410
Armures lourdes							
Casque scorpion	20	R	1	Visibilité restreinte	1	4	805
Nom	PA	Dispo	AA	Effets	VE	Poids	Coût
Armures Légère							
Cuirasse de cavalier	5	R	~		0	1,5	~
Veste de Lin	3	P	~		0	1	125
Armures Médium							
Armure Ophiri	10	C	1		0	8	350
Armure d'immortel	14	I	1		1	12	475
Armures lourdes							
Plaques de scorpion	25	R	2		2	15	1045
Nom	PA	Dispo	AA	Effets	VE	Poids	Coût
Armures Légères							
Pantalon du désert	5	R	~		0	1,5	~
Pantalon de lin	3	P	~		0	1	95
Armures Médioms							
Jambières Ophiri	10	C	1		0	4	320
Jambières d'immortel	14	I	1		0	5	415
Armures lourdes							
Jambières de scorpion	25	R	1		1	7	935

Boucliers							
Nom	Fia	Dispo	AA	Effet	VE	Poids	Coût
Écu du désert	6	R	0		0	1	~
Pavois d'archer	8	I	1	Couverture totale	1	3	185
Bouclier Ophiri	10	C	2		0	2,5	448
Bouclier immortel	12	I	1		1	3,5	470
Écaille de scorpion	25	R	2		1	3,5	724

DESCRIPTION DES ARMES ET ARMURES D'OPHIR

ÉPÉES

Épée Courte

L'épée courte est une lame à une main basique, mal aiguisée avec un tranchant peu affuté, un produit d'humain, peu efficace en combat, mais abordable.

Épée de Cavalier du Désert

Les cavaliers du désert sont ingénieux, ils arrivent à fabriquer un peu tout avec rien. Ça hérisse mon poil de Nain de voir qu'il se battent qu'avec du fer... Ils savent toutefois la fabriquer ou la réparer en un rien de temps en plein milieu d'un désert.

Cimeterre

Les épées recourbées sont le symbole d'Ophir. Je vous conseille de ne pas les sous-estimer, car au-delà de leur allure d'apparat elles peuvent couper un homme en un seul coup !

Épée courbée Ophiri

On est là sur un modèle haut de gamme portée par les plus riches ou les plus hauts gradés de l'armée. Elle peut passer de génération en génération sans que le porteur n'ait à aiguiser le tranchant. C'est une arme redoutable capable de casser les épées nordiques dès le premier coup d'estoc !

Scorpion

Surnommée d'après l'animal, le scorpion est une des épées les plus emblématique de la région. Elle est légère et maniable, mais reste aussi une épée de noble. Rares sont ceux qui peuvent la porter, encore moins ceux qui savent en faire...

HACHES

Hache de Cavalier du Désert :

J'ai croisé une fois un cavalier du Désert avec une Hache de

Pierre... C'était un spectacle de voir ce cavalier courser un éléphant avec juste ce truc dans la main.

Hache dentelée

Il est assez inhabituel de croiser un Ophirien avec une hache, mais ils savent les manier lorsqu'il s'agit de poutrer du barbare ignare.

Tabar-zin

Emblématique de certaines maisons, cette arme redoutable est aussi risquée pour son porteur que ses ennemis

LANCES

Lance de Cavalier du Désert

Ne jamais sous-estimer un bout de silex fixé sur un bâton. Elle a l'air de rien comme ça mais cette lance à déjà fait tomber plusieurs éléphants de siège...

Lance d'immortel

Avez-vous déjà vu un immortel se battre ? Leurs lances sont simples. Un bâton de deux mètres de long, une pique au bout... Rien de révolutionnaire, mais lorsqu'ils combattent avec, le ballet qu'ils exécutent rendent cette lance mythique.

Lance Ophiri

Rien n'est plus simple que cette arme, pourtant elle peut se montrer redoutable. Prenez vos jambes à votre coup lorsqu'un Ophiri vous charge avec cette arme, sinon vous terminerez en brochette !

ARMES CONTONDANTES

Marteau Scorpion

Ce marteau est immense, il fait au moins deux fois ma taille. Je n'en ai vu qu'une fois dans ma vie et je ne souhaite pas en recroiser un jour... La tête en acier était plus grande que mon torse et je ne cesse de

m'imaginer complètement écrasé dessous.

Masse de Cavalier du Désert

La Masse ne coupe pas. Elle te broie les os et te déchire de l'intérieur. Avec cet embout de pierre, le porteur vous fera entrer en communion avec la nature... avant que vous vous asphyxiiez dans votre sang et vos tripes.

ARCS

Arc de Cavalier du Désert

Les arcs sont courts, la portée des flèches est risible, mais lorsque les cavaliers sont sur les montures et tournent autour de leurs victimes, la portée de l'arc est plus que suffisante pour vous clouer au sol sans que vous ayez pu faire quoi que se soit que vous rendre.

Arc Léger Ophiri

L'arc Ophiri est un bijou d'artisanat, la force qu'il génère est capable de projeter un chevalier en armure chargeant sur son cheval au sol avant que ce dernier ait pu être à porter d'épée de l'archer. Il peut paraître petit mais dégage une puissance phénoménale.

Arc Courbé

L'arc courbé est l'icône même d'un homme du sud. Très compact mais à ne pas sous-estimer. Les archer Ophiri aiment prouver au Nilfgaard que ce n'est pas la taille qui compte pour être mortel.

Arc Scorpion

Les elfes sont friands de cette arme. Ils la trouvent noble mais empreint d'une fureur vengeresse. Le premier artisan à avoir fabriqué cet arc devait être un homme en quête de vengeance.

MUNITIONS

Rose des sables

Surnommée depuis une croyance populaire, les cavaliers des sables ont su faire preuve d'imagination pour créer des flèches à base de pas grand chose.

Traits

Étant à la base une bougie montée sur une flèche pour éclairer dans le ciel obscur, les Malliqs s'en sont servi pour inspirer la peur dans les tribus primitives.

Dards

Cette terrible flèche empoisonnée est souvent mortelle pour sa cible. Le design est bien sûr inspiré d'un dard de scorpion, mais ça n'en est pas un, rassurez vous !

Armures

ARMURES DE TÊTES

Capuche de Lin

La capuche de Lin sert à protéger les voyageurs du soleil mais peuvent permettre de dévier ou d'encaisser un tir de flèche de longue portée. Elle est blanche à tissage relativement serrée.

Masque d'immortel

Les Masque de l'armée des Malliqs ! Niveau substitut d'identité ces derniers ont fait mieux que les Nilfgaardiens, car là, juste des grades, numéros ou couleurs pour se distinguer.

Heaume Scorpion

Le heaume est iconique ! Une allure de scorpion se levant pour attaquer, rien de plus effrayant pour un adversaire que de vous voir faire une parade d'attaque !

Casque Ophirien

Le casque avec une emblème national ! Fait de cuir, et d'acier, ce dernier permet d'encaisser et

de montrer votre supériorité martiale.

ARMURES DE TORSE

Veste de Lin

Les Ophiri portent souvent des gambisons de Lin. C'est une veste en Lin on ne peut plus basique couverte de petites plaques de cuir.

Armure d'immortel

L'armure des Immortels sont faites pour résister aux coups des tribus barbares de Zangwebar et au désert de Sahar'.

Un ouvrage basique et lourd, mais efficace au combat !

Armure Ophiri

L'armure Ophiri est assez répandue car elle offre une belle résistance pour peu de contraintes. Même des personnes de second rang en achètent pour voyager.

Plaques de Scorpion

Seuls les plus riches peuvent s'offrir cette armure, ou les personnes ayant impressionné le régent. Ces armures sont des ouvrages finement décorés qui font pâlir le nain que je suis !

JAMBIÈRES

Pantalon de Lin

Le pantalon le plus porté. C'est un pantalon très basique qui provoquerait le dégoût chez les elfes. Il est couvert de petites plaques de cuir permettant de créer une protection.

Pantalon d'immortel

Le pantalon pourrait ressembler à un pantalon de mailles mais ce n'est qu'un assemblage de divers éclats de fer. Il faut se rendre à l'évidence, l'armée régulière doit se battre avec ça pour éviter les flèches qui terminent dans le genou de ces homme là.

Pantalon Scorpion

Les bottes de cette armure ont une forme de dard. Elles confèrent toute la légende de cette armure... mais elles attirent aussi l'attention, et dans les royaumes du Nord, nombreux peuvent être les envieux à vouloir détrousser un homme du sud.

Pantalon Ophirien

Le pantalon est léger et résistant, notamment face aux divers climats d'Ophir. C'est parfait pour voyager en toute sécurité pour ses genoux et ses bijoux de familles.

BOUCLIERS

Bouclier de Sable

Le bouclier de sable est le bouclier le plus commun qui est porté dans les batailles. Il encaisse que peu de dégâts mais il est très facile à produire.

Pavois d'archer

Une large planche renforcée qui permet aux archers de se plaquer le temps de recharger. Efficace aussi contre votre belle-mère !

Bouclier Ophiri

Quand vous voyez ce bouclier dans les rangs des adversaires, faite tout pour ne pas engager le combat avec le porteur. Ce dernier ne pourrait faire qu'une bouchée de vous.

Bouclier immortel

Robuste et à l'épreuve des batailles, les immortels ont créé la légende de ce bouclier. Portez ce bouclier et vous arrêterez toutes les attaques qui vous seront portées !

Écaille de Scorpion

Bien qu'il ne provienne pas d'un Mutadir, cette pièce est connue pour être une pièce d'acier extrêmement résistant. Seul quelques riches noble peuvent s'offrir une panoplie complète.



Arsenal de Zerrikania

« Si les habitants du Reinaume doivent majoritairement se débrouiller avec des os et des bouts de bois, croyez moi sur parole que vous ne souhaitez pas tomber dans l'une de leurs embuscades ! La plupart paraissent sauvages mais ils excellent dans l'art de s'adapter avec ce qui leur tombe sous la main. Ça produit des armes friables mais parfait pour les brochettes de ce soir ! »

Rodolf Kazmer

Nom	Type	Pré	Dispo	Dég	Fia	Mains	POR	Effet	Diss	AM	Poids	Coût
Épées												
Épée d'os	T/P	O	P	2d6+3	4	1	~		G	~	1	100
Épée de Balavaan	T/P	.+1	C	3d6+4	10	1	~		G	1	1	206
Épée en Ivoire	T/P	.+2	I	4d6+2	6	1	~			1	1,5	369
Dents de dragon	T	0	R	6d6+2	14	2	~		G	~	2	984
Lame de braises	E/T	0	R	5d6	8	1	~	Flammes 50%		~	2,5	835
Dagues												
Pic en Balavaan	T/P	.+1	C	1d6+2	7	1	~		P	1	0,5	37
Dard d'araignée géant	P	.+2	R	1d6+4	4	1	~	Empoisonnement 45 %	P	0	0,3	133
Kryss	P	.+1	R	2d6+4	8	1	~		M	~	0,1	320
Lances												
Lance de Balavaan	P/C	0	C	3d6+2	8	2	COR x 2m		~	1	2,5	281
Javelot de roseaux	P	.+1	C	2d6	5	1	COR x 3m		~	~	0,5	123
Javelot en Balavaan	P		I	3d6	7	1			~	~	1	428
Armes contondantes												
Marteau de pierre	C	0	C	2d6+6	10	2			G	1	2	165
Souffle de dragon	C/E	0	R	3d6	10	2		Flammes 75 %	~	~	2,5	395
Armes de jet												
Arc en Balavaan	P	0	C	4d6+2	9	1	200		G	1	1	414
Sarbacane	P	.+1	P	2d6+2	1	1	7		P	~	0,1	95
Sarbacane en os	P	.+2	P	3d6+2	3	1	15		P	~	0,5	164
Sarbacane dragon	P	.+4	R	4d6+6	7	1	70		G	~	0,1	347

Munitions de sarbacane							
Nom	Type	Dispo	Fia	Effet	Diss	Poids	Coût
Pics (x10)	P	P	1		M	0,1	10
Perce armure x1	P	I	3	Perce armure	G	0,5	15
Endormeur x1	P	C	1	Étourdissement 75%	M	0,1	12
Sang de Wyvern	P	I	2	Empoisonnement 70%	M	0,1	10
Souffle de Braise	E	R	1	Flammes 75%	G	0,1	15

Protections de Zerrikania

Nom	PA	Dispo	AA	Effets	VE	Poids	Coût
Armures Légères							
Capuche grise	4	C	~		0	1	100
Calotte de Soie	6	I	~		0	1	350
Armures Médioms							
Sur-crâne	10	P	~		0	2	400
Casque d'écorce	14	C	1		0	3	550
Armures lourdes							
Tête d'araignée	20	I	1	Vision restreinte	0	3	750
Crâne de Draconide	25	R	~	Vision restreinte	0	4	950
Armures Légères							
Veste d'éléphant	4	P	0		0	4	150
Enveloppe de Soie	6	I	~	+1 Furtivité dans les champs de Cocons	0	2	320
Armures Médioms							
Sur-cage thoracique	10	C	~		1	6	350
Armure d'écorce	14	C	1	+1 Furtivité dans les bois	1	8	500
Armures lourdes							
Plate d'araignée	20	I	1	-1 EMP	2	12	875
Plate de Draconide	25	R	~		2	14	1350
Armures Légères							
Jambes d'éléphant	4	P	0		0	2	150
Voile de Soie	6	I	0		0	2	300
Armures Médioms							
Triple tibia	10	C	~		0	4,5	400
Jambières d'écorce	14	I	1		1	5	475
Armures lourdes							
Jambières de chitine	20	I	1		1	7	830
Pantalon Draconide	25	R	~		1	8	1250

Boucliers							
Nom	Fia	Dispo	AA	Effet	VE	Poids	Coût
Écu de soie	6	I	1		0	1,5	140
Écu de Balavaan	14	C	1		0	4	385
Ecaille de Dragon	25	R	~		0	4	750

DESCRIPTION DES ARMES ET ARMURES DE ZERRIKANIA

ÉPÉES

Épée d'os

Une épée courte banale mais qui a le mérite de pouvoir être accessible par tous. Comme quoi, ces sauvages s'y connaissent en démocratisation.

Épée de Balavaan

Le bois le plus dur de la Faille rend bien des services. Une épée en bois fait rire un Nordling, mais lorsque ce dernier réalise le tranchant de ce matériaux, il pleure !

Épée en Ivoire

L'ivoire est un produit de luxe, et certains y ont vu une autre manière de se mettre dessus ! L'alliance de l'utile à l'agréable.

Dents de Dragon

Plus une mâchoire de Draconide que quelques dents, cette arme rare rappelle qu'on ne souhaite pas croiser l'une de ces bestioles. Les prêtres dragons n'aiment pas l'appellation, mais ils ne font pas les malins s'ils doivent y faire face.

Lame de Braises

Il convient d'allumer cet épée d'os et de charbons (et quelques autres ingrédients) et vous ferez un beau feu de joie de votre adversaire !

DAGUES

Pic de Balavaan

Le bois peut tout à fait remplacer le métal, et ce bois nous le prouve encore là-bas !

Kryss

L'incisive principale d'un Draconide, en faire une arme fut une brillante idée doublé d'un sacrilège pour certains prêtres. On voit peu ce genre de chicots de près et rester vivant.

Dard d'araignée Géante

imaginer une seule seconde me recevoir ça dans le bide me fait froid dans le dos...

LANCES

Lance de Balavaan

Les Nordlings sont connu pour leurs chausses trappes, mais aucun n'a pensé à en détacher une pour s'en servir au combat. Après, le bois de Balavaan est bien plus résistant...

Javelot en roseaux

Utilisé comme piège rudimentaire, les zerrikaniens ont finalement eu l'idée de s'en servir comme javelot. Ces roseaux sont partout, autant s'en servir !

Javelot en Balavaan

Alléger ce bois n'est pas une mince à faire, mais je fois en l'air, ce truc siffle plus qu'une fronde de brigand.

ARMES CONTONDANTES

Marteau de pierre

Investir dans la pierre est toujours une valeur sûre ! Ce marteau bien que basique brise le crâne de vos ennemis.

Souffle de Dragon

Le nom c'est de la frime. Par contre, lorsque le brasier au bout de la chaîne de cette arme vous percute, vous captez de suite son petit nom !

ARMES DE JET

Arc en Balavaan

Bien qu'il y ait d'autres arcs plus classiques, les zerrikaniens ont adopté ce bois dur pour le décliner sous toutes les formes.

Sarbacane

Un morceau de roseau qui expulse des petits picots, j'appelle pas ça une arme,

désolé ! Par contre, c'est parfait pour se gratter le dos.

Sarbacane en os

Plus grand que le modèle en roseau, il présente au moins la particularité de résister à quelques coups en plus d'être faisable depuis le cadavre de ses ennemis.

Sarbacane de Dragon

Encore une arme sacrilège pour les prêtre amis de ces bestioles, mais c'est la seule capable de pouvoir lancer ces mini boules de feu que l'on appelle souffle de Braises.

MUNITIONS

Pics

Ces petits picots me rappellent plus quelque chose prévu pour l'apéro qu'une arme mortelle. Mais recevez le dans l'œil Côme Régis et vous serez étonnés en plus d'être borgne.

Perce armure

Ces pics beaucoup plus gros peuvent passer une armure de plates. Je n'arrive pas à imaginer le souffle de ces filles là.

Endormeur

Plus efficace qu'un discours de politique, envoyez ça sur un garde de faction pour qu'il roupille en quelques secondes.

Larmes de Wyvern

Je n'ai jamais vu de Wyvern pleurer sur l'un des mécréants qu'elle vient de manger vivant, mais j'imagine que ses larmes auraient le même effet que ces fléchettes empoisonnées.

Souffle de Braises

Ces flèches qui possèdent une boule collante et enflammée au bout sont efficaces si vous voulez discrètement faire cramer l'écurie d'un concurrent ... la forme me rappelle un friandise !

Armures

ARMURES DE TÊTES

Capuche grise

Le cuir recouvrant le bonnet de bois est peu agréable mais assez résistant.

Calotte de Soie

Le tissage est assez embêtant, mais le résultat est là ! Les araignées géantes produisent cette soie résistante pour leur cocon, mais c'est sur votre tête.

Sur-crâne

Faut bien agencer ce casque pour avoir l'air badass ou tout droit sorti d'une fiction aux émois étrange. On en trouve partout dans la Faille.

Casque d'écorce

Comment vous dire qu'avec ça vous avez une tête de gland, même si c'est résistant ...

Tête d'araignée

Encore un look exotique assuré avec ces entrelacs de chitines noirs et visqueux. L'odeur aussi éloigne vos ennemis !

Crâne de Draconide

Plus constitué d'écailles souple que d'un crâne en soi, ce truc est assez dur pour protéger votre caboche contre l'une de ces bestioles.

ARMURES DE TORS

Veste d'éléphant

Coudre ce cuir est pas évident, c'est moi qui vous le dit. C'est pas très beau, mais ça fait l'affaire en attendant mieux.

Enveloppe de Soie

Renforcée par la soie de ces saloperies mangeuses d'éléphants, cette armure en mailles est légère et résistante.

Sur-cage thoracique

Comment avoir l'air d'un cannibale tout en se protégeant,

voilà la solution ! Les os ne sont pas humains, mais c'est quand même pas à mon goût.

Armure d'écorce

L'écorce de Balavaan est encore plus résistant que son bois s'il est traité correctement. Vous avez en plus une facilité pour vous fondre dans le décor.

Plate d'araignée

Une armure faite de chitines des araignées géantes. C'est dur et l'odeur repousse les indigents !

Plate de Draconide

Un montage ingénieux d'écailles de Draconide, de quoi faire hurler la Société protectrice des Dragons.

JAMBIÈRES

Jambes d'éléphant

Le pantalon basique et renforcé. On peut difficilement y faire des poches, mais ça reste de bon goût au moins.

Voile de Soie

La première fois que j'ai vu cette jupette, je doutait de sa solidité. Ça me rappelle les kilts de nos amis Skeligiens, mais en lus fin.

Triple tibia

Il faut bien plus que trois tibias pour faire cette armure étrange, mais c'est le surnom qu'ils lui ont donné. Ça claque assez souvent quand vous marchez.

Jambières d'écorces

L'écorce est encore plus difficile à manipuler pour faire ces jambières, mais c'est assorti d'une coquille pour vos bijoux e familles.

Jambières de chitines

Les entrelacs de chitines donnent une impression funeste, mais dieu que c'est résistant !

Pantalon Draconide

Plus fin que des jambières de plates, mais tout autant

encombrant, l'intérieur est un peu serré !

BOUCLIERS

Écu de Soie

Le bouclier de soie tissée est ultra résistant et compact. Ça reste léger face à l'une de ces araignées tout de même.

Écu de Balavaan

Cet écu en écorce de Balavaan est presque aussi résistant qu'un bouclier normal par chez nous.

Écaille de Dragon

Bien qu'il faille plusieurs écailles pour faire un bouclier, ce cuir épais est très précieux au combat !

Alors le lézard ?

Tu pensais pas terminer comme ça hein ?!



Composants exotiques

Matériaux d'artisanat						
Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Bois exotique	P	Oasis, bosquet et villes	1d6	10	1	20
Écorce de Balavaan	I	Forêt profondes, tropicales	1d6	~~	1	35
Cire ambrée	C	Champs	2d6	12	0,1	2
Résine de Palmier	C	Oasis, petits bosquets et villes	1d6	10	0,1	2
Épices	I	Bosquets ou acheté	1d6/2	16	0,1	10
Sable	P	Désert, plage	1d10	8	0,1	1
Sel	C	Bord de mer ou Mine	1d6	14	0,1	3
Roseau	P	Rivière et marais	1d6	12	0,1	5
Huile de Palmier	P	Oasis, petits bosquets et villes	1d6	12	0,1	14
Huile d'olive	C	Oasis, petits bosquets et villes	1d6	12	0,1	20

Matériaux d'origine animale						
Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Chenille momifiée	R	Forets tropicales	1d6/2	18	0,1	95
Soie d'araignée géante	I	Forêt blanche, acheté ou élevé	1d6	18	0,1	75
Os	P	Animaux, humanoïdes et monstres	1d10	8	0,5	1
Chitine d'araignée	I	Araignées géantes	1d6/2	~~	1	55
Os de Draconide	I	Draconide, acheté	1d6	~~	5	300
Carcasse de Mutadir	I	Mutadir acheté	1d6	~~	2	35
Cuir d'éléphant	I	Acheté ou fabriqué	~~	~~	4	15
Cuir de chameaux	P	Acheté ou fabriqué	~~	~~	5	8
Cuir de dromadaire	P	Acheté ou fabriqué	~~	~~	5	8
Cuir de Zèbre	P	Acheté ou fabriqué	~~	~~	5	8
Cuir d'Ophir	I	Acheté ou fabriqué	~~	~~	2	148
Dard de Mutadir	R	Mutadir	1	~~	4	250
Ecaille de Dragon	R	Draconide	1d6	~~	0,5	145
Dent de Dragon	R	Draconide	2	~~	0,5	120
Dard d'araignée géante	I	Araignée géante	1	~~	0,5	105
Ivoire	I	Éléphants	1d2	~~	3	250

Lingots et minéraux						
Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Acier Ophirien	I	Acheté ou fabriqué	~~	~~	1	120
Acier Sablonneux	C	Acheté ou fabriqué	~~	~~	1	62
Fer sablonneux	P	Sous-sol, désert	1d6	16	1,5	35
Roche du désert	P	Sous-sol, désert	2d6	8	2	2
Poudre noire	I	Fabriquée	~~	~~	0,1	45
Rose des sables	I	Désert	1d6/2	18	0,1	35

Incrustation des Forgerunes

« C'est déjà beau de regarder les autres bosser, mais alors ces gens-là, c'est passionnant ! On dirait qu'ils sont prêts à se faire fondre le visage juste pour marquer des petites phrases magiques sur vos armes et armures ... mais faut avouer, le résultat est là, contre rémunération bien sûr !
Ce vieux nain de Baltimore serait jaloux lui-même du résultat s'il n'était pas mort mystérieusement. »

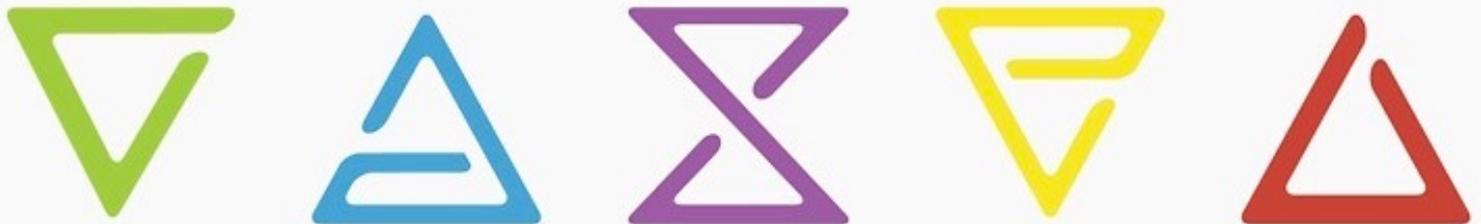
Rodolf Kazmer

R N X M P R I T M R

Les phrases Roniques s'inscrivent sur les armes et les phrases Glyphiques sur les armures. Retrouvez tout l'artisanat de Forgerunes p 70.

Incrustations de Novice			
Nom	Type	AM ou AE requis	Effet
Combustion	Runique	1	Lorsque vous enflamez un ennemi, il a 25% de chances d'embraser d'autres ennemis dans un rayon de 2 mètres.
Pérérité	Runique	1	Vous gagnez une précision de +1 OU 2 dégâts constant sur votre arme.
Amoindrissement	Runique	1	Lorsque vous projetez ou mettez au sol un ennemi avec cette arme, vous réduisez son endurance de 25%.
Ravioles	Glyphique	1	Vous n'avez besoin de 1/2 ration de nourriture par jour en tout et pour tout, mais tout a un goût de raviole bas de gamme.
Apaisement	Glyphique	1	Vous récupérez vos points de vie 2 fois plus vite. Les sorciers voient leur intoxication diminuer 2 fois plus rapidement qu'en temps normal aussi.
Pesanteur	Glyphique	1	Toutes les pièces d'armures équipées voient leur poids réduit de moitié.
Ricochet	Glyphique	1	L'armure augmente de 2 le SD pour vous toucher avec des flèches sur cette partie du corps.
Usurpation	Glyphique	1	Quand un ennemi sous votre emprise (d'EMP ou Axii) meurt, les effets sont transférés à la cible la plus proche.

Incrustations de Compagnon			
Nom	Type	AM ou AE requis	Effet
Euphorie	Runique	2	Les coups critiques assésés par votre arme vous confèrent l'action bonus "récupération"
Rajeunissement	Runique	2	Chaque coup critique infligé vous rend 25% de votre endurance.
Rupture	Runique	2	Votre arme génère des souffles de vent générant 1d3 dégâts supplémentaires
Duperie	Glyphique	2	Vous disposez d'un bonus de +2 sur tous les jets d'EMP.
Enchevêtrement	Glyphique	2	Confère un bonus de +2 en Vigilance, OU vous pouvez désactiver les pièges mécaniques en 3 tours maximums si vous les détectez.
Protection	Glyphique	2	Vous êtes toujours considéré en "Esquive active".
Rotation	Glyphique	2	Vous pouvez une fois par combat, effectuer une attaque tourbillon qui peut toucher tous les ennemis autour de vous. Effectuez une attaque puissante (malus de 3) pour cela, une parade met fin à l'attaque.
Équilibre	Glyphique	2	Toutes les pièces d'armures équipées voient leur poids divisé par quatre



Incrustations de Maître			
Nom	Type	AM ou AE requis	Effet
Fougue	Runique	3	Lorsque votre santé est au maximum, vous infligez 20% de dégâts en plus.
Prolongation	Runique	3	Chaque coup non paré réduit l'endurance de votre adversaire de 5.
Ressourcement	Runique	3	Chaque action voit son coup en END être diminué de 1.
Légèreté	Glyphique	3	Toutes les pièces d'armures équipées voient leur poids divisées par huit.
Possession	Glyphique	3	Vous disposez d'un bonus de +3 sur tous les jets d'empathie.
Représailles	Glyphique	3	Lorsque vous êtes touchés en mêlée, vous avez 50% de chances de renvoyer 1d100 % des dégâts (arrondi à l'inférieur) de l'attaque que vous avez subi à votre adversaire.
Éruption	Glyphique	3	Les ennemis enflammés par vous explosent en mourant et embrasent les ennemis proches dans un rayon de 2m.
Réparation	Glyphique	3	La partie d'armure imprégnée s'auto répare de 1 PA / 2 jours.



Diagrammes de Forgerunes

Si certains schémas légendaires sont perdus à jamais (détruits intentionnellement ou non), vous pouvez retrouver ceux que seuls quelques riches seigneurs ou aventuriers peuvent se payer. En cas d'échec, les ingrédients sont dépensés et l'objet perd 2, 4 ou 6 (PA ou Fia) selon le niveau du diagramme.

Diagrammes de Forgerunes Novices					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Combustion	15	2 heures	Pierre runique Pyerog (2), heure Pierre runique Tvarog (1)	547	1024
Pérérité	15	2 heures	Pierre runique Svarog inférieure (1), Pierre runique Devana inférieure (1), Pierre runique Morana inférieure (1)	542	1086
Amoindrissement	15	2 heures	Glyphe d'Aard inférieur (1), Glyphe d'Axii inférieur (1), Glyphe de renforcement inférieur (1)	527	1027
Ravioles	17	3 heures	Glyphe d'Igni inférieur (1), Glyphe d'Yrden inférieur (1), Glyphe de protection inférieur (1)	510	986
Apaisement	17	3 heures	Glyphe d'Igni inférieur (1), Glyphe d'Yrden inférieur (1), Glyphe de protection inférieur (1)	562	1097
Pesanteur	17	3 heures	Glyphe de Quen inférieur (1), Glyphe de restauration inférieur (1), Glyphe de renforcement inférieur (1)	542	1016
Ricochet	17	3 heures	Glyphe d'Aard inférieur (1), Glyphe de protection inférieur (1), Glyphe de renforcement inférieur (1)	602	1130
Usurpation	17	3 heures	Glyphe d'Axii inférieur (1), Glyphe de cicatrisation inférieur (1), Glyphe de renforcement inférieur (1)	520	1004

Diagrammes de Forgerunes Compagnons					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Euphorie	18	4 heures	Pierre runique Dajbog (1), Pierre runique Veles (1), Pierre runique Devana (1)	950	1900
Rajeunissement	18	4 heures	Pierre runique Perun (1), Pierre runique Svarog (1), Pierre runique Stribog (1)	750	1500
Rupture	18	4 heures	Pierre runique Zorya (1), Pierre runique Veles (1), Pierre runique Perun (1)	850	1700
Duperie	20	6 heures	Glyphe d'Axii (1), Glyphe Selon le d'Igni (1), Glyphe de restauration (1)	1234	2468
Enchevêtrement	20	6 heures	Glyphe d'Yrden (1), Glyphe d'Axii (1), Glyphe de cicatrisation (1)	1204	2408
Protection	20	6 heures	Glyphe de Quen (1), Glyphe d'Yrden (1), Glyphe de protection (1)	1144	2288
Rotation	20	6 heures	Glyphe d'Igni (1), Glyphe de cicatrisation (1), Glyphe de renforcement (1)	1030	2060
Équilibre	20	6 heures	Glyphe d'Axii (1), Glyphe de restauration (1), Glyphe de renforcement (1)	1130	2260

Diagrammes de Forgerunes Maîtres

Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Fougue	22	6 heures	Pierre runique Devana supérieure (1), Pierre runique Zorya supérieure (1), Pierre runique Perun supérieure (1)	2040	4080
Prolongation	22	6 heures	Pierre runique Morana supérieure (1), Pierre runique Perun supérieure (1), Pierre runique Svarog supérieure (1)	1760	3520
Ressourcement	22	6 heures	Pierre runique Triglav supérieure (1), Pierre runique Morana supérieure (1), Pierre runique Dajbog supérieure (1)	2540	5080
Légèreté	24	8 heures	Glyphe d'Aard supérieur (1), Glyphe de restauration supérieur (1), Glyphe de renforcement supérieur (1)	2200	4400
Possession	24	8 heures	Glyphe d'Axii supérieur (1), Glyphe d'Aard supérieur (1), Glyphe de cicatrisation supérieur (1)	2608	5217
Représailles	24	8 heures	Glyphe de Quen supérieur (1), Glyphe d'Igni supérieur (1), Glyphe de renforcement supérieur (1)	2340	4680
Éruption	24	8 heures	Glyphe d'Igni supérieur (1), Glyphe de Quen supérieur (1), Glyphe de renforcement supérieur (1)	2340	4680
Réparation	24	8 heures	Glyphe de Quen supérieur (1), Glyphe de cicatrisation supérieur (2), Glyphe de renforcement supérieur (2)	2160	4320



Schémas des Runes et des Glyphes

« Non seulement ces petites conneries sont puissantes et magiques entre les bonnes mains, mais en plus ça coûte cher ! Heureusement que je suis du bon côté de l'étal pour vous en parler, mais regardez plutôt, ça brille de milles feux ! »

Rodolf Kazmer

Glyphes de Novices					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Glyphe d'imprégnation inférieur	14	1 heure	Plume (1), poudre de perle (1)Sang de monstre (1), Soie (1)	99	187
Glyphe d'Aard inférieur	14	1 heure	Glyphe d'imprégnation inférieur (1), Poussière de saphirs (1), Poussière imprégnée (1)	132	437
Glyphe Quen inférieur	14	1 heure	Glyphe d'imprégnation inférieur (1), Poussière de rubis (1), poussière imprégnée (1)	229	473
Glyphe de protection inférieur	14	1 heure	Glyphe d'imprégnation inférieur (1), Minerai d'argent raffiné (1), Poussière imprégnée	154	318
Glyphe Axii inférieur	14	1 heure	Glyphe d'imprégnation inférieur (1), Poussière d'émeraudes (1), Poussière imprégnée (1)	254	508
Glyphe Yrden inférieur	14	1 heure	Glyphe d'imprégnation inférieur (1), Poussière d'améthystes (1), Poussière imprégnée (1)	189	378
Glyphe de restauration inférieur	14	1 heure	Glyphe d'imprégnation inférieur (1), Pépite d'or (3), Poussière imprégnée (1)	159	318
Glyphe d'Igni inférieur	14	1 heure	Glyphe d'imprégnation inférieur (1), Poussière d'ambre (1), Poussière imprégnée (1)	204	408
Glyphe de cicatrisation inférieur	14	1 heure	Glyphe d'imprégnation inférieur (1), Minerai de météorite (1), Poussière imprégnée (1)	169	318
Glyphe de renforcement inférieur	14	1 heure	Glyphe d'imprégnation inférieur (1), Minerai de fer noir (1), Poussière imprégnée (1)	152	302

Glyphes de Compagnons					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Glyphe d'imprégnation	17	2 heures	Glyphe d'imprégnation heures inférieur (2)	198	396
Glyphe d'Aard	17	2 heures	Glyphe d'Aard inférieur (2)	264	528
Glyphe Quen	17	2 heures	Glyphe Quen inférieur (2)	458	916
Glyphe de protection	17	2 heures	Glyphe de protection inférieur (2)	308	616
Glyphe Axii	17	2 heures	Glyphe Axii inférieur (2)	278	556
Glyphe Yrden	17	2 heures	Glyphe Yrden inférieur (2)	378	756
Glyphe de restauration	17	2 heures	Glyphe de restauration inférieur (2)	308	616
Glyphe d'Igni	17	2 heures	Glyphe d'Igni inférieur (2)	408	816
Glyphe de cicatrisation	17	2 heures	Glyphe de cicatrisation inférieur (2)	338	676
Glyphe de renforcement	17	2 heures	Glyphe de renforcement inférieur (2)	304	608

Glyphes de Maîtres					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Glyphe d'imprégnation Supérieur	19	3 heures	Glyphe d'imprégnation (2)	396	792
Glyphe d'Aard Supérieur	19	3 heures	Glyphe d'Aard (2)	528	1056
Glyphe Quen Supérieur	19	3 heures	Glyphe Quen (2)	916	1832
Glyphe de protection Supérieur	19	3 heures	Glyphe de protection (2)	616	1232
Glyphe Axii Supérieur	19	3 heures	Glyphe Axii (2)	556	1112
Glyphe Yrden Supérieur	19	3 heures	Glyphe Yrden (2)	756	1508
Glyphe de restauration Supérieur	19	3 heures	Glyphe de restauration (2)	616	1232
Glyphe d'Igni Supérieur	19	3 heures	Glyphe d'Igni (2)	816	1632
Glyphe de cicatrisation Supérieur	19	3 heures	Glyphe de cicatrisation (2)	676	1353
Glyphe de renforcement Supérieur	19	3 heures	Glyphe de renforcement (2)	608	1216

Runes de Novices					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Pierre runique inférieure	14	1 heure	Poussière de perles noires (1), Poussière imprégnée (1)	95	195
Pierre runique Tchernobog inférieure	14	1 heure	Essence de monstre (1), Pierre runique inférieure (1)	110	220
Pierre runique Perun inférieure	14	1 heure	Cerveau de monstre (1), Pierre runique inférieure (1)	110	220
Pierre runique Veles inférieure	14	1 heure	Chair de monstre réduite en poudre (1), Pierre runique inférieure (1)	110	220
Pierre runique Dajbog inférieure	14	1 heure	Pierre runique inférieure (1), Poussière d'ambre (1)	170	340
Pierre runique Stribog inférieure	14	1 heure	Pierre runique inférieure (1), Poussière d'améthystes (1)	155	310
Pierre runique Zorya inférieure	14	1 heure	Pierre runique inférieure (1), Poussière de saphirs (1)	205	410
Pierre runique Devana inférieure	14	1 heure	Pierre runique inférieure (1), Poussière de rubis (1)	195	390
Pierre runique Morana inférieure	14	1 heure	Pierre runique inférieure (1), Poussière de diamants (1)	220	440
Pierre runique Svarog inférieure	14	1 heure	Pierre runique inférieure (1), Salive de monstre (1)	110	220
Pierre runique Triglav inférieure	14	1 heure	Pierre runique inférieure (2), Poussière de diamants (1)	245	490
Pierre runique Pyerog inférieure	14	1 heure	Pierre runique inférieure (1), Raviole (1)	96	192
Pierre runique Tvarog inférieure	14	1 heure	Lait de vache (1), Pierre runique inférieure (1)	125	250

Runes de Compagnons					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Pierre runique	17	2 heures	Pierre runique inférieure	195	380
Pierre runique Tchernobog	17	2 heures	Pierre runique Tchernobog inférieure (2)	220	440
Pierre runique Perun	17	2 heures	Pierre runique Perun inférieure (2)	220	440
Pierre runique Veles	17	2 heures	Pierre runique Veles inférieure (2)	220	440
Pierre runique Dajbog	17	2 heures	Pierre runique Dajbog inférieure (2)	340	680
Pierre runique Stribog	17	2 heures	Pierre runique Stribog inférieure (2)	310	620
Pierre runique Zorya	17	2 heures	Pierre runique Zorya inférieure (2)	410	820
Pierre runique Devana	17	2 heures	Pierre runique Devana inférieure (2)	390	780
Pierre runique Morana	17	2 heures	Pierre runique Morana inférieure (2)	440	820
Pierre runique Svarog	17	2 heures	Pierre runique Svarog inférieure (2)	220	440
Pierre runique Triglav	17	2 heures	Pierre runique Triglav inférieure (2)	490	980
Pierre runique Pyerog	17	2 heures	Pierre runique Pyerog inférieure (2)	192	384
Pierre runique Tvarog	17	2 heures	Pierre runique Tvarog inférieure (2)	250	500

Runes de Maîtres					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Pierre runique Supérieure	19	3 heures	Pierre runique (2)	380	760
Pierre runique Tchernobog Supérieure	19	3 heures	Pierre runique Tchernobog (2)	440	880
Pierre runique Perun Supérieure	19	3 heures	Pierre runique Perun (2)	440	880
Pierre runique Veles Supérieure	19	3 heures	Pierre runique Veles (2)	440	880
Pierre runique Dajbog Supérieure	19	3 heures	Pierre runique Dajbog (2)	680	1360
Pierre runique Stribog Supérieure	19	3 heures	Pierre runique Stribog (2)	620	1240
Pierre runique Zorya Supérieure	19	3 heures	Pierre runique Zorya (2)	820	1640
Pierre runique Devana Supérieure	19	3 heures	Pierre runique Devana (2)	780	1560
Pierre runique Morana Supérieure	19	3 heures	Pierre runique Morana (2)	820	1640
Pierre runique Svarog Supérieure	19	3 heures	Pierre runique Svarog (2)	440	880
Pierre runique Triglav Supérieure	19	3 heures	Pierre runique Triglav (2)	980	1960
Pierre runique Pyerog Supérieure	19	3 heures	Pierre runique Pyerog (2)	384	768
Pierre runique Tvarog Supérieure	19	3 heures	Pierre runique Tvarog (2)	500	1000



Alchimie de Zerrikania

« Ces alchimistes sont fous pour la plupart, mais ils ont de l'imagination, je vous l'accorde ! Peu de gens utilisent cette technologie, même là-bas et je les comprend, c'est super dangereux. Par contre j'aime bien leur onguent au Fisstech ! Ils ne veulent pas s'intéresser au brassage de la bière ? ÇA, ça serait vraiment utile pour notre monde. »

Rodolf Kazmer

Bombes de Zerrikania					
Nom	Type	POR	Dégats	Effets	Coût
Bombe de sucre	E	4m	4d6	Libère des jets de sucre en fusion (Flammes 100%)	95
Bombe de poussière	E	8m	1d6	Nuage de poussière occultant et étouffant les adversaires pour 10 rounds. Ils subissent 1d6 dégât/rounds ou réussissent un jet de Résilience SD 18.	75
Nuée	/	4m	/	Libère 1d3 Nuées de Mouches sur vos ennemis.	86
Bombe moussante	E	4m	/	Bloque vos ennemis dans une mousse solide pour 6 rounds, ou réussissez un jet de physique SD 18.	112
Bombe de poivre	E	6m	1d6	Nuage étouffant vos adversaires pour 5 rounds. Ils subissent 1d6 dégât/rounds et sont immobilisés ou réussissent un jet de Résilience SD 20.	96
Bombe au Fisstech	E	4m	/	Nuage de stupéfiants sur vos adversaires pour 5 rounds. Ils subissent des hallucinations ou réussissent un jet de Résilience SD 20.	132
Glaire de Dragon	E	10m	/	Libère une flaque hautement inflammable et glissante (SD 16)% sur vos adversaires. Si la flaque est en feu, les ennemis subissent 7d6 dégâts (Flammes 100%)	156
Porc-épic	P	4m	4d6	Perce armure	107
Éclipse	/	10m	/	Baisse la luminosité de 2 crans	156

Onguents de Zerrikania			
Nom	Dispo	Effets	Coût
Onguents aux épices	P	Donne un bonus de +1 au jet de Résilience pour stopper une hémorragie.	45
Onguents au Miel	C	Donne un bonus de +2 au jet de Résilience pour stopper une hémorragie et résister à une maladie.	75
Onguent au Fisstech	C	Permet de continuer à se battre malgré une blessure grave sans malus, sauf si vous avez un membre coupé.	96

Formules des onguents de Zerrikania			
Nom	SD	Effets	Investissement
Onguents aux épices	16	Graisse animale (1), Bandage (2), Épices (2), Chéridoine (1)	45
Onguents au Miel	18	Graisse animale (1), Bandage (2), Miel (2), Chéridoine (2)	75
Onguent au Fisstech	20	Graisse animale (1), Bandage (2), Fisstech (1), Aloès du Loup (1)	96

Formules Bombes de Zerrikania

Nom	SD	Effets	Investissement
Bombe de sucre	18	Argile alluviale (2), Cire (1), Poudre Zerrikanienne (1), Souffre (1), Sucre (2), Phosphore (2)	95
Bombe de poussière	14	Argile alluviale (2), Cire (1), Poudre Zerrikanienne (1), Sable (2), Épices (1), Moisissure (1)	75
Nuée	20	Argile alluviale (2), Cire (1), Poudre Zerrikanienne (1), Vers de Mouches Zerrikaniennes (3)	86
Bombe moussante	16	Argile alluviale (2), Cire (1), Poudre Zerrikanienne (1), Eau ducale (1), Soie d'araignée (4)	112
Bombe de poivre	16	Argile alluviale (2), Cire (1), Poudre Zerrikanienne (1), Poivre (2), Épices (2), Moisissure (1)	96
Bombe au Fisstech	18	Argile alluviale (2), Cire (1), Poudre Zerrikanienne (1), Fisstech (2), Pétales de Ginatia (2)	132
Glaire de Dragon	22	Argile alluviale (2), Cire (1), Poudre Zerrikanienne (1), Souffre (2), Phosphore (2), Solution Vif-argent (2), Coeur de Dragon (1)	156
Porc-épic	22	Argile alluviale (2), Cire (1), Poudre Zerrikanienne (1), Métal (2), Optima Mater (1),	107
Éclipse	24	Argile alluviale (2), Cire (1), Poudre Zerrikanienne (1), Essence de lumière (3), Poussière imprégnée (1), Mercure (1)	156

Formules de Maître Alchimiste

Nom	SD	Effets	Investissement
Albedo	16	Graisse d'Oie (1), Chélidoine (1), Pétales de Myrte blanc (1), Eau ducale (1)	40
Rubedo	18	Suif de Chien (1), Pétales de Ginatia (1), Pétales d'Hellébore (1), Sang Elfique (1)	32
Nigredo	20	Graisse d'Ours (1), Aloès du Loup (1), Racine de Mandragore (1), Charbon (1)	75



Tatouages exotiques

« je vous attendais bien ici mes p'tits coquins ! Alors, on s'intéresse aux tatouages des Danseuses d'épées ? On l'a tous fait, vous inquiétez pas.

Aucun tatouage de ces charmantes créatures n'est pareil, et chacun possède une histoire bien spécifique. C'est un peu comme mon tatouage de papillon sur les reins, mais en plus classe ... »

Rodolf Kazmer

Vous avez ici une idée des défis afin de mériter un tatouage, puis l'effet qu'il aura une fois réalisé. La place qu'il occupe est aussi important, car vous ne pourrez pas tous les porter.

Vous pouvez aussi tatouer vos amis, mais ils doivent le mériter. Et si vous avez des idées, faites vous plaisir en vous rappelant que plus grand est le défi, plus la gloire est grande !

Un tatouage raté est entamé et consomme l'encre, mais vous pouvez le reprendre avec un SD de +1.

Plus une encre est de qualité, plus elle dure ! Ceci est bien sûr une règle alternative.

Chaque dose d'Encre permet de réaliser 3 espaces de Tatouage.

Formule Encres					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Ivestissement	Coût
Formule d'Encre de Charbon	14	1 heure	Charbon (2), Solution vif-argent (2), Suif de chien (2), Sucre (1) Aloès du Loup (1)	35	54
Formule Encre de Zerrikania	16	1 heure	Chenille morte (3), Solution vif-argent (2), graisse d'Oie (1), Sucre (1), Chélideine (1)	46	75

Place des Tatouages	
Partie du corps	Nombre de tatouages max
Tête	2
Torse	4
Dos	4
Bras	3 chacun
Jambe	3 chacun

Difficulté	
Couleur	Mérite
	Très facile
	Facile
	Moyen
	Difficile
	Très difficile
	Légendaire

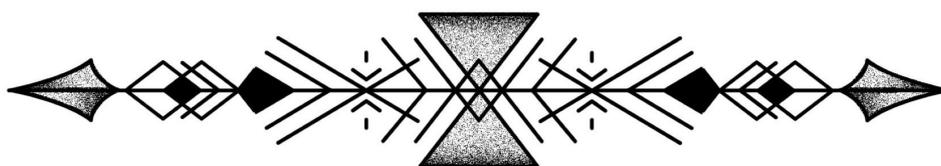




Tatouages Très faciles				
Nom	Mérite	Effet	Place	SD du Tatouage
Vide Donjon	Vendez pour 5000 C d'équipement en 1x	-1 SD en Négoces	0,5	12
Soigneur	Réussissez 100x des Premiers Soins	-1 SD en Premiers Soins	0,5	12
Panier persé	Dépensez 5000 chez un artisan en 1x	-10% pour les coûts d'investissement	0,5	12
Traître malgré lui	Blessez sans le vouloir 5 alliés avec des échecs critiques	Obtenez +1 en dégâts de mêlé	0,5	12
Cavalier	Chevauchez 365 jours avec la même monture	+1 en VIT avec les montures	0,5	12
Artisan	Fabriquez 100 objets différents	-1 sur les SD d'artisanat	0,5	12
Farfouilleur	Remarquez 5 pièges et désarmez les	+1 pour désarmer un piège	0,5	12
Habitué	Payez 1000x les services de prostituées	Vous aurez +1 en EMP auprès du métier	0,5	12
Aventurier	Explorez des ruines Elfes, Naines, Gnomes et Vrans.	+1 pour déchiffrer chaque langue écrite	0,5	12
Dénuement	Donnez tout votre équipement (minimum 10 000 C) à des œuvres de charité	La reconnaissance est plus facile à obtenir en cas de Dons.	0,5	12

Tatouages Faciles				
Nom	Mérite	Effet	Place	SD du Tatouage
Samaritain	Vous avez donné l'aumône 100x	+1 Charisme avec les pauvres	1	14
Malfrat	Vous avez commis 100 larcins	+1 en Adresse	1	14
Racisme	Prenez activement part au conflit inter espèce, et faites 100 victimes.	+1 et -1 en relationnel auprès des populations concernées	1	14
Barbac	Avoir mangé chaque espèce humanoïde	+1 Résilience pour se passer de rations	1	14
Soldat	Vous avez survécu à 3 grandes batailles	+1 en Courage	1	14
Voyageur	Allez dans les capitales de chaque pays	+1 en Éducation	1	14
Héros	Aidez 10 petits villages face à l'adversité	+1 en Déguisement	1	14
Assomeur	Assommez 100 personnes	+1 pour étourdir les adversaires	1	14
Écumeur	Fouillez 100 conteneurs chez des inconnus différents	Obtenez +1 en Furtivité dans les habitations	1	14
Détective	Résolvez 10 énigmes criminelles tout seul	+1 en Déduction lors d'interrogatoires	1	14

Tatouages Moyens				
Nom	Mérite	Effet	Place	SD du Tatouage
Racaille	Vous œuvrez ouvertement pour une Mafia	+1 ou -2 en relations selon la population	1,5	16
Ricochet	Deviez 5 flèches d'affilé	Bonus de +1 pour dévier les flèches	1,5	16
Épée à louer	Vous avez accepté 100 contrats douteux	+10% lors des récompenses de primes	1,5	16
Polyglotte	Vous avez 4 au minimum dans les 5 langues connues (exotiques comprises)	Vous obtenez +2 en Résolution lors des Combats Verbaux	1,5	16
Mutant	Vous avez réussi à ingérer une Mutation	-1 en SD pour intégrer la prochaine	1,5	16
Nationaliste	Vous êtes ouvertement partisan d'un Pays	+1 ou -2 en relations selon la population	1,5	16
Ombre	Avoir infiltré un camps de bandits ou militaire et repartir sans être repéré	+1 en Furtivité	1,5	16
Narco	Produisez 1000 unités de Fisstech	+1 pour Résister aux Drogues	1,5	16
Chanceux ?	Gagnez 100x au Jeu ... sans tricher	+10% lors des gains de Jeu	1,5	16
Investisseur	Achetez un Domaine (sauf noble) et aménagez le au maximum.	+2 en Négocier auprès des vendeurs de biens ou de mobilier	1,5	16



Tatouages Difficiles				
Nom	Mérite	Effet	Place	SD du Tatouage
Interprète	Amusez un grand Monarque avec votre compétence de Représentation	+25% de recettes suite aux performances	2	18
Commandant	Vous avez mené 5x un petit groupe de PNJ à la victoire grâce à vos choix.	+1 en Commandement	2	18
Neutre	Optez toujours pour la Neutralité pendant 3 Campagnes d'affilée....	Si vous êtes 'Hais', vous êtes désormais considérés comme 'Toléré'	2	18
Exorciste	Donnez la paix à 10 esprits pacifiquement	+1 en Charisme avec les esprits	2	18
Estomac de Fer	Avoir ingéré la viande de 15 monstres différents ... et survivre aux conséquences	Vous obtenez +1 aux sauvegardes contre le Poison et l'Empoisonnement.	2	18
Et Paf !	Tuez un monstre avec une arme de Siège à plus de 800m	+1 en Physique	2	18
Ami des bêtes	Chevaucher une créature massive pendant 5 minutes, et la laisser partir.	+1 en Survie pour dresser les animaux	2	18
Ignifugé	Survivre 2 minutes exposé aux flammes	Les flammes ont -10% sur vous	2	18
Clément	Épargnez 5 assassins à vos trousses	+1 en Persuasion	2	18
Survivant	Survivre à un guet-apens à 1 contre 5	+1 en Vigilance	2	18

Tatouages Très Difficiles				
Nom	Mérite	Effet	Place	SD du Tatouage
Vengeur	Traquez et achevez un Dragon Noir	+2 en Négocier pour négocier une Prime	3	20
Bonimenteur	Roulez un Marchand aguerrri	+1 en Duperie	2	20
Bouclier humain	Sacrifiez vous pour permettre à groupe de survivre ... et sortez-en vivant !	+2 en CHA	3	20
Général	Vous avez mené une armée à la victoire grâce à votre stratégie supérieure	+1 en Stratégie et Commandement, +1 en Réputation sur cette bataille	3	20
Entraîneur	Entraînez vos amis 50x	+1 en Enseignement	3	20
Honnête	Dire uniquement la vérité dans 5 pays différents quoi qu'il arrive.	+1 en Charisme, Duperie et Persuasion.	3	20
Arsène Lupin	Volez un bijou sur un invité en plein banquet	+1 en Adresse et Furtivité	1	20
Plume	Survivre à une chute de 20m	Vous ignorez 1d6 dégâts en cas de chute	2	20
Plus fort que le Chaos	Ingérez une potion de Sorceleur (pour les non sorceleurs)... et survivez	Augmentez votre chance de +2 pour intégrer une mutation ou une Rune	3	20
Insensible	Résistez à la séduction d'une succube	+1 pour résister aux charmes non magiques	3	20

Tatouages Légendaires				
Nom	Mérite	Effet	Places	SD du Tatouage
Solitaire	Traversez Korath seul	+2 en Résilience	4	22
Envoyé	Soyez le Héros d'une Nation	Reconnaissance d'une Nation	2	22
Juste	Servez un Dragon d'or	+1 en VOL	4	22
Mort ... Vivant ?	Vous êtes mort... et en êtes revenu	+1 en COR	4	22
Diplomate	Serrez la mains de tous les monarques	+2 en Persuasion	2	22
Pacifiste	Ne tuez pas d'humanoïdes ... pendant 10 ans.	+2 en Charisme	2	22
Héros Béni	Avoir servi la volonté d'une divinité	Reconnaissance du culte	3	22
Pénitent	Débarassez vous de votre malédiction par votre seule volonté	+1 en EMP	1	22
The Catcheur	Battez un Troll, seul ... à mains nues	+1d6 aux dégâts à mains nues	2	22
Malin comme un Diable	Roulez un esprit, tel que Maître Miroirs ou un Efrit, sortez-en vivant et libre.	+2 en Résistance à la Magie	4	22







Incrustations Humaines

Un mage peut passer une journée et toute son endurance pour expérimenter l'**incrustation Humaine**. Le SD est égal à $(28 - \{COR + VOL \text{ du sujet} \} / 2)$. En cas de réussite, le sujet absorbe le glyphe ou la Rune plus une mutation runique mineur (sauf s'il s'agit d'un Sorcelleur). Chaque sujet ne peut en posséder que 2 maximum. Le sujet obtient la mutation mineur (en plus de glyphe ou de la Rune qui lui) malgré tout en cas d'échec et l'espace de la mutation est ainsi occupée.

Glyphe d'incantations Humaines

Désavantagés : les êtres ne maîtrisant pas le chaos, chaque utilisation puise dans leur santé ! Ils peuvent néanmoins désormais s'aligner avec les cercles élémentaires mais pas le focus des amulettes. Seule une Rune Veles peut augmenter le pallier de Vigueur.

Mutations mineures Glyphiques	
Glyphe	Mutation Mineur
Aard	Vous éternuez très fort et avec un écho étrange difficile à cacher (<i>Fuss !</i>)
Quen	Vous luezez très faiblement dans l'ombre, trahissant le sortilège
Igni	Vous vous enflamez facilement ...littéralement ! Ajoutez +10% de chance si vous brûlez
Yden	Votre peau est couverte de taches de naissances violette
Axii	Vous transpirez abondamment et en permanence.... obtenez -2 en EMP si applicable



Glyphe d'incantations Humaines

	Nom	Élément	Effet
	Aard	Air	<p>Le glyphe Aard crée une petite onde de choc télékinésique qui propulse les ennemis et a 10% de chance de les étourdir. Cette marge augmente de 10% par point de Vigueur que vous mettez en plus.</p> <p>Peut pousser des structure fragiles</p> <p>Partie du corps souvent utilisée : mains, pieds, front, torse</p>
	Quen	Terre	<p>Le glyphe Quen crée un petit champ de force personnel qui protège de 5 PS par point de Vigueur utilisé. Ne protège pas si vous suffoquez ou êtes déjà empoisonné. Peut bloquer des sorts magiques si applicable</p> <p>Partie du corps souvent utilisée : tête, torse</p>
	Igni	Feu	<p>Le glyphe lance des vagues incandescentes de flammes qui font 1d6 dégâts par point de vigueur dépensé. Chaque ennemi a 50% de chance d'être enflammé.</p> <p>Partie du corps souvent utilisée : mains, langue</p>
	Yrden	Mixte	<p>Le porteur du glyphe peut déposer un signe de Yrden (pas de cercle entier !) d'un diamètre de 50cm sur une surface solide. Cela ralentit l'ennemi en VIT et en REF d'autant de points que vous dépensez en vigueur. Cela révèle les entités incorporelles.</p> <p>SD alternatif : Pierre 14; calcaire 16; métal 18; bois 20; pierre précieuse 22; papier et textiles 24 Dure 5 rounds</p> <p>Partie du corps souvent utilisée : pied, mains</p>
	Axii	Eau	<p>Axii étourdi un adversaire jusqu'à ce qu'il réussisse une sauvegarde contre l'étourdissement avec -1. Pour chaque point de vigueur dépensé, la difficulté augmente de +1.</p> <p>Partie du corps souvent utilisée : doigts, œil (devient aveugle), front</p>

Incrustations Runiques

Plus la Rune est de qualité plus la caractéristique sera élevée ... ainsi que le SD.
 Les Runes inférieures ont un SD normal de $(28 - \{COR + VOL \text{ du sujet}\} / 2)$, une Rune normale augmentera le SD de +1, et les Runes supérieures de +2.

Incrustations Runique			
Nom	Effet inférieur	Rune normale	Supérieure
Tchernobog	+1 en dégâts de mêlé	.+2	.+3
Perun	+1 en VIT	.+2	.+3
Veles	+1 Vigueur	.+2	.+3
Daibog	Incinération +5%	.+10%	.+15%
Stribog	Renversement +5%	.+10%	.+15%
Zorya	Infligez le Gel +5% en attaque	.+10%	.+15%
Devana	Saignement +5%	.+10%	.+15%
Morana	Empoisonnement +5%	.+10	.+15
Svarog	+1 en Précision	.+2	.+3
Triglav	Étourdissement +5%	.+10%	.+15%
Pyrog	+5 en ENC	.+10	.+15
Tvarog	Vous obtenez 1 PA naturel	2	3

Mutations Runiques Inférieures	
Nom	Effet inférieur
Tchernobog	Votre musculature est déformée et vos veines luisent d'un rouge vif
Perun	Vous avez une maigreur cadavérique constamment.
Veles	Le chaos a marqué un chemin noir le long de vos veines.
Daibog	Votre chaleur corporelle est naturellement à 45°
Stribog	Votre corps devient très poilu, vos pieds et mains ont une peau épaisse
Zorya	Votre température corporelle est naturellement de 28°
Devana	Vos mains sont râpeuses comme la pierre et vous avez un appétit prononcé pour les viandes bises saignantes.
Morana	Vos veines et votre sang deviennent verdâtres
Svarog	Vous avez des yeux d'aigles avec des membranes blanches.
Triglav	Votre crâne est déformée de manière étrange, bon courage pour draguer.
Pyrog	Vos épaules sont énorme et voutent votre dos comme un troll.
Tvarog	Votre peau brille comme des diamants à la lumière du jour.



Artisanat Exotique

« Vous êtes passionnés de bricolage ? Alors ces pages sont faites pour vous ! Je vous avoue que ce que je préfère ici, c'est de compter les pièces d'or que je vais pouvoir empocher suite à vos achats ! »

Rodolf Kazmer

Schémas d'ingrédients

Diagrammes de Novice					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Cuir ambré	14	1 heure	Cuir de Chameau (1), Sable (3), Huile de Palmier (1)	25	50
Cuir ambré	14	1 heure	Cuir de Dromadaire (x1), Sable (3), Huile de Palmier (1)	25	50
Cuir ambré	14	1 heure	Cuir de zèbre (x1), Sable (3), Huile de Palmier (1)	25	50

Diagrammes de Compagnon					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Acier sablonneux	15	1 heure	Charbon (x5), Fer des sables (1), Sable (1)	31	62
Cuir d'Ophir	17	1 heure	Charbon (2), Cire ambrée (1), Cuir ambré heure (1), Huile d'olive (1)	74	149

Diagrammes de Maître					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Acier Ophiri	22	1 heure	Charbon (5), Fer des sables (1), Résine de Palmier (2), Sable (2)	44	88



Schémas d'armes

Diagrammes de Novice					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Arc courbé	15	8 heures	Bois exotiques (5), Cire ambrée (2), Cuir ambré (2), Fer de sable (1), Fil (4)	201	402
Cimeterre	13	6 heures	Acier Sablonneux (2), Bois exotiques (2), Cuir ambré (2), Fil (1)	247	494
Épée courte	10	4 heures	Bois exotiques, Cuir ambré (2), Fer de sable (2)	180	360
Lance d'immortel	12	5 heures	Acier Sablonneux (2), Bois exotiques (5), Cuir ambré (3), Fil (1), Résine de Palmier (2)	331	662
Épée d'os	10	3 heures	Os (5), Bois exotique (2), Fil (2), Cuir (2)	70	140
Épée de Balavaan	14	5 heures	Bois exotique (2), Écorce de Balavaan (3), Cire (2)	149	298
Sarbacane	12	1 heure	Roseau (1), Résine (2), Charbon (1), Fil (1)	826	1652
Sarbacane en os	14	2 heures	Os (2), Résine (2), Charbon (2), Fil (2)	1640	3280
Javelot en roseau	13	1 heure	Roseau (2), Résine (2), Pierre (1), Fil (3)	2466	4932
Marteau de pierre	14	1 heure	Bois (2), Pierre (4), Fil (2), Cuir (2), Résine (3)	1760	3520
Pic de Balavaan	12	2 heures	Bois exotique (1), Écorce de Balavaan (2), Fil (1)	906	1812
Dard d'araignée géante	14	1 heure	Dard d'araignée géante (1), Bois exotique (1), Fil (1), Cire ambrée (1), Résine (1)	1090	2180
Lance de Balavaan	15	1 heure	Bois exotique (3), Écorce de Balavaan (4), Résine (4), Pierre (1), Cuir (3), Fil (3)	2810	5620
Arc de Balavaan	14	3 heures	Bois exotique (2), Écorce de Balavaan (4), Cire ambrée (2), Fil (3), Résine (3), Cuir (2)	2738	5476

Diagrammes de Compagnon					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Épée courbée Ophiri	16	4 heures	Acier Ophirien (3), Bois exotique (3), Cuir Ambré (1), Fer des sables (1), Résine de Palmier (4)	513	1026
Hache dentelée	16	6 heures	Acier Ophirien (2), Acier Sablonneux (1), Bois exotiques (5), Cuir ambré (1), Lin (1), Fil (3)	414	828
Tabac-zin	18	7 heures	Acier Ophirien (4), Acier Sablonneux (2), Bois exotiques (4), Cuir ambré (1), Lin (2), Fil (3)	463	926
Arc léger Ophiri	18	8 heures	Acier Ophirien (4), Bois exotique (6), Cuir d'Ophir (1), Fils (8), Huile d'olive (2), Résine de Palmier (2)	512	1024
Épée en Ivoire	14	3 heures	Ivoire (4), Fil (2), Cuir ambré (1), Résine de palmier (2)	1686	3372
Kryss	14	1 heure	Dent de Dragon (1), Fil (2), Cuir (1)	1802	2604
Souffle de Dragon	18	6 heures	Glyphe Igni (1), Charbon (3), Pierre (3), Manche (2), Acier Sablonneux (2), Cuir (2)	1005	2010
Arc de Balavaan	19	7 heures	Ecorce de Balavaan (4), Bois exotique (2), Cuir ambré (2), Fil (8), Résine de Palmier (2), Os (1)	180	360
Javelot de Balavaan	15	2 heures	Bois exotique (2), Écorce de Balavaan (4), Résine de Palmier (2), Fil (3)	193	386

Diagrammes de Maître					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Scorpion	22	11 heures	Acier Ophirien (3), Acier Sablonneux (1), Bois exotiques (2), Cuir ambré (1), Huile d'Olive (1)	648	1296
Lance Ophiri	24	12 heures	Acier Ophirien (2), Bois exotique (6), Cuir d'Ophir (2), Fer des sables (2), Fil (4), Résine de Palmier (4)	832	1664
Marteau Scorpion	22	13 heures	Acier Ophirien (6), Bois exotique (6), Cuir d'Ophir (2), Fer des sables (2), Fils (2), Poudre Noire (3), Résine de Palmier (3)	1353	2706
Arc de Scorpion	22	15 heures	Acier Sablonneux (4), Bois exotiques (6), Cuir ambré (1), Fil (8), Acier Ophirien (3), Résine de Palmier (2)	836	1672
Lame de Braises	24	14 heures	Glyphe Igni (1), Rune Daibog (1), Charbon (2), Acier Sablonneux (2), Cuir (1), Résine (2)	1675	3350
Dents de Dragon	20	8 heures	Dents de Draconide (8), Acier Sablonneux (4), Manche (2), Fil (6) Résine de Palmier (6), Cuir (1)	568	1236
Sarbacane Dragon	18	3 heures	Os de Draconide (3), Résine de Palmier (2), Acier Sablonneux (1), Huile de Palmier (2)	994	1988

Schémas de Munitions

Diagrammes de Munition					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Trait x1	16	1 heure	Bois exotique (1), Poudre noire (1), sable (1), Tissu (2), Huile (1), Fil (1), Plumes (1),	149	298
Dards x1	14	1 heure	Acier Sablonneux (1), Bois exotiques (1), Aconit (2), Venin (1) Fil (1), Plumes (1)	127	254
Pics (x10)	10	1 heure	Os (2), Fer (1), Résine de Palmier (1), Plumes (10)	91	182
Perce armure x5	14	2 heures	Pic (5), Acier sablonneux (2), Charbon (3),	354	708
Endormeur x5	16	1 heure	Pic (5), Chéridoine (5), Sucre (5)	322	644
Larmes de Wyvern x5	18	2 heures	Pic (5), Venin (3), Œil de Wyvern (3), Aconit (2)	385	769
Souffle de Braise x1	20	3 heures	Pic (1), Huile (1), Résine de Palmier (3), Poudre imprégnée (2), Sucre (1), Tissu (1), Fil (2)	46	92

Schémas d'armures

Diagrammes de Novice					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Calotte d'archer	10	1 heures	Cuir Ambré (2), Fil (7), Lin (2), Tissu renforcé (2)	179	358
Casque Ophiri	14	3 heures	Cire ambrée (2), Cuir Ambré (2), Fil (2), Tissu (2), Acier sablonneux (1)	216	432
Veste de Lin	12	3 heures	Cire ambrée (1), Cuir Ambré (4), Fil (8), Huile de Palmier (2), Lin (4), Tissu renforcé (4)	469	936
Armure Ophiri	16	5 heures	Cire ambrée (3), Cuir Ambré (4), Fil (5), Tissu (5), Acier sablonneux (4)	200	400
Pantalon de Lin	12	1 heure	Cire ambrée (2), Cuir Ambré (3), Fil (6), Lin (5), Tissu renforcé (5), Huile de Palmier (2)	40	80
Pantalon Ophiri	14	2 heures	Cire ambrée (2), Cuir Ambré (3), Fil (6), Tissu (4), Acier sablonneux (3)	472	944
Capuche Grise	12	1 heure	Cuir d'éléphant (2), Cire ambrée (2), Fil (2)	60	120
Calotte de Soie	14	2 heures	Soie d'araignée (2), Tissu résistant (2), Fil (2)	295	590
Veste d'éléphant	14	3 heures	Cuir d'éléphant (5), Cire ambrée (4), Fil (5)	396	792
Enveloppe de Soie	16	4 heures	Soie d'araignée (5), Tissu résistant (4), Fil (3)	98	196
Jambes d'éléphant	10	2 heures	Cuir d'éléphant (3), Cire ambrée (3), Fil (3)	372	744
Voile de Soie	14	3 heures	Soie d'araignée (3), Tissu résistant (3), Fil (3)	300	600

Diagrammes de Copagnon					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Masque d'Immortel	18	5 heures	Acier Ophirien (1), Cire Ambrée (1), Cuir Ophirien (2), Fil (3), Huile de palmier (1), Tissu renforcé (2)	485	970
Armure d'Immortel	17	7 heures	Acier Ophirien (4), Cire Ambrée (3), Cuir Ophirien (4), Fil (6), Huile de palmier (3), Tissu renforcé (4)	1226	2452
Jambières d'Immortel	18	5 heures	Acier Ophirien (3), Cire Ambrée (2), Cuir Ophirien (4), Fil (4), Huile de palmier (2), Tissu renforcé (4)	1084	2168
Sur Crâne	16	2 heures	Os (4), Résine (2), Cuir (1)	36	72
Casque d'écorce	17	3 heures	Écorce de Balavaan (3), Cuir (2), Cire ambrée (2)	165	330
Sur cage thoracique	16	4 heures	Os (8), Résine (4), Cuir (3), Tissu (4), Fer (4)	380	760
Armure d'écorce	17	5 heures	Écorce de Balavaan (7), Cuir (5), Cire ambrée (6), Tissu résistant (4)	485	970
Triple tibia	16	3 heures	Os (7), Résine (2), Cuir (2), Tissu (4), Fer (2)	251	502
Jambières d'écorces		4 heures	Écorce de Balavaan (6), Cuir (3), Cire ambrée (2), Tissu résistant (3)	364	728

Diagrammes de Maître					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Casque Scorpion	22	5 heures	Carcasse de Mutadir (3), Acier Ophirien (2), Cire Ambrée (1), Cuir Ophirien (1), Fil (3), Soie (2)	800	1600
Plaques de Scorpion	22	11 heures	Carcasse de Mutadir (8), Acier Ophirien (4), Cire Ambrée (4), Cuir Ophirien (4), Fil (6), Soie (6)	1870	3740
Jambières de Scorpions	22	8 heures	Carcasse de Mutadir (5), Acier Ophirien (4), Cire Ambrée (3), Cuir Ophirien (3), Fil (5), Soie (5)	1514	3028
Tête d'araignée	20	4 heures	Chitine d'araignée (6), Cuir (2), Tissu (2), Fil (3) Résine de Palmier (2), Fer de sable (1)	478	956
Crâne de Draconide	24	4 heures	Os de Draconide (4), Cuir ambré (1), Résine (2), Fer sablonneux (3), Tissu (2), Tissu résistant (2)	1412	2824
Plate d'araignée	20	12 heures	Chitine d'araignée (14), Cuir (6), Tissu (6), Fil (5), Résine de palmier (3), Fer de Sable (3)	1196	2392
Plate de Draconide	24	13 heures	Os de Draconide (12), Cuir ambré (5), Résine (4), Fer sablonneux (8), Tissu (3), Tissu résistant (5)	4314	8628
Jambières de Chitine	20	7 heures	Chitine d'araignée (9), Cuir (4), Tissu (3), Fil (4), Résine de palmier (2), fer de sable (3)	794	1588
Pantalon Draconide	24	8 heures	Os de Draconide (7), Cuir ambré (4), Résine (4), Fer sablonneux (6), Tissu (2), Tissu résistant (4)	2650	5300

Schémas des Boucliers

Diagrammes des Boucliers					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Pavois d'archer	13	6 heures	Bois exotique (8), Cuir ambré (6), Résine de Palmier (12), Fer sablonneux (4)	132	264
Bouclier Ophiri	16	5 heures	Acier Ophirien (4), Bois exotique (4), Résine de Palmier (3), Fer sablonneux (2)	287	594
Bouclier d'Immortel	18	6 heures	Acier sablonneux (6), Bois exotique (5), Acier Ophirien (1), Cuir ambré (3)	333	666
Écailles de Scorpion	24	8 heures	Carcasse de Mutadir (4), Cire ambrée (4), Bois exotique (6), Acier Ophirien (4), Cuir (5)	467	934
Écu de Soie	14	2 heures	Bois exotique (2), Soie d'araignée (4), Cuir (3)	424	848
Écu de Balavaan	18	4 heures	Écorce de Balavaan (4), Bois exotique (2), Cuir (1), Résine de Palmier (4), Fer sablonneux (2)	286	572
Écaille de Dragon	24	8 heures	Écaille de Draconide (4), Bois exotique (4), Os de Draconide (4), Fer (8), Cire ambrée (6)	2256	4512

Schémas des Cavaliers du Désert

« Le savoir faire des Cavaliers du Désert est légendaire, ils arrivent à faire de vraies armures à partir de pas grand chose. Ces techniques, qui sont plus de la débrouille qu'autre chose, vient surtout des tribus reculées faute de savoir maîtriser le métal et les alliages résistants.

La légende veut que les habitants de Zangwebar ont aussi ce savoir faire et se le transmette de père en fils, mais face aux armures des immortels des Malliqs, ça ne vaut pas grand chose....Ça reste mieux que de charger torse nu lors de l'assaut contre le château des La Valette si vous voulez mon avis. »

Rodolf Kazmer

Les schémas suivant se troquent ou se transmettent entre hommes du désert. Les armes et armures craftées n'ont pas de réelles valeur, sinon par le troc ou leurs composants.

Pour les fabriquer, on lance un jet de **Savoir faire du Désert + TECH**, si le jet échoue, l'objet est crafté mais possède 1 PA ou fiabilité de moins par échec (avec un minimum de 1).

En cas de réussite critique, la fiabilité ou PA augmente de 1 toute les 2 réussites.

Diagrammes de Cavaliers du Désert					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Armes					
Épée de cavalier	14	2 heures	Bois exotiques (1), Cire ambrée (2), Fil (2), Fer sablonneux (6), Cuir (1)	~	~
Hache de cavalier	18	4 heures	Bois exotiques (3), Cire ambrée (1), Fils (2), Fer sablonneux (3), Cuir (1)	~	~
Lance de cavalier	16	3 heures	Bois exotiques (5), Cire ambrée (1), Fils (3), Fer sablonneux (2), Cuir (1)	~	~
Masse de cavalier	18	3 heures	Bois exotiques (3), Cire ambrée (1), Fils (1), Fer sablonneux (8), Cuir (2)	~	~
Arc de cavalier	15	5 heures	Bois exotiques (2), Cire ambrée (2), Fil (4), Fer sablonneux (3), Cuir (1)	~	~
Armures					
Casque de cavalier	14	2 heures	Bois exotique (1), Cire ambrée (2), Fil (3), Fer sablonneux (1), Lin (2), Cuir (1)	~	~
Cuirasse de cavalier	18	6 heures	Bois exotiques (4), Cire ambrée (1), Fil (5), Fer sablonneux (6), Lin (6), Cuir (4)	~	~
Pantalon du désert	16	4 heures	Bois exotiques (2), Cire ambrée (1), Fils (5), Fer sablonneux (3), Lin (4), Cuir (3)	~	~
Écu du désert	14	3 heures	Bois exotique (2), Cire ambrée (2), Fer sablonneux (4), Cuir (1), Lin (2)	~	~
Munitions					
Rose des Sables x10	14	2 heures	Rose des sables (5), Bois exotique (5), Plumes (10), Os (3), Cire ambrée (2), Fil (5)	~	~

Équipement du Cavalier du Désert

Équipement du Cavalier du Désert				
Nom	Dispo	Effet	Poids	Prix
Barde du Désert	R	PA : 12 pour toute la monture	14	~
Sacoche du Désert	R	Une sacoche peut contenir 20Kg d'objets petits et moyens (2max par monture)	1	~
Œillères du Désert	R	+1 pour calmer sa monture	0,1	~
Selle du Désert	R	+1 aux jets de contrôles pour attaquer depuis sa monture	5	~
Carte d'une Région	R	Améliore la sûreté et la vitesse des déplacements dans cette région	0,1	~
Carte codée	R	Comme la carte de région, mais codée du langage secret des Cavaliers par des sigles et couleurs uniques	0,1	~
Sifflet du Désert	R	Pour envoyer des signaux secrets et appeler sa monture	0,1	~
Pigments de Couleurs de Sables	R	Un ensemble de pigments qui permet de laisser des mots secrets dans le paysage et de coder une carte.	0,1	~

Diagrammes des Équipements de Cavaliers du Désert					
Nom	SD	Temps	Ingrédients	Investissement	Prix
Barde du Désert	18	12 heures	Bois exotiques (4), Cire ambrée (3), Cuir (8), Fil (7), Fer des sables (6)	~	~
Sacoche du Désert	12	4 heures	Bois exotiques (1), Cire ambrée (1), Cuir (2), Fil (5), Lin (4)	~	~
Œillères du Désert	14	2 heures	Bois exotiques (1), Cire ambrée (1), Cuir (1), Fil (2), Fer des sables (1)	~	~
Selle du Désert	16	5 heures	Bois exotiques (3), Cire ambrée (1), Cuir (3), Fil (5), Fer des sables (1)	~	~
Carte d'une Région	12	1 semaine	Papier (1), Charbon (1), et avoir parcouru la région une semaine durant	~	~
Carte codée	20	3 heures	Carte d'une Région (1), Papier (1), Charbon (1), Pigments	~	~
Sifflet du Désert	18	1 heure	Os (3), Pierre (1), Cire ambrée (1)	~	~
Pigments de Couleurs de Sables	14	1 heure	Sable (4), Os (1), Feuilles (1), Argile (1), Bois exotique (1), Fer sablonneux (1), Cire ambrée (2), Charbon (1), Pierre (1), Sang (1), Cuir (1), Fil (4)	~	~

Carte codée

Compétence de **Savoir faire du Désert + INT SD 12** (ou plus si grand secret) afin de la déchiffrer.

Les non initiés doivent réussir un jet de **Déduction + INT SD = 22** et passer une heure pour pouvoir la déchiffrer ou avoir simplement une idée de ce dont il s'agit.

Les codes laissés par les Cavaliers du Désert dans la Nature sont déchiffrables de la même manière

Sifflet du Désert

Le sifflet peut envoyer les mêmes signaux codés entre cavaliers, soumissent aux mêmes règles que la carte et les Sigles codés.



Magie des autres mondes

Magie de l'Eau

Sorts de Novice

Extraction d'eau

Coût en END : 5

Effet : Utilisée lors des traversées du dessert, cette technique permettait de créer de l'eau à partir de rien afin de satisfaire les besoins en eau des humains et animaux. En réalité vous extrayez de l'eau à partir d'une chair animale ... ou humaine.

Portée : au contact

Durée : 1d3 tours

Défense : Résistance à la magie ou Évasion

Apaisement

Coût en END : 8

Effet : Le mage peut appliquer de l'eau sur une blessure et tenter d'apaiser et/ou de soigner une blessure.

Elle referme une plaie normale en 2 round, mais ne soigne pas. Les plaies sérieuses ou saignements en 5 rounds

Portée : Au contact

Durée : Jusqu'à rupture ou Guérison

Membre d'air

Coût en END : 5

Effet : le mage peut transformer l'un de ses membres en air, pratique pour éviter une attaque ou feindre une illusion.

Portée : Personnelle

Durée : Actif (2 END) [jusqu'à la rupture du sort ou épuisement]

Défense : dissipation, yrden

Sorts de compagnon

Geyser

Coût en END : 14

Effet : Conçue à la base pour pouvoir faire remonter l'eau dans le dessert, le sort a rapidement été utilisé en combat pour surprendre l'adversaire. Eau dans les sols appelée et est canalisée dans un geyser qui jaillit de terre et inflige 2d6 de dégâts tout en ignorant la moitié de l'armure. Si le geyser frappe la cible par-dessous, ce dernier sera Surpris. La cible a un malus de -4 lors de ses jets d'esquive ou de blocage si l'attaque vient de dessous ou par l'arrière

Portée : 10m

Durée : 2d6 rounds

Défense : Esquive ou Blocage

Altération de l'eau

Coût en END : 16

Effet : Utilisée lors des traversées du dessert, cette technique permettait initialement de transformer l'eau contenue dans l'air en liquide afin de ne jamais manquer d'eau durant les trajets. Le sort permet à la fois de faire passer l'eau dans tous ses états (liquide, solide et gazeux). Désormais utilisé en combat, cette technique permet de geler une partie du corps de la cible lui causant 1d6 ignorant l'armure. La cible à alors son membre gelé pour 1d3 tours.

Portée : 10 m

Durée : 1d3 tours

Défense : Résistance à la magie

Brume

Coût en END : 16

Effet : avec une source d'eau à proximité, le Mage créé un brume épaisse

Portée : 10m

Durée : 2d6 rounds

Défense : dissipation

Sorts de Maître

Marionnette

Coût en END : 25

Effet : Le sort permet de contrôler intégralement l'eau présente dans le corps de votre cible. La cible est désormais sous votre contrôle et vous la contrôlez durant son tour. Portée : 10 m

Durée : Actif (6 END)

Défense : Résistance à la magie

Fluide

Coût en END : 25

Effet : Le mage peut se transformer en un fluide afin d'échapper à une situation dangereuse ou simplement voyager. Vous devez relancer le sort pour reprendre forme humaine. Portée : Personnelle

Durée : jusqu'au nouveau lancement

Corps de brume

Coût en END : 25

Effet : le mage transforme son corps en brume comme un Brumelin pour 5 rounds. Il ne peut pas traverser les murs ni lancer d'autres sorts. Maintenir le sort coûte 10 END /round. Lorsqu'il

interagit avec un objet ou une personne, le sort se dissipe et il redevient visible et tangible.

Portée : soi-même

Durée : jusqu'à dissipation

Défense : dissipation, poussière de lune, Yrden.



Magie du Feu

Sorts de Novices

Membre de pierre

Coût en END : 5

Effet : au contact d'une pierre, transformez l'un de vos membres en pierre et gagnez 10 PA naturels pour 5 rounds à ce dernier.

Gagnez 1d6 round /2 tous les 5 points de vigueurs dépensés

Portée : personnelle

Durée : 1d6 rounds /2.

Défense : Dissipation, Yrden

Serpents de Feu

Coût en END : 8

Effet : Depuis une source de Flammes, vous pouvez manipuler 3 serpents de Feu qui infligent 3d6 dégâts (Incinération 50%) durant 2d6 rounds. Vous pouvez dépenser suite 5 END / round pour les maintenir.

Portée : 15m

Durée : 2d6 rounds

Défense : Dissipation, Yrden, Bombe au Diméritium

Colonne de pierres

Coût en END : 10

Effet : avec une petite impulsion tellurique, vous élevez une petite colonne de Pierre (ou de terre) qui touche votre ennemi pour 2d6 dégâts et 50% de chances de Renversement.

Portée : 10m

Durée : instantané

Défense : esquive

Sorts de Compagnons

Aura de Flammes

Coût en END : 16

Effet : Une aura de Flammes vous entoure pour 2d6 rounds. Elle inflige 2d6 dégâts aux personnes qui y rentrent, puis les personnes qui y évoluent ont 60% de chance de s'enflammer. Attention, cette aura ne fait pas de distinction entre alliés et ennemis, et les flammes eurent mettre feu aux surface inflammables et explosives.

Portée : 5m

Durée : 2d6 rounds

Défense : Dissipation, Yrden, Bombe au Diméritium

Colonne de flamme

Coût en END : 18

Effet : vous créez une colonne de Flammes que vous déplacez par magie. Elle inflige 4d6 avec 50% de chance d'incinération.

Portée : 10m

Durée : 2d6 rounds

Défense : Dissipation, Esquive

Fissure

Coût en END : 16

Effet : vous créez une fissure assez grande pour engouffrer un humain entièrement. Cette dernière se crée à maximum 30m du Mage

Portée : 30m

Durée : Instantané

Défense : dissipation

Sorts de Maîtres

Corps Enflammé

Coût en END : 25

Effet : Le mage devient une Flamme vivante (ses affaires sont sauvées), avec une chance d'Incinération de 95% sur tout ce qu'il touche. Toutes ses attaques en mêlé sont augmentées et 1d6. Le mage doit relancer le sort pour reprendre forme Humaine, et maintenir le sort coûte 10 END /round

Portée : Personnelle

Durée : 2d6 rounds

Défense : Dissipation, Esquive

Temple de Pierres

Coût en END : 22

Effet : Vous invoquez 5 colonnes de pierres (ou de terre) qui touchent vos ennemis pour 2d6 dégâts chacun, avec 50% de chance d'étourdissement

Portée : 25m

Durée : instantané

Défense : Esquive

Éruption

Coût en END : 23

Effet : 4 mini éruptions explosent sur le champs de bataille dans un rayon de 100m. Chaque volcan a un diamètre de 5m, et crache du magma qui inflige 6d6 dégâts qui ont 45% de chance d'incinération. Les volcans restent élevés et peuvent être réactivés pour seulement 15 END /round.

Portée : 100m

Durée : 10 rounds

Défense : Dissipation, Esquive.



Invocations des autres mondes

Si les prêtresses de Zerrikanterment sont autant chamanes que prêtresses, les autres cultes sont bien plus catégoriques. Voici quelques idées d'incantations que les prêtres et les chamanes peuvent utiliser en plus des invocations classiques.

Vous trouverez ici aussi l'influence indirect du clergé de Hannu, le pays sous le joug despotique des Dieux-Rois.

Retrouvez la description de toutes les Religions p.....



Invocations de Chamanes

Invocations de Novice
Nuée d'Insectes
Nuée de Lianes
Croissance naturelle
Source de Bois
Marques forestières
Chausses de feuilles

Invocations de Compagnon
Enterrement
Chaire putréfiée
Décomposition
Nuées d'insectes

Invocations de Maître
Putréfacteur
Vol de l'oiseau
Membre de monstre

Invocations de Prêtres

Invocations de Novice
Bénédition de Courage
Bénédition de Protection
Champs de Paix
Écho Silencieux
Gravured'Elgan
Mutation de l'eau

Invocations de Compagnon
Voix du Prêcheur
Lumière Intérieure
Multiplication du Pain
Arme de la Foi

Invocations de Maître
Aura de Lumière
Vague Hallucinogène
Sphère Obscure

Invocations de Hauts-Prêtres

Religion	Invocation
Zerrikanterment	Transformation
Culte Arag'Bog	Toile de la Vie
Ordre Naturel	Grande Pestilence
Lecteurs de Runes	Volonté Céleste
Clergé de Maât	Vagues d'Insectes
Panthéon ancien	Tempête de Sable

Invocations de Chamane Novice

Nuée d'insectes

Coût en END : 3

Effet : Invoque une Nuée d'insecte pour 1d6 round sur votre cible dans un rayon de 15m. Si vous maintenez votre volonté sur ces nuées, dépensez 4 END /round, sinon, elles attaquent chaotiquement tout le monde.... courez

Portée : 15 m

Durée : 1d6 rounds

Défense : Esquive ou Flammes

Nuée de Lianes

Coût en END : 2

Effet : Des lianes grimpent du sol et parcourent votre cible jusqu'à l'immobiliser. Surtout fait pour escalader les arbres (et offrir +2 en athlétisme sur l'objet à franchir), vous pouvez enfagotter une personne par ce moyen, il peu néanmoins réussir un jet d'évasion ou de Physique pour s'en échapper

Portée : au touché

Durée : Immédiate

Défense : Évasion, Physique

Croissance naturelle

Coût en END : 6

Effet : Les bois et les arbres germent sous votre volonté et croissent pendant 3 rounds. Vous faites croître les composants en Bois dans les armes ou armures de votre cible. L'arme perd autant de Fiabilité ou l'armure en PA que votre taux de réussite._

Portée : 10m

Durée : instantané

Défense : /

Source de Bois

Coût en END : 3

Effet : Une petite gouttière s'extirpe d'un gros arbre pour laisser couler assez d'eau pour remplir une petite gourde. Très pratique quand on a besoin d'eau pure.

Portée : au touché

Durée : 5 rounds

Défense : /

Marques forestières

Coût en END : 5

Effet : vous pouvez graver instantanément n'importe quel motif, message ou symbole dans du bois ou un arbre. Ce sort peut affecter une zone de 2m x 2m et peut inscrire tout ce que l'esprit de l'invocateur veut. Alternativement, l'invocation peut être utilisé sur des armes et armure (ou structures) et infliger 1d6 dégâts d'ablation.

Portée : 8m

Durée : immédiate

Défense : Résistance la Magie

Chausses de feuilles

Coût en END : 2

Effet : Vos chaussures sont enveloppées de feuilles magiques, qui atténuent vos bruits de pas et leur marque. Vous obtenez +2 en Furtivité en forêt ou pour éviter que l'on vous trace.

Portée : soi-même

Durée : actif (2 END)

Défense : aucune



Invocations de Chamane Compagnon

Enterrement

Coût en END : 10

Effet : vous enfouissez les jambes de votre cible dans la terre (environ 70cm), ses jambes subissent 1d6 dégâts d'ablation. Cela permet aussi d'enfouir des cadavre, mais la zone paraîtra retournée.

Portée : 10 m

Durée : instantané

Défense : Esquive ou Physique

Chaire putréfiée

Coût en END : 12

Effet : vous infligez une blessure grave en touchant votre cible. Sa chaire s'est putréfiée à votre contact, lui infligeant une douleur extrême. La blessure doit être traitée au plus vite, mais il ne perd pas de PS.

Portée : au touché

Durée : instantané

Défense : Esquive ou bouclier

Décomposition

Coût en END : 9

Effet : sous votre regard, le bois et les composants en bois se décomposent et deviennent friables. Cela inflige 2d6 dégâts d'ablation aux structures et aux armes/armures.

Portée : 10 m

Durée : 1d3 round

Défense : Esquive ou bouclier

Nuées d'insectes

Coût en END : 7

Effet : Invoque 3 Nuées d'insectes pour 2d6 round sur votre cible dans un rayon de 15m. Si vous maintenez votre volonté sur ces nuées, dépensez 5 END /round, sinon, elles attaquent chaotiquement tout le monde.... courez

Portée : 15 m

Durée : 2d6 rounds

Défense : Esquive ou Flammes

Invocations de Chamane Maître

Putréfacteur

Coût en END : 14

Effet : vous faites relever un cadavre (qui doit avoir assez de chaire encore sur lui) qui devient un putréfacteur. Il attaquera quiconque il croisera

Portée : au touché

Durée : instantané

Défense : /

Vol de l'oiseau

Coût en END : 12

Effet : votre poids est quasi nul durant les prochains rounds, et l'air glisse sous vos bras comme des ailes, ce qui vous permet de planer pendant 1d6 rounds comme un oiseau. Pratique pour survivre à une chute mortelle et aller vers un endroit mou ou une plateforme.

Portée : personnelle

Durée : 1d6 rounds

Défense : Dissipation, Diméritium

Membre de monstre

Coût en END : 14

Effet : Le porteur transforme une partie de son corps (mains, torse, pieds, etc....) pour développer un même réseau monstrueux à la place.

Ils y a souvent des ailes de Dragon, une mâchoire de Kayran ou encore le dos des Trolls. Le porteur obtient donc les caractéristiques du membre monstrueux durant 2d6 rounds puis doit le maintenir.

Portée : au touché

Durée : Actif (8 END)

Défense : Dissipation, Bombe au Diméritium



Invocations de Prêcher Novice

Bénédictio de Courage

Coût en END : 2

Effet : Vous procurez à une cible +3 en Courage et aux tests de Résistance à la Contrainte face aux monstres et tentatives d'intimidations pures.

Portée : 5m

Durée : 1d6 Heures

Défense : aucune

Bénédictio de Protection

Coût en END : 3

Effet : Champs de paix protège une cible de l'hostilité. Toute personne ou créature souhaitant attaquer la cible protégée doit réussir un jet de Résistance à la Magie contre votre jet d'Incantation, en cas d'échec, elle se retourne contre la cible la plus proche. Si la cible protégée entreprend une action hostile, l'effet se termine.

Portée : 5m

Durée : actif (2 END).

Défense : Résistance à la Magie

Champs de Paix

Coût en END : 2

Effet : Vous procurez à une cible +3 en Courage et aux tests de Résistance à la Contrainte face aux monstres et tentatives d'intimidations pures.

Portée : 5m

Durée : 1d6 Heures

Défense : aucune

Écho Silencieux

Coût en END : 2

Effet : crée une zone de 2m autour de vous qui étouffe les son produits à l'intérieur. On peut toujours vous voir ou vous sentir. En pratique, cela peut occasionner un +2 en Furtivité.

Portée : soi-même

Durée : actif (2 END)

Défense : aucune

Gravure des Lois

Coût en END : 5

Effet : Vous pouvez graver instantanément n'importe quel motif, message ou symbole dans une pierre ou du métal. Ce sort peut affecter une zone de 2m x 2m et peut inscrire tout ce que souhaite l'invocateur. L'invocation peut être utilisée sur des objets (ou structures) et infliger 1d6 dégâts d'ablation, sauf le Diméritium.

Portée : au touché

Durée : 5 rounds

Défense : /

Mutation de l'Eau

Coût en END : 2

Effet : Cette invocation change l'état de l'eau, souvent en spiritueux. Souvent utilisé pour créer du vin, l'eau peut être changée en bière, liqueur ou vodka. Le goût est assez malheureux, mais ça permet de célébrer l'office. L'Eau peut tout aussi bien être changée en Sang ... voir en Sang noir.

Portée : 10m

Durée : Instantané

Défense : aucune



Invocations de Prêcheur Compagnon

Voix du Prêcheur

Coût en END : 8

Effet : donne une voix puissante à l'utilisateur. Utilisée originellement pour être entendu dans de vastes espaces (à plus de 300m), elle est domageable à courte portée. Infligez une mini onde de choc dans les 3m devant vous, et toute personne s'y trouvant a 60% de chance de subir l'étourdissement.

Portée : soi-même

Durée : instantané

Défense : Résilience

Lumière Intérieure

Coût en END : 6

Effet : Votre peau s'illumine et augmente la luminosité de 1 dans un rayon de 15m. Si vous portez une armure, seuls les membres apparents émettront cette lumière.

Portée : soi-même

Durée : actif (4 END)

Défense : aucune

Multiplication du pain

Coût en END : 10

Effet : Vous pouvez démultiplier l'aliment que vous prenez et le partager en deux, chaque moitié se rétablira en entier jusqu'à épuisement de l'invocation. Chaque aliment peut se multiplier autant de fois que votre niveau d'incantation.

Portée : au touché

Durée : selon le niveau d'incantation.

Défense : aucune

Arme de la Foi

Coût en END : 8

Effet : Votre arme revient toujours dans votre fourreau ou dans votre main. Surtout lorsqu'il s'agit de bâton, mais les prêtres aiment souvent avoir une bonne épée... surtout lorsque leur adversaire les croient désarmé !

Portée : soi-même

Durée : Instantané

Défense : aucune

Invocations de Prêcheur Maître

Aura de Lumière

Coût en END : 12

Effet : Un large cercle de 10m se dessine autour de vous, augmentant de 2 la Luminosité pour toute personne se trouvant à l'intérieure. Ceux qui sont à l'extérieur peuvent être éblouis si la luminosité est au delà d'une lumière naturelle.

Portée : 10m

Durée : actif (5 END)

Défense : aucune

Vague d'hallucinogènes

Coût en END : 14

Effet : une large fumée hallucinogène se propage de vos mains et que vous pouvez diffuser dans un rayon de 15m. Tous ceux atteints dans un rayon de 5m autour de vous (sauf vous) doivent faire un jet de Résilience SD 18 pour y résister.

Portée : personnelle

Durée : actif (8 END)

Défense : Dissipation, Quen

Sphère Obscure

Coût en END : 14

Effet : La luminosité baisse dans une zone de 20m de votre choix d'un cran de luminosité à chaque nouveau round. En dessous du niveau « Ténèbres », les cibles piégées sont désorientées en perdent la notion de spécialisation. Le seul moyen d'en sortir est de ramper hors de la zone ou un effet de dissipation

Portée : 50m

Durée : actif (10 END)

Défense : Dissipation, Bombe au Diméritium.

Incantations d'Archiprêtres

Transformation

Coût en END : 16

Effet : Par la grâce de Zerrikanterment et ses enseignements, vous pouvez en 5 rounds vous transformer en un large dragon rouge pour 1d6 heures. Vous pouvez alors lancer des Flammes de Dragon, décrits à la p avec vos taux de Vigueur et d'END humains.

Cette opération est douloureuse dans les deux sens, la transformation rapide en dragon, puis le lent retour à la forme humaine en 1d6/2 jours....

Votre équipement se transforme avec vous, si vous mourrez sous forme Draconique, vous reprendrez lentement forme humaine.

Portée : Soi-même

Durée : 1d6 heures

Défense : aucune



Toile de la Vie

Coût en END : 16

Effet : En suppliant le pouvoir de vision d'Arag'Bog, vous pouvez entrer dans une transe qui vous immobilise. Vous percevez alors toute la vie (animale et végétale) qui vous entoure dans un rayon égal à votre niveau d'Incantation x 1km. Vous percevez ainsi chaque être vous entourant (son espèce, son émotion, la direction qu'elle prend, etc...).

Percevoir des choses plus précises, telles que son niveau de santé, ses pensées basiques ou son ethnie nécessite un jet de déduction.

L'identité exacte ou les réflexions n'est pas possible; et toute présence de Diméritium (ou personne qui en porte) crée un vide, comme s'il n'y avait rien à cet endroit malgré le mouvement.

Portée : Soi-même

Durée : 1 heure

Défense : Diméritium, Résistance Magique

Tempête de Sable

Coût en END : 16

Effet : En invoquant le plus haut pouvoir du panthéon des Anciens Dieux, vous pouvez infliger l'une des Plaies de Hannu sur la zone qui vous entoure : une tempête de Sable. Toute personne qui n'est pas dans un abri risque de subir des bourrasques de sable aveuglantes et renversantes à 85%, et des éclairs infligeant 7d6 dégâts Magiques. Si vous êtes dans une région où il n'y a pas de grandes étendues de sable (forêt profonde, montagne ou pleine mer) le sable mettra plus de temps à se lever.

Si vous maintenez votre volonté sur cette tempête, dépensez 14 END/round, sinon elle suivra son cours...

Portée : 500m

Durée : 1d6 heures

Défense : Esquive



Volonté Céleste

Coût en END : 16

Effet : Une fois par semaine, le Grand Lecteur de Runes peut aligner l'énergie des astres sur un petit groupe de personnes (maximum 5). Tirez au hasard avec un D12 quel effet de Rune Supérieure sera effective (p 86). Cette alignement se fait dans une grande clarté de la couleur de la Rune choisie par l'univers.

En cas d'échec critique, les cibles désignées portent les mutations mineurs runiques pendant 1d10 jours....

Portée : 15 m

Durée : 2d6 heures

Défense : /

Tempête d'insectes

Coût en END : 16

Effet : En invoquant le plus haut pouvoir du Clergé de Maât, vous pouvez infliger l'une des Plaies de Hannu sur la zone qui vous entoure : une tempête d'Insectes pour 1d6 heures.

Si vous maintenez votre volonté sur cette tempête, dépensez 14 END/round, sinon les insectes attaquent chaotiquement tout le monde ...

Portée : 500m

Durée : 1d6 heures

Défense : Esquive ou Flammes

Grande Pestilence

Coût en END : 16

Effet : En invoquant l'immense pouvoir de l'Ordre Naturel, vous manipulez sur une zone de 150m autour de vous l'une des Plaies de Hannu : la Pestilence. Ce sort d'une grande violence fait saigner toute personne se trouvant dans la zone d'action de 50m.

Toutes les personnes infectées doivent réussir un jet de Résilience ou de Résistance Magique face à votre jet d'Incantation sous peine de se mettre à saigner instantanément.

Le sang s'échappe par les pores de la peau des victimes, leur infligeant 5PS par round.

Une exposition longue est mortelle et liquéfie les viscères.

Si vous désignez la zone où vous vous situez, vous serez protégé mais pas vos coéquipiers...

Portée : 150m

Durée : actif (16 END)

Défense : Résilience, Résistance à la Magie.





Rituels des autres Mondes

Les Rituels sont une forme de magie très répandue dans ces pays, car souvent essentiels à la bonne gestion des tribus et des sociétés.

À la différence des Sociétés du Nord ou même de notre bon vieux voisin Nilgaardien, le fonctionnement des sociétés zerrikaniennes et Ophiri rendent grâce quotidiennement aux divinité - bien que les Ophiri admirent désormais des sigles lumineux dans des cailloux ...

Bien qu'ils partagent beaucoup de nos rituels ou des variantes, en voici quelques uns que nous avons pu à vous faire parvenir !



Rituels des autres Mondes

Rituels de Novice		
Purification	Fumée Révélatrice	Fumée anti éther
Apaisement	Sortie Astrale	Transmutation de Novice
Communication des Flammes	Communication Fluviale	Message Élémentaire

Rituels de Compagnon		
Guidé Spirituel	Boussole	Lumière artificielle
Interrogatoire Astral	Transmutation de Compagnon	Zomboïfication

Rituels de Maître		
Cache Humaine	Immortalité	Portail Draconique
Appel du Djinn	Cercle de Mutations	Veillée des Anciens

Rituels de Novices

Purification

Coût en END : 3

Effet : Purifie un lieu pour apaiser les esprits. Cela donne une aide de +1 à la compétence chamanisme par pallier de 2 réussites. Un échec critique lui, favorisera peut être les esprits monstrueux et sanguinaires, ou une surprise au choix du MJ.

La fumée peut être dissipée par le vent.

Temps de préparation : 5 rounds

SD : 12

Durée : 10 rounds

Composants : Encensoir, Ambre (1), Œil de Corbeau (2), Chèvrefeuille (2), Résine (1)

Fumée de révélation

Coût en END : 4

Effet : Révèle dans un rayon de 5m les entités qui se cache derrière une illusion ou les illusions simples, comme un Yrden. Le charme persiste tant que l'encensoir diffuse la fumée sacrée (environ 5 minutes)

La fumée peut être dissipée par le vent.

Temps de préparation : 5 rounds

SD : 14

Durée : 10 rounds

Composants : Encensoir, Essence de Spectre (1), Bryonia (2),

Fumée anti Éther

Coût en END : 6

Effet : rend tangible les entités immatérielles dans un rayon de 10m. Chaque réussite augmente la durée de 1 round.

La fumée peut être dissipée par le vent.

Temps de préparation : 5 rounds

SD : 16

Durée : 30 rounds

Composants : Encensoir, Souffre (2), Essence lumineuse (2), Résine (1), Pétales de Myrte blanc (2)

Apaisement

Coût en END : 6

Effet : Le rituel apaise les esprits, servant à la base avant une réunion houleuse. Ce rituel a été transposé pour les lieux dangereux tels que les Forêts de Soie ou la Vallée des Temple.

Durant 1d6/2 heures, vous avez moins de chances de tomber sur une créature agressive, sauf si vous l'attaquez.

Ne fonctionne pas sur les personnes en embuscade ou qui vous souhaite du mal.

Temps de préparation : 5 rounds

SD : 16

Durée : 30 rounds

Composants : Encensoir, Calcium Equum (3), Fibre de Han (2), Pétales de Myrte blanc (2)

Sortie Astrale

Coût en END : 6

Effet : Votre corps perd conscience durant 2 heures et vous voyagez astralement à travers le monde et la matière (sauf le Diméritium, qui crépite à votre approche).

Le monde est grisâtre et les êtres vivants sont comme des ombres (monstres et animaux compris) votre rayon d'action est égal à votre VOL x 100m, et votre VIT égale votre VOL x 3.

Les êtres morts et autres esprits sont biens distincts et vous pouvez communiquer avec eux normalement. Attention cependant, car les âmes défuntées se transforment facilement en fantôme et se matérialiseront pour vous traquer et tuer votre enveloppe charnelle.

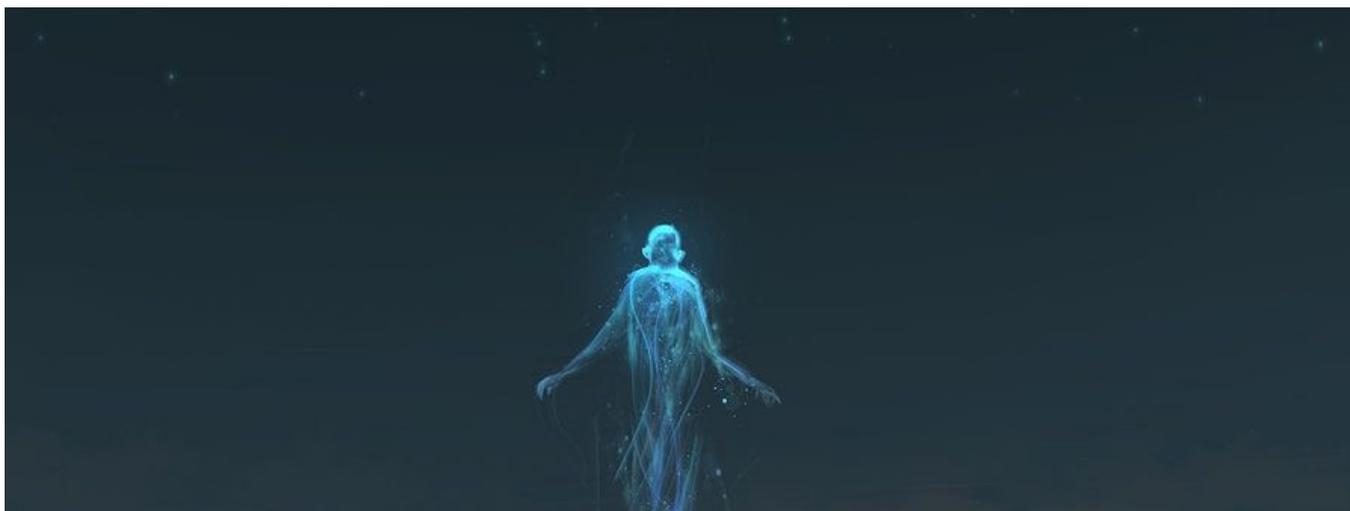
Si votre enveloppe meurt et que votre esprit n'a pas pu la réintégrer, ce dernier est bloqué dans les limbes ... vous pourrez communiquer avec d'autres chamanes à proximité de votre dépouille, ou le lieu de votre mort...

Temps de préparation : 5 rounds

SD : 16

Durée : 30 rounds

Composants : Brasero, Essence de Spectre (5), Craie (3), Optima Mater (1), Racine de Mandragore (2)



Communication des Flammes

Coût en END : 6

Effet : Vous pouvez communiquer à travers un petit feu de camp (au minimum) avec un autre interlocuteur qui se trouve aussi près d'un feu. Le rituel localise ce dernier et la communication se déclenche avec le brasier le plus proche. Vous ne pouvez voir que les traits du visage de votre interlocuteur et entendre ce qu'il dit dans le feu.

Temps de préparation : 5 rounds

SD : Variable

Durée : 30 rounds

Composants : Petit feu, Cinquième Essence (2), Glyphe Igni Inférieur (1).

Communication Fluviale

Coût en END : 6

Effet : Vous pouvez communiquer à travers une petite étendue d'eau (une bassine minimum) avec un autre interlocuteur près d'une source d'eau. Le rituel localisera ce dernier et la communication se déclenche avec la marre d'eau la plus proche.

Vous ne pouvez voir que les traits du visage de votre interlocuteur (qui se façonne et s'anime avec l'eau) et entendre ce qu'il dit face à votre alter égo aqueux.

Temps de préparation : 5 rounds

SD : Variable

Durée : 30 rounds

Composants : Bassine d'eau, Calcium Equum (2), Glyphe Axii inférieur (1).

Message Élémentaire

Coût en END : 6

Effet : Laissez un message qui persistera, soit dans les flammes, une écuelle d'eau ou même un pilier de pierre. Le message (30 sec max) est lisible par tous tant que le feu est actif, que l'eau est restée intacte dans le contenant ou que la marque sur la pierre n'est pas effacée. Le cas échéant, le message est perdu...

Temps de préparation : 5 rounds

SD : 16

Durée : 30 rounds

Composants : Le support de votre message, Charbon (2), Poussière Imprégnée (2), Cinquième Essence (3),

Transmutation de Novice

Coût en END : 6

Effet : En mettant tous les matériaux nécessaires, vous pouvez fabriquer un objet (si vous avez connaissance du diagramme) en utilisant votre jet de Rituel à la place de votre compétence d'Artisanat.

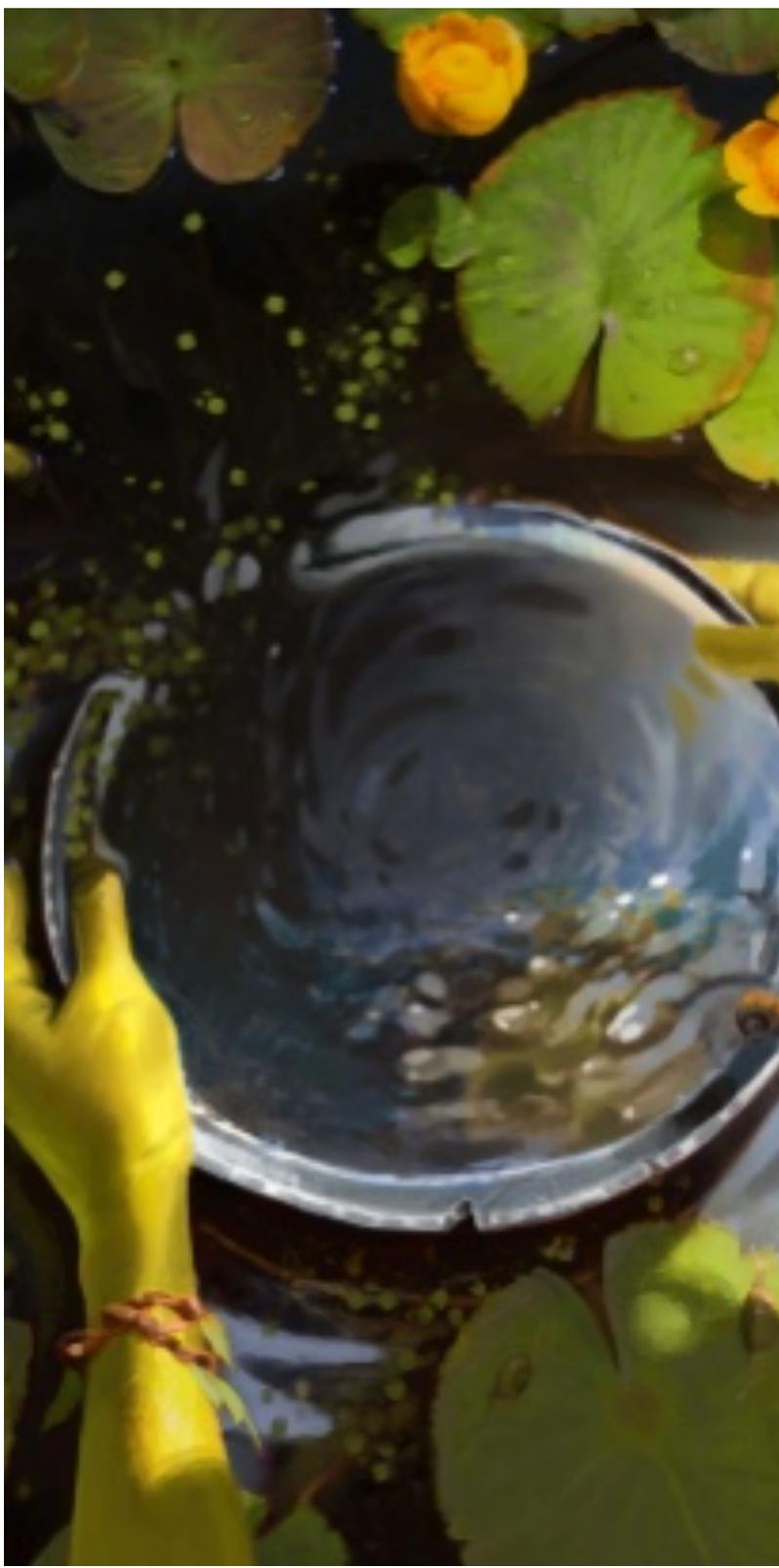
Cela ne fonctionne que pour les schéma de Novice et un objet pesant moins de 2 kg.

Temps de préparation : 5 rounds

SD : Selon le schéma d'artisanat

Durée : 30 rounds

Composants : les ingrédients de votre schéma, Cinquième Essence (2), Optima Mater (1)



Rituels de Compagnons

Guide spirituel

Coût en END : 10

Effet : contre la possession du prêtre et un service, une entité peut venir répondre aux PJ. Tout ne sera pas nécessairement vrai, mais peut mettre sur la piste pour aider leur décision.

Temps de préparation : 5 rounds

Durée : 10 rounds

Composants : Encensoir, Craie (2), Cinquième Essence (3), Poussière infusée (1)

Boussole

Coût en END : 8

Effet : vous pouvez créer une petite boussole qui vos donnera le nord ou le sud en permanence.

Temps de préparation : 5 rounds

SD : 14

Durée : 10 rounds

Composants : Argile (1), Fer (1), Charbon (2).

Lumière artificielle

Coût en END : 15

Effet : ce rituel peut alimenter des cristaux luisants pour créer une lumière à l'intérieur d'un bâtiment ou sur une structure.

Temps de préparation : 10 minutes

SD : 18

Durée : 1d6 jours

Composants : Cristaux luisants (10), Craie (2), Optima Mater (5), Cinquième Essence (2)

Interrogatoire Astral

Coût en END : 13

Effet : En immobilisant votre cible, vous pouvez l'interroger alors qu'il sera à moitié en transe. Vous obtenez +2 en Charisme, Duperie, Persuasion, Séduction et Intimidation lors de votre interrogatoire. Si le sujet résiste malgré tout, il prend conscience de son état et aura +4 pour résister à votre influence.

Temps de préparation : 5 rounds

SD : 16

Durée : 30 rounds

Composants : Encensoir,

Transmutation de Compagnon

Coût en END : 14

Effet : En mettant tous les matériaux nécessaires, vous pouvez fabriquer un objet (si vous avez connaissance du diagramme) en utilisant votre jet de Rituel à la place de votre compétence d'Artisanat.

Cela ne fonctionne que pour les schéma de Compagnon et pesant moins de 4 kg.

Temps de préparation : 5 rounds

SD : 16

Durée : 30 rounds

Composants : Les ingrédients de votre schéma, Cinquième Essence (3), Optima Mater (2)

Zombification

Coût en END : 14

Effet : en réduisant la volonté d'un humanoïde à zéro, vous le transformez en serviteur écervelé pour un nombre de jours égale au nombre de points excédant votre succès.

Utilisé pour alléger les souffrances, il permet de faire faire beaucoup de choses. Le sujet ne peut cependant pas parler, ni courir ni exécuter des tâches compliquées. Il ne se souviendra de rien.

Temps de préparation : 5 rounds

SD : (28 - {COR/VOL du sujet}/2).

Durée : jours x nombres de succès

Composants : Braseros x3), Champignons hallucinogènes (2), Vodka (1), bougie (5)



Rituels de Maîtres

Cache humaine

Coût en END : 16

Effet : vous pouvez enfermer un objet dans un être humain. Ce processus douloureux est utile pour aller quelque part désarmé et avoir une arme en un seul mot.

Temps de préparation : 4 heures.

SD : $\{(28 - \{\text{COR/VOL du sujet}\})/2\}$

Durée : 10 rounds

Composants : l'objet à enfermer, Brasero (3), Sang Humain (25 PS), Charbon (2), Pétales d'Hellébore (3), Craie (2), Charbon (3), Optima Mater (2), Poussière Imprégnée (3)

Immortalité

Coût en END : l'endurance de tous les intervenants (3 minimum).

Effet : vous pouvez faire subsister l'âme d'un humanoïde dans une armure lourde complète.

Ce dernier résidera dans l'armure et pourra, si un humanoïde réside dedans, communiquer avec lui et continuer à « vivre ».

Bénédiction qui peut être une malédiction, car l'âme est condamnée à ressentir les chocs et et l'usure de l'armure.

Cette dernière n'est réparable qu'avec la magie, et si la volonté (ou la haine) de l'âme piégée est trop forte, elle peut prendre possession des mouvements de l'hôte.

Il nécessite l'intervention de 3 prêtres minimum

Temps de préparation : 1 nuit

SD : $\{(\text{COR} + \text{VOL du sujet}) \times 3\}$

Durée : Éternel ?

Composants : une armure lourde complète, Brasero (5), Chèvrefeuille (2), Bryonia (4), Poussière Imprégnée (5), Glyphe Axii (2), Glyphe Yrden (1), Glyphe Quen (2), Optima Mater (5), Coeur de Golem (1), Œil de Succube (2), Rêve cristallisé (1), Glyphe de cicatrisation (4)

Cercle de Mutations

Coût en END : 6

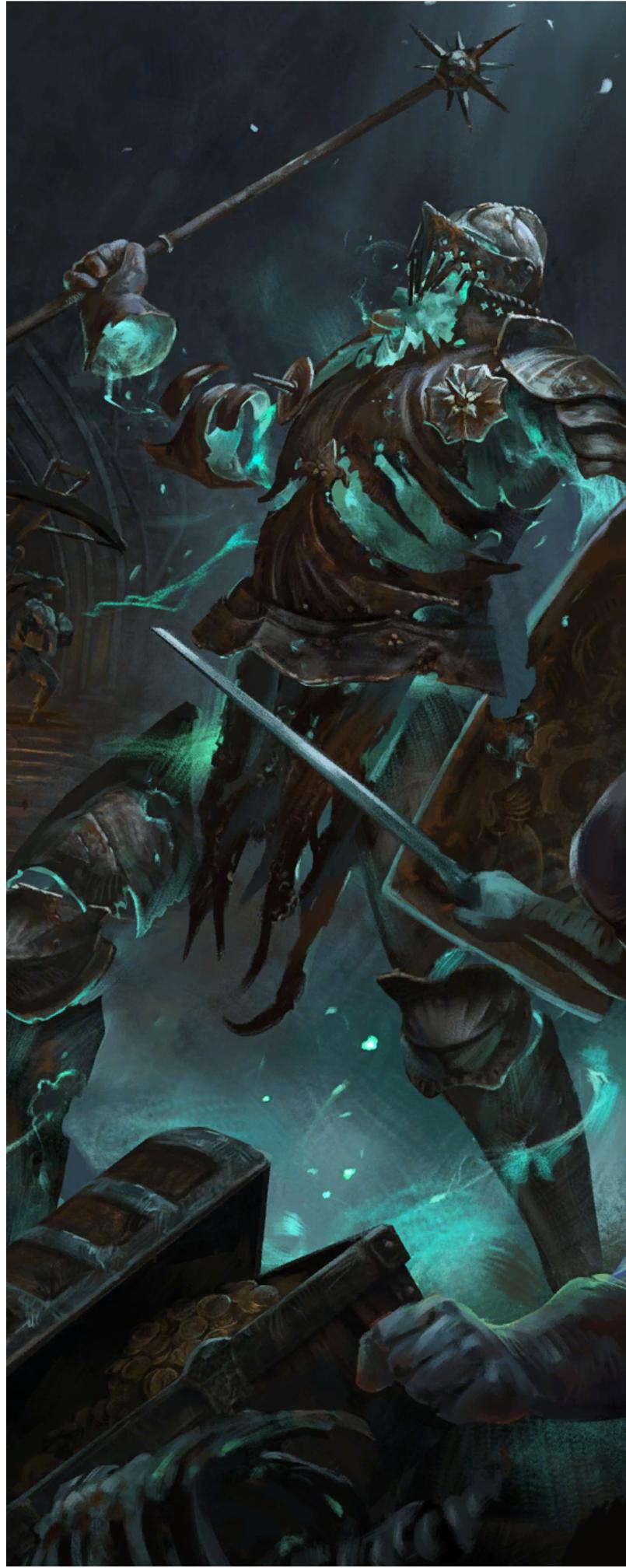
Effet : Permet de faire intégrer un mutagène à un sujet. En cas de rejet, la place du Mutagène est occupé et la mutation mineure est appliquée au sujet comme à l'Invocateur. Cela ne fonctionne pas avec les Runes et Glyphes.

Temps de préparation : 5 rounds

SD : 20

Durée : 30 rounds

Composants : un mutagène, vodka (3), champignons hallucinogène (2),



Portail Draconique

Coût en END : 25

Effet : contrairement aux portails classiques, les portails des prêtres dragon peuvent aller très loin et avec une grande précision car les énergies passent par la Terre.

Vous pouvez ainsi faire passer un groupe entier tant que vous connaissez votre destination.

Temps de préparation : 10 rounds

SD : 18

Durée : 1 minute

Composants : Craie x4, Glyphe Devana, Os de Draconide x6, Pétales de myrrhe blanc x2, Optima Mater x4



Appel du Djinn

Coût en END : 6

Effet : Permet de convoquer un Djinn, que ce soit un d'Ao, un Efrit ou encore un Mârid. La raison de leur réponse leur sera propre et beaucoup ne vous souhaiteront pas que du bien. Mais qui sait, peut être finirez pour attirer Maître Miroir si vous avez quelque chose à proposer contre ce que vous souhaitez le plus ...

Temps de préparation : 5 rounds

SD : 20

Durée : 30 rounds

Composants : Encensoir, un site d'énergie, Braseros (4), Essence de Lumière (3), Glyphe Quen supérieur (4), Glyphe Igni supérieur (2), Glyphe Aard supérieur (1), Sulfur (2), Saphir (1), Émeraude (2), Rubis (1), Charbon (5)

Veillée des Anciens

Coût en END : 6

Effet : Lors d'une nuit de pleine lune, vous pouvez réaliser un Veillée des Anciens. Ce rituel attire les âmes défuntées et les prépare à aller vers un monde plus doux et à apaiser les fantômes.

Si ce rituel attire aussi les mauvais esprits, il peut être une source d'informations incroyables ! Vous pouvez demander des informations à un esprit défunt (sans demande de service en retour !) : les circonstances de sa mort, où se trouve son trésor caché ou même une information qui peut faire chavirer le cours d'une guerre ! Le sang versé lors du rituel ou un échec critique amène plus de créatures mal intentionnées....

Temps de préparation : 5 rounds

SD : 18

Durée : 1 nuit de pleine lune

Composants : Braseros, Pétales de myrte blanc (5), Eau Ducale (3), Fibre de Han (2), Calcium Equum (2), Fruits de Berbérís (1), Racine de Mandragore (4).



Magie des Mârids

Ces créatures aqueuses maîtrisent uniquement des sort de l'élément Eau.
En plus des sorts classiques décrits dans le livre de règles, voici les sorts exclusifs liés à ces créatures.

Sorts de Novices

Echange avec les animaux de l'eau

Coût en END : 5

Effet : Permet d'échanger avec des animaux aquatiques (monstres exclus)

Portée : Personnelle

Durée : jusqu'au nouveau lancement

Défense : aucune

Brume de dissimulation.

Coût en END : 5

Effet : Permet d'entourer une créature ciblée (ou un petit groupe d'hommes d'une zone de brouillard égale à votre niveau d'Incantation x2m. Sa vigilance a un malus de 3 pour vous voir, mais pas pour vous sentir.

Portée : 10m

Durée : Actif (2 END) [jusqu'à la rupture du sort ou épuisement]

Défense : Dissipation, Diméritium, Yrden

Respiration aquatique

Coût en END : 5

Effet : Donne la capacité à une personne ou créature choisie par le Marid de respirer et voir sous l'eau pour une durée égale à votre niveau d'incantation x 2 minutes.

Portée : au contact

Durée : Actif (1 END)

Défense : Aucune

Manteau marin

Coût en END : 5

Effet : Enveloppe la créature d'une couche d'eau protectrice lui conférant une PA de +2 sur tout le corps sauf la bouche et le nez (éléments permettant de respirer). Pour tout palier de 5 END dépensé, la PA est augmentée de 2.

Portée : Créature au contact

Durée : Actif (1 END par 2PA [1END pour +2PA, 2 END pour +4PA...]) [jusqu'à la rupture du sort ou épuisement]

Défense : aucune

Déplacement aquatique

Coût en END : 5

Effet : Donne la capacité à une personne ou créature choisie par le Marid de se déplacer à sa VIT normale sous l'eau pour une durée égale à votre niveau d'incantation x 2minutes.

Portée : au contact

Durée : Actif (1 END)

Défense : Aucune

Poussé aqueuse

Coût en END : 5

Effet : Envoi un courant d'eau vers une cible. Cette dernière ne subira des dégâts que si elle heurte quelqu'un d'autre ou une surface solide. Nécessite d'être dans l'eau ou à coté d'une rivière au minimum

Portée : 10m

Durée : Actif (1 END)

Défense : Aucune

Attaque Splash

Coût en END : 5

Effet : créé l'équivalent d'une grosse bassine d'eau près du visage d'une cible de votre choix. Cette dernière ne subira aucun dégât mais sera aveuglée au prochain tour.

Vous pouvez maintenir la sphère autour des voies respiratoire de la victime. Cette attaque élémentaire peut éteindre des petits feux et affecter les créatures d'élément feu.

Portée : 20m

Durée : Actif (5 END)

Défense : Esquive

Sorts de compagnon

Mur d'eau

Coût en END : 15

Effet : Crée une muraille d'eau statique, épaisse et traversée de courants aquatiques violents. Les créatures qui décident de la traverser devront réussir à nager en résistant au courant. [SD : 25 sur la DEX si la créature sait nager]. Le courant inflige 2d6+2 en ignorant la moitié de l'armure par round. Il faut 3 rounds pour traverser la muraille.

Portée : 10m

Durée : 4d6 rounds

Défense : Esquive ou Blocage

Vague traîtresse

Coût en END : 15

Effet : Crée une vague d'eau dynamique, épaisse et mue par un courant aquatique violent. Les créatures touchées par la vague subiront 2d6 de dégâts tout en ignorant la moitié de l'armure. Si la vague frappe la cible par derrière, les créatures seront Surprises. La cible a un malus de -4 lors de ses jets d'esquive ou de blocage si l'attaque vient par l'arrière. Les créatures prises dans la vague subiront 1d6 dégâts de noyade (ignorant la moitié de l'armure) par tours tant que ces dernières n'auront pas réussi à s'extraire de la vague. [SD : 20 sur le Corps]

Portée : 10m

Durée : 1d6 rounds

Défense : Esquive ou Blocage

Sorts de Maître

Fontaine de vie

Coût en END : 25

Effet : Le sort permet d'invoquer une fontaine de vie magique qui jailli du sol (terre, sable, pierre, mais pas les structures en hauteur) permettant de faire récupérer 1d6 points de vie par round à toute créature se baignant à l'intérieur.

Portée : 10 m

Durée : Actif (10END)

Convocation des créatures de l'eau

Coût en END : 25

Effet : Le Marid convoque toutes les créatures des eaux aux alentours qui lui obéiront et pourront combattre pour lui.

Portée : 1 km

Durée : 1d6 heures

Défense : EMP des créatures x3

Sphère aqueuse

Coût en END : 15

Effet : Crée une sphère d'eau de 2m³ qui roule et qui reste contrôlée par le Marid. Les créatures touchées et retenues dans la sphère subiront 1d6+3 de dégâts de noyade (ignorant la moitié de l'armure). Si la vague sphère la cible par derrière ou par-dessus, ces dernières seront Surprises. La cible a un malus de -4 lors de ses jets d'esquive ou de blocage si l'attaque vient par l'arrière ou de dessus. Les créatures prises dans la sphère subiront 1d6 dégâts de noyade (ignorant la moitié de l'armure) par tours tant que ces dernières n'auront pas réussi à s'extraire de la sphère. [SD : 18 sur le Corps]

Portée : 10m

Durée : 2d6 rounds

Défense : Esquive ou Blocage

Impact d'énergie

Coût en END : 35

Effet : Le Marid crée une sphère lumineuse qui va infliger 7d6 ablation à la cible à portée, la projetant violemment au sol

Portée : 3m

Durée : Instantané

Défense : Résistance Magique, Bouclier, Esquive



Rituels de Mârids

« Les rituels Mârids sont encore peu connus car peu étudiés, transmis ou même compris. On sait cependant que ces derniers ont juste besoin de leur coffret et sont généralement peu aimables lors de ces rituels, oserais-je dire qu'ils ont une forme de haine ou de rage »

Rudolf Kazmer

Comme le dit ce vieux Rudolf, les Mârids exploitent nécessairement leur coffret étrange pour leur rituels en plus de certains composants, ces derniers sont consommés par des filaments sombres émis de l'artefact du Mârid.

Entités flottantes

Coût en END : 10 et plus

Effet : 4 entités d'eau sombres (comme des anguilles volantes) sortent du coffre Mârid et parcourent les environs. Ils effraieront le commun des mortels (SD 18 pour résister) et créeront une pagaille générale, surtout si ces entités leur jouent des tours.

Le Mârid peut contrôler les entités mais doit rester immobile et réussir son jet de rituel tous les 5 rounds, mais la difficulté augmente à chaque tour de +1.

Le nombre d'entités augmente de +2 pour 1 point en SD.

Temps de préparation : 5 rounds

SD : 14 et plus.

Durée : 10 rounds

Composants : Artefact Mârid, eau clair (4), Racine de mandragore (2), Essence spectrale (4).

Entité sombre

Coût en END : 20

Effet : Une entité d'eau sombre (ou un golem) se forme auprès du Mârid pour le défendre. Si l'entité inflige peu de dégâts, il en noie beaucoup sur son passage avant de recracher ses victimes.

Le Mârid peut maintenir son golem, mais il devra dépenser par la suite 10 END par round.

Temps de préparation : 5 rounds

SD : 20

Durée : 15 rounds

Composants : Artefact Mârid, Eau (2), Racine de mandragore (2), Foie de monstre (1), Oreilles de monstre (1), cervelle de monstre (1), Os de monstre (10), Coeur d'Efrit (1), Sang Humain (4)

Entité Ancienne

Coût en END : 30

Effet : Il est des Entités immémoriales qu'il vaut mieux éviter de déranger, mais vous êtes prêts à prendre ce risque.

L'une de ces créatures titanesques répondra à votre appel, et suivra votre supplication en cas de réussite puis fera comme bon lui semble.

Si la tâche n'est pas réalisable ou qu'il se lasse, courez et priez pour qu'il ne vous trouve pas.

Pourquoi le faire alors que c'est dangereux ?

Par désespoir ou par simple nihilisme; dans tous les cas, vous risquez de devoir servir la volonté de l'une de ces entités au fond des abysses pour quelques temps.

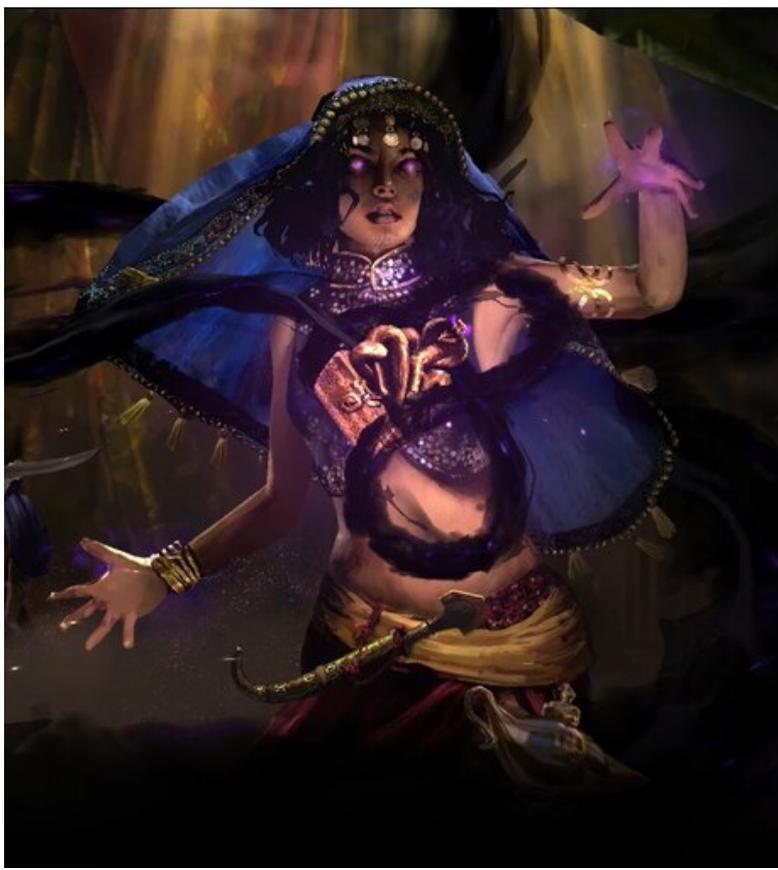
L'entité apparaîtra quel que soit le résultat du joueur, mais qui sait ce qu'il fera s'il n'est pas influencé par ce dernier ...

Temps de préparation : 1 round

SD : 28

Durée : jusqu'à atteindre sa cible.

Composants : Artefact Mârid, votre haine



Magie Draconique

Bien qu'il s'agisse d'un effet physique, les flammes des Dragons d'or sont soumises aux règles de la magie pour être lancées.

Les sorts de dragons se lancent uniquement sous forme Draconique !

Flammes de Novice

Trait de flammes

Coût en END: 10

Effet: le dragon envoie un long trait de flammes qui a 35% de chance d'enflammer ce qu'elle cible touche. La cible subit 3d6 dégâts.

Portée: 25m

Durée: 1 round

Défense: esquive ou bouclier

Boules de feu

Coût en END: 10

Effet: le dragon lance une grosse boule de feu. La cible subit 4d6 dégâts avec 15% de chance de s'enflammer.

Portée: 15m

Durée: 1 round

Défense: esquive ou blocage

Flammes de Compagnon

Lance flammes

Coût en END: 15

Effet: le dragon utilise son souffle comme un lance flamme . Cela forme un cône qui a 50% de chance d'enflammer tout ce qu'il touche, et inflige 4d6 dégâts.

Portée: 30m

Durée: 1 round

Défense: esquive ou bouclier

Traits multiples

Coût en END: 20

Effet: le dragon lance 3 traits de flammes, qui ont 35% de chance d'enflammer la cible, qui subit 3d6 dégâts.

Chaque trait, même dirigé vers la même cible, ont chacune un jet de localisation différent. La projection de ces traits est restreinte à un cône de 35° devant soi.

Portée: 50

Durée: 1 round

Défense: esquive ou bouclier

Crachat collant

Coût en END: 20

Effet: le dragon crache un une petite mare de lave gluante. Si une cible échoue à l'esquiver, il est piégé et est sous l'effet d'incinération.

Portée: 50m

Durée: 1 round

Défense: esquive ou bouclier



Flammes de Maître

Brise murailles

Coût en END: 30

Effet: un puissant souffle pouvant percer des murailles en quelques instants... ce sort redoutable percé les armures les plus solides et broyer la pierre. Si vous êtes dans la ligne de mire, faites votre dernière prière !
Infligez 3d6 dégâts sans appliquer l'armure, 15% de chance d'enflammer la cible.

Portée: 150m

Durée: 5 rounds

Défense: barrière magique.

Enfer sur terre

Coût en END: 30

Effet: un immense jet de flammes s'abat sur vos cibles tel un cataclysme. Peu probable d'en sortir vivant à moins de se réfugier sous une barrière magique. Infligez sinon 8d6 d'ablation aux cibles et aux structures (bois et métal). Les effets d'incinération (100%) et ablations sont appliquées aux cibles et aux structure

Portée: 200 m

Durée: 5 rounds

Défense: Bouclier magique

Boules de feu explosives

Coût en END: 25

Effet: Le Dragon lance 4 boules de feu explosives, chacune mesurant 2m de diamètre. À l'impact d'une cible, cette dernière obtient 10d6 de dégâts avec un effet de renversement à 100%.

Les personnes dans une zone de 10m ressentent ce choc et peuvent obtenir des dégâts de 5d6 s'ils sont à moins de 5m de l'impact

Portée: 100m

Durée: 1 round

Défense: Esquive, blocage.





Malédiction Mineures des Autres Mondes

Il est des malédictions terribles dans ces contrées qui n'ont rien à envier à celle que l'on rencontre par chez nous.

La majorité nous viennent des cultures populaires immémoriales - un marchand convoitant une femme, un chef de tribu pas assez dignes, etc.. - mais lorsque ces dernières sont manipulées par des magiciens, des druides ou même par des Efrits, mieux vaut ne pas jouer aux héros ou attendre que ça passe, et solliciter l'aide d'un professionnel !

Bal Funeste

END : 4

Effet : Vous étiez trop superficiel ou vous avez éconduit le mauvais cavalier, vous êtes désormais condamné à danser avec une cohorte fantomatique à chaque fois que vous dormez, dans vos rêves. Vos nuits sont épuisantes et les rencontres macabres; plus vous restez dans cet état, plus vous perdez vos facultés physiques et cognitives.

Danger : Faible

Requis pour lever la Malédiction : Vous devez porter des chausses de fer grotesque et rester nu le temps du processus : rassemblez les affaires que vous portiez au moment des faits et faites don de chaque élément à un nécessaireux différent.

Parole de Serpent

END : 4

Effet : Les personnes affligés de cette malédiction se voient vomir un serpent chaque fois qu'ils profèrent un juron, un mensonge ou une pensée mal intentionnée. Les serpents sont produits à partir de l'énergie vitale du sujet, qui se voit aspirer 5 PS à chaque serpent. S'il arrive à 0 PS, il tombe dans un léger coma.

Danger : Faible

Requis pour lever la Malédiction : Vous devez réunir une once d'Eau Ducale, de Charbon et de Pierre de vin avec le cadavre d'un nouveau-né. Jetez le tout dans un feu de camps, une fois éteint, ingérez les résidus avec de l'eau claire. Le goût est atroce mais vous serez libéré.



Contemplation intempestive

END : 8

Effet : La beauté est partout sur notre belle planète, et cette malédiction vous le rappelle bien ! Il vous arrive de rentrer dans une transe contemplative à des moments incongrus, même pour des brindilles ou juste cette chiure de moineau sur le pavé.

Vous restez ainsi tétanisé plusieurs minutes sauf si vous réalisez un jet de Résistance à la contrainte SD 22.

Danger : Moyen

Requis pour lever la Malédiction : Vous devez effectuer une retraite dans un lieu naturel éloigné de votre choix (forêt, désert, montagne, etc...) et réaliser une œuvre d'art (physique) qui devra rester sur place.



Marque du Pacte

END : 7

Effet : Lorsque votre vie est sauvée par un Sorcier, ce dernier exige une bourse bien méritée. Dans le cas de cette malédiction, vous entrez en servitude auprès de votre sauveur et lui appartenez ... jusqu'à remboursement.

Cette magie très ancienne n'a pas d'autre moyen d'être levée que de rembourser votre débiteur au vu de vos capacités terrestres. Si vous êtes un tueur de monstre : aigüisez votre épée, si vous êtes comédien : apprenez votre texte, si vous êtes un noble : continuez comme ça !

Danger : Moyen

Requis pour lever la Malédiction :

badigeonnez-vous de miel, dansez tout nu enroulé dans du jambon sur la place du village autour d'un grand brasier en injuriant qui veut bien l'entendre ça ne réglera pas le problème mais on aura bien rigolé lorsque les gardes vous auront emmené.

Nuage personnel

END : 12

Effet : Un micro climat s'installe au-dessus de vous : les éléments dans un rayon de 10 km seront toujours défavorables. L'intensité maximum agite une tempête de plusieurs jours, et au minimum, la zone sera sujette à des bourrasques de vent chargées sable ou très froides.

Danger : Élevé

Requis pour lever la Malédiction : vous devez annoncer à des inconnus votre état et leur demander de résider chez eux le temps que cela se calme.

Vous devrez allumer en feu chaque nuit et y faire brûler dans l'ordre une once de Poussière imprégnée, deux onces de fruits de Balisse et un glyphe Quen.

Vous devrez le jour respecter les lois de l'hospitalité du chef de famille à la lettre le temps que la tempête se calme complètement.

Banquet infernale

END : 12

Effet : Chaque bouchée de nourriture que vous venez d'avaler devient cendres dans votre gorge et votre estomac, et le liquide (quelqu'il soit) tourne au vinaigre. Votre faim et soif entraîne des conséquences sur votre état physique et mentale jusqu'à mourir..... et vous relever quelques heures plus tard !

Danger : Élevé

Requis pour lever la Malédiction : Vous devez ingérer le coeur d'un Mârid, vous noyer intentionnellement ... et espérer vous réveiller pour recracher toute la cendre et le vinaigre que vous avez ingéré.

Corps de Pierres

END : 18

Effet : Le corps de pierres est une terrible malédiction. Votre peau devient tout d'abord grisâtre (entre 1-2 semaines) et se durcie jusqu'à développer du minéral à la place de votre chair. Le pire dans tout cela, c'est que même entièrement recouvert de pierre (au bout de plusieurs mois), vous respirez encore et pouvez vous déplacer au prix d'un effort surhumain ! Vous êtes rejetés des communautés, de peur que vous ne leur transmettiez.

Danger : Mortel

Requis pour lever la Malédiction : Vous devez trouver et rejoindre une source d'eau pure pour vous y laver. Utilisez pour cela cinq onces d'extrait de Venin, deux onces de Salive de vampire, cinq kilo de Souffre et une bassine remplie de soude.

Munissez vous d'une lame pour soulever et enlever les morceaux de pierre alors que vous frottez la peau grise. La source sera lourdement polluée pour les mois avenir.

Ma grenouille bien aimée !

END : 18

Effet : Votre corps s'enlaidit en quelques jours et votre ventre s'alourdit dangereusement les premières semaines. Vous vous transformez en une grenouille d'abord à taille humaine, puis vous prenez de l'ampleur en quelques mois ! Votre besoin corporel en humidité vous pousse très vite à vous frayer un chemin dans les égouts, au milieu des créatures qui vous craignent tout autant que les humains. Votre corps développe très vite un mucus mortel pour tout être vivant qui passe dans votre sillage ou qui vous touche.

Danger : Mortel

Requis pour lever la Malédiction : Vous devez passer une semaine à être traité comme un roi par des humanoïdes (sans que ces derniers ne soient contraints ou menacés) avec des fumées d'encens spéciales (genévrier, chèvrefeuille , Eau ducale, pétales de myrte blanc, aloès du loup et Résine de Pin), puis être embrassé volontairement par une personne amoureuse et chaste.... le tout alors que vous ne pouvez plus parler si vous êtes sous forme de grenouille.



Les Religions au delà des Déserts

Les Cultes en Zerrikania

Évoluant principalement en tribus, les chamanes sont légions au pays des Dragons. On dénote la Bénédiction de Zerrikanterment comme religion omniprésente, notamment à Thessos, le « Centre » du Reinaume.

Les autres influences sont surtout des druides et des guérisseurs comme dans contrées du nord, et l'Ordre Naturel ressemble à s'y méprendre à nos fous adorateurs de Kreve (vous savez, ceux qui veulent nous empêcher de pêcher en masse, comme quoi il n'y aurait plus de poissons dans 2000 ans à cette vitesse ou je ne sais quoi !).

Une secte étrange et secrète évolue aussi dans la Faille du Reinaume sous le nom de Culte d'Arag'Bog, leurs dessins sont obscures, et leurs membres gardent leur identité bien secrète.

La Bénédiction de Zerrikanterment



La principale religion à Zerrikania.

S'ils ont surtout des temples à Thessos et dans quelques grandes villes humaines, les prêtres et prêtresses parcourent tout le Reinaume afin de transmettre les vertus de Zerrikanterment, soigner les malades, mais avant tout : enseigner à la population à parler, lire et écrire.

Le pouvoir monarchique en place évolue dans le respect de leurs traditions mais n'a pas imposé la religion, car les tribus sont trop éloignées et que la liberté de croyance était plus productif selon la première Reine.

Beaucoup de tribus sont directement liées à ce culte - certains gardent des temples ou des artefacts Draconiques - et sont en général pacifistes pour évoluer dans les enseignements que Zerrikanterment lui/elle même a transmis à l'humanité à l'époque afin de les guider vers une élévation de l'âme.

Rentrer dans leurs ordres est un grand honneur, et usant de sa popularité, le clergé tâche de repérer au plus tôt les jeunes personnes sensibles à la magie.

Si vous incarnez une Chamane de cet ordre, vous inculquez l'harmonie et le respect au sein de la tribu et prêchez la paix (à minima la non agression) avec les villages voisins à moins que vous ne viviez en ermite ou en itinérance afin de sentir un appel.

Si vous incarnez une Prêtresse de Zerrikanterment (peu d'hommes y ont accès, mais c'est possible), vous officiez dans un temple qui se situe dans une large communauté urbaine, voire à Thessos, ou êtes itinérante dans le but de faire respecter tous les bienfaits que ce Dragon a donné au Reinaume.

Vous éduquez les générations futures à savoir lire et écrire, afin qu'ils puissent réfléchir par eux-mêmes aux idéologies qu'ils décideront.

Le Culte d'Arag'Bog

Ce culte est peu connu du grand public car les lieux de prières sont dissimulés et les icônes se cachent très facilement. Adorant une araignée géante intelligente et mystérieuse, ses membres forment des groupuscules secrets au sein de chaque tribu si possible, dans l'attente de l'accomplissement d'un grand dessin inconnu d'eux même.

Seuls quelques membres illustres maîtrisent la magie, et ils sont destinés à infiltrer les instances d'autres cultes comme agents dormants, ou avec une mission bien définie, qui est parfois de s'approprier des reliques ou simplement d'améliorer la vie d'une tribu en particulier.

Si quelques membres ont pu être attrapés suite à un larcin ou un comportement étrange, tous ses membres capturés se sont donnés la mort avec une fausse dent contenant un poison que personne n'a pu comprendre.

Si vous jouez un Chaman à leur service, vous êtes un agent dormant affecté à un autre culte ou faisant un métier banal. Vous savez que vous pouvez avoir une mission demain, dans deux mois ou dans 15 ans.

Si vous jouez un prêtre de ce Culte, vous prêchez sa parole auprès des fidèles secrets et actionnez les quelques rouages de pouvoir que vous connaissez sur ordre de vos supérieurs.

Dans un cas comme dans l'autre, vous savez reconnaître vos pairs très discrètement et pouvez leur demander leur aide, même s'ils avaient très peu à offrir.

Les plus hauts dignitaires de ce culte sont appelés en pèlerinage dans les Forêts de Soie pour en revenir ... changés.



L'Ordre Naturel

L'Ordre Naturel n'est pas une religion à proprement parler, car il s'agit plus d'une idéologie qui peut se répandre comme un feu de pailles parmi les druides et les Chamanes.

Cette appellation vient de la même idéologie que celle de l'ordre de Kreve, la régulation des espèces et la bonne harmonie entre toutes, quitte à devoir tuer sans pitié quelques centaines d'humains ou de chatons trop mignons !

Aucun grand autre dessin ne figure à l'horizon de cet ordre que de préparer de l'engrais pour les générations futures.

Certains représentants de cet ordre se trouvent aussi à Ophir, car les Dieu-Rois de Hannu n'avait pas encore décrétés que les autres peuples au-delà des déserts leur devraient aussi obéissance.

Si vous incarnez un Chaman avec la même idéologie, vous êtes souvent un ermite ou un Chamane de tribu qui fait de nombreux sacrifices au sein du village (mais les récoltes des champs sont toujours très fructueuses !).

Si vous incarnez un prêtre, vous prêchez activement la bonne parole et avez décidé d'agir avant qu'il ne soit trop tard ... pour le bien des générations futures.

Le Clergé des Forge Runes

Si la légende des Forge Runes n'est plus à faire, il est important de distinguer les rares artisans Forgerunes du clergé en lui-même, sue l'on surnomme souvent Lecteurs de Runes. Si les premiers ont maîtrisés l'art de mêler les Runes et Glyphes ensemble, ils sont plus perçus comme des artisans un peu philosophes que comme de réels prêtres !

Le clergé des Forge Runes est une caste tournée vers les étoiles, afin de lire dans la voute céleste les destinées humaines et la vaste mécanique que l'univers a mis en place autour de nous.

Il est assez courant d'aller consulter un prêtre de cet ordre afin de voir comment va évoluer notre descendance ou même de quoi sera faite la prochaine saison !

Entrer dans les ordres est assez aisé, car l'on sert les artisans, les prêtres et les Mages de l'Eau jusqu'à découvrir notre vocation.

Les prêtres sont des hommes saints qui ont mené une longue retraite spirituelle appelée Guerre Sainte (entendez bien dans le sens que cette guerre se passe dans leur âme) et qui se destinent à instruire les futures générations et à les guider grâce aux divinations des Runes.

Rares sont ceux qui sont réellement sensibles à la Magie, car ils sont alors directement placés en collège de Magie. Mais certains ayant l'appel des Runes restent dans l'ordre des Lecteurs.

Si vous incarnez un prêtre Forge Runes, vous avez une posture neutre sur le monde, vous contentant de lire les astres, de consulter les Runes et les esprits. Instruire avec patience et recul est votre dada, et bien que puissiez sembler détaché du monde, vous êtes fasciné par le destin des rares amis que vous pouvez vous faire.

Le Panthéon des Dieux Anciens

Les anciens Dieux d'Ophir sont trop nombreux pour être tous nommés, décrit ou même appréciés. Leur existence fut nécessaire à l'époque où les Humains réfugiés ne croyaient en rien et étaient dispersés, mais avec la sagesse des Forgerunes, leur devoir des sacrifices humains n'est plus nécessaire.

Leurs autels se perdent petit à petit dans les forêts ou les déserts, mais on trouve encore leurs temples dans la Vallée sainte, ou la vallée des temples - lieux où les grandes divinités de l'époque côtoyaient les mortels en quête d'icônes à adorer.

Ces lieux sont encore habités, mais pas seulement par les hommes ou ces dieux. Les esprits, les Djinns et les Efrits hantent ces lieux de roches calcaires et infertiles, jouant des tours à ceux qui osent les troubler.

Les principaux fidèles sont des tribus éparses ou des hommes en quête de pouvoir (des plus humbles au plus riches), et les membres de ce clergé se transmettent les enseignements autant que possible, quitte à rendre hommage à plusieurs Dieux en même temps, afin qu'ils ne tombent pas dans l'oubli.

L'humeur de ces divinités peut changer très vite, et les sacrifices humaines sont encore légions !

Si vous incarnez un chaman adorant les anciens noms, vous êtes probablement un ermite, un fou ou le guide spirituel d'une tribu les adorant. Si vous incarnez un prêtre, vous parcourez Ophir pour gagner des fidèles à n'importe quel prix, quitte à rendre service aux Efrits eux mêmes.

Le Clergé de Maât

Ce Clergé est celui des Dieu-Rois de Hannu, ce pourquoi ils se font tout petit en Ophir. Les quelques temples que l'on y trouve datent de l'époque où les Malliqs souhaitaient établir des liens commerciaux durable avec la civilisation la plus proche - Zangvebar n'ayant pas une grande tribu unifiée ou sédentaire -

Les envoyés diplomatiques furent donc des prêtres instruits pour négocier cet accord difficile. Le dernier message de leur monarque fut de soumettre Ophir à sa magnificence ou d'errer à jamais dans les déserts de poussière.

Malgré quelques tentatives infructueuses de négociation, d'assassinat puis de rébellion, le Clergé de Maât possède encore quelques rares communautés qui tentent désormais de survivre en attendant des jours meilleurs et de reconstruire un clergé ... faute de réel guide spirituel ou monarchique.

On déplore de nombreux enlèvements douteux à côté de leurs temples ou de leur caravanes de missionnaires, mais rien a pu être prouvé.

La majeure partie de la population les craignent, et même les grandes Familles s'en méfient et les redoutent.

Si vous incarnez un prêtre de cet ordre religieux, vous avez pour mission de prêcher l'espoir en un Dieu-Roi qui viendra sauver le salut de vos âmes à travers les déserts, pour vous mener à une terre promise et abondante.

Reconstruire le clergé et grossir vos rangs est une mission prioritaire !



Reliques et Artéfacts

Alors que les reliques de Zerrikania sont jalousement gardées par les autorités religieuses dans des temples éloignés, les reliques d'Ophir sont majoritairement dans les temples perdus ou collectées par les Djinns et autres Efrits.

Trouver l'une de ces reliques par hasard n'est jamais anodin et peut vous mener dans une quête effrénée au delà des mers et des déserts. Mais si vous faites partis de ces quelques aventuriers chassants les trésors dans les ruines oubliées, vous devrez en payer le prix par votre ingéniosité ou votre propre sang

Kryss Perfide (Dague)(Education SD:18)

Type	Pré	Dégats	Fia	Mains	Portée	Effets	Diss	AM	Poids
P	.+3	3d6+2	10	1	/	Diméritium Saignement 50% Équilibrée (+5)	M	/	0,5

À la fin de la terrible guerre des Dragons, les cadavres de ces derniers jonchaient partout dans la faille de Zerrikania. L'un des dragons noirs vaincus se nommait Maar'athux'ys, et avait particulièrement donné du fil à retordre aux humains et à Zerrikanterment, car ce dernier aspirait naturellement la magie et les flammes des dragons dorés par sa bouche.

Il fallut user de ruse pour l'éloigner des autres dragons noirs qui le protégeaient et lui briser la mâchoire avant qu'il ne reprenne sa forme Draconique. C'est ainsi que l'on découvrit que l'une de ses canines dispersait la magie et qu'une prêtresse fit un Kryss unique, qui fut nommé le Kryss Perfide. Cela attira bien des convoitises et des craintes pour la survie des dragons et ce à juste titre. Après le quatrième meurtre d'un dragon par un jeune homme inconnu (qui se suicida en prison par la suite), il apparut qu'une telle arme ne pouvait pas rester à la portée de tous.

Ce qui était un trophée devint un artefact interdit et fut placé dans un temple dont on ignore la localisation ...

Poignard Cérémonial de Muh'lim (Dague)(Education SD:16)

Type	Pré	Dégats	Fia	Mains	Portée	Effets	Diss	AM	Poids
P/T	0	2d6+8	10	1	/	Perce armure Saignement 65% Incinération 35%	P	2	1

Vous avez déjà entendu parlé de Muh'lim Sahadin ? Je pense bien, car ce nom Ophiri se perd dans les origines de ce pays. Lorsque les Dieux anciens régnaient sur les tribus dispersées de Zangvebar et de la future Ophir, les sacrifices humains pour leur plaire étaient déjà légions (et cela n'était pas sans causer quelques soucis démographiques !). L'un de ces dieux sanguinaire prit la possession d'un prêtre qui lui avait ramené une tribu entière en sacrifice (Muh'lim), et le fit travailler sur une dague cérémoniale jour et nuit tout possédé qu'il était.

Après deux mois, l'homme revint méconnaissable des montagnes interdites où il avait forgé cette dague afin de calciner le coeur des offrandes directement je l'autel de son Dieu (que voulez vous, la cuisson est aussi importante pour les anciens Dieux !).

Alors qu'il se sentit le plus haut dépositaire de sa divinité, Muh'lim commença à dicter ses propres lois et à réclamer des offrandes rien que pour lui : plus de mets fins, plus de cosmétiques, plus de femmes, etc...

Allez savoir comment, mais alors que les statues de ce dernier se multipliaient et que beaucoup de tribus pensaient même à le rejoindre volontairement, Muh'lim fut victime d'une combustion spontanée dans le palais qu'il se faisait construire ! On retrouva cette dague dans ses entrailles, mais personne ne comprit pourquoi.

Bâton du Maître Chamelier (Bâton)(Éducation SD:14)

Type	Pré	Dégats	Fia	Mains	Portée	Effets	Diss	AM	Poids
C/P	0	3d6	16	2	2m	Saisissement Grand focus (Terre) Focus (3) Argent (3d6) au pieu Dressage des animaux +2	/	1	3

Tout le monde connaît la Légende du Maître Chamelier à Ophir - un jeune homme partant de peu mais très intelligent et qui comprenait les animaux mieux que personne (à croire qu'il savait leur parler !). L'un des épisodes de sa légende peut paraître anodin mais est essentiel pour comprendre comment il s'y est prit : celui de la Mariée Succube.

Alors que notre jeune héros doit rassembler une bête de chaque race pour que le Roi Farid puisse avoir un carrosse qui gouverne toutes les espèces, un mariage bien particulier doit avoir lieu dans le village de Phiri. Notre futur maître chamelier est confronté au surnombre de montures qu'il doit ramener en une seule fois et se décide se reposer sous un vieux cèdre en attendant un signe du Divin.

Cela ne tarda pas car l'un des seuls animaux lui étant resté fidèle, son premier chameau, vient le voir et persiste pour qu'il le monte sans plus tarder. Ce dernier a dut être sacrément persuasif car il emmena sans selle ni harnais notre jeune héros pendant deux jours à travers les plaines de sables pour arriver au fameux village, alors tout en émoi ! La future mariée, Hadmilla, est introuvable et l'on supplie le chamelier d'aider à faire cette célébration. Faisant confiance à sa monture, le détective improvisé reste en selle et prend le châte d'unification pour rappeler son engagement à la future mariée, et demande à son chameau de la retrouver. En quelques minutes, le chameau la retrouve !

Celle-ci s'est perchée dans un arbre en pleurant et refusant de descendre car elle ensorcelle malgré elle tous ceux qui croisent son regard. Le chamelier comprend alors la nature de la succube et lui propose de laisser ce sort sur quelque chose d'inerte et inoffensif: son bâton de chamelier, qu'il a lui-même taillé dans un olivier et à qui il a donné la forme de bâton de berger d'un côté, et un pieu de l'autre. La succube surprise par la droiture de cet inconnu descend, aidée par cet immense bâton de berger et laissa sa nature dans le bois tendu, trouvant des jambes humaines sur elle en touchant le sable. Le mariage fut beau et notre héros béni lui-même les jeunes mariés.

Le divin avait répondu à celui qui avait su se laisser guider par lui, et la récompense fut une légende qui nous inspire encore aujourd'hui.

Sceptre de Ja'Hafar(Bâton)(Education SD:17)

Type	Pré	Dégats	Fia	Mains	Portée	Effets	Diss	AM	Poids
P/T	0	1d6+2	5	1	/	EMP +2 VOL +3 Focus (3)	G	1	2

Il était une fois un homme noir, tout habillé de noir, nourrissant de noirs desseins ... comprenez que déjà rien qu'avec tête, il paraissait méchant ! Le sire Ja'Hafar était conseillé d'une noble famille et aspirait à prendre le pouvoir de manière légitime en épousant la fille du chef de famille Iasmina, afin de régner sur la région et assujettir toute la future Ophir par la suite !

Le peu de détails certains que l'on a sur ce gougniaffé, c'est qu'il n'était pas magicien et qu'il forçait jusqu'au oiseau de travailler pour lui sous menace de la torture. Bref, l'un des faits certains sur cet homme là, c'est qu'il s'est réfugié dans le désert après s'être vu refusé une demande qu'il avait faite à son seigneur et qu'il voyait déjà la jeune Iasmina aux bras d'un nobliaux autre que lui. Il en revint avec cette canne en or et en forme de Cobra; fruit d'un possible pacte avec un Djinn ou un Efrî, elle présentait deux rubis parfaits qui semblaient vous suivre du regard où que vous alliez.

Usant de cette canne, il parvint à repousser tous ses opposant politique et à réduire son seigneur en un vil bouffon pour l'amuser, puis à épouser celle qu'il convoitait. Si ce dernier a pu séduire tout le monde avec son charisme fou - et bien évidemment avec cette canne que l'on dit habitée par un esprit - Ja'Hafar ne s'attendait pas qu'une fois arrivé au lit de noce, il avait fait une erreur de calcul.

Cette jeune princesse était rusée et avait vu venir les plans de cet être vil. Elle avait donc entraîné un tigre à se tapir discrètement sous un tas de coussins pour surgir d'un mot spécial de sa part à elle.

Le fameux tigre fit plus d'un repas auprès de sa maîtresse, et cette dernière inspire toujours les jeunes femmes souhaitant être rusées et indépendantes !

Dard d'Aniaan (Épée en Acier)(Éducation SD:22)

Type	Pré	Dégats	Fia	Mains	Portée	Effets	Diss	AM	Poids
P/T	.+2	3d6+2	12	1	/	Météoritique Saignement 75%	G	1	2,5

Les tribus de Zerrikania sont majoritairement paisibles de nos jours, mais au début des enseignements de Zerrikanterment, les pillages entre tribus étaient violents et sanglants.

Amis de longue date, le jeune Aniaan et Risseh étaient amoureux de la même jeune femme: Vish. Aniaan, timide et maladroit ne fit pas de pas car il perdait ses moyens face à la belle et préférait l'emmener lui façonner des objets de valeur ou des outils. Risseh en profita un jour pour monter un complot : faire attaquer le village par une autre tribu pendant qu'il tuerait Aniaan et enlèverait Vish. La trahison fut sanglante et laissa Aniaan au bord de la mort. Mais c'était mal connaître notre jeune héros: il jura de retrouver celle qu'il aime et de confondre son ancien ami de toujours !

Beaucoup de reliques sont magiques grâce à une intervention de Djinn ou de je ne sais quel Dieu, mais cette épée fut forgée avec toute la haine, la sueur, le sang et les larmes d'Aniaan. Il façonna cette épée avec un acier interdit, tout autant interdit que la trahison dont son village avait été victime !

Au bout d'un combat acharné, il mit Risseh à sa merci. Ce dernier mourut lentement dans une lente agonie, l'épée plantée dans les côtes, attaché en haut d'un pic pour être dévoré par les oiseaux de Korath. Aniaan ne fut jamais heureux, Vish ayant préféré la mort au déshonneur de sa tribu.

Aile du bûcheron (Hache)(Éducation SD:20)

Type	Pré	Dégats	Fia	Mains	Portée	Effets	Diss	AM	Poids
T	0	5d6	12	1	COR x1m	Équilibré Saignement 45% Revient en main magiquement	G	2	3,5

Surnommée ainsi car elle vole brièvement vers vous si on la jette, cette arme n'appartenait absolument pas à un bûcheron ou n'a même servi à couper du bois.

Cette arme fut façonnée dans un os de dragon, mais son métal étrange est imprégné d'une aura magique qui, si vous réussissez à manipuler cette lourde hache, revient fidèlement et magiquement vers vous. C'est une femme revenant de Hannu, à l'époque où les Dieux-Rois commençaient tout juste leur guerre d'expansion qui la façonna.

Si le procédé qu'elle utilisa fut perdu, il lui permit de créer une arme redoutable en combat et qui présente presque une sorte d'intelligence. Plus d'une fois cette femme de Hannu perdit cette hache en combat, ce pourquoi elle finit par s'en séparer lorsqu'elle décida de partir pour Hackland.

Broyeur (Masse)(Éducation SD:16)

Type	Pré	Dégats	Fia	Mains	Portée	Effets	Diss	AM	Poids
C	0	4d6+2	10	2		Ablation Étourdissement 75% Renversement 65%	G	0	2,5

Karom, un guerrier ambitieux fit une rencontre étrange au détour d'un lieu pourtant habituellement désert : un homme chauve habillé de manière farfelue voulait au début lui vendre un simple miroir, de manière tout à fait anodine, car ce guerrier se demandait justement depuis plusieurs semaines à quoi il ressemblait.

Le vendeur lui tendit alors un petit miroir en laissant sous entendre qu'il pouvait donner bien plus; le guerrier ne rendit qu'un grognement en constatant ce qu'il craignait. Il demanda alors quel était le moyen de pouvoir enfin être l'homme le plus fort de la Faille et d'écraser le crâne de ses ennemis ?!

Aussitôt demandé, aussitôt fait ! Karom se vit grandir et prendre plus de muscles qu'il ne put en rêver, et l'homme au miroir lui tendit une brindille qui grossit lorsque notre guerrier le prit dans sa main.

Si Karom pensait pouvoir duper le marchand, bien mal lui en a pris. Car après quelques passes à essayer ce terrible et immense gourdin, notre guerrier tenta aussitôt d'abroger son contrat en assenant un violent coup sur le crâne chauve à portée.

La lourde masse s'arrêta nette, comme si elle avait percuté un mur de roche. L'homme sourit, lui rappela que frapper son bienfaiteur n'était pas très intelligent et qu'il briserait le crâne de ses ennemis à lui !

On ne revit plus jamais Karom dans ces contrées, mais on raconte des histoires d'un homme immense qui cherche sa masse dans les environs de cette dernière sans qu'il ne puisse jamais la trouver.

Brise Terre (Lance)(Education SD:18)

Type	Pré	Dégats	Fia	Mains	Portée	Effets	Diss	AM	Poids
P/E	0	3d6+2	5	2	/	Renversement 100% Étourdissement 50% Grand focus (Terre)	/	/	2

Vous est-il déjà arrivé de donner le maximum de vous même sur une tache que vous croyez bonne ou inoffensive et qui s'avère désastreuse pour vos pairs ou vos semblables ?

C'est ce qui est arrivé à notre pauvre Hljam, un étudiant Forgerune aux débuts de Hagia Ophiria. Ayant quitté sa famille car repéré pour son talent inné, le jeune homme dû entrer en apprentissage chez un artisan en plus de ses longues heures d'études, afin de pourvoir à ses propres besoins.

Guidé par un prêtre forgerune, il fut affecté à la création d'une armes inédite supposée retourner la terre aisément afin de pouvoir alléger le travail des paysans. Ce projet étant proposé par un supérieur, il ne pu qu'accepter ce labeur en plus de tout ce qu'il avait déjà, car c'était la condition des études en ce haut lieu.

Au bout de plusieurs mois à enchaîner les nuits blanches, à boire des substances noirs pour rester éveillé plus longtemps, notre jeune apprenti fini par avoir une idée saugrenue, de pénétrer la bibliothèque des Haut-prêtres afin de trouver la solution !

Tout parut évident alors, et son génie prit alors le relais pour terminer un râteau magique, qui pouvait remuer le sol pour les semis.

Quelques mois plus tard, il apprit que son œuvre semait plutôt la mort des paysans qu'il souhaitait aider que des semis

Il garda se secret plusieurs années jusqu'à parvenir à arrêter les malandrins qui utilisaient cette arme. Elle fut ensuite enfermée dans une salle connu des hautes autorités d'Hagia Ophiria, mais si vous saviez comme les choses se perdent facilement avec les formalités administratives !

Sceptre du Soleil (Bâton)(Éducation SD:22)

Type	Pré	Dégats	Fia	Mains	Portée	Effets	Diss	AM	Poids
B/E	0	2d6+3	8	2	/	Aveuglement 95% Incinération 75% Focus (5)	/	2	1

La dernière et l'une des rares fois où des représentants de Hannu ont essayé de se frotter aux danseuses d'épées du Reinaume de Zerrikania pour le conquérir, cela se termina en un bain de sang des deux côtés.

Ces envoyés venus coloniser et prêcher la paroles du Dieu-Roi en terre Zerrikannienne avaient cette fois-ci pris un artefact venant de leur haut prêtre.

Ce dernier aurait été transmit par un rayon du Soleil au Haut prêtre de Maât afin de faire rayonner la gloire de son représentant sur terre et d'illuminer les ténèbres.

Il s'agit bien évidemment d'une commande du Dieu Roi de l'époque pour illustrer sa magnificence depuis des objets que ses prêtres pourraient manipuler. Si plusieurs ont été créés, la douzaine qui étaient à Hannu ont été perdus ou brisé lors de révoltes esclaves.

Celui-ci fut gardé en Zerrikania comme trophée.... et comme avertissement !

Grand Éclat (Épée en Argent)(Education SD:18)

Type	Pré	Dégats	Fia	Mains	Portée	Effets	Diss	AM	Poids
T/P	.+2	3d6+6	18	2	/	Grand Focus (Terre) Focus (2) Gel 15%	G	2	2,5

L'une des rares armes en argent fut construite par un artisan un peu soupe au lait. Alors que son chef de clan lui demandait sans cesse des armes fiables, dures alors que les matériaux qu'on daignait lui apporter étaient surtout des os d'éléphants ou du bois résistant.

Intrigué, il finit par se fournir un minéral fragile et difficile à manipuler, mais qu'il réussit à faire fondre et à rendre plus résistant que ce que des nains auraient pu faire : de l'argent. Une fois la base faite, il allia un autre matériaux peu utilisé à l'époque: les cristaux du vieux cratère.

Cette partie fut moins glorieuse mais le résultat était là, une arme résistante et qui brillait de mille feux !

Son chef était cependant déçu, préférant une grosse hache à cette épée qu'il pensait d'apparat. Le résultat ne se fit pas attendre: excédé, l'artisan lui envoya cette épée à la figure et parti avant que les guerriers de la tribu ne le rattrape.

Armure du Grand Chamelier (Armure Légère)(Education SD:14)

PA	AA	Effet	Couverture	VE	Poids
12	3	Résistance au Feu Résistance au Poison +2 Courage +3 Équitation	Torse et Jambes	0	13

Notre fameux héros national fut comblé de ce cadeau alors qu'il s'apprêtait à terminer sa qu'opéré pour rembourser Fher'ath, l'un des terribles dirigeants d'une partie de Zangvebar.

Ce dernier sembla fier du futur grand chamelier avant même qu'il ne prononce un mot, et lui tendit cet ensemble en l'embrassant comme un frère, puis le pressant d'essayer ce vêtement blanc richement brodé d'or et soi-disant de magie spécialement pour lui.

Étonné de ce comportement, le cavalier se rappela des mots du Mârid qu'il avait rencontré au retour d'Atlanthaes'ys : « la parole d'un roi doit valoir celle du Divin, si ce premier ment, le pacte avec le Divin a tout de même été fait ! ». Rappelant de manière insouciant ces mots, il se laissa dévêtir par deux esclaves Hanniennes. Le chef Fher'ath ne vit pas le scorpion placé par ses soins sortir du cadeau qu'il faisait et cheminer discrètement derrière une caisse de bois.

Une fois enfilé, le vêtement semblait étinceler comme s'il portait sa propre lumière. Le jeune héros se tourna paisiblement et remercia le chef d'avoir tenu sa parole et lui souhaita la vie qu'il méritait.

Le chef rigola faussement en s'asseyant et lui donnant congé : il fut piqué par le scorpion quelques secondes avant de pouvoir demander à ses guerrier de l'arrêter.

Robe d'Arag'bog (Armure Légère)(Education SD:18)

PA	AA	Effet	Couverture	VE	Poids
13	1	Furtivité +3 Athlétisme +2 Adresse +1 Visibilité améliorée (+1 luminosité)	Tête, Torse et Jambes	0	9

La légende veut que l'un des premiers adorateurs d'Arag'Bog fut appelé vers la forêt de Soie avec l'assurance qu'il en ressortirai vivant et sans égratignures. il suivit pour cela une cohortes d'araignées minuscules qui lui donnait la direction pour ne jamais se perdre.

Après de longs jours à errer dans un labyrinthe de Soie, de cocons et d'arbres putrides, cet homme déjà âgé parvint jusqu'au coeur caché de cette forêt sombre et dangereuse. Se glissant à tâtons dans souterrain humide, il ne pouvait compter sur aucune torche ou source de lumière.

On ignore ce qu'il s'y est passé en vérité, car on le retrouva des années plus tard dans une salle d'interrogatoire du Royaume après avoir réussi son énième vol d'artefact, mais cette fois-ci, plusieurs mages gardaient secrètement l'objet de valeur.

Le sortilège d'interrogatoire marchait jusqu'à cet épisode, mais l'homme devenu livide ne parlait pas plus et ne se souvenait de rien. Alors qu'on lui retira l'armure, il mourut d'asphyxie.... Arag Bog avait tenu parole, il était sorti de la forêt sans égratignures.

Le casque d'Airain (Casque)(Education SD:16)

PA	AA	Effet	Couverture	VE	Poids
35	3	Résistance aux dégâts Perçants Résistance aux dégâts Tranchants Résistance aux dégâts Contondants Résistance à l'Etourdissement +5	Tête	1	2,5

Dans le panthéon des anciens Dieux, on retrouve un Dieu Buffle qui aime encorner ses ennemis - es offrandes qu'on lui donnait étaient souvent sur des pals épais et agonisaient de longues heures.

Une tribu qui lui était rebelle, à vrai dire, il étaient d'irréductibles insoumis aux autres dieux - posait problème et bloquait la progression de son influence dans la région.

Il dicta alors sa volonté à son haut prêtre de raser ce village et de s'emparer des femmes et des enfants pour sa soif, mais au bout de plusieurs mois, les murs de pierre de ce village étaient toujours intacts, et les fidèles n'avaient même pas pu y pénétrer une fois.

Le dieu buffle, par un long processus de possession et de sacrifice de ses ressources fit amener au haut prêtre un casque d'airain en forme de tête de buffle; avec pour seule instruction : « charge ! »

L'effet fut tellement dévastateur que le mur de pierre, les maisons et les habitants furent écrasés dans un large sillage. On retrouva le corps du prêtre quelques kilomètres plus loin, plusieurs mètres sous le sol.... mort.

Armure du Scolopendre (Armure Médium)(Education SD:18)

PA	AA	Effet	Couverture	VE	Poids
18	3	Résistance aux dégâts Tranchants Résistance aux Saignements VIT +2 Résilience +3 EMP -4	Torse et Jambes	0	16

Le Scolopendre était un bandit Zerrikannien vraiment maléfaisant: pilleur, menteur, manipulateur, rançonneur, tricheur et plus, son hygiène n'était guère éloignée de celle d'un Zeugle au fond d'un égout Kaedwennien !

Son surnom vient d'un épisode rocambolesque, peu de temps après avoir enlevé la Princesse Ness'ya de Thessos et qu'il faisait fuir ses complices dans plusieurs directions pour empêcher qu'on le traque lui et sa jeune otage. L'épisode se situe à quelques lieux de là, ans le village de Prah'n.

Le Scolopendre s'était dissimulé dans une réserve sans surveillances du village, assommant avec du mauvais fisstech sa jeune protégée dans la vue de se réchauffer avec sa présence sans résistance !

L'ambiance ne le rassurait pas car il se savait suivi par les danseuses d'épée de la Reine, mais surtout plusieurs grattement dans les combles ou le plancher l'empêchait de trouver un bon sommeil. C'est alors qu'il fut réveillé par les cris de guerre des guerrières.

Il dissimula la rune fille inconsciente sous une bâche et trouva une trappe sous le plancher. Le timing était parfait et il se fraya un chemin sous terre grâce à la lumière des torches qui venait d'au dessus. Alors que l'humidité devenait réellement gluante, il vit des petits yeux luisants et une bouche s'ouvrir en fonçant vers lui.

Allez savoir comment, il réussit à s'accrocher à la bête alors que cette dernière transperça le plancher avec d'autres de ses acolytes dans un bruit de tonnerre et de cris de surprises des gardiennes de la Reine.

Cette diversion faite, il Marvin à s'enfuir pendant que les danseuses d'épées devaient se frotter à plusieurs scolopendres géants.

Il fut attrapé deux ans plus tard (et après avoir obtenu la rançon de la jeune princesse), trahi par certains de ses ex complices.... Le seul aspect faillible de ses plans parfaits imaginés sous fisstech.

L'armure du Non Roi (Armure Médium)(Education SD:20)

PA	AA	Effet	Couverture	VE	Poids
20	1	COR +3 Résistance au Poison Résistance aux dégâts Perçants Courage +2	Tête, Torse et Jambes	1	18

Il est à Hannu une histoire qui se perd dans le temps, celle du Non Roi. Tout commence lors d'un accouchement difficile de la part de la Reine, où des jumeaux furent mis au monde : Has'Tet et Bes'Teth. Le passage d'une double comète dans le ciel, l'une dévorant l'autre et le ciel entier affola le Dieu-Roi, qui fit comme dans toute bonne tragédie : pile ce qu'il fallait faire pour accomplir le pire !

Ignorant lequel des deux serait le dévoreur, il choisit selon les tâches de rousseur lequel semblait avoir la meilleure constellation de marquée à la naissance. Regardant Has'Tet, il crû remarquer la constellation du Lion, un bon présage pour les gens de Hannu, et jeta son autre fils sans même prendre la peine de l'étudier.

Bes'Teth eut beaucoup de chance, alors que dérivant sur son couffin entre les alligators et les rapides, il arriva sur le seuil d'un baraquement d'esclaves, et les cents esclaves y résidants y ont vu un cadeau du ciel, et s'en occupèrent tous ensemble.

Alors que Has'Teth prit la succession de son père de manière très louche à ses 15 ans, il fit ensuite régner un climat de terreur sur le peuple, qui ne naissait et mourrait que pour le caprice de leur Dieu-Roi. Les esprits s'échauffaient et Bes'Teth, qui était devenu un fier jeune homme qui comprenait le fonctionnement des hommes devint représentant des baraquements Ouest, le plus haut rang pour un esclave.

Alors qu'il calmait ses pairs la nuit et les organisaient le jour, il mis au jour une conspiration contre le tyran et s'en alla directement le voir.

Dès la première apparition de Bes'Teth, le grand prélat de Maât le fit mettre aux fers dans le plus grand secret. Il fallut plusieurs mois à se dernier pour rendre secrètement visite à Bes'Teth qui était dans l'incompréhension la plus totale.

Le prélat lui expliqua la conspiration, qu'il avait lu lui-même dans les étoiles : un Non-Roi prendra la place du Dieu-Roi, acclamé par le peuple et les dieux, mais il craignait un sacrilège qu'un simple esclave rompe le saint Sang des Dieux-Roi de Hannu. En voyant Bes'Teth, il comprit ce qu'il s'était passé et l'avait mis au secret pour qu'il prenne sa place en temps voulu.

À force de propagande et de fausses apparitions, la légende du Non-Roi se propagea en moins de huit mois par mis les esclaves qui renversèrent leur tyran pour y mettre à la place Bes'Teth.

Comme quoi, ne désespérez jamais, vous pouvez être mis à la tête d'un pays sans faire grand chose !

Armure Refroidissante (Armure Lourde)(Education SD:15)

PA	AA	Effet	Couverture	VE	Poids
28	0	Résistance à l'incinération Gel des ennemis au contact 25% Survie +2 Charisme +2	Tête, Torse et Jambes	2	23

Il est des seigneurs qui ont des idées vraiment géniales et celle-ci est tout bonnement pittoresque. Un jour que le noble Bal'Harii se baladait dans ses jardins, il se plaignait qu'il avait trop chaud et que ses esclaves ne le ventilaient pas convenablement.

Après avoir fait châtier la troisième équipes en deux semaines, son père le convoqua en demandant des comptes sur ses dépenses et châtiments en esclaves. Après de maintes plaintes de jeune freluquet, le père accorda une dernière bourse à son fils en le prévenant que ce serait la dernière pour se sujet, et qu'il devrait trouver la solution à ses soucis de chaleur.

Le fils Bal'Harii perdit bien sûr toute la bourse aux jeux d'Alquerque (tout droit venu de Hannu) et dû bien finir par se creuser les méninges. La réponse lui apparût alors que lui ne ses créanciers lui demanda s'il comptait effacer son ardoise comme par magie !

Mais bien sûr ! Il convoqua alors plusieurs mages et Forgerunes de grands renoms pour leur proposer un concours qui serai récompensé par encore plus de gloire : lui construire un moyen de ne plus être gêné par la chaleur !

On vit défilé de nombreuses inventions dans les mois qui suivirent : une ombrelle dégageant un léger froid, une potion pour avoir froid, une robe anti chaleur, Puis vint une armure bleutée richement décorée d'ors.

Le noble l'enfila et fut ravi du talent du Forgerunes : elle protégeait de la chaleur et du soleil, en plus d'être belle et à la hauteur de son rang. Le Forgerune s'étant allié à un mage d'Eau, il souhaitait partager le prix lui revenant.

Le noble Bal'Harii refusa alors de dépenser le moindre sous alors qu'ils avaient partagés la tâche (et que lui ne pouvait pas même rembourser celui qui lui envoyait de la compagnie). Le Forgerunes et le Mage complotèrent alors pour que l'armure resta fermée sur lui quelques semaines plus tard.

On le retrouva congelé et bloqué dans son armure, et il fallu attendre plusieurs années que la malédiction s'en alla. Il devint une statue divertissante au sein des jardins qu'il aimait tant.

Nahil Hab-Ayoub (Armure Lourde)(Education SD:22)

PA	AA	Effet	Couverture	VE	Poids
32	/	Résistance à la Magie +4 Santé +10 Incantation +2 Intimidation +4 Réparation de l'Armure (1 mois complètement) Armure Habitée ...	Tête, Torse et Jambes	3	26

Il est rare de voir des représentants de Hannu voyager hors de leurs frontières, mais de plus qui a suivi un Dragon d'Or du nom Tedra'in Deux Soupirs (Oui, se nommer chez cette espèce n'est vraiment pas leur point fort) c'est un fait extraordinaire !

L'enfance de Nahil est obscure, mais après avoir démêlé les différentes figures de style des traductions, il apparaît que ce dernier était un Sorceleur (il le traduit par « Ombre », Shabh'eh'er, car il grandissent sans nom durant leur formation) du Gouffre du Lion, dans l'une parties les mieux cachées de Hannu. Cette école est depuis devenue une force armée à la botte des opposants au Dieu-Roi actuel, mais ceci est une autre histoire.

Toujours est-il que Tedra'in Deux Soupirs enrôla Nahil comme épée à louer afin de découvrir Hannu et ses merveilles. Il fallu d'ailleurs plusieurs semaines à ce dernier pour comprendre que son employeur n'était pas qu'un simple aventurier amoureux des sites antiques, mais bel et bien une noble créature.

Alors qu'ils avaient réussi à traverser la passe d'Haleun'q vers Zerrikania, et ramenés plusieurs de leurs butins dans plusieurs temples de Zerrikanterment, Nahil fut prit d'un mal inconnu suite à un combat contre un Sans-Face d'Arag'Bog. Tedra'in lui demanda s'il souhaitait continuer de l'accompagner pour découvrir d'autres merveilles et aventures, ce à quoi il répondit un simple : ça me va.

Le Dragon usa de son influence afin d'organiser l'un des rituels les plus difficiles : celui de l'Habitation de l'Armure. Après plusieurs jours d'incertitude, l'armure vint finalement à s'illuminer.

Tedra'in le portait en permanence et allait entamer la traversée du Korath lorsque Nahil put enfin s'exprimer sous sa nouvelle forme.

On ignore pourquoi ils furent séparés ni où, mais depuis Nahil cherche désespérément Tedra'in pour continuer à le suivre dans ses aventures et il n'hésite pas à prendre complètement de l'armure dans une terrible lumière violette lorsque son âme est parcouru de haine, d'énervement et de sentiment de vengeance.

Corne d'Abondance (Artefact)(Éducation SD:24)

Effet	Diss	Poids
Si vous tuez un humain ou une autre créature en l'achetant avec la pointe, un montant en pépites d'Or pur sortira par le creux de la Corne peu de temps ensuite. Le prix est souvent égal à la moitié d'une prime classique de Sorceleur.	G	1,5
<p><i>Même si on attribuait cette Corne d'abondance au vieux Dieu Buffle, il en est tout autrement ! Il s'agit encore d'une farce d'un Efrit fait à un humain.</i></p> <p><i>Alors que le vieux Selim se plaignait de ne pas avoir de quoi nourrir ses enfants, un Efrit déguisé en une jeune fille lui demanda comment faire pour les nourrir ? Ce à quoi il répondit logiquement avec de la nourriture, mais qu'il n'en poussait pas ici dans le désert de Sahra' et qu'il faudrait des montagnes d'or et des sacrifices aux Dieux pour cela.</i></p> <p><i>Ce à quoi l'Efrit rétorqua de laisser les dieux là où ils étaient, et qu'elle pouvait tout à fait faire cela en échange de son dernier petit fils, chauve et chétif.</i></p> <p><i>Le vieux Selim prit la décision et rencontra à nouveau la jeune fille sur la montagne. Il tendit son petit fils et l'Efrit cette Corne. Selim fut confus lorsqu'il vit qu'aucune nourriture ne jaillissait miraculeusement comme dans les légendes, et faillit bousculer la jeune fille de colère.</i></p> <p><i>À peine eut-elle saisi son jeune protégé qu'elle le fit disparaître et qu'elle révéla sa nature malsaine au vieil homme qui trébucha en reculant. Elle lui répondit de faire attention à ce qu'il souhaite, et que maintenant, chaque créature mourant à cause du coup de cette Corne lui donnerai assez d'Or pour ouvrir sa famille.</i></p> <p><i>Faites donc attention à la formulation de vos souhaits dorénavant, car vous êtes scrupuleusement écouté, et ces créatures ne manqueront jamais vous jouer un mauvais tour avec vos besoins et envies.</i></p>		

La Bague du Double (Bague)(Éducation SD:24)

Effet	Diss	Poids
Cette bague ensorcelée vous fait voir un double de vous, qui vous donne souvent ses impressions et des bonnes punch line à rétorquer. Pratique pour passer plusieurs semaines enfermés tout seul et ne pas devenir fou !	M	0,01
<p><i>La Bague du Double serait très pratique si elle n'était pas l'hôte d'un terrible Dragon Noir ! Arthus'aax était un Dragon d'Or plus petit que la moyenne, et dont la moralité semblait douteuse, même à ses pairs bienveillants.</i></p> <p><i>Plusieurs dizaines d'années durant, il s'efforçait de rivaliser avec les autres au combat, mais n'y parvenait pas et cela nourrissait sa haine grandissante. Il comprit cependant qu'il était assez persuasif et ses farces étaient connues des communautés même Humaines.</i></p> <p><i>Lorsque la guerre éclata dans la Faille de Zerrikania, il en profita pour se joindre à se dernier afin de vivre des moments exaltants, malgré le doute que soulevaient ses pairs.</i></p> <p><i>En pleines heures sombres du conflit, il fit un pacte avec un Dragon d'Or très doué avec la magie, de telle sorte à ne pas mourir sous les coups d'un Dragon. Ce qu'il eut malgré la dangerosité du rituel.</i></p> <p><i>une fois fait, il trahit les siens et rejoignit les rangs des Dragons noirs pour la dispute de la Faille, puis peut être régner sur les Dragons.</i></p> <p><i>Il fut battu à plates coutures, mais les Dragons ne pouvant le tuer, il durent l'enfermer loin dans le Toit du Monde, puis dans un souterrain lorsqu'il parvint à s'en échapper, puis un volant après cela. À sa troisième évasion, il parut clair qu'il était impossible de le mettre aux fers.</i></p> <p><i>La solution vint surprenamment des humains alors qu'ils découvraient la magie, et que l'un deux transforma l'un de ses amis en statue de Jade.</i></p> <p><i>Arthus'aax fut alors réduit à l'état d'émeraude simple et banale,serti dans une bague en Or, destiné à l'oubli. Il fallu attendre plusieurs dizaines d'année pour qu'un mage cherche à enchanter un Djinn et à l'enfermer dans cette bague bon marché.</i></p> <p><i>Il en résultat que le Dragon parvint à lui apparaître sous forme humanoïde et à lui parler. Plus cela allait, plus le mage suivit les enseignements du dragon, pensant avoir découvert par hasard un allié.</i></p> <p><i>Lorsque ce dernier comprit qu'il finirai possédé ou dévoré astralement par le Dragon noir, il porta la bague en Korath afin de la faire ensevelir, n'étant pas parvenu à la détruire.</i></p> <p><i>Arthus'aax attendra d'avoir votre entière confiance en vous aidant à ruser ou vous amuser pour vous manipuler et chercher le moyen de se libérer de cet état, puis se venger des Dragons d'Or.</i></p> <p><i>On ignore comment il est sorti du désert de Korath, ni comment il amène les gens à le trouver, mais il faut avouer que si vous le laissiez tout sur un îlot de Skelige, avec rien à se mettre sous la dent et en caleçon, vous le retrouveriez à Massina au palais du Malliqs prenant un bain à siroté des jus de fruits les poches pleines de Dri'haams !</i></p>		

Effet	Diss	Poids
<p>Une vieilles lampe à huile, serti d'un rubis sur le côté. Ce dernier brille légèrement comme si la pierre s'animait de magie ou si c'était une braise.</p> <p>Aucun Djinn n'en sort ni personne si vous la frottez, il s'agit de l'artefact d'un Mârid qui sent les frottements que vous faites sur la lampe, ce qui a tendance à l'énerver.</p> <p>Un conseil : traitez cet objet avec respect et humilité.</p>	P	0,5

La légende populaire qu'un Djinn viendra à votre rencontre et accomplira joyeusement trois de vos vœux si vous frottez son urne est très répandue même au-delà des mers et de l'abysses d'Atlanteas'ys.

Bien que la ballade du Dernier Vœu et l'infortune du grand Jaskier commence à faire prendre conscience aux petites gens qu'il vaut mieux y réfléchir à deux fois avant de formuler ses vœux - notamment lorsque vous êtes un vulgaire Sorceleur grossier et ingrat !

Toujours est-il que le Mârid Rubis - décidément les pré-noms ce n'est pas leur fort à eux non plus- fut affligé d'une malédiction bien particulière, celle d'être lié à une vieille lampe à huile, sertie d'un rubis, toujours rouge comme la braise.

Son histoire commence il y a longtemps, et on ignore si c'est son histoire qui a inspiré la légende populaire du génie dans la lampe à huile.

Alors que la région elfe d'Atlanteas'ys avait sombré il y a déjà longtemps, Rubis, qui souhaitait trouver une source où se reposer pour quelques dizaines d'années fut prit de chatouillements au niveau du séant, ce qui fait toujours une impression étrange - croyez moi sur parole, cela m'est arrivé alors que j'étais victime d'une Chamane Zerrkanienne - mais surtout qu'il savait exactement ce que cela signifiait : un petit malin avait trouvé sa lampe et il essayait d'obtenir des faveurs d'une entité puissante pour charmer je ne sais qui ou terrasser ses ennemis, ou encore le favori de Rubis : « fais de moi le maître du monde ! ».

Il en fut très différemment cette fois-ci lorsqu'il retrouva enfin le jeune Hakim.

Alors qu'il s'apprêtait à rosser un homme ambitieux et réfléchissait aux tours qu'il lui ferai, Rubis fit la rencontre d'un tout jeune esclave : Hakim. Ce dernier se leva immédiatement, joignit ses mains en soumission en baissant la tête, comme il était coutume encore de le faire en signe de servitude et que l'esclave attendait les ordres du maître.

Rubis, destabilisé, réussit à lancer un bancal : « Alors, qui ose me déranger dans mon sommeil ?! », phrase qu'il avait pourtant longuement travaillé devant le miroir et lors de représentations avec une troupe de théâtre itinérant ! Le jeune esclave se confondit en excuses, acceptant que son maître le batte si cela était son plaisir.

Le Mârid perdit sa contenance et compris que le jeune Hakim n'était en rien responsable des premiers attouchements dont il était victime, le maître de ce dernier l'avait juste chargé de faire reluire la lampe en guise de décoration, vu que ce n'était pas le siège d'un Djinn.

Rubis demanda alors d'une voix douce ce que souhaitait le garçon, ce à quoi il répondit comme à un maître : « vous servir ». Trop c'est trop se dit Rubis, il prit alors le jeune garçon par la main et lui offrit en ville de quoi se rafraîchir et quelques fruits succulents, tout en révélant sa nature à Hakim.

Alors que le Mârid terminait le récit de sa précédente aventure : l'épisode de la chevauchée du Noble Troll - qui je vous avoue, est l'une des histoires les plus drôle que j'ai pu trouver dans tout Ophir, et peut-être du monde - il demanda si le jeune Hakim avait des souhaits pour réaliser, dans la limite de ce que lui pouvait évidemment faire. Ce dernier ne songeait qu'à sa famille esclave et s'esclaffa : des soins pour ma grand-mère, de l'eau pour le village et à manger pour tous ici !

Le Mârid prit alors congé et usa de son influence, de sa magie et de ses connaissances pour s'exécuter, sans jamais recroiser le jeune Hakim, car il s'était changé en source pour alimenter le village.

Le village devint hameau, qui devint une ville.; puis la ville prit de l'ampleur pour coloniser l'immense vallée qui était désormais verdoyante.

La petite fille de Hakim, Man'Hissa, épousa le descendant du maître qu'avait connu Hakim : Hal-Malk.

Il fallu plusieurs générations pour que le maître de la colline doive renommer la région en honneur à son arrière grand-mère bien-aimée : Massina, la Haute Oasis.

Nul ne sait ce qu'advint de Rubis; certains pensent qu'il est encore cette source au cœur des jardins des Malliqs, d'autres qu'il parti se reposer enfin auprès de ceux qu'il avait connu.

Dans tous les cas, on trouve plusieurs vieilles lampes à huile dans une partie de la salle du trésor des Malliqs, et un gardien spécial s'occupe de prendre bien soin d'elles avec un chiffon doux et de l'huile précieuse.





Bestiaire

Animaux domestiques

Vous trouverez ici les animaux domestiqués par les Ophiri et les Zerrikaniens. Bien que vous ne pouvez pas tous les trouver aux deux endroits, les apporter aux royaumes du nord est majoritairement impossible à cause du voyage, physique ou magique.

Et si quelques chevaux Ophir ont pu parvenir jusqu'à nous, leur éléphants mangent beaucoup trop (225kg par jours) et encaissent mal d'être ballottés dans des navires.

On parle aussi d'une créature appelées Catéblopas, mais je 'ai pas réussi à en trouver, malgré les nombreux traqueurs que j'ai engagé ou même les légendes. J'ai entendu dire que la princesse Adda de Téméria en avait mangé pas plus tard qu'en 1271, à un banquet dans les quartier modestes de Wyzima; c'est bien qu'il doit exister quelque part ce bestiaux !

Il parait aussi qu'une civilisation, certainement Elfique, avait réussi à domestiquer des animaux marins, mais je pense que c'est une affabulation de fumeur de fisstech.

Zèbre

INT	1	ETOU	8	Compétences			
REF	4	COU	36	Survie +2	Vigilance +5	Esquive +8	Mêlé +6
DEX	15	SAUT	2	Athlétisme +6	Furtivité +3	Résilience +6	Résis Mag +8
COR	12	END	40				
VIT	14	ENC	120				
EMP	2	REC	8				
TECH	1	PS	40				
VOL	4	VIG	0				
CHA	0						

Loot
Os de Bête 1d6
Cuir 1d6/2
Viande crue 1d6

Armure
0

Vulnérabilité
Huile contre les Bêtes

Capacités
Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du cheval lui octroie une valeur de 7 en INT

Armes			
Nom	Dég	Effet	Att/R
Sabots	2d6	/	1
Tête	1d6	Renversement 50%	1

Dromadaire

INT	1
REF	4
DEX	15
COR	12
VIT	14
EMP	2
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	8
COU	36
SAUT	2
END	40
ENC	120
REC	8
PS	40
VIG	0

Compétences			
Survie +2	Vigilance +5	Esquive +8	Mêlé +6
Athlétisme +6	Furtivité +3	Résilience +6	Courage +6

Loot
Os de Bête 1d6
Cuir 1d6/2
Viande crue 1d6

Armure
0

Vulnérabilité
Huile contre les Bêtes

Capacités
<p>Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du cheval lui octroie une valeur de 7 en INT</p>

Armes			
Nom	Dég	Effet	Att/R
Sabots	2d6+2	/	1

Chameau

INT	1
REF	4
DEX	10
COR	13
VIT	10
EMP	4
TECH	1
VOL	3
CHA	0

ETOU	8
COU	30
SAUT	2
END	40
ENC	120
REC	8
PS	45
VIG	0

Compétences			
Survie +2	Vigilance +5	Esquive +8	Mêlé +6
Athlétisme +6	Furtivité +3	Résilience +6	Courage +6

Loot
Os de Bête 1d6
Cuir 1d6/2
Viande crue 1d10

Armure
0

Vulnérabilité
Huile contre les Bêtes

Capacités
<p>Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du cheval lui octroie une valeur de 7 en INT</p>

Armes			
Nom	Dég	Effet	Att/R
Sabots	2d6+2	/	1

Éléphant

INT	1
REF	4
DEX	6
COR	15
VIT	5
EMP	4
TECH	1
VOL	6
CHA	0

ETOU	8
COU	15
SAUT	3
END	60
ENC	150
REC	8
PS	90
VIG	0

Compétences			
Survie +2	Vigilance +5	Esquive +2	Mêlé +6
Athlétisme +2	Furtivité -1	Résilience +6	Physique +8

Loot
Os de Bête 1d12
Cuir 1d10
Viande crue 1d20
Ivoire 1d6/3

Armure
0

Vulnérabilité
Huile contre les Bêtes

Capacités
<p>Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du cheval lui octroie une valeur de 7 en INT</p>

Armes			
Nom	Dég	Effet	Att/R
Trompe	3d6	Renversement 75%	1
Patte	6d6+2	/	1

Tigre

INT	1
REF	4
DEX	7
COR	5
VIT	7
EMP	1
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	4
COU	21
SAUT	4
END	20
ENC	40
REC	4
PS	25
VIG	0

Compétences			
Survie +9	Vigilance +5	Esquive +8	Mêlé +6
Athlétisme +6	Furtivité +6	Résilience +6	Courage +4

Loot
Os de Bête 1d6
Peau de Tigre
Viande crue 1d6
Suif de Chien 1d6

Armure
0

Vulnérabilité
Huile contre les Bêtes

Capacités
<p>Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du cheval lui octroie une valeur de 7 en INT</p>
<p>Nyctalopie Le tigre ne subit pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée</p>

Armes			
Nom	Dég	Effet	Att/R
Griffes	2d6+2	/	2
Morsure	3d6+4	Saignement 50%	1

Lion

INT	1
REF	4
DEX	6
COR	7
VIT	7
EMP	1
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	4
COU	19
SAUT	4
END	20
ENC	50
REC	4
PS	25
VIG	0

Compétences			
Survie +9	Vigilance +6	Esquive +8	Mêlé +6
Athlétisme +6	Furtivité +4	Résilience +5	Courage +6

Loot
Os de Bête 1d6
Peau de Lion
Viande crue 1d6
Foie de Bête

Armure
0

Vulnérabilité
Huile contre les Bêtes

Capacités
<p>Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du cheval lui octroie une valeur de 7 en INT</p>
<p>Nyctalopie Le tigre ne subit pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée</p>

Armes			
Nom	Dég	Effet	Att/R
Griffes	2d6+2	/	2
Morsure	3d6+4	Saignement 50%	1

Lynx

INT	2
REF	4
DEX	8
COR	4
VIT	7
EMP	1
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	4
COU	19
SAUT	4
END	20
ENC	50
REC	4
PS	15
VIG	0

Compétences			
Survie +9	Vigilance +5	Esquive +10	Mêlé +6
Athlétisme +6	Furtivité +6	Résilience +5	Courage +3

Loot
Os de Bête 1d6
Peau de Lynx
Viande crue 1d6
Foie de Bête

Armure
0

Vulnérabilité
Huile contre les Bêtes

Capacités
<p>Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du cheval lui octroie une valeur de 7 en INT</p>
<p>Nyctalopie Le tigre ne subit pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée</p>

Armes			
Nom	Dég	Effet	Att/R
Griffes	2d6+2	/	2
Morsure	3d6+4	Saignement 50%	1

Rhinocéros

INT	1
REF	4
DEX	4
COR	10
VIT	6
EMP	4
TECH	1
VOL	6
CHA	0

ETOU	8
COU	18
SAUT	2
END	60
ENC	120
REC	8
PS	60
VIG	0

Compétences			
Survie +2	Vigilance +5	Esquive +8	Mêlé +6
Athlétisme +2	Furtivité -1	Résilience +7	Courage +8

Loot
Ivoire 1d6/3
Viande crue 1d6
Foie de Bête

Armure
4

Vulnérabilité
Huile contre les Bêtes

Capacités
<p>Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du cheval lui octroie une valeur de 7 en INT</p>
<p>Charge: Le Rhinoceros peut prendre un tour pour effectuer une charge sur un de ses adversaires. Si ce dernier réussit sa charge et encorne sa cible. L'attaque ignore la moitié de l'armure et réduit sa PA de moitié.</p>

Armes			
Nom	Dég	Effet	Att/R
Cornes	4d6+2	Perce armure	1

Autruche

INT	1
REF	6
DEX	5
COR	2
VIT	8
EMP	2
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	3
COU	24
SAUT	4
END	15
ENC	25
REC	3
PS	15
VIG	0

Compétences			
Survie +2	Vigilance +5	Esquive +8	Mêlé +6
Athlétisme +2	Furtivité -1	Résilience +7	Courage +8

Loot
Plumes 1s6
Viande crue 1d6/3
Foie de Bête

Armure
0

Vulnérabilité
Huile contre les Bêtes

Capacités
<p>Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du cheval lui octroie une valeur de 7 en INT</p>
<p>Charge: L'Autruche peut prendre un tour pour effectuer une charge sur un de ses adversaires. Si ce dernier réussit sa charge et renverse sa cible à hauteur de 75 %.</p>

Armes			
Nom	Dég	Effet	Att/R
Bec	1d6		1



Menace
Facile Simples

Récompense
10 ¢

Armure
2

INT	1
REF	4
DEX	4
COR	10
VIT	6
EMP	4
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	8
COU	18
SAUT	2
END	60
ENC	120
REC	8
PS	60
VIG	0

Hauteur	Taille humaine haute
Poids	Humain moyen
Environnement	Déserts, jungles et sources
Intelligence	Niveau humain
Organisation	Bandes de 5 à 23

Sauvages de Zangvebar

Opinion Commune (Education SD:8)

Mhhh, autant Zangvebar a la réputation d'être une vaste étendue de sables ou de plateaux rocheux comme le Désert de Korath, mais ces hommes là y vivent et semblent avoir dû s'adapter au climat particulièrement difficile. On ignore comment ils s'organisent au final, car certaines tribus ont l'air de collaborer, mais inutile de vous dire que ces barbares ne connaissent que peu de choses à l'art subtil de la Diplomatie ... sauf peut être avec un gourdin ? Évitez d'entrer sur leur terres, et si ces derniers viennent sur les vôtres, c'est qu'ils on envie que ce soit la leur.....

Connaissances Académiques (Education SD:10)

Si les Sauvages de ce pays attaquent surtout la région fertiles des Cascades, il faut en conclure qu'ils sont à la recherche de terre fertiles pour connaître un sort plus paisible. Organisés autour de la loi du plus fort, certaines bande de ces individus ont pu se faufiler jusqu'aux abords de la Haute Oasis, malgré la surveillance des Cavaliers du Désert.

On ignore s'il s'agit d'humains qui ont débarqués en même temps que les autre lors de la Conjonction des Sphères ou d'Exilés de Hannu, ou simplement un vaste attroupement de malheureux voyageurs.

Toujours est-il que si vous croiser une bande de ces sauvages, la meilleure méthode est l'organisation de vos forces armées et d'un arsenal renforcé.

Ces personnes utilisent des armes en os, en bois et en pierre, il n'est pas très difficile de les mettre en déroute si vous avez une bonne armure et savez manier les outils adéquats.

Ces sauvages ont pu être repoussés grâce l'alliance des Malliqs et des Cavaliers des Sables, ces derniers réussissent parfois à regagner un village perdu ou à persuader une tribu de se joindre aux Malliqs.

Même s certains ragots qui circulent à propos d'un chef qui uni les tribus les unes après les autres pour les porter vers Ophir est complètement aberrante, il faut garder à l'esprit qu'une marrée humaine de ces gens là mettrai en déroute n'importe quel grand général.

Peut-être pourrions nous construire un Mur et leur envoyer la facture ?

Vulnérabilité

Venin du Pendu

Capacités

Aucune

Compétences

Loot

Ivoire 1d6/3

Viande crue 1d6

Foie de Bête

Armes			
Nom	Dég	Effet	Att/R
Épée d'Os	2d6+3		1
Lance	4d6		1
Javelot			2
Arc	3d6	Poison 35%	2

Menace
Facile Simples

Récompense
10 ¢

Armure
2

INT	1
REF	4
DEX	4
COR	10
VIT	6
EMP	4
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	8
COU	18
SAUT	2
END	60
ENC	120
REC	8
PS	60
VIG	0

Hauteur	Taille humaine haute
Poids	Humain moyen
Environnement	Déserts, jungles et sources
Intelligence	Niveau humain
Organisation	Bandes de 5 à 23

Assassin

Menace
Facile Simples

Récompense
10 ¢

Armure
2

INT	1
REF	4
DEX	4
COR	10
VIT	6
EMP	4
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	8
COU	18
SAUT	2
END	60
ENC	120
REC	8
PS	60
VIG	0

Hauteur	Taille humaine haute
Poids	Humain moyen
Environnement	Déserts, jungles et sources
Intelligence	Niveau humain
Organisation	Bandes de 5 à 23

Cultiste des Dieux anciens

Menace

Facile
Simples

Récompense

10 ¢

Armure

2

INT	1
REF	4
DEX	4
COR	10
VIT	6
EMP	4
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	8
COU	18
SAUT	2
END	60
ENC	120
REC	8
PS	60
VIG	0

Hauteur	Taille humaine haute
Poids	Humain moyen
Environnement	Déserts, jungles et sources
Intelligence	Niveau humain
Organisation	Bandes de 5 à 23

Mutadir

Menace
Facile Simples

Récompense
10 ¢

Armure
2

INT	1
REF	4
DEX	4
COR	10
VIT	6
EMP	4
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	8
COU	18
SAUT	2
END	60
ENC	120
REC	8
PS	60
VIG	0

Hauteur	Taille humaine haute
Poids	Humain moyen
Environnement	Déserts, jungles et sources
Intelligence	Niveau humain
Organisation	Bandes de 5 à 23

Menace

Facile
Simples

Récompense

10 ¢

Armure

2

INT	1
REF	4
DEX	4
COR	10
VIT	6
EMP	4
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	8
COU	18
SAUT	2
END	60
ENC	120
REC	8
PS	60
VIG	0

Hauteur	Taille humaine haute
Poids	Humain moyen
Environnement	Déserts, jungles et sources
Intelligence	Niveau humain
Organisation	Bandes de 5 à 23

Mârid corrompu

Bestiaire de Zerrikania

Guerrier tribal
Fanatique d'arag bog
Cultisme noir

Nuée d'Insectes Zerrikaniens
Sangsues géantes

Araignées Géantes
Dragon noir

Remerciements

Un grand Merci à Alexis Djida, qui a surtout géré la Magie et le Référencement du Craft, pour la relecture et m'avoir suivi dans ce délire !

À Almut Legrand, qui gère la communauté Facebook et le site dédié au fan made.
Andrey Zapkowski, l'écrivain qui nous a tous inspiré !
Les équipes de création CD Project Red des jeux vidéo qui a diffusé ce superbe univers, sombre,
mature et qui nous fait réfléchir sur notre monde et comment agir quotidiennement.
Aux Pondsmitth, qui ont créé le jdr, ainsi qu'aux traducteurs de chez Arkhanes Asylum
À mes joueurs qui me suivent dans mes délires (ou les subissent avec le sourire) et qui enrichissent cet
univers par leurs interventions (Meurig, pour toujours dans nos cœurs)
Et à vous, les fans, les joueurs, les MJ, qui enrichissent, créent cet univers et qui partagent leurs
créations !

En espérant que cela vous inspire, je vous souhaite de bonnes parties !

Carte de Korath !!!