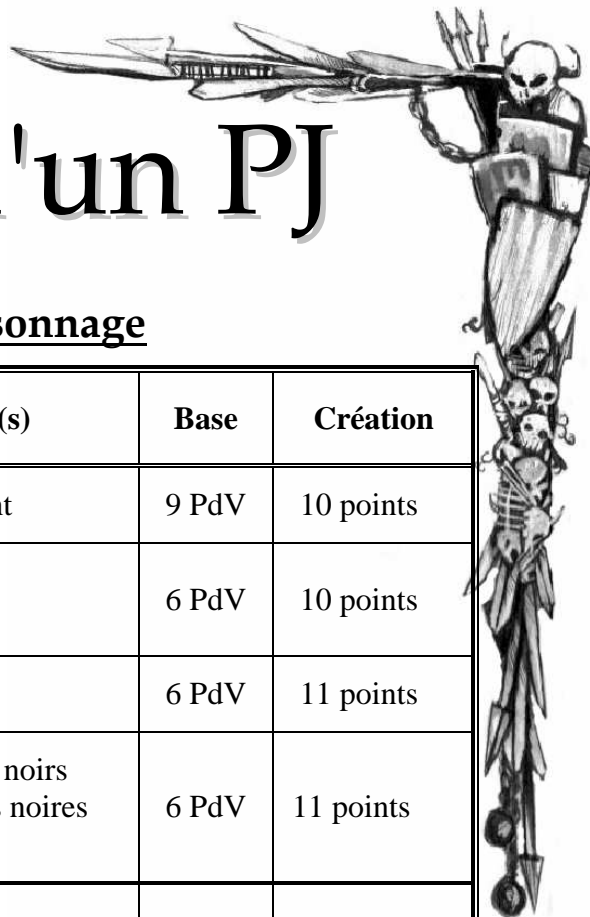


Création d'un PJ



I. Sélectionner le peuple de son personnage

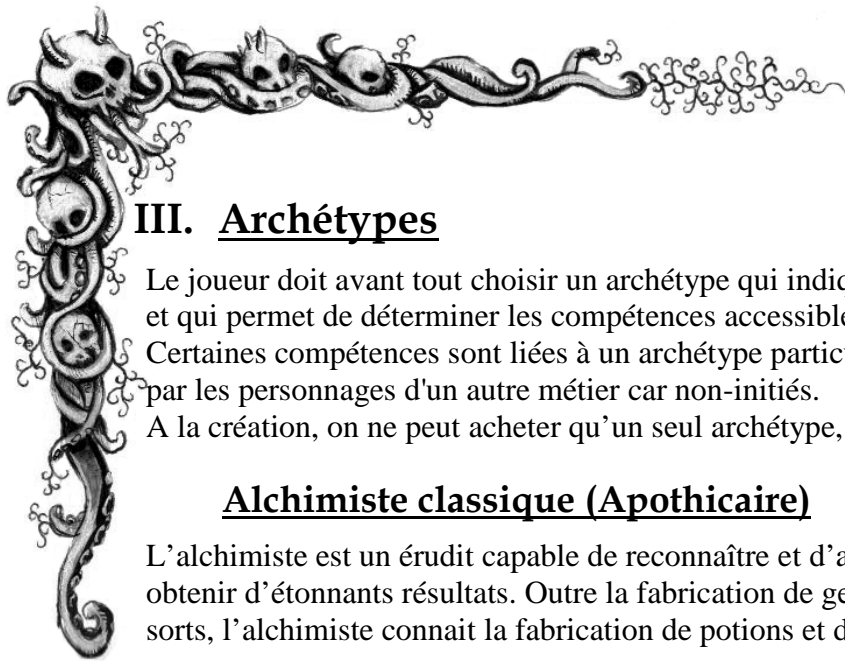
Peuple	Avantage(s)	Restriction(s)	Base	Création
Amazone	Vitalité exceptionnelle	Femme uniquement	9 PdV	10 points
Barbare	Constitution accrue Querelleur	1m70 minimum	6 PdV	10 points
Empire	<i>Aucun</i>	<i>Aucune</i>	6 PdV	11 points
Mébétien	Pacte nocturne	Contours des yeux noirs Peau pâle et veines noires sur le visage	6 PdV	11 points
Dah'Ryth	Résistance au poison	Aspect draconique (Cf. Chapitre Peuples, Livret du Monde)	6 PdV	9 points
Elfyrath	Résistance à la magie	Oreilles pointues	6 PdV	9 points
Haut-Elfe	Incorruptible	Cheveux blonds ou argentés Oreilles pointues	6 PdV	9 points
Nain	Courage Vitalité accrue	Barbe obligatoire Homme uniquement Maximum 1m70	7 PdV	9 points
Orc	Frappe brutale	Peau verte Mâchoire proéminente	6 PdV	10 points

Chaque personnage, selon son peuple, se voit attribuer avantage(s), restriction(s), une base de points de vie et un capital de points de création pour acheter ses compétences.

II. Acheter ses compétences

Sélectionner ensuite un archétype et un seul (Cf. Chapitre III) et dépenser les points de création pour acquérir des compétences parmi celles proposées, en respectant les règles ci-dessous :

- Une compétence ne peut s'acquérir qu'une fois.
Exemple : Un Orc guerrier ne peut acheter Frappe brutale qu'il possède déjà en Avantage.
- Une compétence de niveau 1 coûte 1 point.
- Une compétence de niveau 2 coûte 2 points, et ne peut être acquise que par un personnage ayant acheté au moins une compétence de niveau 1.
- Une compétence de niveau 3 coûte 3 points, et ne peut être acquise que par un personnage ayant acheté au moins une compétence de niveau 2.
Exemple : Il me suffit donc d'une seule compétence de niveau 1 pour acheter plusieurs compétences de niveau 2, etc...
- L'achat d'une compétence marquée d'un * nécessite de posséder au préalable certaines compétences prérequis (Cf. Liste des Capacités, Livret des Règles).



III. Archétypes

Le joueur doit avant tout choisir un archétype qui indique la voie choisie par son personnage, et qui permet de déterminer les compétences accessibles.

Certaines compétences sont liées à un archétype particulier, et ne pourront pas être apprises par les personnages d'un autre métier car non-initiés.

A la création, on ne peut acheter qu'un seul archétype, le biclassage sera pour plus tard ☺

Alchimiste classique (Apothicaire)

L'alchimiste est un érudit capable de reconnaître et d'associer différentes composantes pour obtenir d'étonnants résultats. Outre la fabrication de gemmes nécessaires aux lanceurs de sorts, l'alchimiste connaît la fabrication de potions et d'antidotes à partir de plantes.

Restriction Tout peuple sauf Orc.

Comp. gratuites Con. des cristaux 1, Lecture de la magie, Lire et écrire, Util. des cristaux 1.

Caractéristiques Physique 1 et 1 point de vie supplémentaire.

Particularité Un Alchimiste dispose de 2 points de création supplémentaires.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Con. des cristaux 2* Bilingue* Con. des métaux 1 Con. des végétaux 1 Histoire et légendes Richesse 1 Utilisation des végétaux 1*	Armes simples* Con. des métaux 2* Con. des végétaux 2* Polyglotte* Richesse 2* Utilisation des cristaux 2* Utilisation des végétaux 2*	Armes longues* Armures légères Con. des métaux 3* Con. des végétaux 3* Esquive Richesse 3* Utilisation des végétaux 3*

Alchimiste runique (Enchanteur)

L'Enchanteur est un Alchimiste qui s'est dédié à l'étude des métaux afin de pouvoir maîtriser les runes d'enchantement d'objet. Comme son confrère classique, il sait créer les gemmes.

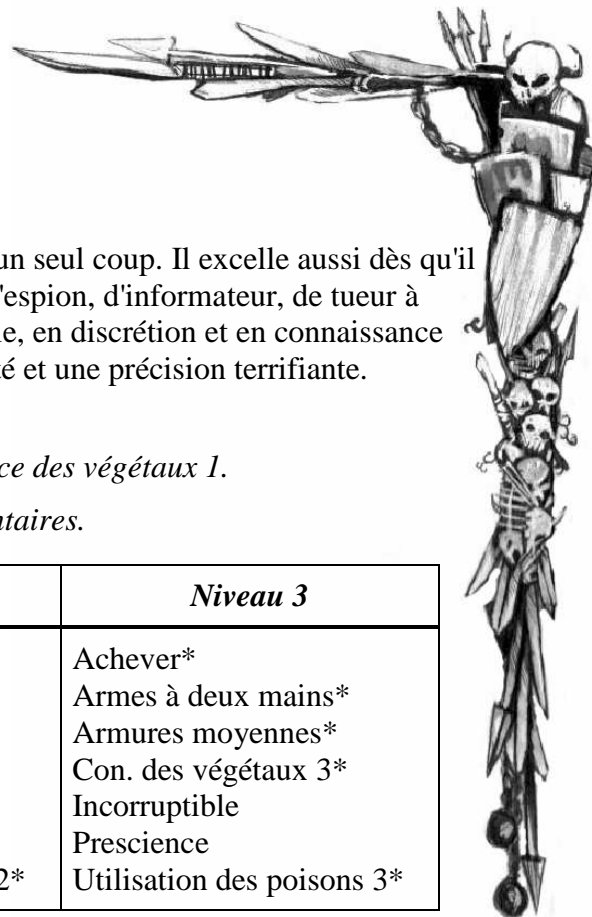
Restriction Tout peuple sauf Orc.

Comp. gratuites Con. des cristaux 1, Lecture de la magie, Lire et écrire, Util. des cristaux 1.

Caractéristiques Physique 1 et 1 point de vie supplémentaire.

Particularité Un Enchanteur dispose de 2 points de création supplémentaires.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Con. des cristaux 2* Bilingue* Con. des métaux 1 Con. des végétaux 1 Histoire et légendes Richesse 1 Utilisation des métaux 1*	Armes simples Con. des métaux 2* Con. des végétaux 2* Polyglotte* Richesse 2* Utilisation des cristaux 2* Utilisation des métaux 2*	Armes longues* Armures légères Con. des métaux 3* Con. des végétaux 3* Esquive Richesse 3* Utilisation des métaux 3*



Assassin

L'assassin est passé maître dans l'art de donner la mort d'un seul coup. Il excelle aussi dès qu'il s'agit de s'infiltrer chez l'ennemi. Il joue souvent le rôle d'espion, d'informateur, de tueur à gage, ou de vengeur. La formation qu'il reçoit en anatomie, en discrétion et en connaissance des poisons lui permet de donner la mort avec une rapidité et une précision terrifiante.

Restriction Tout peuple sauf Nain.

Comp. gratuites Armes simples, Assommer, Connaissance des végétaux 1.

Caractéristiques Physique 2 et 2 points de vie supplémentaires.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Casques Courage Egorger* Fouille Lire et écrire Torture Utilisation des poisons 1*	Ambidextrie Armes longues* Armures légères Assassiner* Con. des végétaux 2* Esquive Utilisation des poisons 2*	Achever* Armes à deux mains* Armures moyennes* Con. des végétaux 3* Incorruptible Prescience Utilisation des poisons 3*

Berserker

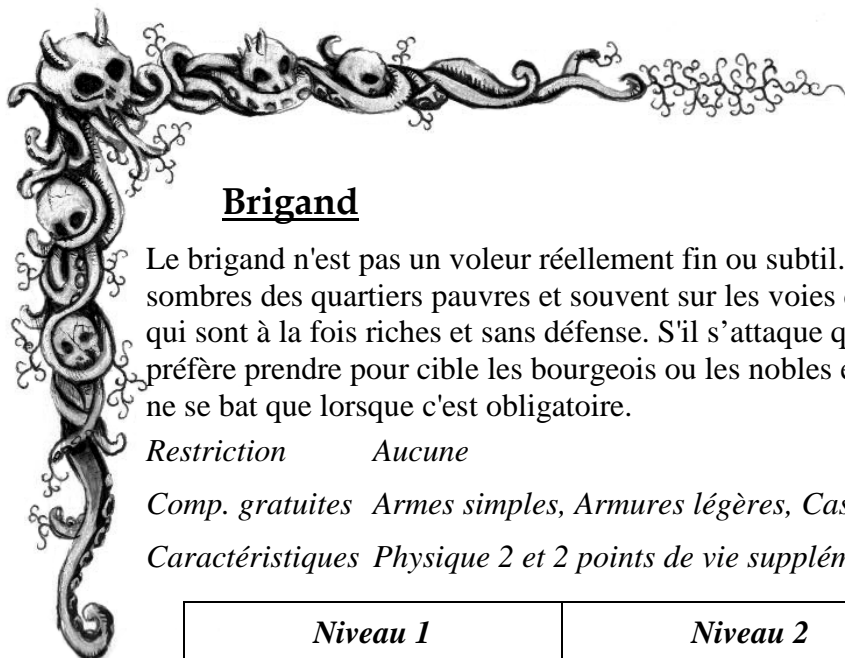
Les berserkers sont d'excellents combattants. Mais tandis que l'efficacité des guerriers provient de leur entraînement rigoureux, celle des berserkers découle de la rage qui les anime. Quand la fureur du combat déferle en eux, ils deviennent brusquement plus forts et plus résistants aux attaques. Maintenir un tel état exige une incroyable dépense d'énergie et les laisse épuisés quand le combat s'achève.

Restriction Réserve aux Amazone, Barbare & Orc.

Comp. gratuites Armes simples, Berserker.

Caractéristiques Physique 3 et 3 points de vie supplémentaires.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
+ 1 Point de vie Armes à deux mains* Armes longues* Bagarreur Casques Constitution accrue Courage Frappe brutale	+ 2 Points de vie Armes d'hast* Brise Choc Estropier Fouille Frénésie* Heaumes*	+ 3 Points de vie Ambidextrie Charge Etourdir Force surhumaine Furie* Lire et écrire Résiste « Désarmer »



Brigand

Le brigand n'est pas un voleur réellement fin ou subtil. Il pratique son métier dans les ruelles sombres des quartiers pauvres et souvent sur les voies commerciales, où il agresse tous ceux qui sont à la fois riches et sans défense. S'il s'attaque quelques fois aux habitants des villes, il préfère prendre pour cible les bourgeois ou les nobles égarés. Il ne tue que pour se défendre et ne se bat que lorsque c'est obligatoire.

Restriction *Aucune*

Comp. gratuites *Armes simples, Armures légères, Casques.*

Caractéristiques Physique 2 et 2 points de vie supplémentaires.

<i>Niveau 1</i>	<i>Niveau 2</i>	<i>Niveau 3</i>
Armes longues*	Armes à deux mains*	Armes d'hast*
Assommer	Armures moyennes*	Armures lourdes*
Fouille	Brise	Assassiner*
Frappe brutale	Brise bouclier	Bagarreur
Heaumes*	Crochetage 1	Crochetage 2*
Mendicité	Ecus*	Estropier
Rondaches	Egorger*	Fuite
Torture	Vol à la tire	Pavois*

Chaman

Le Chaman dispose du même choix de compétences que les Druides.

Restriction *Uniquement Barbare ou Orc*

Druide

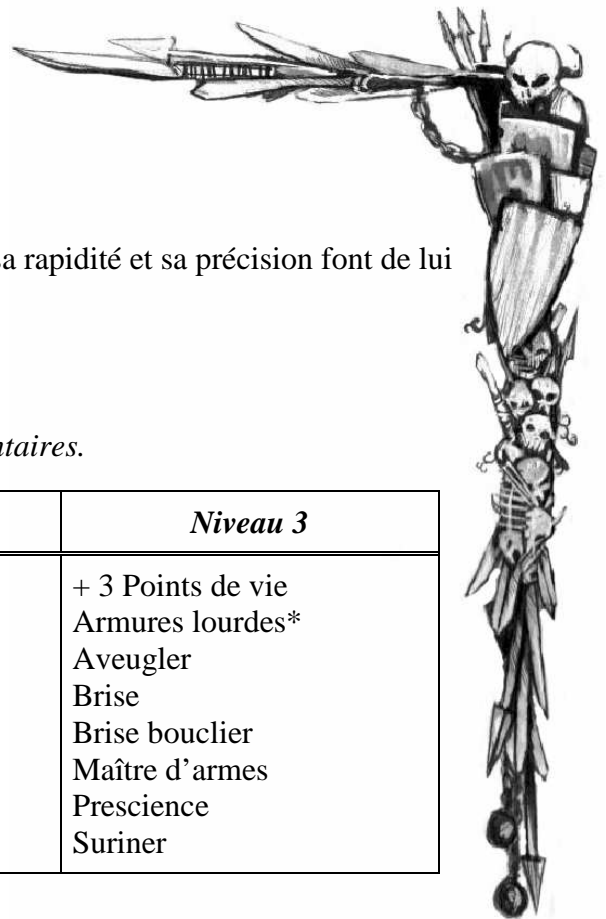
Serviteurs de la Nature, ils peuvent contrôler certains éléments pour protéger et défendre le cycle de la vie. Ces derniers ne prétendent pas maîtriser la Nature et seuls les citadins ont d'eux cette vision erronée. Au contraire, ils acquièrent leurs pouvoirs en ne faisant qu'un avec la Nature, tout en acceptant les aspects cruels de celle-ci. Ceux qui subissent leur courroux pour être entré sans autorisation dans un bosquet sacré ont bien souvent du mal à voir le bon côté du druide.

Restriction *Tout peuple sauf Elfyraeth et Orc*

Comp. gratuites *Armures légères, Con. des végétaux 1, Histoire et légendes, Premiers soins.*

Caractéristiques Physique 1 et 1 point de vie supplémentaire.

<i>Niveau 1</i>	<i>Niveau 2</i>	<i>Niveau 3</i>
Armes simples	Armes longues*	Armes à deux mains*
Casques	Bilingue*	Con. des métaux 3*
Con. des métaux 1	Con. des métaux 2*	Con. des végétaux 3*
Con. des monstres	Con. des végétaux 2*	Familier
Lire et écrire	Dissimulation végétale	Liste de sorts 3*
Liste de sorts 1	Liste de sorts 2*	Maîtrise des Eléments
Maître secouriste*	Salve de soin	Polyglotte*



Duelliste

Fin bretteur apportant souvent la mort lors d'un combat, sa rapidité et sa précision font de lui tant un expert des armes qu'un adversaire redoutable.

Restriction Aucune

Comp. gratuites Armes simples, Bottes multiples.

Caractéristiques Physique 2 et 2 points de vie supplémentaires.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
+ 1 Point de vie Armes longues* Armures légères Casques Coup précis Courage Esquive Rondaches	+ 2 Points de vie Ambidextrie Armes à deux mains* Armures moyennes* Désarmer Estropier Heaumes* Résiste première botte	+ 3 Points de vie Armures lourdes* Aveugler Brise Brise bouclier Maître d'armes Prescience Suriner

Guerrier

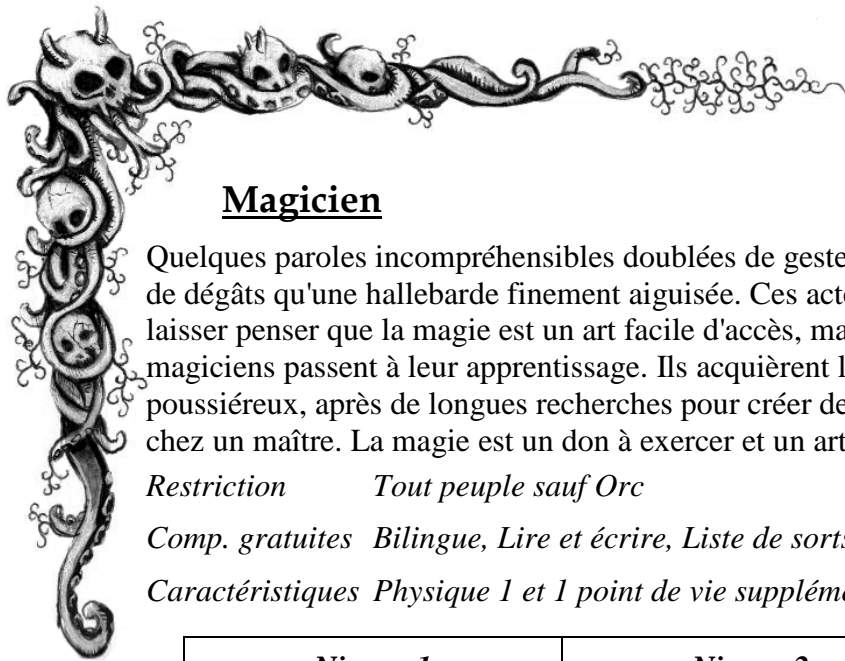
Le chevalier en quête perpétuelle, le seigneur de guerre local, le champion du roi ou le mercenaire endurci, tous sont des guerriers. Ils peuvent autant secourir la veuve et l'orphelin qu'apporter le malheur à ceux qui ne peuvent se défendre. La plupart des guerriers considèrent que les missions dangereuses et autres tâches aventureuses sont leur métier. Leurs entraînements poussés font d'eux de redoutables adversaires.

Restriction Aucune

Comp. gratuites Armes simples, Armures légères, Rondaches.

Caractéristiques Physique 2 et 2 points de vie supplémentaires.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
+ 1 Point de vie Armes longues* Armures moyennes* Casques Courage Ecus* Frappe brutale Heaumes*	+ 2 Points de vie Armes à deux mains* Armures lourdes* Bagarreur Brise bouclier Choc Désarmer Estropier Pavois*	+ 3 Points de vie Ambidextrie Armes d'hast* Armures de guerre* Bottes multiples Brise Charge Force surhumaine Résiste « Brise »



Magicien

Quelques paroles incompréhensibles doublées de gestes ésotériques peuvent faire davantage de dégâts qu'une hallebarde finement aiguisée. Ces actes, en apparence anodins, pourraient laisser penser que la magie est un art facile d'accès, mais ce serait oublier le temps que les magiciens passent à leur apprentissage. Ils acquièrent leur pouvoir de vieux grimoires poussiéreux, après de longues recherches pour créer des sorts, ou pendant un apprentissage chez un maître. La magie est un don à exercer et un art à dépasser.

Restriction Tout peuple sauf Orc

Comp. gratuites Bilingue, Lire et écrire, Liste de sorts 1.

Caractéristiques Physique 1 et 1 point de vie supplémentaire.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
+ 1 Point de vie Armes simples Casques Concentration Grimoire Histoire et légendes Lecture de la magie Politique	+ 2 Points de vie Armes longues* Armures légères Familier Liste de sorts 2* Polyglotte* Premiers soins Rondaches	+ 3 Points de vie Armes à deux mains* Esquive Fuite Incorruptible Liste de sorts 3* Maître secouriste* Maîtrise des Arcanes

Marchand

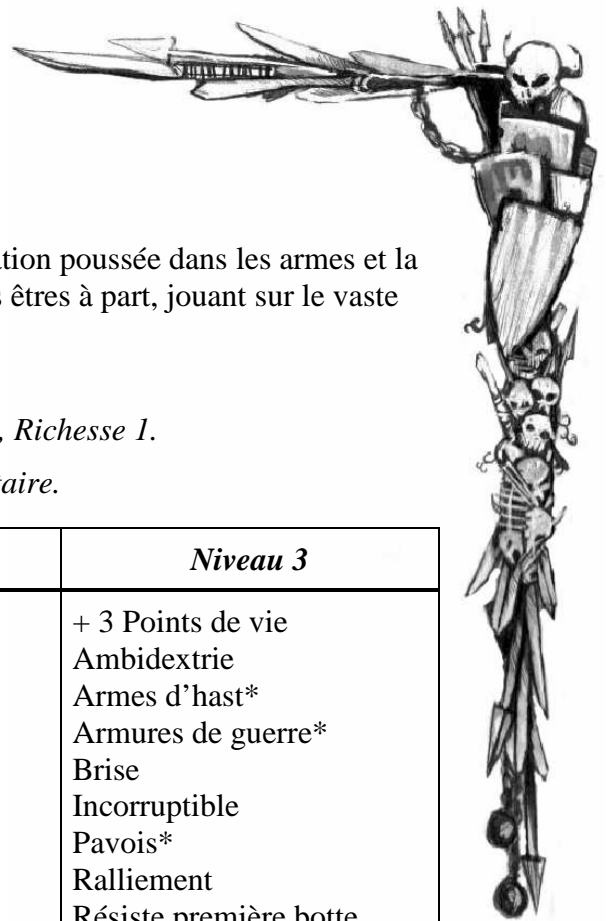
Doué d'un sens aigu pour les affaires, chaque marchand a cependant un domaine où il excelle. L'appât du gain est pourtant un point commun entre eux. Ils évoluent dans différentes sphères, faisant tourner l'économie des royaumes, pour leur plus grand bonheur, et celui de leur porte-monnaie. De grandes caravanes marchandes sillonnent le monde, pour trouver des objets rares qui se vendraient à prix d'or, ne reculant que peu de fois contre le danger des régions qu'ils traversent.

Restriction Tout peuple sauf Orc

Comp. gratuites Armes simples, Lire et écrire, Evaluation, Richesse 1.

Caractéristiques Physique 1 et 1 point de vie supplémentaire.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Assommer Coffre-fort Bilingue* Rondaches Fouille Histoire et légendes Politique Recel Résiste « Mendicité »	Armes longues* Armures légères Con. des végétaux 1 Incorruptible Marché noir* Polyglotte* Richesse 2* Utilisation des poisons 1*	Armures moyennes* Con. des végétaux 2* Courage Echoppe Esquive Fuite Richesse 3* Utilisation des poisons 2*



Noble

Les nobles ont reçu depuis leur plus jeune âge, une éducation poussée dans les armes et la politique. Leur statut au sein de leur société fait d'eux des êtres à part, jouant sur le vaste échiquier que représente le monde.

Restriction Tout peuple sauf Orc

Comp. gratuites Armes simples, Lire et écrire, Politique, Richesse 1.

Caractéristiques Physique 1 et 1 point de vie supplémentaire.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
+ 1 Point de vie Armes longues* Armures légères Armures moyennes* Bilingue* Coup précis Courage Richesse 2* Rondaches	+ 2 Points de vie Armes à deux mains* Armures lourdes* Bottes multiples Désarmer Ecus* Estropier Polyglotte* Richesse 3*	+ 3 Points de vie Ambidextrie Armes d'hast* Armures de guerre* Brise Incorruptible Pavois* Ralliement Résiste première botte

Prêtre

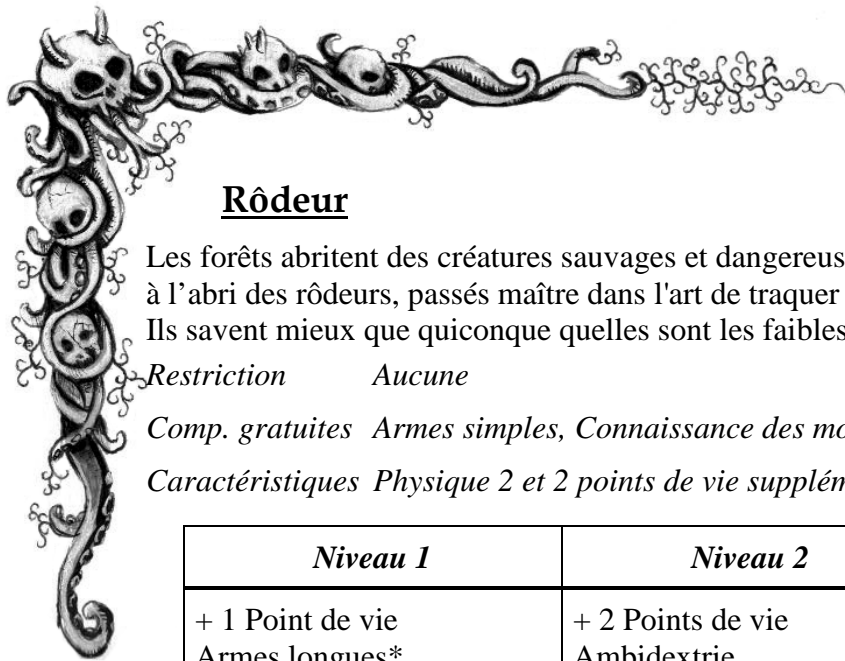
L'œuvre des dieux est en toute chose, dans les lieux de beauté comme dans les armées qui propagent la bonne parole l'arme à la main. Chacun de ces divins seigneurs confère à ses prêtres leurs pouvoirs afin qu'ils accomplissent sa volonté.

Restriction Tout peuple sauf Orc et Barbare

Comp. gratuites Armes simples, Lire et écrire, Rondaches.

Caractéristiques Physique 2 et 2 points de vie supplémentaires.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
+ 1 Point de vie Armures légères Casques Courage Histoire et légendes Liste de sorts 1 Politique Premiers soins	+ 2 Points de vie Armes longues* Armures moyennes* Bilingue* Concentration Ecus* Liste de sorts 2* Maître secouriste*	+ 3 Points de vie Communion Estropier Liste de sorts 3* Pavois* Polyglotte* Prescience Salve de soins



Rôdeur

Les forêts abritent des créatures sauvages et dangereuses. Mais même les monstres ne sont pas à l'abri des rôdeurs, passés maître dans l'art de traquer tout ce qui s'introduit dans une forêt. Ils savent mieux que quiconque quelles sont les faiblesses de leurs ennemis.

Restriction *Aucune*

Comp. gratuites *Armes simples, Connaissance des monstres, Premiers soins.*

Caractéristiques *Physique 2 et 2 points de vie supplémentaires.*

<i>Niveau 1</i>	<i>Niveau 2</i>	<i>Niveau 3</i>
+ 1 Point de vie Armes longues* Armures légères* Casques Fouille Frappe brutale Lire et écrire Rondaches	+ 2 Points de vie Ambidextrie Armes à deux mains* Armures moyennes* Con. de la forêt Courage Ecus* Ennemis jurés	+ 3 Points de vie Brise Désarmer Dissimulation végétale Estropier Liste Sorts 1 Druide Maître secouriste* Salve de soins

Sorcière du Destin

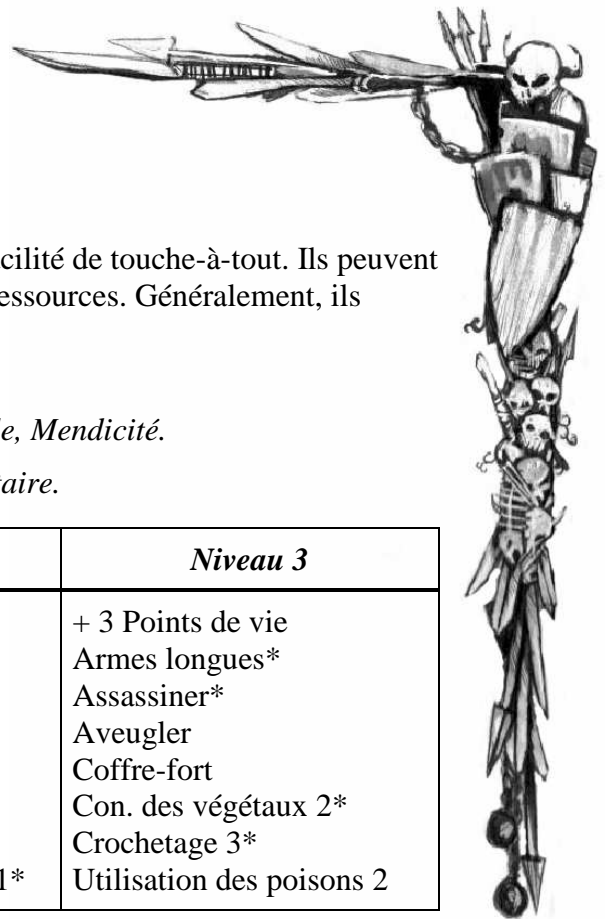
Nées pour devenir sorcières, ces humaines ne développent leur don qu'après avoir reçu l'enseignement d'une autre sorcière. Leur révélation accomplie, elles peuvent utiliser leur pouvoir pour altérer la destinée d'un être et pourquoi pas se jouer du temps. Très peu de femmes ont ce don, mais être une sorcière de la destinée fait d'elles des êtres puissants, craints et respectés. Cependant, l'espérance de vie des sorcières semble considérablement réduite, une conséquence plausible de l'utilisation de leur magie...

Restriction *Uniquement les femmes humaines*

Comp. gratuites *Armes simples, Don de Sorcière 1, Lire et écrire, Politique.*

Caractéristiques *Physique 1 et 1 point de vie supplémentaire.*

<i>Niveau 1</i>	<i>Niveau 2</i>	<i>Niveau 3</i>
Armures légères Assommer Crochetage 1 Fouille Histoire et légendes Lecture de la magie Liste de sorts 1 Torture	Bilingue* Con. des végétaux 1 Concentration Don de Sorcière 2* Familier Grimoire Liste de sorts 2* Utilisation des poisons 1*	Armes longues* Armures moyennes* Con. des végétaux 2* Don de Sorcière 3* Liste de sorts 3* Maîtrise des Arcanes Polyglotte* Utilisation des poisons 2*



Voleur

Ces roublards se distinguent des autres classes par leur facilité de touche-à-tout. Ils peuvent s'adapter à toutes les situations et sont bien sur plein de ressources. Généralement, ils s'évertuent à se glisser là où personne ne veut d'eux.

Restriction Tout peuple sauf Nain

Comp. gratuites Armes simples, Armures légères, Fouille, Mendicité.

Caractéristiques Physique 1 et 1 point de vie supplémentaire.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
+ 1 Point de vie Assommer Crochetage 1 Rondaches Lire et écrire Recel Torture Vol à la tire	+ 2 Points de vie Con. des végétaux 1 Crochetage 2* Egorger* Fuite Marché noir* Suriner Utilisation des poisons 1*	+ 3 Points de vie Armes longues* Assassiner* Aveugler Coffre-fort Con. des végétaux 2* Crochetage 3* Utilisation des poisons 2

IV. Derniers Calculs

Points de vie

A la base de points de vie, il faut ajouter le bonus donné par l'archétype et le cumul des compétences + *X Point(s) de vie* achetée(s), soient de 1 à 9 points de vie supplémentaire(s).

Physique

L'archétype détermine le score de Physique auquel s'ajoute 1 pour les Barbares *Querelleurs* et 3 points supplémentaires pour les personnages disposant de la compétence *Bagarreur*.

