

LES CHRONIQUES D'ARKANIA

Le Fanzine non officiel de DSA 4 en français

Novembre 2009

Au Sommaire

Résumé de l'histoire du monde

Présentation des races

Présentation des cultures

Présentation des professions

Présentation des religions

Survol des règles de base

Procédure de création de perso

Résumé des règles de Combat

Résumé des règles de Magie

Une carte d'Arkania en français

Des aides de jeu pour MJ

Des personnages pré-tirés

Feuille de perso en français

**HORS SÉRIE
SPÉCIAL RÈGLES**

Un kit pour commencer à
jouer avec les règles DSA4
et explorer le continent

ARKANIEN

Hoyé Hoyé braves gens !
Venez assister à la naissance des chroniques d'Arkania.

Au delà du brouillard, dans les lointaines contrées germaniques l'Oeil Noir s'est retiré depuis plusieurs années déjà. Là bas il a évolué, et parvenu aujourd'hui dans sa 4ème incarnation, il s'est métamorphosé, passant d'une simple ébauche comme l'était la version 1 que nous avons connue, à un système riche et complet d'une qualité rarement égalée. C'est cette richesse qui a fait naître notre passion pour ce JdR, et notre motivation pour le traduire.

Dans ces «Chroniques» nous allons essayer de vous le dévoiler. Vous y trouverez les bases du jeu et leur richesse.

Mais malgré l'importance et le volume de ce numéro «Hors Série», il nous restera énormément à vous apprendre.

Les prochaines parutions seront un peu moins importantes, elles ne compteront que 50 pages maximum. et sortiront tous les trois mois, avec peut-être un supplément, si votre attitude est suffisamment honorable.

Nous pourrions peut-être envisager par la suite, de vous livrer ces parchemins tous les deux mois, si parmi vous des scribes se portent volontaires pour rejoindre la Guilde des Chroniques d'Arkania. N'oubliez cependant jamais, messires, que notre déférence à votre égard ne fait pas de vous un maître. Hors de question pour nous, de nous plier à vos exigences, de supporter votre ire ou vos manques de manières. Non ! Car nous nous proposons d'être vos guides, point vos serviteurs.

Si telles sont vos intentions, passez votre chemin.

En clair, à la place de râler parce que les publications sont trop espacées ou qu'il manque des informations importantes, vous pouvez toujours apporter votre contribution à ce projet.

Mais attention ! Apporter sa contribution ne veut pas dire remettre en cause le travail déjà accompli, ou passer son temps à discuter bêtement sur l'utilisation d'un terme plutôt qu'un autre. Ceci, d'autres s'en chargeant vous pouvez toujours les rejoindre.

Les critiques seront donc toujours acceptées, voire bienvenues, si elles sont constructives, mais nous les balaierons d'un revers de main si elles n'apportent rien. Les râleurs chroniques ou les puristes patentés ont eu des années pour proposer leur vision du monde de Dèrè, et peuvent toujours le faire ailleurs si notre travail ne leur convient pas.

Nombre d'entre vous trouveront ces paroles bien peu accueillantes, mais force est de constater que la plupart de ceux qui nous ont éphémèrement rejoint, ne l'ont fait que pour profiter du travail des autres et tout remettre en cause sans jamais rien apporter d'autre qu'une perte de temps. Vous comprendrez certainement que ce comportement nous mène à quelques avertissements.

Dans ce premier volume, vous trouverez dix personnages prêtés afin de vous lancer dans cette aventure fantastique car comme vous pourrez le constater, la création de personnages dans ce monde, offre une richesse inégalée (grâce aux différentes races, cultures et professions) et permet d'avoir plusieurs joueurs de même race mais complètement différents autour d'une même table. De là, vient notre principale motivation pour ce jeu de rôle, mais cette richesse implique de nombreuses informations qui ne peuvent être livrées en un seul volume. Pour ceux qui voudraient créer leur propre personnage, ils pourront trouver un complément d'informations sur le site: <http://www.oeil-noir.com>.

Responsabilité

Les Chroniques d'Arkania sont réalisées bénévolement et diffusées gratuitement (en aucun cas elles ne peuvent être vendues), à l'initiative de l'association :



<http://www.terres-de-legende.org>
Responsable légal : Sylvie RAFFI
sylvie.raffi@terres-de-legende.org

Propriétés

Ce fanzine n'est pas officiel. L'Œil Noir, Das Schwarze Auge en allemand, sont des marques déposées ; les textes, même traduits en français, ainsi que les illustrations originales sont la propriété de FanPro et d'Ulisses.



<http://www.fanpro.org/>



<http://www.ulisses-spiele.de/>

Les images, textes, noms et logos sont utilisés sans intention aucune de leur porter préjudice ni d'en tirer profit. Leur publication ou utilisation seront arrêtés sur simple demande des auteurs ou de l'éditeur.

Ont participé à ce numéro :

Arwen Seltor, Yannick et Sandy

Relecture et correction :
Serge et Steve

Si vous avez du temps et envie de participer aux prochains numéros des Chroniques d'Arkania, n'hésitez pas à nous rejoindre.

L'Oeil Noir 4

Présentation du Jeu.....	P. 4
Résumé de l'histoire du monde. P.	5
Présentation des Races	P. 13
Présentation des Cultures	P. 15
Présentation des Professions	P. 18
Présentation des Religions	P. 33
Survol des règles de base	P. 47
La feuille de personnage.....	P. 55
Procédure de création de perso ..	P. 59
Résumé des règles de Combat ...	P. 65
Résumé des règles de Magie	P. 73
Aides de jeu pour MJ	P. 77
Une carte d'Arkania en français	P. 81
10 Personnages pré-tirés	P. 83
Annexes: Feuille de Personnage	P. 93
Documents pour MJ.....	P. 99



PRÉSENTATION DE L'Oeil Noir 4

La version 4 de l'Oeil Noir, n'a plus grand chose en commun avec la version 1 (seule version publiée en français), et n'a aujourd'hui plus rien à envier, (bien au contraire !) à d'autres Jeux de rôle bien connus....

L'Oeil Noir 4 est présenté comme un Jeu de Rôle «médiéval-fantastique-réaliste», ce qui signifie que même le fantastique et le miraculeux semblent logiques dans la structure du monde et que les éléments fantastiques et réalistes de ce monde sont étroitement entremêlés. Par exemple, alors qu'un simple magicien n'aura pas le pouvoir de brûler une ville, un cercle entier de mauvais magiciens suicidaires ou un dragon impérial courroucé pourraient bien être capables de le faire. Le dit dragon est certes capable de voler, mais il peut être blessé et exige toujours des quantités suffisantes de nourriture (comme un boeuf tous les deux ou trois jours).

Le «fantastique-réaliste» signifie également que les PJ (personnages joueurs) ne rencontreront pas des «monstres» et des PNJ (personnages non joueurs) «adaptés à leur niveau» ; comme dans la vie réelle, ils rencontreront des êtres de toutes sortes, de toutes races, de tous «niveaux» et il leur incombera de déterminer s'ils sont de «taille» à les affronter, ou s'il serait plus raisonnable de s'éclipser...

D'autre part, les règles de l'Oeil Noir 4 tendent à favoriser le «rôle-play», et pour ce faire, un MJ (Maître de Jeu) avisé devra veiller à ce que les joueurs jouent réellement les avantages et désavantages de la race et de la culture de leurs personnages.

Les Avantages et Désavantages d'un personnage ne sont pas là que pour «récupérer des points de création». Ils devront être joués *réellement*.

La notion de «badocisation» des elfes est également un apport essentiel pour favoriser le RP (Rôle-Play); elle évite les excès que l'on peut constater dans d'autres JdR, et les elfes «gros-bilesques». Même si les Elfes dans l'Oeil Noir 4 ont d'énormes avantages magiques au départ, ce qui est logique puisque ce sont des êtres «d'essence magique», ils ont également d'*énormes désavantages* en jeu, qu'il ne faut pas négliger pour conserver tout l'intérêt de jouer cette race, ainsi que le réalisme global et l'équilibre de ce JdR.

La méthode de distribution des Points d'Expérience peut également contribuer largement à favoriser le RP et profiter au maximum des possibilités de ces règles. Vous trouverez dans la rubrique «Aides de jeu pour MJ», une méthode de distribution de PExp (testée et approuvée), qui permet d'encourager les joueurs au RP et à exploiter toutes les possibilités de leurs personnages respectifs. Les règles de l'Oeil Noir 4, notamment grâce à l'ajout des «cultures», offrent des possibilités quasi illimitées en matière de personnages, ainsi qu'une souplesse rare.

Dans cette version, le réalisme et la logique sont également de mise pour les aptitudes des personnages, puisque les valeurs de ces aptitudes sont basées sur 3 qualités principales. Ceci implique que le joueur devra effectuer 3 jets de dés à chaque épreuve.

Certains trouveront ceci tout à fait naturel, mais pour ceux qui ne sont pas des adeptes des lancés de dés trop nombreux, et qui préfèrent ne lancer qu'un jet de dé par épreuve d'aptitude, il existe une méthode «simplifiée», que vous trouverez également dans la rubrique «Survol des règles de base», qui répondra à leurs attentes, mais qui respecte toutefois le principe des 3 qualités principales.

Le réalisme-fantastique signifie aussi que le monde fantastique de l'Oeil Noir 4 est conçu de manière réaliste : en dehors de la magie et des races mythiques, la plupart des «valeurs» et le style de vie que nous connaissons sur la Terre à l'époque médiévale, s'appliquent à Arkania dans la plupart des cas.

Maîtres de jeu (MJ) et joueurs doivent aussi garder à l'esprit qu'Arkania continue à «vivre» même lorsqu'ils ne jouent pas : des humains, des elfes et des nains naissent et meurent, ils travaillent dans leurs champs, vaquent à leurs occupations, combattent pour des causes ou pour de l'argent, négocient des accords commerciaux, etc.

Comme la plupart des jeux de rôle sur papier, le fonctionnement des règles de l'Oeil Noir 4 s'appuie sur des données chiffrées qui permettent d'indiquer le niveau de capacité dont dispose un Personnage Joueur (PJ) ou un Personnage Non Joueur (PNJ).

Pour jouer un personnage, tout ce dont vous aurez besoin, est une feuille de personnage (pour indiquer ces valeurs), un crayon et des dés. Comme dans l'Oeil Noir 1, vous n'aurez besoin que de dés à 20 faces (D20) et de dés à 6 faces (D6).

CHRONIQUE DE L'HISTOIRE DU MONDE

Nous ne raconterons pas ici les différentes légendes concernant la création de ce monde et de la planète Dère, car il serait long et fastidieux de raconter les différentes versions, chaque race ayant ses propres légendes à ce sujet. Nous nous contenterons de citer quelques périodes importantes dans l'histoire du continent «Arkania», (l'un des quatre continents de Dère*), quelques faits communs à toutes les histoires et légendes, ainsi que leur chronologie approximative.

Note : Nous donnons ici les datations d'après les deux principaux calendriers arkanien : avant et après CB (Chute de Bosparan) et le plus utilisé aujourd'hui chez les humains : avant et après Hal (An 0 = couronnement du dernier Empereur en date : Hal).

Ce qui semble certain, c'est qu'il y a plus de 20000 ans, seuls les «anciens peuples» vivaient sur Arkania : les Echx (ancêtres des Achaz), les Dragons, les Géants, les Trolls, les Cyclopes, etc. ainsi que les ancêtres des Orcs, qui à cette époque vivaient nus et non armés.

Une grande partie des légendes naines prétend que le peuple Nain serait apparu il y a environ 10000 ans.... Toutefois, d'autres légendes parlent d'un temps bien plus reculé, où les Nains vivaient à la surface de Dère. Bien que beaucoup de Nains la contestent avec virulence, cette version paraît confirmée entre autres, par l'histoire des Elfes, qui raconte que les Elfes de Lumière (les ancêtres des Elfes actuels), avaient rencontré des Nains dans les plaines arkanien. Mais les calendriers elfiques ne correspondant à aucun autre calendrier arkanien, (sans doute à cause de la perception particulière du temps qu'ont les Elfes, et aussi à cause de leurs repères différents dans l'Histoire), il est difficile de situer cette période avec exactitude.

Un autre fait semble confirmer cette hypothèse : malgré tout, les Nains prétendent toujours avoir vécu sur Arkania bien avant l'arrivée des Elfes....

Une chose semble toutefois certaine : avant la venue des Elfes de Lumière (il y a approximativement entre 17000 et 20000 ans), la magie n'existait pas sur Dère. En effet, les Elfes étant des êtres «d'essence magique», ce sont les Elfes de Lumière qui auraient apporté l'Energie Astrale sur ce monde, de par leur simple présence. Cette énergie émanait d'eux et s'est alors répandue sur toute la planète.

Les Dieux auraient considéré ceci comme un «cadeau» des représentants du monde de Lumière. Ils leur auraient ainsi pardonné de ne pas les vénérer et de les considérer comme des «égaux». (Les Elfes de Lumière ne vénèrent aucun dieu). L'Energie Astrale, le «cadeau des Elfes», devient alors le 7^e Élément de Dère.

* Les quatre continents de Dère sont : Arkania - Myranor - Surturia - Uthuria.

Il y a environ 12000 ans (env. 13000 ans av. Hal), les Elfes de Lumière repartent mais laissent un certain nombre des leurs, qui souhaitent vivre sur Dère. Ceux-ci, ainsi que leurs descendants, furent nommés plus tard les «Hauts Elfes». A cette époque, ils vivaient principalement à «Sala Mandra» dans les Monts de la Salamandre et en parfaite harmonie avec les peuples arkanien. Presque 3000 ans s'écoulèrent ainsi paisiblement.

Puis survint la première Guerre des Dragons (environ 9500 ans av. CB ; 10500 ans av. Hal) : Six nouveaux Dragons sont exilés sur Dère. Pyrdacor est l'un d'entre eux.

500 ans plus tard, Pyrdacor terrasse le dieu du soleil des Achaz. C'est à peu près à cette période qu'on note l'apparition mythique des Nains dans la Forêt de Fer. Pendant ce temps, Simia ose explorer le monde et les Hauts Elfes construisent les premières grandes citées elfiques. D'après l'Histoire elfique, les Hauts Elfes auraient appris plus tard à quelques Nains à «apprivoiser» l'Energie Astrale et c'est ainsi que les premiers Géodes seraient apparus.

Quelques siècles plus tard, les Elfes entrent en guerre contre les Orcs.

* Autour de 7630 av. CB (env. 8620 av. Hal) : apogée des premières guerres des Elfes contre les Orcs. Entre temps, Pyrdacor continue sa campagne d'asservissement des peuples. Les Achaz (hommes-lézards) tombent sous son emprise. Ils le vénèrent comme un dieu, pour ses connaissances et sa puissance. Pyrdacor a ainsi la main mise sur une grande partie de la région sud d'Arkania. (actuel Désert de Khôm et la région située au sud).

* Environ 7500 ans av. CB (8500 ans av. Hal), Pyrdacor parvient à convaincre la majeure partie des Hauts Elfes de l'adorer comme un dieu. Les Hauts Elfes interrompent tout contact avec Simias (surnommé «Celui qui marche dans la Lumière»). Certains Elfes refusent catégoriquement et s'éloignent des leurs pour fonder leurs propres clans en forêt ; ils abandonnent les grandes citées, et retournent dans les Monts de la Salamandre. Ils ne sont qu'une petite minorité et deviennent les premiers «Elfes des bois». C'est la première division du peuple elfique.

Alors que les Elfes des bois s'organisent en petits clans et reprennent un mode de vie «elfique» dans les forêts des Monts de la Salamandre, une grande extension de l'Empire des Hauts Elfes commence.

* Environ 1000 ans plus tard, 6500 ans av. CB (7500 ans av. Hal) : d'autres feront de même : les Elfes des régions les plus éloignées des grandes citées elfiques, ne se sentant pas concernés par le culte de Pyrdacor mais n'ayant pas encore exprimé leur désaccord, s'isolent eux aussi des Hauts Elfes et de leur empire florissant. Ils rejoignent les Elfes des Bois dans les Monts de la Salamandre.

* Pendant ce temps, vers 7200 av. CB (8200 av. Hal): Les Achaz, au service de Pyrdakor, entrent en guerre contre les Nains. Cette guerre va durer 3000 ans... Ce serait à peu près à cette période que les premières tribus des Hommes des bois débarquent sur le continent Arkanien, probablement venus d'Uthuria* par la mer. Toutefois, ils se montrent discrets et restent confinés dans les jungles du Sud, continuellement pourchassés par les Achaz.

* Environ 5000 ans av. CB (env. 6000 ans av. Hal): Débute la grande tempête des hordes du Sans-Nom sur l'Empire des Hauts Elfes.

De son côté, Pyrdakor envoie des esprits élémentaires asservis contre les nains (qui refusent toujours de le vénérer). Les Géodes concluent un pacte avec le Seigneur Élémentaire du Minerai grâce auquel Pyrdakor perdra plus tard la guerre - et du même coup, son pouvoir sur cet élément. En raison d'une catastrophe élémentaire, Maraskan est séparée du continent : le Golfe de Perricum apparaît.

* 4800 av. CB (5793 av. Hal) : Les Nains de l'Enclume défont une grande armée de Dragons.

La grande expansion des Hauts-Elfes se poursuit et leur connaissance du monde s'accroît d'autant..

* Environ 4600 ans av. CB (env. 5590 ans av. Hal): Pyrdakor se révèle aux Hauts Elfes, leur donne le pouvoir sur les éléments et ordonne la construction de villes élémentaires.

Une dizaine d'années plus tard, Simyala est construite dans la forêt impériale.

* Environ 4500 ans av. CB (5490 av. Hal): La ville elfique nommée Tie'Shianna est construite dans le 'Jardin de Pyrdakor' (région qui deviendra plus tard le Désert de Khôm).

Pyrdakor envoie des créatures de Pierre et de Métal contre les Nains.

* Vers 4400 av. CB (5400 av. Hal) : Exode des Géodes sous la conduite de Brandan fils de Brodosch.

* Autour de 4200 av. CB (env. 5200 av. Hal): Ometheon installe 12 clans elfes dans la «Tempête du Ciel» au nord du pays des Yétis.

A cette même période, débutent les Guerres Élémentaires: le Géode Brandan vole la clé élémentaire du Minerai gardée à Tie'Shianna et termine la guerre contre Pyrdakor avec les autres Géodes.

Les Nains signent un traité de paix avec les Dragons et les Achaz. Ils passent, avec le Seigneur Élémentaire du Minerai, un pacte qui sera l'objet de nombreuses légendes..

* Environ 4100 ans av. CB (env. 5100 av. Hal): Création de Pardona par Pyrdakor. Pardona, une Haute Elfe se laisse séduire par Pyrdakor et devient totalement corrompue. Rongée par sa soif de pouvoir et de puissance, elle perd sa «nature elfique»

*Uthuria : continent situé au sud d'Arkania

au profit d'une nature démoniaque. Pardona changera la face du monde elfique. A peu près à cette époque, s'achève la construction de la «Tempête du Ciel» dans les glaces éternelles au nord du pays des Yétis. Des nains forment la «Fraternité de Dévotion à Ingerimm» (clergé d'Ingerim).

* Environ 4000 av. CB (env. 5000 av. Hal): Orima est enlevée. La «Nuit de Sang», Ometheon est tué. Les Hauts Elfes s'enfuient et survivent grâce à l'aide de Pyrdakor.

* Environ 3950 ans av. CB (env. 4950 av. Hal) : Des réfugiés de la «Tempête du Ciel» naît le peuple des Elfes des Glaces.

* Environ 3900 ans av. CB (env. 4900 av. Hal): Création des «Elfes noirs» par Pardona.

Xagul devient le premier Grand Roi des Nains

* Vers 3800 av. CB (4800 av. Hal): Séparation définitive des Géodes entre les «Serviteurs de Sumu» et les «Seigneurs de la terre» ; à Xorlosch, Largorax devient le premier «Gardien de la Force».

* Environ 3600 ans av. CB (env. 4600 av. Hal): Les Hauts Elfes de Mandalyas s'endorment pour un très long sommeil. Certains Elfes des clans environnants quittent la région avec l'intention d'abandonner les grandes cités elfiques et reprendre leur mode de vie originel ; ils partent s'installer dans les steppes au nord des Monts de la Salamandre. Ils vont ainsi devenir les «Elfes des Steppes».

* Env. 3500 ans av. CB (env. 4500 av. Hal) : Le Rogolan est accepté comme le système d'écriture universel du peuple Nain, malgré l'opposition des Géodes.

* Environ 3080 ans av. CB (env. 4070 av. Hal): Déménagement de beaucoup de clans des Nains de Xorlosch ; Les Elfes des Bois les aident et par la suite, des rencontres régulières seront organisées entre les Elfes et les Nains.

Les Nains tentent également des rencontres avec les Hauts Elfes pour «négocier» des accords de paix..

* 3075 ans av. CB (4068 av. Hal) : Le Nain Calaman vole la Couronne d'Orgamon dans la forteresse de Pyrdakor.

* 3072 av. CB (4065 av. Hal) : «Jour de la Colère» ; pour la première fois, un Nain en tue un autre. La terre tremble et les fils de Brogar partent pour l'Epée d'Airain. Calaman, de la tribu de Curoban, est banni de Xorlosch.

* Environ 3000 av. CB (env. 4000 av. Hal): Le roi (le plus puissant) des Basilics détruit la ville elfique de Simyala.

Pardona est envoyée dans les bas enfers.

Les Tulamides débarquent dans le sud d'Arkania et s'établissent sur la côte sud.

De nombreux Nains quittent Xorlosch

* Environ 2500 av. CB (env. 3500 av. Hal) : Les premiers colons Hjaldingers (ancêtres des Thorwalers) tentent de débarquer dans le nord ouest d'Arkania. Ils ont quitté Myranor car les combats font rage là bas contre les Shakagra, des Elfes noirs.

* Environ 2400 ans av. CB (env. 3400 av. Hal) : La géante Chalwen, oracle, révèle aux Hauts Elfes leur adoration pour un faux dieu. Les Hauts Elfes se révoltent contre l'emprise de Pyrdacor.

* Environ 2260 av. CB (env. 3250 av. Hal) : Début de la deuxième Guerre des Dragons entre les armées de Pyrdacor et de Famerlors. Cette guerre va durer 150 ans.

* Environ 2250 ans av. CB (env. 3240 av. Hal) : Les Elfes combattent les hordes du Sans-Nom que Pyrdacor avait appelées en renfort et fédérées.

* 2220 ans av. CB (3213 av. Hal) : Chez les Elfes, Isiriel tombe.

* 2200 ans av. CB (3193 av. Hal) : Destruction de Tie'Shiannas par le Sans-Nom.

* 2190 ans av. CB (3183 av. Hal) : Silence des chansons dans les cavernes des chutes de Dornak.

* 2100 av. CB (3093 av. Hal) : Fin de la seconde Guerre des Dragons avec la défaite de Pyrdacor. Le Désert du Khôm est formé. Les années du chaos dominant Arkania. (Les sources tulamides, elfiques et naines confirment cet événement). Pyrdacor est détruit, l'Empire de l'Achaz Zze Tha est envoyé dans une sphère. Les Hauts Elfes sont presque exterminés ; les survivants se sont éparpillés et adoptent le mode de vie des Elfes des Steppes. Ils deviendront ceux qu'on nomme aujourd'hui les Elfes des Prairies. Les Tulamides profitent de cette période pour remonter vers le nord et coloniser des territoires. Dans le Massif de Raschtoul, des Nains rencontrent des Tulamides et leur enseignent l'art de la forge.

* 2042 av. CB (3042 av. Hal) : Fondation de Fasar, la ville des Tulamides, alors que ce peuple commençait à s'installer dans le Mhanadistan.

* Environ 2020 av. CB (env. 3042 av. Hal) : Unification des clans Tulamides sous un Scheik al Scheik. Rashtul al-Scheik règne comme premier Scheik al-Scheik pendant environ 250 ans. Des légendes parlent des rites echsiques (ancêtres des Achaz) prolongeant la vie.

Les Tulamides peuplent le Mhanadistan inférieur.

* Env. 2000 av. CB (3000 av. Hal) : Pardona est libérée par le Sans-Nom de la captivité du Sultan et revient en Arkania.

Les Tulamides entrent en guerre contre les Achaz (cette guerre va durer 250 ans). Sous la conduite du Rashtul-al-Sheik et de Bastrabun ibn Rashtul, les

Tulamides chassent le peuple Achaz du Mhanadistan et s'y installent.

Ce serait à cette époque que Mada aurait brisé le 7ème Élément, afin de donner aux humains la possibilité d'utiliser l'Energie Astrale et ainsi de pratiquer la magie.

* Aux environs de 1984 av. CB (2977 av. Hal) : Fondation de la ville de Rashtul.

* Environ 1800 av. CB (env. 2800 av. Hal) : L'Elfe de Lumière Arikalion est empoisonné.

Une expansion des Elfes des Prairies (ce qui reste des Hauts Elfes) commence dans tout le centre Arkanien. Cette expansion progressive va durer 800 ans.

Des tribus Tulamides des Courbes de la Darpat (les tribus Beni Nurbad et l'Al'Hani) partent vers le nord-ouest. Leur périple prend fin après de longues années et ils s'installent dans les régions élevées au sud de la Montagne Grise. Ce «nouveau» peuple qui émerge alors, et qui n'a plus grand chose en commun avec les Tulamides du sud, est l'ancêtre de ceux que nous appelons aujourd'hui les «Norbards» (dont la langue s'appelle encore «Alaani»).

* Entre 1777 et 1750 av. CB (entre 2770 et 2743 av. Hal) : Les premiers magiciens Tulamides commencent à sévir.

* Aux environs de 1750 av. CB (2750 av. Hal) : Ere des Sultans. Les Tulamides, dirigés par Bastrabun, chassent le peuple Achaz et l'exilent en grande partie sur l'île de Maraskan, dans les marais autour de Selem et dans les jungles des Monts de la Mousson. Bastrabun érige un rempart magique contre eux, afin qu'ils ne puissent revenir.

Fondation de Khunchom (Kushan) sur les ruines de la ville Achaz (hommes-lézard) d'Yash-Hualay. Bastrabun choisit cette ville comme le siège du gouvernement et se fait appeler à partir de ce moment «le Sultan».

Dans les années qui suivent, plusieurs villes humaines vont être fondées : Zorgan, El Lanka (aujourd'hui Llanka), l'El Burum (Elburum), Baburin, le Nebachot (Perricum), l'Elem (Selem), Mirham et Al'Anfa.

* Vers 1660 av. CB (env. 2650 av. H.) : Des colons venus de Hjaldingard (Myranor) accostent à Fertilia (aujourd'hui la région Horasienne).

* Env. 1626 av. CB (2620 av. Hal) : Les Hjaldings, un peuple venant du Pays de l'Or (Myranor), accostent sur les rivages arkanien ; 600 survivants de leur périple abordent une côte enneigée du nord d'Arkania. Ils dressent leur campement d'hiver et donnent le nom d'Olaport à leur premier village (aujourd'hui Olport).

Ce sont les ancêtres des Thorwaliens.

* De 1607 à 1326 av. CB (de 2600 à 2319 av. Hal) : Temps des Mages Moguls de Gadang.

* Environ 1500 ans av. CB (env. 2500 av. Hal): D'autres émigrants du Pays de l'Or (Myranor) débarquent sur Arkania au niveau de Fertilia (aujourd'hui la région Horasienne). Certaines sources prétendent que ces familles étaient des détenus condamnés à l'exil et qu'Arkania était le «pénitencier» des gens du Pays de l'Or, mais ces sources n'ont jamais été confirmées ni réfutées.

* Environ 1500 av.CB (env. 2500 av Hal) : Chez les Elfes, Niamh Cheveux d'or crée les «Silvanden'Fae de Karen» dans le nord du Boreland.

* 1492 av. CB (2485 av. Hal.) : Fondation de l'Empire de Bosparan ; Empereur Horas premier. Le demi-dieu Horas apparaît aux colons myranoriens. Ils fondent l'Ancien empire, dont la capitale est Bospara (maintenant Saltes) ; Horas devient le premier Empereur, et règnera durant plus de 500 ans. A l'endroit où il est apparu aux colons, la ville d'Horasia est fondée. A partir de ce moment, les humains vont s'entre-tuer pour les territoires et le pouvoir. L'Empire s'étend, colonisant sans distinction les territoires des Orques, des Nains, des Elfes et des Gobelins.

* 1482 av. CB (2475 av. Hal.) : Des immigrants du Pays de l'Or (Myranor) débarquent sur à la côte occidentale arkanienne du Yaquir.

* De 1357 à 1325 av. CB (de 2350 à 2318 av. Hal) : Guerre des Scorpions

* Aux environs de 1300 av. CB (2300 av. Hal.): des Thorwalers atteignent la côte d'Albernie, mais ils ne s'y installent pas.

* 1256 av.CB (env. 2250 av. Hal.) : Fondation de la mythique «Grande Salle du Vent» d'Olport à l'aide des Elfes des glaces (Firnelles)

* Environ 1000 ans av. CB (env. 1993 av. Hal.) : Pardona créé les premiers «vers des glaces».

* 883 av. CB (1876 av. Hal.) : L'armée de Bosparan passe le Yaquir. Des Nains de l'Enclume se lancent à l'assaut d'un avant-poste de l'armée de Bosparan à la source du Yaquir. Le premier contact entre Nains et colons du Pays de l'Or (Myranor) est sanglant.

* 881 av. CB (1874 av. Hal) : L'armée de Bosparan défait les troupes du Sultanat du Diamant

* Env. 875 av. CB (env. 1870 av. Hal) : Belen-Horas s'autoproclame empereur divin, ce qui provoque la colère des dieux ; l'Empire décline. Le peuple de Bosparan commence la fondation de villes dans le Sud.

* 873 av. CB (1866 av. Hal) : Début de la Guerre des Trolls. Cette guerre va durer 17 ans au cours desquels la race Troll sera presque entièrement anéantie.

* 872 av. CB (1865 av. Hal) : Bataille du virage du fleuve Darpat, conquête de Nebachot (aujourd'hui Pericum) par l'armée de Bosparan, victoire sur le

Sultanat du Diamant. Le dernier Sultan de Nebachot meurt ; sa veuve Dassareth proclame Zorrigan nouvelle capitale des Tulamides du nord.

* 871 av. CB (1864 av. Hal) : Première Marche des Ogres.

* 870 av. CB (1863 av. Hal) : Fondation de la Nostrie et de l'Andergast.

Découverte des Elfes des prairies par l'amiral Sannin. Des elfes s'établissent entre l'Enclume, le Yaquir et le grand fleuve.

* 868 av. CB (1861 av. Hal) : Une expédition conduite par l'amiral Sannin atteint l'embouchure du Bodir, en un lieu nommé Thorwal, et se heurte à l'hostilité de ses habitants. Dans l'Ancien Empire, le nom de Thorwaler devient alors synonyme de sauvagerie et de grossièreté, toutes les expéditions ou les ambassades envoyées là-bas reviennent bredouilles.

* 860 av. CB (1853 av. Hal) : Fondation de Ferdok, Havena, Gareth et Rommils.

Dans les décennies qui suivront, beaucoup de territoires elfes seront colonisés par les humains. Les Elfes sont contraints de reculer dans les forêts et les montagnes les moins peuplées.

* de 856 à 619 av. CB (1849 à 1612 av. Hal) : Dynastie des Empereurs Sages, ou L'Age des Empereurs de la paix ; le dernier, Haldur-Horas, constate que Gareth est devenue plus prestigieuse que Bosparan ; il décide donc d'augmenter les taxes, ce qui déclenche une guerre civile ; Gareth est soumise, mais Haldur-Horas se fait assassiner.

Avec l'expansion des humains, les territoires elfiques diminuent comme peau de chagrin.

* de 854 à 619 av. CB (1847 av. Hal) : Indépendance de l'Andergast et de la Nostrie

* Vers 807 av. CB (env. 1800 av. Hal) : Les Tulamides sont victorieux sur H'Rabaal, le centre politique et religieux des Achaz ; fin de la grande culture Achaz.

* 720 av. CB (1713 av. Hal) : Expulsion des Elfes de Taladur par les humains.

* 709 av. CB (1702 av. Hal) : La reine Dolopia III proclame l'indépendance du royaume d'Aranie.

* 641 av. CB (1634 av. Hal) : Le peuple de Bosparan chasse les Tulamides.

* 618 av. CB (1611 av. Hal) : Sylla est annexée. Les Deux Cent jours de Gareth.

* 569 av. CB (1562 av. Hal): Deuxième insurrection de Gareth.

* 568 av. CB (1561 av. Hal): Fran-Horas dit «le Sanglant», fils d'Haldur-Horas, soumet Gareth à un joug encore plus pesant ; la ville se révolte et entraîne avec elle d'autres provinces. Durant la Bataille des quatre armées, Fran-Horas invoque un archidémon.

pour se débarrasser de ses ennemis. Le démon détruit les deux armées dans la Première Bataille des démons. Fran-Horas disparaît mystérieusement quatre ans plus tard.

* Environ. 564 av. CB (1557 av. Hal): Les temps sombres de l'Empire Bosparanien commencent.

* de 557 à 157 av. CB (de 1550 à 1150 av. Hal): Début de «l'Âge sombre» qui va durer 400 ans : les Orcs conquièrent une partie de l'Empire, la science décline et des cultes païens s'instaurent ; les Orcs sont finalement repoussés grâce à une alliance Nains-Elfes.

* de 509 à 415 av. CB (de 1502 à 1408 av. Hal) : Règne du légendaire Sultan Sheranbil V l'Éternel sur les Tulamides.

* Dès 460 av. CB (dès 1453 av. Hal) : Isegrein le rôdeur a des contacts amicaux et réguliers avec des Elfes des Prairies. Les territoires elfiques continuent de fondre. La colère gronde chez les Elfes des Bois.

* Entre 400 et 300 av. CB (1393 et 1293 av. Hal): Beaucoup de Tulamides migrent et peuplent de manière «paisible» (colonisent) le cour supérieur du Yaquir.

* 300 av. CB (1293 av. Hal) : Début de la Guerre des Elfes, entre les Nains et les Elfes des Prairies. Simultanément les «Fourrures Noires» (Orcs) pénètrent par les frontières du nord dans l'Empire Bosparanien.

* A partir de 277 av. CB (1270 av. Hal) : Essor du Grand Sultanat d'Elem

* 253 av. CB (1246 av. Hal) : Les Orcs prennent Baliho et l'occupent.

* Environ 207 av. CB (env. 1200 av. Hal) : «Les années sans été»; les Nivésiens combattent les Orcs dans les marécages de Brinask.

* 172 av. CB (1165 av. Hal.) : Raxomosch devient Roi des Nains. Il règnera pendant 53 ans.

* 162 av. CB (1155 av. Hal) : Fin de «l'Age sombre» de l'Empire Bosparanien avec l'avènement de Brigon-Horas.

* 141 av. CB (1134 av. Hal) : Les Nains, conduits par le Roi des montagnes Ramoxosch III, attaquent les Orcs de Saljeth (Brizak). L'attaque semble tourner à l'échec, quand une armée d'Elfes, animée des mêmes intentions, surgit. Après des pourparlers avec le Roi des Elfes «Tasilla Eclat du soir», le destin est tracé, l'armée des Orcs est détruite. Après la libération couronnée de succès de Saljeth, les Nains et les Elfes concluent le pacte de Saljeth.

* 117 av. CB (1110 av. Hal) : Hela-Horas la Magnifique rend l'Empire à nouveau prospère, mais elle s'auto-proclame «Impératrice divine», contre l'avis du clergé de Praios ; elle fait brûler les fanatiques rebels en public.

Bataille de Gadung, le Sultanat du Diamant est annexé par Bosparan.

* de 107 av. CB à 0 CB (de 1100 à 993 av. Hal) : Mengbilla est conquise par les empereurs de Kuslik ; reconstruction d'Al'Anfa et de Selem.

* 106 av. CB (1099 av. Hal) : Elem est détruite par une comète ; chute du Grand Sultanat.

* 31 av. CB (1024 av. Hal) : Signature du Traité de Trallop, sensé assurer l'inviolabilité du royaume et des territoires elfiques.

* 25 av. CB (1018 av. Hal) : Fondation de Starpnika.

* 17 av. CB (1010 av. Hal) : L'empereur Murak-Horas défait le Sultanat du Diamant dans la bataille de Gadang.

* 7 av. CB (1000 av. Hal) : Établissement d'une colonie humaine dans la vallée du Svelt; les Orcs sont expulsés et les Nivésiens fortifient leurs frontières.

* Vers 0 CB (993 av. Hal) : Pardona crée les Feylamias et les Harpies. La Deuxième Bataille des Démons scelle la chute de l'Empire Bosparanien.

Gareth se révolte contre la nouvelle «divinité» imposée (Hela-Horas la Magnifique) ; lors d'une bataille entre l'armée de l'Empire et celle de Gareth, Hela-Horas invoque elle aussi des démons ; quatre cavaliers, sans doute des avatars de dieux, tuent les démons dans la Deuxième Bataille des Démons ; Hela-Horas est foudroyée par un éclair divin.

Le Nouvel Empire (l'Empire actuel) est bâti sur les ruines de l'Ancien Empire, sa capitale est Gareth; an 0 du calendrier de Fertilia (maintenant l'Empire horasien).

* 50 après CB (943 av. Hal) : Fondation de l'Empire Gobelin par le Kunga Suula.

* 105 après CB (888 av. Hal): Greifax devient Roi des Nains. Il règnera pendant 62 ans.

* 140 après CB (853 av. Hal) : Al'Anfa devient la capitale du Meridiana.

* 230 après CB (763 av. Hal) : Destruction de Mirham

* de 292 à 431 après CB (de 701 à 562 av. Hal) : La région Sud de Thorwal est sous l'autorité du Nouvel Empire.

* 298 après CB (695 av. Hal) : L'Ordre du Théâtre conquiert Starpnika.

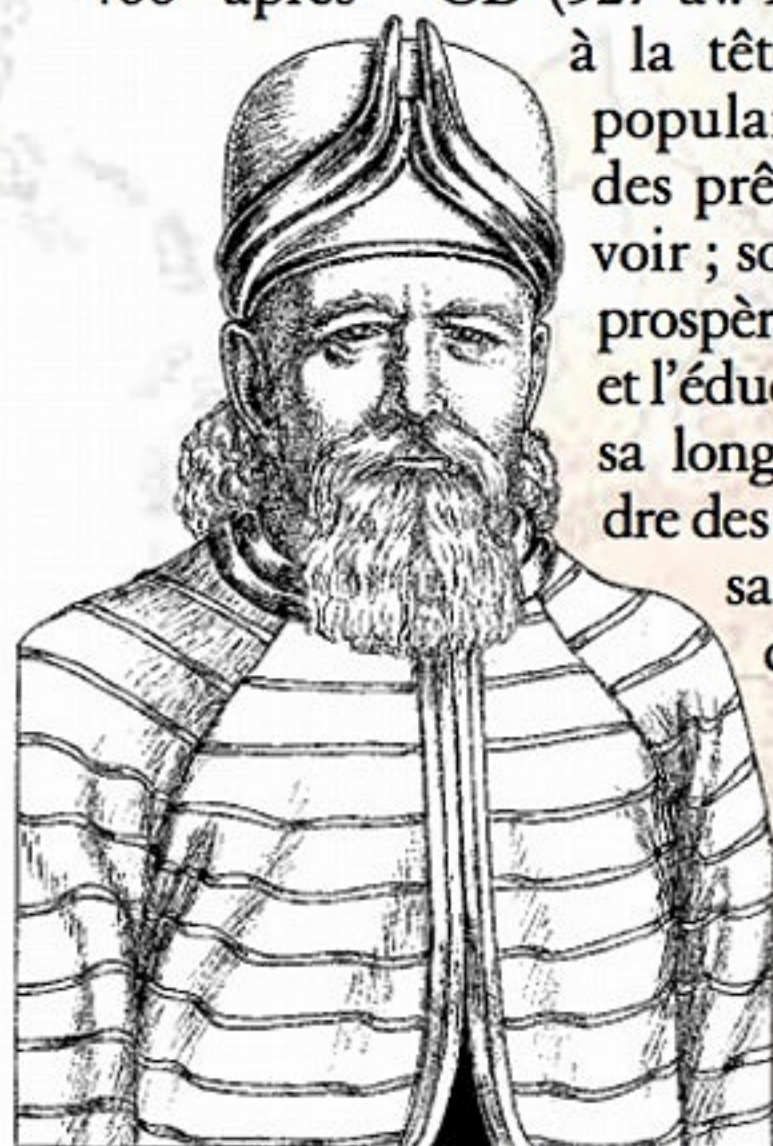
* 335 après CB (658 av. Hal): «L'Ere des Grands prêtres», la Dynastie de Praios, commence : la mort précoce de l'Empereur Ugdalf laissant un héritier mineur, la régence est assurée par les prêtres de Praios; le futur Empereur Rude II est assassiné deux jours avant sa majorité et les prêtres prennent le pouvoir ; leur règne tyrannique plonge l'Empire dans la misère et la famine; les Norbards et les Elfes (ces derniers particulièrement) sont persécutés par les Prêtres-Empereurs.

* 336 après CB (657 av. Hal) : Dans le sud, Brabak et Hôt-Alem créent le gouvernement de Brabakia.

* Dès 343 après CB (650 av. Hal) : Des humains se réfugient dans la ville elfique de Gerasim où les Elfes des prairies les accueillent. Ces humains s'installent à Gerasim...

Certains Elfes n'apprécient pas cette cohabitation, et partent rejoindre des Elfes des steppes.

* 466 après CB (527 av. Hal) : Rohal le sage, à la tête d'un soulèvement populaire, met fin au règne des prêtres et prend le pouvoir ; sous son règne, l'empire prospère, la culture, la science et l'éducation fleurissent, mais sa longévité suspecte engendre des interrogations quant à sa vraie nature. ; il décide de disparaître après 120 ans de règne.



* 542 après CB (451 av. Hal) : Fondation du «Séminaire de la Communication elfique et de la

guérison naturelle» à Dornak (Donnerbach en vo).

* 590 après CB (403 av. Hal) : L'Elfe de Lumière Alfadriel apparaît aux guerriers Elfes au cours du combat contre Borbarad.

* de 590 à 595 après CB (de 403 à 398 av. Hal) : Toutes les guildes de magiciens proclament que Rohal était l'un des leurs et réclament le pouvoir ; il s'ensuit la Guerre des Magiciens qui laisse le pays exsangue. Un conseil de nobles désigne un nouvel empereur, Élam, parmi la maison de Gareth. L'Empire va alors connaître 150 ans de paix, mais surtout grâce aux expériences tragiques du passé qui modèrent ses habitants, les empereurs étant de piètres régents.

* 591 après CB (402 av. Hal) : Ambros devient Roi des Nains. Il règnera seulement pendant 17 ans.

* 597 après CB (396 av. Hal) : Invasion des Orcs dans les espaces vitaux des Elfes après les Guerres des Magiciens.

* Autour de 600 après CB (393 av. Hal) : Le dragon géant «feu d'étoile» détruit une cité des Elfes des bois. Une invasion des Orcs est stoppée après la bataille de Ferdok et les Champs de Sang.

* 611 après CB (382 av. Hal) : Fondation de Thunata

* Vers 623 (370 av. Hal) : Fondation de «l'Ecole de magie des trois peuples» à Gerasim

* Entre 655 et 660 après CB (entre 338 et 333 av. Hal) : Le chaman Manaq unit les nations et les tribus des Hommes des Bois.

* 660 après CB (333 av. Hal) : Les tribus unies des Hommes des Bois chassent les colons blancs de leur terre; Émeutes de Manakus à Al'Anfa.

* 686 après CB (307 av. Hal) : Grande Peste d'Al'Anfa.

* 702 après CB (291 av. Hal) : Deuxième insurrection de Gareth.

* 744 après CB (249 av. Hal) : Des nobles de l'Ancien Empire fondent le serment de Baliiri et décident de faire sécession, ce qui provoque une guerre ; Fertilia, le Borlande, Maraskan, le Désert de Khôm et Al'Anfa prennent leur indépendance ; cependant, les régents n'ont pas le droit de prendre le titre d'Empereur.

* 752 après CB (241 av. Hal) : Paix de Kuslik, indépendance de Fertilia.

* 755 après CB (238 av. Hal) : Sécession du Bornland.

* 759 après CB (234 av. Hal) : Sécession de Maraskan.

* 760 après CB (233 av. Hal) : Rastullah apparaît dans le Keft, les tribus du Khôm se séparent de l'Empire.

* 771 après CB (222 av. Hal) : L'Edit de Festum assure l'autonomie et l'indépendance des Nivésiens en Bornland.

* Vers 848 après CB (145 av. Hal) : Al'Anfa et Brabak se séparent de l'Empire et déclarent leur indépendance totale.

* 856 après CB (137 av. Hal) : Chute de Thunata

* 858 après CB (135 av. Hal) : Indépendance de Mengbilla.

* 866 après CB (127 av. Hal) : Indépendance de Corapia.

* 902 après CB (91 av. Hal) : La maison de Gareth s'éteint à la mort de Valpo dit «l'ivrogne» ; après une brève guerre de succession, Perval devient Empereur; la décadence de l'Empire continue. Profitant de la faiblesse de l'Empire, le régent de Fertilia reprend le titre de Horas, le pays devient l'Empire Horasien.

* 903 après CB (90 av. Hal) : Indépendance de Port Corrad.

* de 944 à 947 après CB (de 49 à 46 av. Hal) : Guerre entre Al'Anfa et Brabak.

* 961 après CB (32 av. Hal) : Corapia, conquise par le Califat, est rebaptisée Chorphop.

* de 961 à 964 après CB (de 32 à 29 av. Hal) : Guerre navale entre l'Etat naissant de Thorwal et le royaume d'Horas.

* 975 après CB (18 av. Hal) : L'Audience de la honte : les Empereurs jumeaux, Bardo et Cella, fils et fille de Perval, se présentent ivres-morts en public ; Réto, leur cousin, les chasse.

* 987 après CB (6 av. Hal) :

Bataille de Jergan, Maraskan est reconquise.

* 993 après CB (0 Hal) : Couronnement de l'empereur Hal ; à la suite de son père Réto, il reconquiert Maraskan et gagne la Bataille des Ogres.

* 994 après CB (1 Hal) : Wenceslas VII devient à l'âge de 18 ans, le souverain d'Andergast.

* 995 après CB (2 Hal) : L'Aranie et Khunchom déclarent leur indépendance. L'Aranie met en place, sous le règne de la princesse Sybia, le paiement des dettes à Gareth ; an 1 officiel de l'indépendance. Kuchan devient officiellement indépendante de l'Aranie. Le graf Stav Kubilin (Istav en V.O.) prend le titre de Prince de Kuchan. Hal enraye le soulèvement de Tuzak.

* 996 après CB (3 Hal) : Amene III de Fyrdayon devient reine de Saltes (Vinsalt). Cusimo Garlis-chgrötz devient duc de Gore (Grangor en V.O.)

* 997 après CB (4 Hal) : Hal se révèle un piètre régent ; il s'autoproclame dieu. Le prince Stav Kubilin prend le titre de Grand Prince de Kuchan.

* 999 après CB (6 Hal) : Wenceslas VII proclame le royaume d'Andergast et se désigne comme son roi. Casimir IV se proclame Roi des nostriens.

* de 1001 à 1006 après CB (de 8 à 13 après Hal) C'est autour de la possession ancestrale nostrienne de Thuransees qu'éclatèrent la 14ème et 15ème guerre (Nostrie/Andergast)

* 1003 après CB (10 Hal) : Un séisme secoue le Kosch, le village de Goldklam est entièrement détruit et le passage à travers la masse rocheuse entièrement bloqué. «Bataille des Mille Ogres» : Marche des Ogres, destruction de la ville de Ysillia puis d'une partie de la Landgravia. Mendena devient la capitale provisoire. Chez les Orcs : les différentes tribus (Korogai, Tordochai, Tscharschai, etc) sont divisées. Un Orc mystique, nommé Ashim Riak, apparaît au sein de la tribu des Korogai. Il devient rapidement le chef de toutes les tribus, le «Aikar Brazoragh», envoyé du dieu orc Brazoragh lui-même. A partir de ce moment, les Orcs ont un leader et une paix relative va durer entre les tribus.

* 1004 après CB (11 Hal) : Mariage de Azade Beraoun (Emer ui Bennain) et du prince Erwin (Brin) de Gareth. Erwin est couronné roi de Garethie. Mariage du prince Selo Kubilin et de la princesse Selna (Shenny) de Thalusa.

* 1005 après CB (12 Hal) : La quinzième guerre Nostrie-Andergast éclate autour de la possession de Thuranssee où Andergast a placé sa flotte de combat. Mythique apparition de la déesse Raïa dans le canal de Gore. Naissance de l'héritier du trône de Kuchan, le prince Stipen.

* 1006 après CB (13 Hal) : C'est par le pacte de Gareth que l'Inval délimitera la frontière sud entre le Nouvel Empire et la région de Thorwal.

* 1007 après CB (14 après Hal) : Phileasson découvre dans les glaces éternelles la «Tempête du Ciel d'Ometheon».

Le prince Selo de Kubilin prend la succession de son père en tant que grand prince de Kuchan.

* 1008 après CB (15 après Hal) : Découverte des ruines de Tie'Shianna dans le Désert de Khôm, libération du «Roi des Elfes» Fenvarien qu'on croyait mort. L'épée de Thaliommel est retrouvée.

Plusieurs Ottas de Thorwal prennent part à la guerre contre Al'Anfa, en partie pour leur propre compte et en partie pour le compte du Boreland.

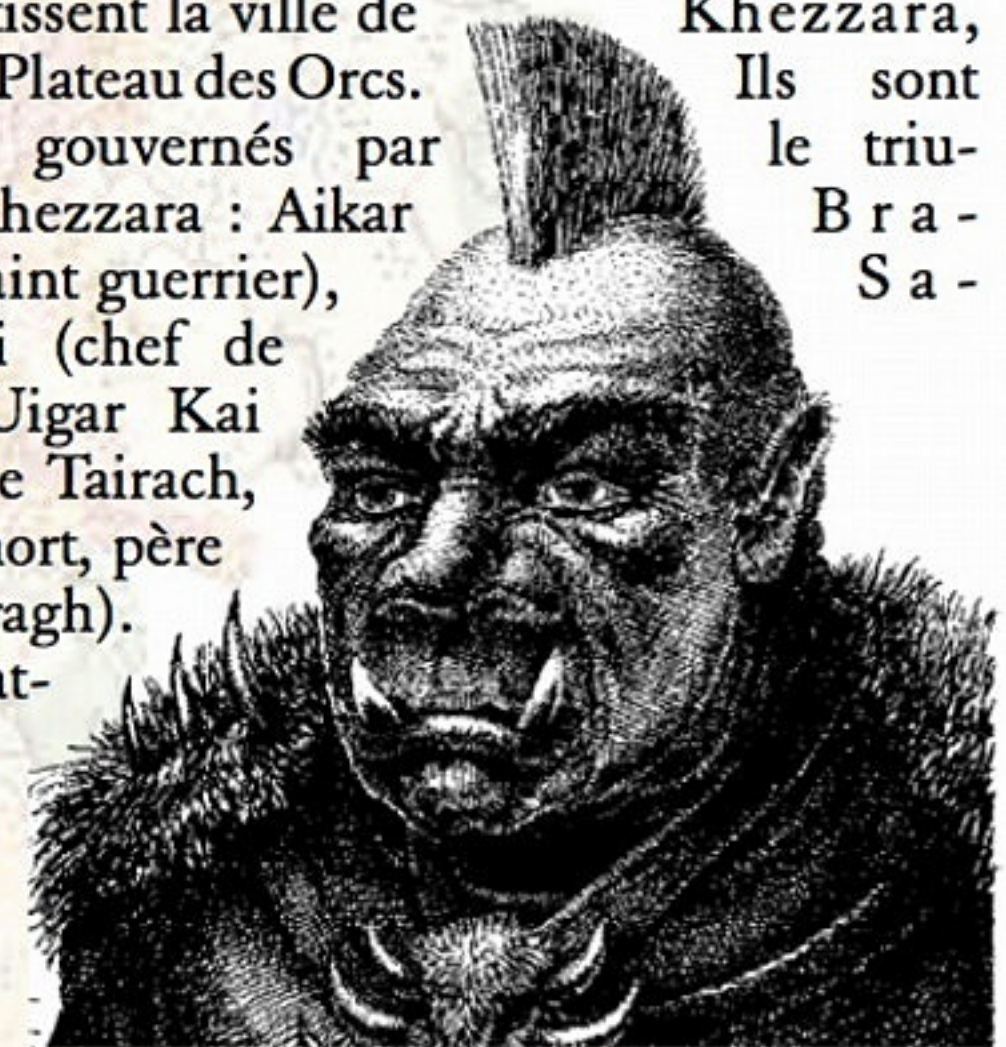
Guerre de Khôm : Al'Anfa envahit le petit royaume de Trahéla. Al'Anfa marche sur la Trahéla et le Califat et occupe les villes Port Corrad et Selem. La princesse Garhelt Toberson (cf. La forêt des araignées) meurt après 22 ans de règne, à l'âge de 74 ans, son successeur est son fils le prince Tronde Toberson. Formation du triumvirat d'Al'anfa.

Azade Beraoun (Emer Ui Bennain) met au monde les jumelles princières Rohaja et Yppolita.

Les Orcs bâtissent la ville de Khezzara, dans l'est du Plateau des Orcs. Ils sont maintenant gouvernés par le triumvirat de Khezzara : Aikar Braza-

zoragh (le saint guerrier), drak Wassoi (chef de l'armée) et Uigar Kai (Shamane de Tairach, dieu de la mort, père de Brazoragh).

Les Orcs attaquent la Fédération du Svelt et l'Empire du Milieu.



Sadrak Wassoi

* 1009 après CB (16 après Hal) : La «Guerre de Khôm» se prolonge, dans le désert. La résistance s'organise sous le commandement du Sultan Mustapha d'Accra (Unau en vo).

Le Boreland déclare la guerre à Al'Anfa après la marche sur le Califat.

Le fils du calife, Malkillah III, entreprend une contre-attaque avec le soutien de plusieurs alliés.

* 1010 après CB (17 après Hal) : Disparition mystérieuse de Hal au cours d'une partie de chasse. Début de la «Tempête des Orcs». De nombreux Orcs foncent sur la ligue des cités du Svelt (dont Lowan, Tolmar, Kiruna et Gashok) dans l'Empire du Milieu. Les Orcs occupent la ligue et les cités doivent payer tribut.

Le retour de Borbarad est annoncé aux Elfes.

Le trône de Hal est usurpé par son cousin Angevin de Corbeaulie.

* 1011 après CB (18 après Hal) : Bataille de Lorsol. Les pays et la haute noblesse de l'Almada (l'un des royaumes de l'Empire) forment une alliance et délivrent, lors du siège de Ragath et Conflan (Punin), la province des partisans du comte de Corbeaulie. Des milliers d'Orcs envahissent le nouvel Empire. Brizak est occupée (occupation qui va durer plus d'un an) et les Orcs marchent sur Gareth. Pour la première fois, les Orcs sont accompagnés d'une sorte de «chaman» et bénéficient d'une aide magique. C'est la première utilisation (constatée) de la magie par les Orcs.

* 1012 après CB (19 après Hal) : La «Reine des Elfes» Oionil «Eclat de rosée» lutte aux côtés des humains contre les Orcs.

* 1013 après CB (20 après Hal) : Après plusieurs défaites, l'armée impériale reprend le dessus sur les armées orcs.

* 1014 après CB (21 après Hal) : Le fils de Hal, Erwin, est sacré «Gardien de l'Empire». Erwin avait déjà le titre de Roi et de «Grand Prince» de la province d'Almada. Il nomme Dschijndar de Montfaucou-Corbeaulie (Falkenberg-Rabensmund en vo) en tant que Bailli impérial de l'Almada.

C'est Gwiduhenna de Faldahon, une prêtresse de Praios, qui sera la nouvelle Margrave de Balunk (Beilunk en vo).

* 1016 après CB (23 Hal) : Pardona donne à Borbarad un nouveau corps. Borbarad capture le Temple du Jaguar à Gulagal, chez les Hommes des Bois.

* 1017 après CB (24 Hal) : Chez les Hommes des Bois, Tonko-Tapam Bohantopa libère le temple et devient le nouveau Haut Chaman.

* 1019 après CB (26 Hal) : Borbarad envahit l'île pénitentiaire de Rulat où beaucoup de partisans de Corbeaulie avaient été emprisonnés puis ils abordent les rivages de Tobrie. Les villes de Medena (la capitale de la Tobrie), Wornuk (ou Varnuk selon les traductions françaises - Warunk en allemand), le Gué d'Eslam (Eslamsbrück en vo), tombent.

La cité d'Ysilia est assiégée et détruite par les armées du maréchal Haffax. Le château principal des Amazones (Le château de Kurkoum) est détruit et toutes les Amazones sont massacrées, y compris la Reine des Amazones Yppolita.

Borbarad envahit le Maraskan.

Glorana prend le pouvoir dans le Grand Nord.

Les «Terres Noires» sont alors constituées de la majeure partie de la Tobrie, de l'est de la Dapartie, de la Gloranie, du Maraskan et de l'Oron. Borbarad marche sur Gareth.

* 1020 après CB (27 Hal) : L'Elfe de Lumière Athavar «Chanson de la paix», est tué dans la citadelle démoniaque, par Borbarad et les démons.

* 1021 après CB (28 Hal) : La pierre de Simia indique, paraît-il, le chemin aux anciens peuples, pour affronter ce nouvel âge, et éviter leur extermination. La «Reine des Elfes» Oionil «Eclat de Rosée» lutte aux côtés des autres peuples contre Borbarad dans la Troisième Bataille des Démons à la Porte des Trolls. Les Elfes des Bois combattent également contre Borbarad, mais ne reconnaissent toujours pas la Reine des Elfes comme leur souveraine.

Au cours de cette Troisième Bataille des Démons à la Porte des Trolls, Borbarad est vaincu, Brin meurt.

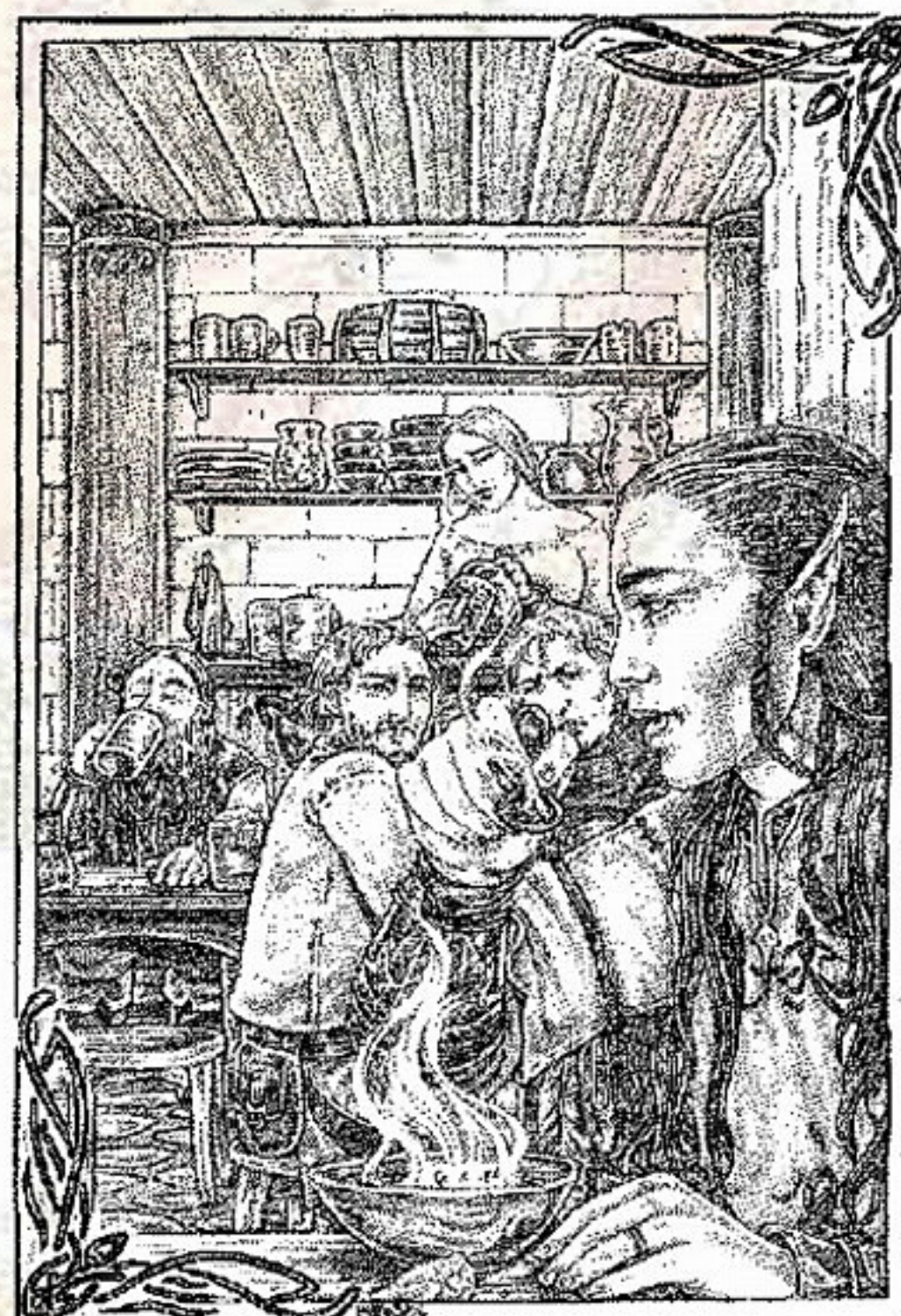
Bataille des Prés Vallusian, Dismiona échoue dans sa prise de contrôle de toute l'Aranie. Après la chute de Borbarad, Pardona prend possession de la citadelle des démons.

* 1022 après CB (29 Hal) : Hal est déclaré mort, mais son fils est mort également juste un peu avant la Troisième Bataille des Démons, la datation en cours est alors conservée jusqu'au prochain Empereur. Les Heptarques établissent leur empire dans l'Est et le Nord d'Arkania.

* 1023 après CB (30 Hal) : Redécouverte de Simyala. La tentative de Pardona pour invoquer à nouveau le roi des Basilics est déjouée.

* 1024 après CB (31 Hal) : La ligue du Svelt est toujours occupée par les Orcs.

* 1029 après CB (36 Hal) : Le «Legs des peuples» est fondé à Gerasim. La ville «elfique» de Gerasim est aujourd'hui peuplée aussi d'humains et n'a plus d'elfique que le nom aux yeux des Elfes des Bois. On y trouve même des temples (Travia, Hésinde, etc) et les Elfes des Prairies qui y vivent sont des «badocs» pour les autres peuples Elfes.



PRÉSENTATION DES RACES JOVABLES

Nous commencerons par vous présenter ici une liste des races interprétables dans l'Oeil Noir 4, ainsi que leurs coûts respectifs en PC (Points de Création). Chaque race sera bien entendu détaillée dans les prochains numéros des Chroniques d'Arkania.



Infos utiles sur l'hostilité entre les Elfes et les Nains

L'hostilité souvent mentionnée entre le peuple elfique et le peuple nain vient de l'époque où Pyrdacor avait corrompu les Hauts Elfes. Aux yeux des Nains, ceux-ci étaient devenus des «traîtres», des ennemis au même titre que le dragon. Ce n'est qu'après que les Hauts Elfes se sont aperçus de leur erreur et qu'ils se sont rebellés contre Pyrdacor, et bien après la victoire sur le Dieu-Dragon, deux mille ans plus tard, que les hostilités entre ces deux peuples se sont affaiblies; cependant quelques traces de ce passé demeurent. Si aujourd'hui on ne peut plus vraiment parler «d'hostilité» entre ces peuples, il est à noter que les Nains de la Terre (les plus conservateurs et les plus attachés à leur histoire) gardent tout de même une certaine rancune envers les descendants des Hauts Elfes et n'accordent leur confiance qu'aux Elfes des Bois. Cette rancune, et la méfiance qui l'accompagne, est devenue quasi inexistante parmi les autres peuples Nains, certains ayant même d'excellentes relations commerciales surtout avec les Elfes des Prairies.

RACE	INFO	Coût
Midlandais	Humain	0 PC
Tulamide	Humain	0 PC
Thorwaler	Humain	5 PC
Nivèse	Humain	4 PC
Norbard	Humain	3 PC
Kurgas	Humain	7 PC
Kurgas Rochshaz	Variante	6 PC
Homme des Bois	Humain	5 PC
H. des Bois Tocamuyac	Variante	3 PC
Utulus	Humain	9 PC
Elfe des Prairies	Elfe	20 PC
Elfe des Steppes	Elfe	20 PC
Elfe des Bois	Elfe	23 PC
Elfe des Glaces	Elfe	24 PC
Demi-Elfe	Métis	3 PC
Nain de la Terre	Nain	12 PC
Nain des Collines	Nain	12 PC
Nain de Diamant	Nain	12 PC
Nain de l'Enclume	Nain	16 PC
Nain sauvage (Brobim)	Nain	16 PC
Orc mâle	Orc	12 PC
Orc femelle	Variante	2 PC
Demi-Orc	Métis	1 PC
Gobelin	Gobelin	3 PC
Gobelin femelle	Variante	4 PC
Achaz	Achaz	12 PC
Achaz du Plateau des Orcs	Variante	9 PC
Achaz des Iles forestières	Variante	5 PC
Achaz du Maraskan	Variante	16 PC



Humain

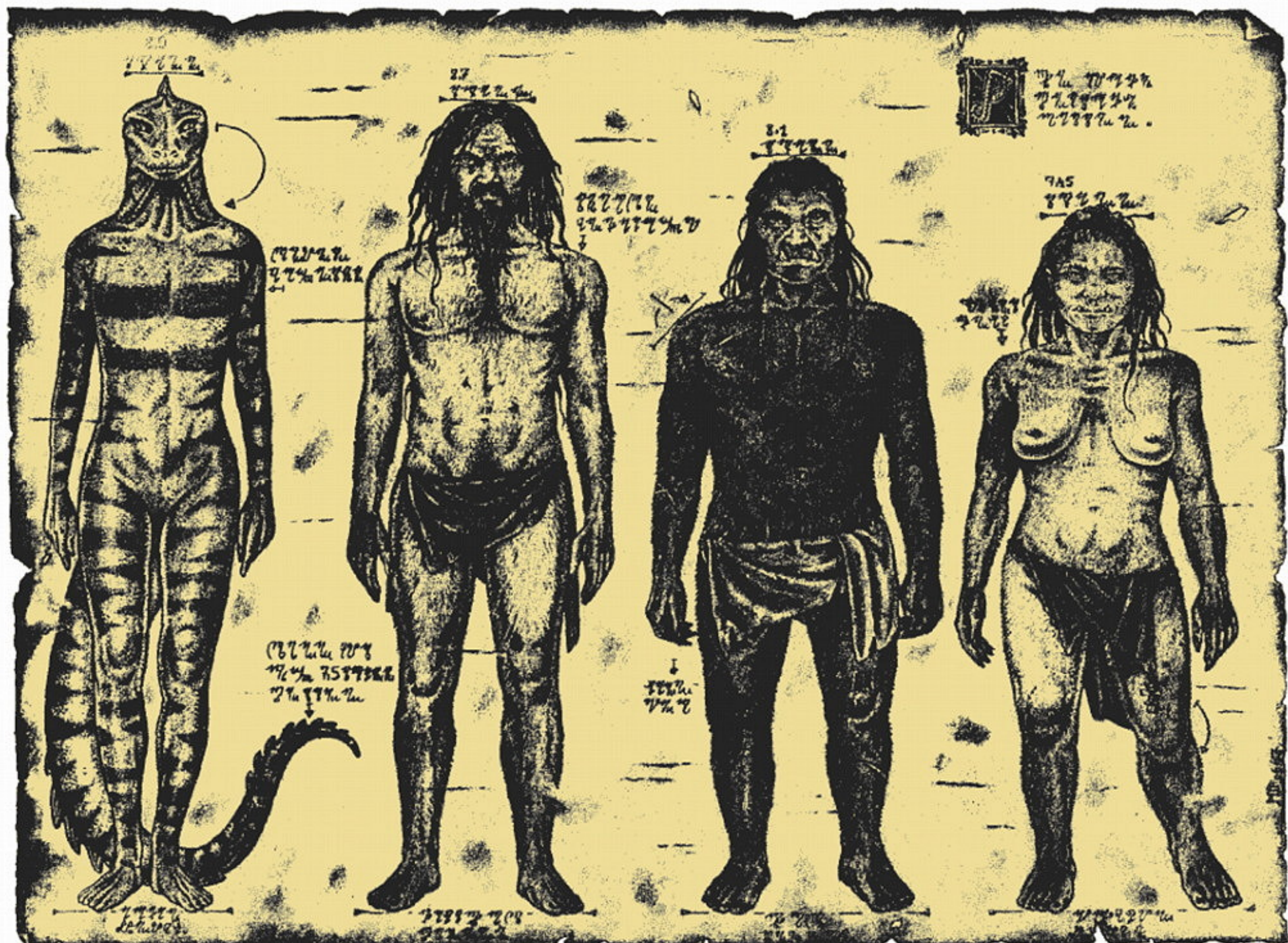
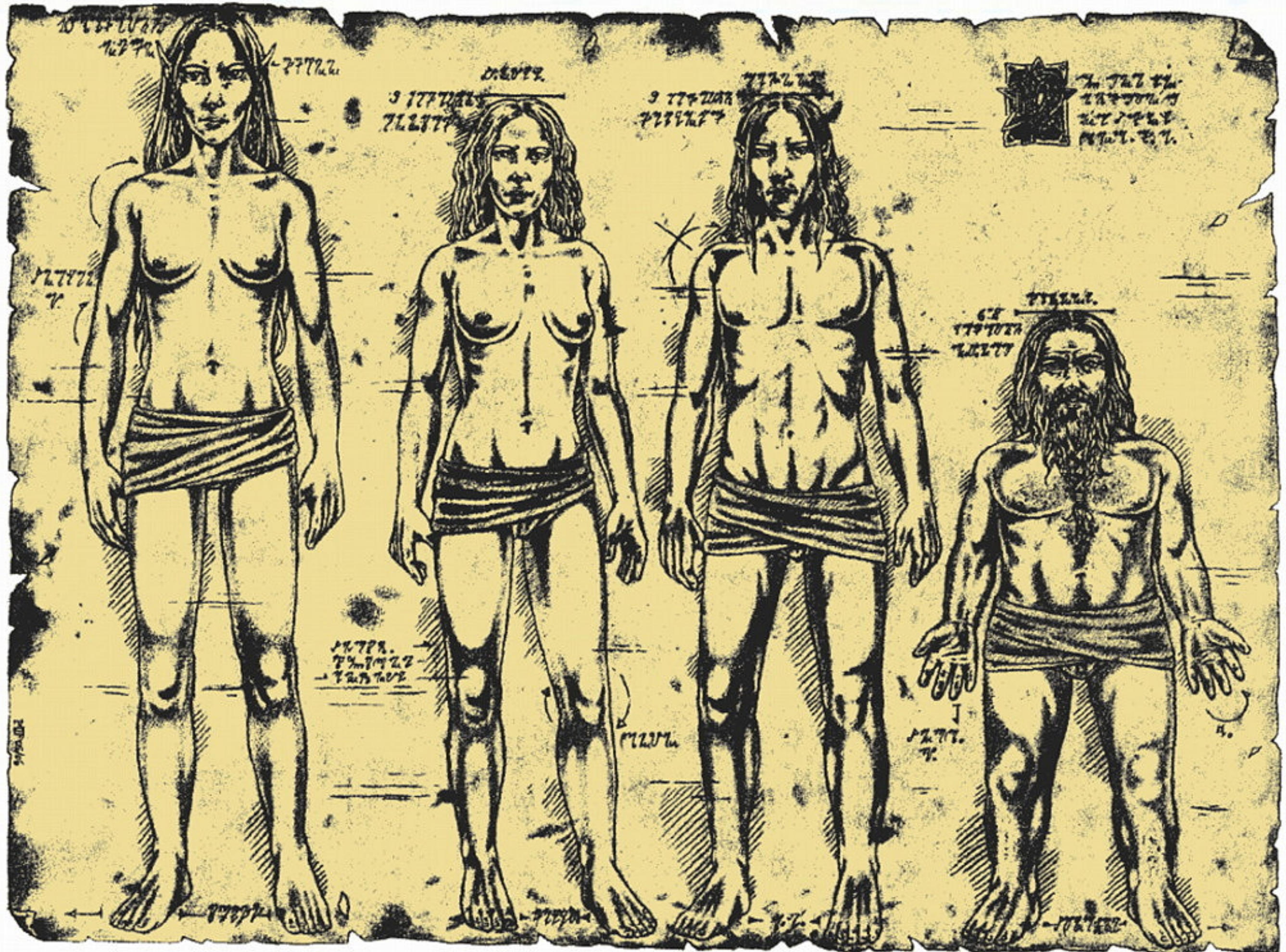


Demi-Elfe



Elfe

LES RACES



LES CULTURES

PRÉSENTATION DES CULTURES

La Race d'origine est donnée pour chaque culture. Le coût est donné en PC (Points de Création).

Les variantes indiquées en brun sont des variantes de la culture indiquée au dessus. Le coût de la variante s'ajoute au coût de la culture initiale.

CULTURE	RACE D'ORIGINE	Coût
Garethi (citadin)	Midlandais	0 PC
Ports et villes fluviales (Elenvina, Ferdok, etc)	Variante	+3 PC
Villes avec Temples et lieux de pèlerinage (Angbar, Gareth, etc)	Variante	+2 PC
Villes coloniales du Nord	Variante	+1 PC
Aristocratie urbaine	Variante	+1 PC
Colons de Kandorn /Maneraven	Variante	+3 PC
Réfugiés des villes occupées par les troupes borbaradiennes	Variante	0 PC
Empire du Milieu (population rurale)	Midlandais	0 PC
Zones côtières ou avec de grands fleuves	Variante	+3 PC
Zones avec grands axes ou axes commerciaux	Variante	+2 PC
Régions des plaines et du Gué du Griffon	Variante	+2 PC
Montagnes	Variante	+1 PC
Loin de la civilisation	Variante	+4 PC
Aristocratie provinciale	Variante	+3 PC
Jilaskan	Variante	+4 PC
Régions occupées par les troupes borbaradiennes	Variante	+0 PC
Andergastien/Nostrien	Midlandais	6 PC
Villes	Variante	+0 PC
Aristocratie provinciale	Variante	+3 PC
Montagnes	Variante	+1 PC
Zones côtières	Variante	+2 PC
Teshkalien	Variante	+4 PC
Borelandais	Midlandais	0 PC
Petites villes	Variante	+3 PC
Zones côtières	Variante	+3 PC
Aristocratie provinciale	Variante	+5 PC

CULTURE	RACE D'ORIGINE	Coût
Svelltalien	Midlandais	7 PC
Grandes villes	Variante	+0 PC
Petites villes	Variante	-1 PC
Zones côtières ou avec de grands fleuves	Variante	+2 PC
Loin de la civilisation	Variante	+2 PC
Réfugiés de Glorania	Variante	-1 PC
Almada (Yakirien)	Midlandais	3 PC
Grandes villes du Yakir (Punin, Ragath, etc)	Variante	+2 PC
Villes avec temples importants ou lieux de pèlerinage (ex : Punin, Brig-lo)	Variante	+2 PC
Aristocratie urbaine	Variante	+2 PC
Zones avec un itinéraire commercial important	Variante	+1 PC
Montagnes	Variante	+1 PC
Aristocratie provinciale	Variante	+2 PC
Horasien	Midlandais	3 PC
Ports et villes fluviales (Kuslik, Grangor, etc...)	Variante	+3 PC
Villes avec temples importants ou lieux de pèlerinage (ex : Kuslik, Bethana, Arivor, Neetha)	Variante	+2 PC
Aristocratie urbaine	Variante	+1 PC
Villages côtiers ou sur les rives de grands fleuves	Variante	+3 PC
Zones avec un itinéraire commercial important	Variante	+2 PC
Aristocratie provinciale	Variante	+2 PC
Cyclopéen	Midlandais	4 PC
Aristocratie provinciale	Variante	+2 PC
Amazone	Midlandais Tulamide	7 PC
Aranien	Tulamide	2 PC
Grandes Villes (Ex : Anchopal, Baburin, Zorgan)	Variante	+2 PC
Zones côtières ou sur le Barun-Ulah	Variante	+2 PC
Aristocratie	Variante	+2 PC

LES CULTURES

CULTURE	RACE D'ORIGINE	Coût
Mhanadistanais	Tulamide	0 PC
Zones avec un itinéraire commercial important	Variante	+1 PC
Loin de la civilisation	Variante	+1 PC
Zones côtières ou avec de grands fleuves	Variante	+3 PC
Tribus nomades Tulamides	Variante	+2 PC
Kasimite	Variante	+1 PC
Villes-Etats Tulamides	Tulamide	3 PC
Côtes ou ports Mhanadi	Variante	+3 PC
Kasimite	Variante	+1 PC
Novadi homme ou Achmad'Sunni	Tulamide	3 PC
Oasis du désert	Variante	-2 PC
Novadi femme	Tulamide	1 PC
Oasis du désert	Variante	-2 PC
Ferkina	Tulamide	11 PC
Zahori	Tulamide	2 PC
Thorwalien	Thorwaler	4 PC
Terres Intérieures	Variante	+1 PC
Gjalskerlandais	Thorwaler	9 PC
Fjarninger	Thorwaler	11 PC
Tribus des Jungles	Hommes des Bois	11 PC
Halpu	Variante	+2 PC
Tribus des montagnes	Variante	-1 PC
Tschopukikuha	Variante Utulus	-1 PC
Darna	Hommes des Bois	9 PC
Tribus bannies	Hommes des bois	12 PC
Chirakah	Variante	-2 PC
Shokubunga	Variante Utulus	-1 PC
Utulus des Iles forestières	Utulus	10 PC
Miniwatu	Hommes des Bois Utulus	14 PC
Tocamuyac	Hommes des Bois	9 PC

CULTURE	RACE D'ORIGINE	Coût
Maraskanite	Midlandais Tulamide	5 PC
Jungles	Variante	+5 PC
Zones côtières	Variante	+3 PC
Villes Maraskanites	Variante	+1 PC
Maraskanites exilés	Variante	Choix
Sudarkanien	Tulamide Midlandais	2 PC
Villes-Etats du Sud	Variante	+2 PC
Ports coloniaux	Variante	+3 PC
Villages de jungle / Plantations	Variante	0 PC
Selem	Variante	+2 PC
Bucanier	Tulamide H. des Bois Thorwaler	2 PC
Tribu Nivèse	Nivèse	10 PC
Tribus côtières sédentaires	Variante	+1 PC
Nuanaa-Lie	Nivèse	7 PC
Nauoke	Variante	+10 PC
Clan Norbard	Norbard	8 PC
Tribu Kurgas	Kurgas	10 PC
Clan Elfe des Prairies	Elfe des Prairies	4 PC
Clan du Grand Nord	Variante	0 PC
Cité/Colonie Elfique	Elfe des Prairies	3 PC
Villes du Sud de l'Empire (Almada, Garete)	Variante	+1 PC
Grandes villes (Lowan, Punin)	Variante	-1 PC
Firnelfe «badoc» citadin : (Olport, Camajuk)	Variante Elfe des glaces	+1 PC
Elfe des Steppes citadin : (Dornak, Gerasim, Kvirasim)	Variante Elfe des steppes	+2 PC
Clan Elfe des Steppes	Elfe des Steppes	4 PC
Clan Elfe des Bois	Elfe des Bois	6 PC
Clan Elfe des Glaces	Elfe des Glaces	6 PC
Côtes et îles	Variante	0 PC

LES CULTURES

CULTURE	RACE D'ORIGINE	Coût
Nain de l'Enclume	Nain de l'Enclume	0 PC
Nain de la Terre	Nain de la Terre	1 PC
Nain des Collines	Nain des Collines	4 PC
Nain de Diamant	Nain de Diamant	3 PC
Brobim	Nain Sauvage	0 PC
Orclandaï	Orc	Variable
Ergoch (Esclaves)	Variante Caste	+1 PC
Grishik (Agriculteurs)	Variante Caste	+3 PC
Drasdech (Artisans)	Variante Caste	+5 PC
Khurkach (Guerriers & Chasseurs)	Variante Caste	+5 PC
Okwach (Chamanes, Prêtres, Guerriers d'élite)	Variante Caste	+8 PC
Korogaï	Variante Tribu	+3 PC
Mokolash	Variante Tribu	+3 PC
Olochtaï	Variante Tribu	+4 PC
Orichaï	Variante Tribu	+2 PC
Truanzhaï	Variante Tribu	+3 PC
Tscharshaï	Variante Tribu	+5 PC
Zholochai	Variante Tribu	+4 PC

CULTURE	RACE D'ORIGINE	Coût
Yurach	Orc	0 PC
Svelltalai	Orc	Variable
Ergoch (Esclaves)	Variante Caste	+1 PC
Grishik (Agriculteurs)	Variante Caste	+3 PC
Drasdech (Artisans)	Variante Caste	+6 PC
Khurkach (Guerriers & Chasseurs)	Variante Caste	+6 PC
Okwach (Chamanes, Prêtres, Guerriers d'élite)	Variante Caste	+8 PC
Tribus gobelines	Gobelin	
Gobelin mâle	Gobelin	4 PC
Gobelin femelle	Gobelin	5 PC
Plaines	Variante	+4 PC
Montagnes	Variante	+3 PC
Gobelin des Neiges	Variante	+1 PC
Bande gobeline	Gobelin	1 PC
Ghetto de Festum	Gobelin	6 PC
Achaz archaïque	Achaz	9 PC
Tribu Achaz	Achaz	10 PC
Maraskan	Variante	+0 PC
Terres des Orcs	Variante	+0 PC
Marais des lézards	Variante	+1 PC
Loch Arodrol	Variante	+3 PC
Sudarkanien	Variante	+0 PC

Note : La culture d'un personnage est un élément important : elle correspond à l'environnement dans lequel il a grandi, les us et coutumes correspondants qui ont « imprégné » le personnage durant toute son enfance et son adolescence, et elle donne des indications précieuses (bonus/malus) sur ses Aptitudes de base. En effet, un personnage qui a grandi au bord de la mer par exemple, saura forcément beaucoup mieux nager qu'un personnage ayant passé son enfance en montagne... Les Cultures participent à la personnalisation du personnage et la combinaison « Race-Culture-Profession » offre un panel de possibilités très étendu. Avec l'Oeil Noir 4 les personnages ne sont donc pas des stéréotypes d'une race; il est possible d'avoir plusieurs Nains complètement différents autour d'une même table, ayant chacun son propre caractère, ses propres moeurs, coutumes, et surtout ses propres capacités. Idem pour les Elfes, Humains...

PRÉSENTATION DES PROFESSIONS

Pour faciliter les choix, les professions sont classées par catégories : professions de combat, nature et voyage, sociales, les professions de l'ombre, artisanales, professions d'érudits, professions magiques, cléricales, et elfiques. La seconde colonne précise si la profession est réservée à une race et/ou une culture particulière, et précise les variantes.

LES PROFESSIONS DE COMBAT

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Amazone	Amazone	10 PC
Officier-Infanterie		Variable
Al'Anfa	Variante	18 PC
Albenhus	Variante	23 PC
Festum	Variante	12 PC
Gareth	Variante	20 PC
Bastide	Variante	13 PC
Officier-Cavalerie		11 PC
Ragath	Variante	16 PC
Officier supérieur		15 PC
Officier-Marine		21 PC
Harben	Variante	23 PC
Al'Anfa	Variante	23 PC
Festum	Variante	23 PC
Gladiateur		Variable
Gladiateur de Fasar	Variante	3 PC
Gladiateur d'Al'Anfa	Variante	14 PC
Combattant de spectacle		12 PC
Garde de ville		11 PC
Echevin		4 PC
Garde du guet		8 PC
Geôlier		3 PC
Garde académique (Elite)		8 PC
Guerrier tribal Aranien		8 PC
Combattant de foire		6 PC
Guerrier académique (Variable selon académie)		Variable

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Guerrier standard	Garethi Empire Borelandais Horasien	18 PC
Académie d'Arivor Ordre des Ardarites	Variante	20 PC
Guerrier de Babourine	Aranien	23 PC
Guerrier de Baliho	Garethi Empire	27 PC
Guerrier d'Elenvina	Garethi Empire	24 PC
Guerrier des Marches d'Eslam	Garethi Empire	24 PC
Guerrier de Gareth	Garethi	25 PC
Guerrier d'Havena	Garethi Empire	24 PC
Académie «Mère Rondra» d'Hylailos	Cyclopéen	21 PC
Guerrier de Mengbilla	Sudarkanien	19 PC
Guerrier de Nerdam	Borelandais	20 PC
Guerrier de Prem	Thorwalien	19 PC
Guerrier de Punin	Almada	21 PC
Guerrier de Rommilys	Garethi Empire	19 PC
Guerrier de Thorwal	Thorwalien	25 PC
Guerrier de Saltes	Horasien	21 PC
Guerrier de Vinal (Académie de Rondra)	Garethi Empire	24 PC
Académie des «Tueurs de Dragons» de Xorlosch	Nains	18 PC
Chevalier		21 PC
Chevalier ancienne école	Variante	+0 PC
Ecuyer	Variante	-10 PC
Ecuyer des Chevaliers traditionnels	Variante	-9 PC
Ordres guerriers		
Compagnon Epéiste		Variable
Comp. Epéiste d'Adersin	Variante	22 PC
Comp. Epéiste de Uinin	Variante	24 PC
Comp. Epéiste de Fedorino	Variante	22 PC
Comp. Epéiste d'al-Halan	Variante	23 PC

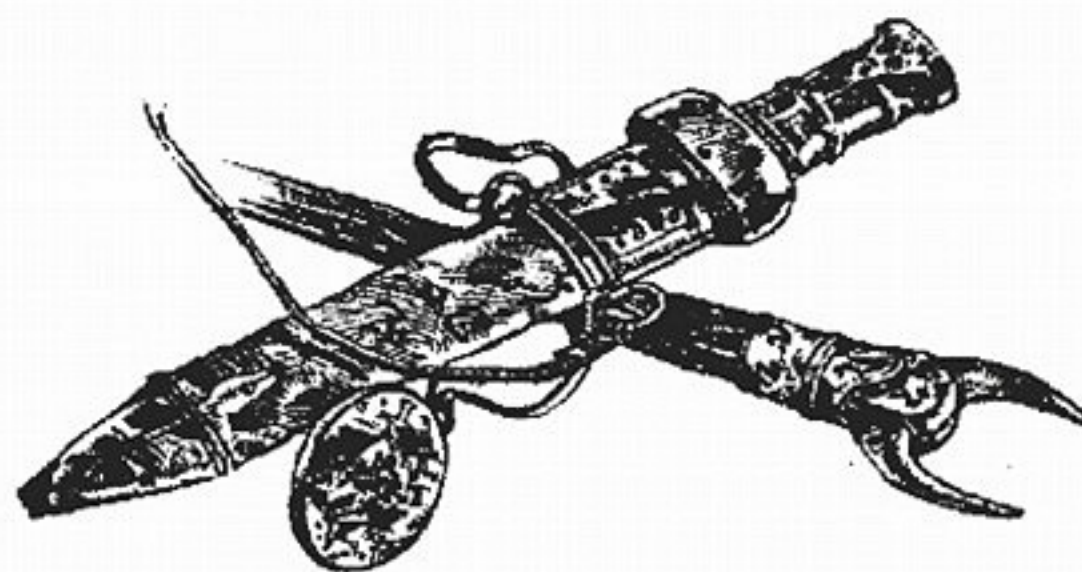
PROFESSIONS

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Compagnon Epéiste des Nains de Diamant	Nain de Diamant	18 PC
Balayan de Marwan Sahib		22 PC
Balayan de Ishannah al'Kira		22 PC
Combattant au sabre de Kushan/Rashtoul	Tulamide	20 PC
Combattant de Rashtoul	Variante	27 PC
Cavaliers d'Almada	Almada	19 PC
Comp. Epéiste Maraskanite - Style Buskur	Maraskanite	16 PC
Soldat		Variable
Infanterie lourde	Variante	2 PC
Infanterie légère	Variante	5 PC
Cavalerie légère	Variante	12 PC
Cavalerie lourde	Variante	13 PC
Conducteur transport troupes/logistique	Variante Aranie	9 PC
Tireur	Variante	7 PC
Tireur monté	Variante	10 PC
Tireur attelé	Aranie	11 PC
Artilleur	Variante	5 PC
Sappeur	Variante	11 PC
Soldat-Marin		8 PC
Artilleur-Marin		6 PC
Thinskari	Thorwalien	1 PC
Mercenaire		Variable
Infanterie lourde	Variante	8 PC
Infanterie légère	Variante	11 PC
Cavalerie légère	Variante	16 PC
Cavalerie de bataille	Variante	20 PC
Tireur	Variante	8 PC
Tireur monté	Variante	13 PC
Artilleur	Variante	10 PC
Sappeur	Variante	11 PC
Mercenaire Marin	Variante	12 PC
Garde du corps	Variante	17 PC
Gardien d'esclaves	Variante	6 PC

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Guerrier tribal Homme des Bois	Darna Tribu des jungles Miniwatu Tocamuyac Tribus bannies Utulus des Iles forestières	11 PC
Kanutepeku	Variante	+1 PC
Guerrier Tribal Fjarninger	Fjarninger	4 PC
Guerrier Tribal Gjalskerlandais	Thorwaler Gjalskerlandais	9 PC
Guerrière Ferkina	Ferkina Femme	7 PC
Guerrier Tribal Kurgas	Kurgas	1 PC
Guerrier du Désert Novadi	Novadi Homme	14 PC
Achmad'sunni	Novadi Femme	13 PC
Guerrier Tribal Gobelins	Tribus Gobelins	9 PC
Guerrier Tribal Orc	Orclandaï Occupant du Svelt	2 PC
Guerrier Tribal Achaz	Tribus Achaz Achaz archaïque	9 PC
Garde de temple	Variante	+0 PC
Guerrier Tribal Brobim	Brobim	5 PC

Note :

Cette liste des professions est non exhaustive. Le détail de chaque profession sera donné dans les prochains numéros des Chroniques d'Arkana mais vous pouvez déjà en trouver quelques unes en français sur : <http://www.oeil-noir.com>

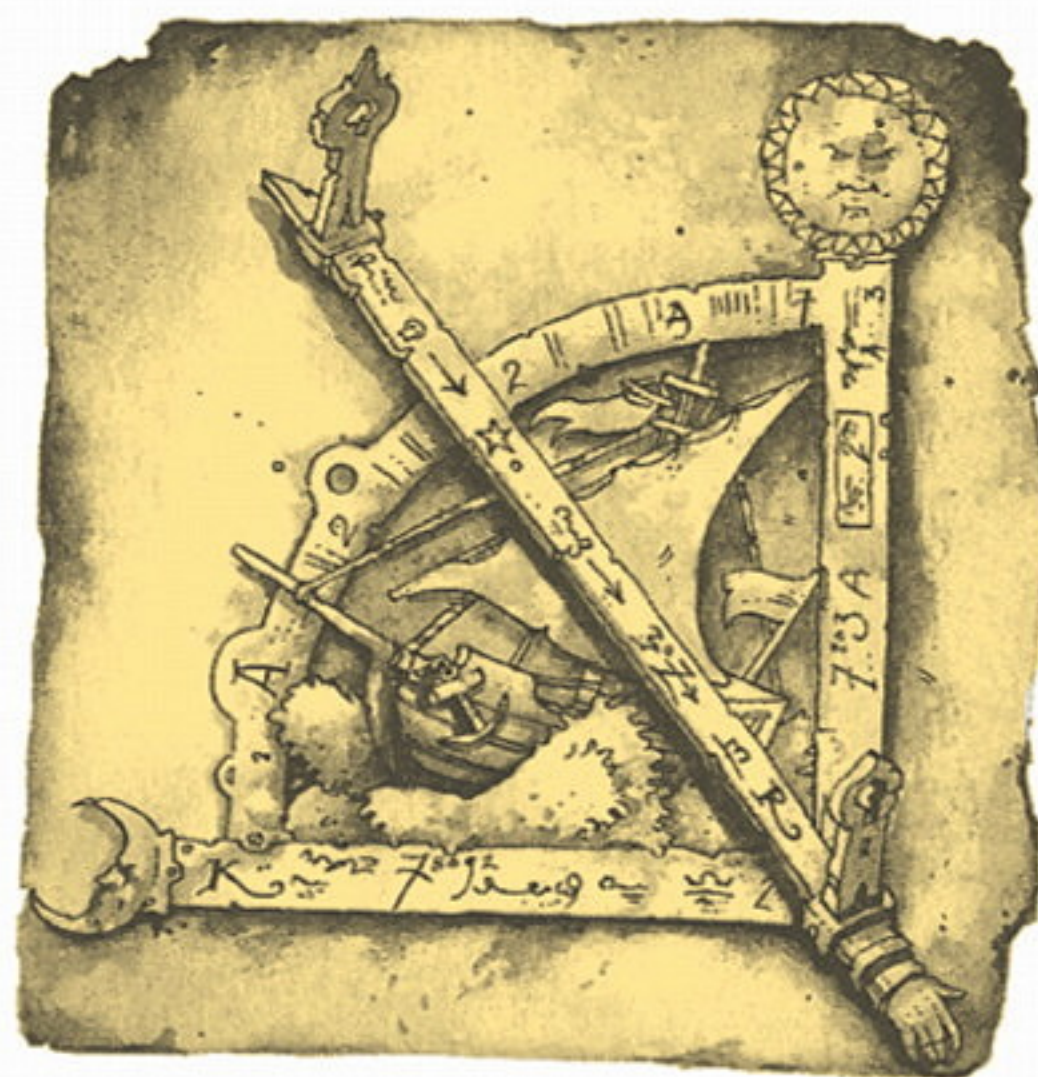


PROFESSIONS

LES PROFESSIONS NATURE & VOYAGE

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Messageur		0 PC
Cavalier Beilunker	Variante	+5 PC
Flèche Bleue	Variante	+2 PC
Faucon d'Argent	Variante	+1 PC
Messageur impérial et Service du courrier	Variante	+0 PC
Coursier	Variante	+4 PC
Coureur de relais Nains	Nain de la Terre Diamant l'Enclume	+2 PC
Explorateur		6 PC
Cartographe	Variante	5 PC
Commerçant itinérant		7 PC
Marchand itinérant fluvial	Variante	+4 PC
Pêcheur		0 PC
Plongeur de sauvetage, Plongeur/Pêcheur d'éponges ou de coraux	Variante	+3 PC
Harponneur	Variante	+2 PC
Plongeur/Pêcheur de poissons et crustacés	Variante	+4 PC
Pêcheur en mer	Variante	+3 PC
Pêcheur de perles	Variante	+3 PC
Charretier(ère)		2 PC
Garde frontalier		12 PC
Chasseur de gros gibier		13 PC
Chasseur d'esclaves	Variante	7 PC
Chasseur de primes	Variante	13 PC
Pâtre		0 PC
Gardien de bétail (vacher)	Variante	+5 PC
Berger	Variante	+1 PC
Voleur de bétail	Variante	+3 PC
Gardien de troupeaux nivésien (Karennas)	Nivésien	+3 PC
Eleveur	Variante	+0 PC
Gardien de buffles d'eau	Variante	+3 PC

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Chasseur		11 PC
Chasseur Tribal	Culture tribale	+2 PC
Trappeur	Variante	-2 PC
Garde chasse	Variante	+2 PC
Chef de caravane		5 PC
Guide de la mer de sel	Tulamide ou Novadi	+0 PC
Eclaireur		7 PC
Prospecteur		Variable
Chercheur d'or	Variante	+0 PC
Herboriste	Variante	+0 PC
Collectionneur	Variante	+0 PC
Marinier		Variable
Batelier	Variante	0 PC
Marinier fluvial	Variante	2 PC
Pilote	Variante	2 PC
Flotteur (sur troncs d'arbres)	Variante	0 PC
Douanier		0 PC
Marin		Variable
Matelot	Variante	0 PC
Chasseur de baleines / de requins	Variante	0 PC
Chasseur de phoques	Variante	0 PC
Navigateur	Variante	6 PC



PROFESSIONS

LES PROFESSIONS SOCIALES

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Crieur		0 PC
Barde		Variable
Barde	Variante	3 PC
Conteur	Variante	2 PC
Skalde	Variante	7 PC
Mendiant(e)		0 PC
Saltimbanque		2 PC
Acrobate	Variante	+4 PC
Dompteur	Variante	+4 PC
Musicien	Variante	+2 PC
Bouffon	Variante	+5 PC
Acteur	Variante	+2 PC
Charmeur de serpents	Variante	+4 PC
Ménestrel Vagant	Variante	+1 PC
Commerçant		Variable
Commerçant ambulant	Variante	1 PC
Changeur de monnaie	Variante	0 PC
Grossiste	Variante	0 PC
Colporteur	Variante	0 PC
Receleur	Variante	0 PC
Epicier / Tenancier de bazar	Variante	0 PC
Commerçant de troc	Variante	0 PC
Héraut		0 PC
Artiste de cour		Variable
Sculpteur	Variante	0 PC
Comédien	Variante	0 PC
Musicien de cour	Variante	0 PC
Calligraphe	Variante	6 PC
Artiste Peintre	Variante	0 PC
Professeur de danse	Variante	0 PC

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Courtisan / Dame d'honneur (cour)		2 PC
Courtisane / Partenaire		0 PC
Prostituée / Prostitué	Variante	0 PC
Professeur privé		0 PC
Ecrivain		0 PC
Pamphlétaire	Variante	0 PC
Informateur - indicateur (de police)		Variable
Informateur	Variante	0 PC
Agent secret	Variante	3 PC
Nanduriat (journaliste)	Variante	4 PC
Vaurien		8 PC
Dandy	Variante	+2 PC
Charlatan	Variante	+2 PC
Patron		1 PC
Scribe		0 PC
Greffier	Variante	0 PC
Copiste	Variante	+1 PC
Employé de bureau	Variante	0 PC
Sesh'shemet	Sudarkanien	+1 PC



LES PROFESSIONS DE L'OMBRE

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Voleur de bétail		3 PC
Pirate fluvial		4 PC
Contrebandier(ière)		0 PC
Pirate		2 PC
Brigand		Variable
Bandit	Variante	0 PC
Voleur de grands chemins	Variante	3 PC
Chapardeur	Variante	0 PC
Chapardeur Thalusien	Variante	0 PC
Franc-Tireur	Variante	0 PC
Voleur/Voleuse		4 PC
Cambrioleur/ Cambrioleuse		0 PC
Pilleur de tombes	Variante	+1 PC
Espion		3 PC
Malfaiteur		3 PC
Escroc	Variante	+3 PC
Dealer (vendeur de drogues)	Variante	+1 PC
Joueur	Variante	+5 PC
Souteneur	Variante	+4 PC
Assassin		2 PC



PROFESSIONS

LES PROFESSIONS ARTISANALES

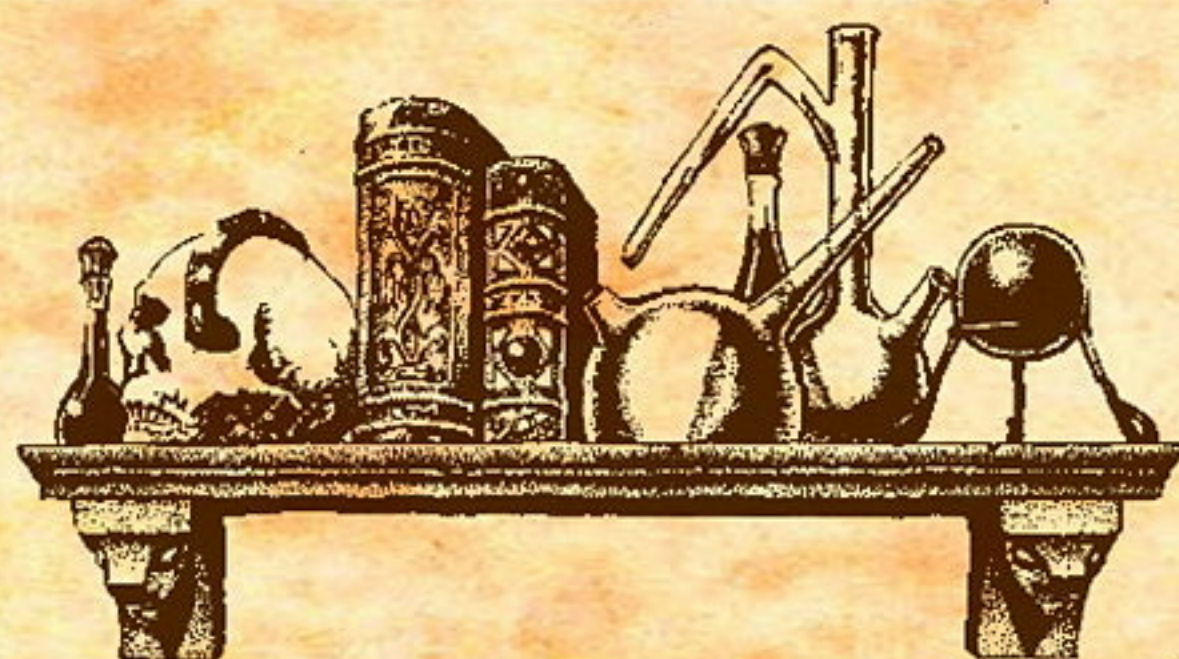
PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Barbier		0 PC
Paysan		Variable
Aide-moissonneur	Variante	1 PC
Esclave agricole	Variante	1 PC
Paysan libre	Variante	5 PC
Jardinier	Variante	2 PC
Propriétaire terrien	Variante	7 PC
Garçon/Fille de ferme	Variante	0 PC
Serf	Variante	0 PC
Meunier	Variante	5 PC
Planteur	Sudarkanien Achaz archaïque	2 PC
Eleveur	Variante	2 PC
Vigneron/Viticulteur	Variante	1 PC
Mineur		2 PC
Cultivateur de champignons	Nain de La Terre L'Enclume Diamant	+1 PC
Personnel d'entretien des puits et mines	Nain de La Terre L'Enclume Diamant	+5 PC
Domestique		Variable
Employé de maison	Variante	1 PC
Valet / Servante	Variante	1 PC
Esclave de maison	Variante	0 PC
Cocher	Variante	3 PC
Valet/Femme de chambre	Variante	1 PC
Educateur Achaz	Achaz	5 PC
Artisan noble		Variable
Architecte / Maître d'Oeuvre (concepteur de digues)	Variante	5 PC
Imprimeur	Variante	4 PC
Expert - Maître Fondeur / de bronze / de Fer	Variante	5 PC
Mécanicien	Variante	5 PC
Technicien de construction navale	Variante	5 PC

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Fabricant de coffre-fort	Variante	4 PC
Horloger	Variante	3 PC
Artisan		1 PC
Variante cultures naines	Nains	
Bricoleur/Inventeur	Nains	-1 PC
Variante cultures tribales		
Artisans archaïques Sudarkaniens et Achaz	Sudarkanien Achaz	-1 PC
Artisans archaïques de Ferkina	Ferkina	-1 PC
Artisans archaïques Orc	Orc Svelt occupé	0 PC
Artisans archaïques du Nord	Fjarninger Gjalsker Tribu Gobeline Tribu Nivèse	-1 PC
Chasseur de vermines / Dératiseur		2 PC
Crocodilero	Variante	0 PC
Journalier		Variable
Manoeuvre	Variante	2 PC
Bûcheron	Variante	3 PC
Charbonnier	Variante	1 PC
Porteur	Variante	3 PC
Coupeur de palmiers	Sudarkarien Bukanier Cultures Tribales du Sud	0 PC
Débardeur	Variante	2 PC
Dresseur		1 PC
Fauconnier	Variante	+2 PC
Maître chien	Variante	+1 PC
Entraîneur	Variante	+7 PC

Les diverses professions couvertes par la profession générique «Artisan», (boucher, boulanger, brasseur, bijoutier, lapidaire, teinturier, souffleur de verre, orfèvre, forgeron, graveur, luthier, etc...) seront détaillées au fil des numéros des Chroniques d'Arkania.

LES PROFESSIONS D'ÉRUDITS

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Apothicaire		5 PC
Savants		Variable
Anatomiste	Variante	2 PC
Historien	Variante	2 PC
Mathématicien	Variante	0 PC
Mawdli	Croyants de Rastullah	3 PC
Médecin	Variante	4 PC
Philosophe	Variante	2 PC
Métaphysicien	Variante	2 PC
Juriste	Variante	3 PC
Linguiste	Variante	2 PC
Astronome	Variante	2 PC
Ethnologue	Variante	1 PC
Expert en légendes	Variante	1 PC
Mystique des chiffres	Nain de la Terre	1 PC
Médecin/Chirurgien		0 PC
Médecin (infirmier ?) militaire	Variante	+1 PC
Sage-femme	Variante	+1 PC
Charlatan	Variante	+2 PC
Dentiste	Variante	+2 PC
Infirmier de couvée Achaz	Achaz	+1 PC
Cartographe		0 PC



Note :

Les érudits sont plutôt rares en Arkania. Bien entendu, la liste ci-dessus n'est pas exhaustive, et d'autres professions d'érudits seront sans doute livrées dans les prochains numéros des Chroniques d'Arkania, mais elles seront probablement peu nombreuses. Si vous souhaitez une profession particulière, vous pouvez nous en faire part sur les forums du site : <http://www.oeil-noir.com>, nous ferons notre possible pour l'ajouter.

PROFESSIONS

LES PROFESSIONS MAGIQUES

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Alchimiste		5 PC
Alchimiste doué pour la magie		+6 PC
Antécédents possibles de formation :		
Fédération de la Salamandre rouge	Variante	+1 PC
Guilde des Alchimistes de Menbilla	Variante	+2 PC
Alchimiste de faculté de l'Université d'Al'Anfa	Variante	+1 PC
Chamib al'Chimie de l'Académie de l'oeuf de dragon à Kushan	Variante	+5 PC
Faculté l'Alchimie du Duc Eolan à l'Université de Netumi	Variante	Variable selon le Quadrivium
Arithmétique ou géométrie	Quadrivium	+5 PC
Enseignement de musique	Quadrivium	+6 PC
Astronomie	Quadrivium	+6 PC
Branche de Spagyrie de «La Grande Salle de la Vie» à Norbourg	Variante	+4 PC
Laboratoire du Cinabre de «La Grande Salle du Mercure» à Festum	Variante	+4 PC
Alchimiste Nain	Culture Naine	+3 PC
Chasseur de parasites	Variante	+1 PC
Alchimiste d'Accra	Culture Tulamide	+2 PC
Derviche, Prêcher du pouvoir de Rashtoullah		9 PC
Druide		Variable
Druide des bocages	Variante	17 PC
Gardien du pouvoir	Variante	20 PC
Gardien du savoir	Variante	15 PC
Prêtre de Sumu	Variante	15 PC
Druide du Concile (Concile des Eléments)	Variante	Variable selon l'Elément

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Élémentaliste du Feu		22 PC
Élémentaliste de l'Humus (Terre végétalisée)		21 PC
Élémentaliste de l'Eau		22 PC
Élémentaliste de l'Air		22 PC
Élémentaliste du Minéral		22 PC
Élémentaliste de la Glace		21 PC
Durro-Dûn (Guerrier animal Gjalskerlandais)		Variable
Ours	Variante	16 PC
Triton de feu	Variante	17 PC
Loutre	Variante	17 PC
Chèvre de montagne	Variante	17 PC
Corbeau	Variante	17 PC
Chouette/Hibou des neiges	Variante	18 PC
Sanglier	Variante	16 PC
Glouton	Variante	16 PC
Loup	Variante	16 PC
Anach-Nû	Ferkina	+3 PC
Geode	Nain	Variable
Serviteur de Sumu	Variante	15 PC
Seigneur de la Terre	Variante	17 PC
Geode Brohim	Variante	2 PC
Sorcière		Variable
Les Filles de la Terre	Variante	16 PC
Les Belles de Nuit	Variante	18 PC
Les Soeurs de l'ombre	Variante	19 PC
Les Soeurs du Savoir	Variante	17 PC
Les Prophétesses d'aujourd'hui et de demain	Variante	18 PC
Les Soeurs du voyage	Variante	15 PC
Les Veuves noires	Variante	17 PC
Cristallomant	Achaz	10 PC



PROFESSIONS

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Magicien de guilde		Variable
Académie d'Al'Anfa	Sudarkanien	Variable
Combat (garde du corps magique)	Variante	25 PC
Combat maritime	Variante	26 PC
Séminaire de Combat d'Andergast	Andergastien Nostrien Nord Sveltalien	28 PC
Académie du «Voyage de l'esprit» de Beihanka	Horasien Cyclopéen	25 PC
«Hall de la Maîtrise du combat» de Bethana	Horasien Cyclopéen	27 PC
Le «Hall sombre des Esprits» de Brabak	Sudarkanien	30 PC
«Séminaire de la Communication elfique et de la guérison naturelle elfique» de Dornak	Midlandais Sveltalien Nord Borelandais	Variable
Formation : Communication	Variante	29 PC
Formation : Guérison	Variante	29 PC
«Concile des éléments» de Drakonia	Midlandais Mhanadistanais	Variable
Élémentaliste du Feu	Variante	31 PC
Élémentaliste de l'Humus (Terre végétalisée)	Variante	31 PC
Élémentaliste de l'Eau	Variante	31 PC
Élémentaliste de l'Air	Variante	31 PC
Élémentaliste du Minéral	Variante	31 PC
Élémentaliste de la Glace	Variante	31 PC
«Académie de la Domination» d'Elenvina	Midlandais	26 PC
«Académie de la Force Mentale» de Fasar	Tulamide Mhanadistanais	Variable
Branche «modérée»	Variante	30 PC
Branche «dure» (Intégriste)	Variante	31 PC
«Académie de l'Exorcisme et du Bannissement» de Fasar	Tulamide	26 PC
Le «Hall du Mercure» de Festum	Borelandais Midlandais	27 PC
«Académie de l'Épée et du Bâton» de Gareth	Midlandais	29 PC

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
«Académie de la Protection Magique» de Gareth	Midlandais	26 PC
«Ecole de magie des trois peuples» de Gerasim (Gara)	Sveltalien & Nord Borelandais	30 PC
«Académie de l'Apparition» de Grangor	Horasien Cyclopéen Yakirien	23 PC
«Académie de l'oeuf de Dragon» de Kushan	Tulamide Mhanadistanais Aranien	29 PC
Magicien Suiman Al-Nassori		29 PC
«Hall de l'Anti-Magie» de Kuslik	Horasien Yakirien Midlandais	31 PC
«Hall de la Métamorphose» de Kuslik	Horasien Yakirien Midlandais	23 PC
«Hall du Pouvoir» de Lowan	Sveltalien Andergastien Nostrien Nord	29 PC
«Académie de la Transformation» de Lowan	Sveltalien Andergastien Nostrien Nord	25 PC
«Académie des Connaissances Magiques» de Methumis		24 PC
«Ecole de magie du Calife» de Beroued	Novadi Tulamide Mhanadistanais	23 PC
«Académie des quatre tours» de Mirham	Sudarkanien	24 PC
«Ecole de la Maîtrise de Nerdam»	Borelandais Midlandais	22 PC
«Hall de la Vie» de Norbourg	Borelandais Sveltalien Nord	23 PC
«Académie de la Lumière et de l'Obscurité» de Nostria	Andergastien Nostrien Sveltalien Nord	25 PC
«Hall des Vents» d'Olport	Thorwaler	29 PC

PROFESSIONS

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
'Ecole d'exorcisme» de Perricum	Midlandais	29 PC
«Académie de Haute Magie & Institut des Arcanes» de Punin	Midlandais Yakirien Horasien Tulamide	Variable
Punin I	Variante	28 PC
Punin II	Variante	30 PC
«Académie du Pentagramme» de Rashtoul		Variable
Branche «Elémentaire»	Variante	29 PC
Branche «Démoniaque»	Variante	29 PC
Cours Storrebrandt - «Collegium de l'Art des Arcanes et des Sciences» de Riva	Sveltalien Nord Midlandais Borelandais	Variable
Expert en Magie	Variante	23 PC
Magicien Garde du corps	Variante	25 PC
«Institut d'information» de Rommilys	Midlandais	29 PC
«Ecole de la quadruple transformation» de Sinoda	Maraskanite	27 PC
«Ecole de Clairvoyance» de Thorwal	Thorwaler Andesgastien Nostrien Midlandais	26 PC
«Académie de Magie curative et d'Anatomie» de Vinsalt	Horasien	22 PC
«Ecole d'Illusionnisme» de Zorgan	Aranien Midlandais Tulamide	25 PC

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Anciennes Institutions Fermées ou dissoutes		
«Ecole des douleurs» d'Elburum		30 PC
«Ecole de la Transformation» de Tuzak	Maraskanite Midlandais	24 PC
«Académie du Bannissement» d'Ysilia	Midlandais Borelandais	26 PC
Maîtres personnels		
«Le Cercle de l'intuition» dans le nord des Monts de la Salamandre		23 PC
Elève du Magistra Kiranya de Kutaki		20 PC
Elève de Sevastana Gevendar		22 PC
Elève de Rafim Bey		23 PC



PROFESSIONS

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Charlaman/e		Variable
Charlaman/e de foire	Variante	13 PC
Charlaman devin	Variante	14 PC
Charlaman magicien	Variante	13 PC
Charlaman Illusionniste	Variante	13 PC
Charlaman/e de Théâtre	Variante	15 PC
Illusionniste escroc	Variante	14 PC
Farceur		12 PC
Créateur	Variante	+5 PC
Visionnaire	Variante	+4 PC
Bouffon	Variante	+5 PC
Vagabond	Variante	0 PC
Fou de cour	Variante	+6 PC
Apprenti Klabauter (Kobold des mers)	Variante	+8 PC

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Danseur/se		Variable
Danseur/se magique		
Danseur(se)-saltimbanque	Variante	7 PC
Sharisade Tulamide (Seulement les femmes)	Mhanadistan Tulamide Aranien Sudarkanien	7 PC
Sharisade Novadi (femme)	Novadi	6 PC
Hazaqi	Zahori	4 PC
Majuna Aranien	Aranien	8 PC
Danseur/se magique	Variante	Variable
- Sharisade Tulamide		+2 PC
- Sharisade Novadi		+4 PC
- Hazaqi		+2 PC
- Majuna		+1 PC
Zibilja	Clan Norbard	5 PC



PROFESSIONS

LES PROFESSIONS CLERICALES

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Consacré de Praïos		10 PC
Consacré de l'Ordre des Saints Gardiens	Variante	+6 PC
Ordre des Bannstrahlers (Praïos)		Variable
Membre non consacré	Variante	9 PC
Membre consacré	Variante	14 PC
Consacré de Rondra		26 PC
Consacré de l'Ordre de Rhodenstein	Variante	+0 PC
Consacrée de Rondra Amazone		24 PC
Consacré de Thylos (Efferd en vo)		Variable
Novice de la côte	Variante	10 PC
Novice de l'arrière-pays	Variante	10 PC
Novice de la frontière du Khôm	Variante	11 PC
Ordre laïc des Frères de Thylos		0 PC
Consacré de Travia		12 PC
Ordre des consacrés Badilak	Variante	+1 PC
Ordre de Feu du Foyer Chevalier de l'Âtre	Variante	+0 PC
Ordre des Trois Soeurs	Variante	+0 PC
Consacré de Boron		Variable
Rites de Punin	Variante	8 PC
Rites d'Al'Anfa	Tulamide Sudarkanien	8 PC
Variantes optionnelles d'après alignement		
Serviteur Golgaris	Variante	+4 PC
Serviteur Bishdariel	Variante	+5 PC
Variantes optionnelles sup. d'après formation		
Consacré itinérant	Punin	+3 PC
Guide militaire	Les deux	+2 PC
Diplomate	Les deux	+3 PC

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Ordres laïques de Boron		
Ordre guerrier Golgaris	Punin	Variable
Membre non consacré		19 PC
Membre consacré		17 PC
Ordre des Noionites (en tant qu'infirmiers non-consacré)	Les deux Eglises Selem	+0 PC
Ordre du doux repos. Marbide	Punin	+3 PC
Ordre d'Honneur des Consacrés Etilia	Punin	+2 PC
Paladin de l'Ordre des Corbeaux Noirs		Variable
Garde Corbeau des terres	Variante	16 PC
Garde Corbeau des mers	Variante	16 PC
Garde du temple de la Ville du Silence	Al'Anfa	+0 PC
Paladin Poing de basalte (corps d'élite non accessible aux débutants)	cf. WDH	
Membre de l'Ordre Sacré Laguan		+0 PC
Consacré d'Hésinde		Variable
Pastori	Variante	13 PC
Satori	Variante	13 PC
Libre penseur	Variante	14 PC
Ordres laïques d'Hésinde		
Ordre des Draconites		
Draconite branche sacrée (consacré d'Hésinde)		13 PC
Draconite branche profane		+1 PC
Code moral	Variante	-3 PC
Consacré de Firun		Variable
Coureur des bois	Variante	23 PC
Garde chasse	Variante	21 PC
Consacré de Tsa		14 PC
Ami des Kobolds	Variante	-1 PC
Combattant de la liberté	Variante	+3 PC

PROFESSIONS

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Consacré de Pérex (Phex en vo)		11 PC
Paladin/Prêtre de Pérex Pickpocket	Variante	+5 PC
Paladin/Prêtre de Pérex Cambrioleur	Variante	+7 PC
Paladin/Prêtre de Pérex Arnaqueur	Variante	+7 PC
Paladin/Prêtre de Pérex Intrigant	Variante	+9 PC
Paladin/Prêtre de Pérex Commerçant	Variante	+6 PC
Paladin/Prêtre de Pérex Receleur	Variante	+4 PC
Ordres laïques de Pérex		
Nanduriat		
Beni Fessiri		
Consacré de Péraïne		Variable
Prêtre Novice dans un temple en ville	Variante	12 PC
Prêtre Novice dans un temple en province	Variante	11 PC
Ordres laïques de Péraïne		
Ordre des Therbûnites	Consacré de Péraïne	12 PC
Consacré d'Ingerim		Variable
Culte traditionnel	Variante	11 PC
Culte Ingra du Nord	Variante	12 PC
Ordres laïques d'Ingerim		
Membre de la Fraternité du Feu Ardent	Consacré d'Ingerim	+1 PC
Consacré de Raïa (ou Rahja)		16 PC
Rites de Myranor	Variante	+3 PC
Rites Mhanadistanais	Variante	+5 PC
Temples du Nord	Variante	+1 PC
Ordres laïques de Raïa		
Danseur/se de sabre		17 PC
Cavalier/ère de Raïa		19 PC

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Autre Culte des Douze : Fédération de la Vraie Foi		
Prédicateur de la Fédération de la Vraie Foi		10 PC

Note importante :
Le terme «Consacré» comprend aussi bien les «prêtres» que les «paladins», tous deux ayant reçu une formation et une consécration officielle de l'Eglise concernée.

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Les Demi-Dieux et autres Cultes		
Consacré d'Aves		9 PC
Paladin de Kor (consécration tardive)		900 PExp
Consacré de Nandus		10 PC
Scribe de Nandus	Variante	+1 PC
Enseignant du peuple	Variante	+1 PC
Aide juridique	Variante	+1 PC
Consacré d'Ifirn		19 PC
Chevalier d'Horas		
Consacré de Swafnir		17 PC
Paladin de Swafnir	Variante	+2 PC
Consacré d'Angrosch		Variable
Gardien de la cheminée	Variante	11 PC
Gardien des Traditions	Variante	12 PC
Gardien Veilleur	Variante	1 PC
Prêtre de H'Ranga des Achaz		Variable
Prêtre de H'Szint	Variante	2 PC
Prêtre de Zsahh	Variante	0 PC
Prêtre de Temple de Rur & Gror	Variante	2 PC
Prêtre itinérant de Rur & Gror	Variante	2 PC

PROFESSIONS

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Croyants de Rastullah		
Guerrier Tribal de Beni Dervez		20 PC
Hadjinim		Variable
Tarisharim	Variante	20 PC
Al'Drakorhim	Variante	21 PC
Beni Uchakâni	Variante	23 PC
Chamanes et Sorciers des Hommes des Bois		
Homme-médecin		Variable
des Tribus des Jungles	Variante	11 PC
des Tribus Bannies	Variante	7 PC
Utulus des Iles forestières	Variante	10 PC
Miniwatu	Variante	11 PC
Tocamuyac	Variante	11 PC
Darna	Variante	8 PC
Chamanes Niveses		
Kaskjua	Clan Nivese	7 PC
Chamane Ferkina		
Nuranshâr	Ferkina	7 PC
Mherech	Variante	+0 PC
Shai'aian	Variante	+0 PC
Thalusien	Variante	+0 PC
Chamanes Gjalskerlandais		
Brenoch-Dûn	Gjalskerlandais	9 PC
Prêtres Frunus et Angaras		
Skuldrun	Fjarninger	2 PC
Guérisseur	Variante	+5 PC
Devin-Mammouth	Variante	+5 PC
Forgeron de magie	Variante	+8 PC
Druide Kurgas		
Shochzul	Kurgas	8 PC
Prêtres et Chamanes Orcs		
Prêtre de Tairach	Terres Orc ou Occupant du Svelt	8 PC
Prêtre de Gravesesh	Terres Orc ou Occupant du Svelt	0 PC

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Prêtre de Rikaï	Terres Orc ou Occupant du Svelt	1 PC
Chamanes Gobelins		
Chamane Gobelins	Tribu gobeline Ghetto de Festum	Variable
Chamane Tribal	Variante	9 PC
Chamane de Festum	Variante	7 PC
Chamanes Achaz		
Chamane Achaz	Tribu Achaz	4 PC



Note : Le Panthéon présenté dans les pages suivantes représente les religions les plus répandues sur le continent. Les autres religions citées ici seront détaillées au fil des numéros des Chroniques d'Arkania.

LES PROFESSIONS ELFIQUES

Les Elfes ne connaissent pas la notion de «profession» ; en effet, dans un clan elfe traditionnel, chacun est en mesure d'assumer toute tâche nécessaire à la survie et au bon fonctionnement du clan. Toutefois, chaque Elfe a la possibilité également de se concentrer sur des activités précises qu'il maîtrise particulièrement bien, et de se spécialiser : certes, tous les Elfes pratiquent la magie «naturellement», de manière innée (parfois sans même s'en rendre compte), mais certains ont un don particulier qui leur permet de développer rapidement cette faculté, et de créer de nouveaux sorts utiles au clan, tout comme certains sont particulièrement doués pour le tir à l'arc et iront plus souvent à la chasse ou se porteront volontaires pour assurer la sécurité du clan, ou bien encore, un(e) jeune Elfe montrera un intérêt particulièrement grand pour les légendes anciennes et pour les chansons et s'orientera plus facilement vers ce qu'il/elle fait le mieux. Mais 50 ans plus tard, un «Tisserand de Magie» pourra très bien être devenu un «Coureur de la Nature»... Mais même si tous les Elfes savent pratiquer la magie, tirer à l'arc et chanter des chansons, un personnage Elfe ne pourra toutefois partir à l'aventure qu'avec une seule des «professions» données ici (sauf cas exceptionnel à l'appréciation du MJ). A noter que seul un Elfe peut choisir l'une de ces «professions».

PROFESSION	RACE OU CULTURE	Coût
Préservateur		2 PC
Artisan elfique		0 PC
Combattant		Variable
Combattant Elfe des Prairies	Variante	7 PC
Combattant Elfe des Steppes	Variante	9 PC
Combattant Elfe des Bois	Variante	8 PC
Combattant Elfe des Glaces	Variante	7 PC
Veilleur		5 PC
Chanteur de légendes		4 PC
Coureur de la nature		Variable
Coureur de la Brousse	Variante	5 PC
Coureur des Forêts	Variante	5 PC
Coureur des Steppes	Variante	5 PC
Coureur des Neiges	Variante	4 PC
Tisserand de Magie		5 PC
Marcheur	Prof. Sup.	+2 PC



PRÉSENTATION DES RELIGIONS

Nous ne présenterons dans ce numéro que les Douze Dieux de la religion la plus répandue sur Arkania. Nous présenterons les autres religions dans les prochains numéros des Chroniques d'Arkania.

PRAÏOS

Dieu du soleil, de la loi et du gouvernement.

En son nom, tout mal sur le monde doit être détruit. Car la colère de Praïos est sans borne : si les rois des Hommes sur Dère ne maîtrisent pas le mal eux-mêmes, alors Praïos intervient pour anéantir la « tache maléfique » et nettoyer ainsi le visage de Dère de la marque du mal. Car il est dit que « toute puissance vient du ciel, et qu'au ciel règne Praïos. »

Nom : Praïos

Appellations : Le Prince-Dieu, le Prince des dieux, le Juge Céleste, le maître d'Alveran

Symboles et influences : Le soleil, la loi, le gouvernement, l'ordre, la justice, la mesure du temps, l'anti-magie, le Sud.

Animal sacré : Le griffon

Offrandes et sacrifices : Cierges, or.

Serviteurs célestes : Ucuri, le faucon doré, messenger et héraut divin (Ucuri à le rang de demi-dieu) ; les griffons ; tous les membres de la cour divine dans le Hall Illuminé d'Alveran, la résidence des dieux.

L'Eglise de Praïos

Elle est nommée « Communauté de la Lumière ». C'est une Eglise fortement hiérarchisée, au sein de laquelle l'obéissance aveugle est une grande vertu qui permet de se conformer à l'ordre divin qui présida à la création de l'univers. Tout ce qui est contraire à « l'ordre juste de la création » fait horreur à l'Eglise de Praïos : crimes, irrégularités, mensonges et tricheries, mais aussi la magie avec ses effets imprévisibles et perturbateurs. Il faut noter que, s'agissant des affaires spirituelles, la parole d'un prêtre de Praïos est toujours considérée comme un avis irréfutable. Dans les affaires du monde cependant, le gouvernement appartient aux rois des Hommes et à l'avis des représentants des dieux concernés sur un sujet. Cette prééminence de l'Eglise de Praïos fait pourtant de lui le dieu protecteur par excellence des classes dirigeantes de la société (toute la haute et moyenne noblesse en général).

Les rangs hiérarchiques de l'Eglise sont :

Novice, Prêtre, Inquisiteur, Meneur de Temple, Archi-prêtre, Illuminatus, Gardien de l'ordre (8 en tout), Messenger de la lumière (un seul, grand maître du culte pour tout Arkania). Il faut ajouter à cette structure religieuse toutes la masse des laïcs : les serviteurs des temples, les membres des ordres divers, les Légionnaires du Soleil (la garde particulière de privée).

Le prêtre de Praïos

Il porte un sceptre (masse d'arme) et une robe rouge-doré, mais c'est surtout par son attitude hautaine, souvent



PRAÏOS

arrogante et méprisante, que l'on reconnaît au premier coup d'œil le prêtre de Praïos. Quelque soit son origine sociale, un prêtre de Praïos est toujours intellectuellement et psychologiquement « au-dessus des choses et des gens », loin au-dessus des préoccupations du commun. Inflexible quant à la courtoisie et la politesse, un prêtre de Praïos s'attend toujours à ce qu'on lui témoigne un respect absolu. Il considère que des réponses immédiates doivent suivre ses questions et qu'à ses ordres chacun doit témoigner diligence et efficacité, exactement comme il obéit lui-même aux nobles dans les affaires terrestres. Un prêtre de Praïos prend toujours beaucoup de distance avec la magie.

Commandements :

- **Vérité :** Un prêtre de Praïos ne peut mentir, ni garder pour lui une parole importante et vraie.
 - **Obéissance :** Un prêtre de Praïos doit évidemment obéissance à son dieu et à ses ordres. Le doute n'est pas permis, non plus que le questionnement ou l'hésitation. La volonté de Praïos étant souvent obscure et énigmatique, l'Eglise dépend beaucoup des oracles et de l'astrologie.
 - **Discipline :** Dans le domaine des affaires spirituelles, le prêtre de Praïos ne peut se soumettre à d'autres ordres que ceux émanant de sa propre hiérarchie.
 - **Non Dissimulation :** Le prêtre de Praïos ne peut cacher sa foi, il doit affronter ses ennemis sans ruse ni dissimulation. Un prêtre de Praïos ne se déguise pas.
- Idéaux :** Protection de l'Etat et des lois.
Neutralisation et élimination de la magie.
Prosélytisme (montrer l'exemple).

RONDRA

Déesse de la guerre, de l'orage et de l'honneur
L'épée de Rondra est la force divine qui s'oppose de par le monde à toutes les manifestations du mal. »

Appellations : La Lionne Divine, la Tonnerre, l'Épée et le Bouclier d'Alveran, la Maréchale des Divins.

Symboles et Influences : l'épée (Peigne de Rondra), le tonnerre, l'éclair, l'orage, les duels, l'honneur, le courage, la responsabilité.

Animal sacré : la lionne.

Offrandes : Armes, cuirasses et trophées conquis de haute lutte.

Servants : Famerlor, demi-dieu, Maître-guerrier des dragons ; Kor, fils de Rondra et de Famerlor, le « Seigneur sanguinaire des batailles », celui qui visite les champs de bataille en riant ; Mythraël la Walkyrie, Maréchale des armées d'Alveran, compagnon de route des guerriers décédés au combat.

L'Eglise de Rondra

« L'Ordre de l'Épée » constitue une Eglise qui ressemble davantage à un ordre de chevalerie qu'à un clergé. Ses préceptes s'appuient sur quatre valeurs fondamentales qui sont l'obéissance et l'ordre, le courage et la responsabilité.

Le code de conduite de l'Ordre de l'Épée est l'un des plus stricts et des plus importants de tous les codes de chevalerie qui soient. Il prône de placer l'honneur et la réputation au-dessus du bien-être et des possessions.

L'Ordre obéit à une structure de type militaire : une hiérarchie stricte, dont les indices de rang ne sont perceptibles qu'à de petits détails vestimentaires.

Les rangs hiérarchiques de l'Eglise sont :

Novice, Ecuyer de la Déesse (ordination simple), Chevalier de la Déesse (ordination double), Frère de l'Épée (chef de temple), Maître de l'Ordre (6 au total), l'Épée des Épées (un seul, Grand Maître du culte pour tout Arkania).

N.B. : Toute promotion à l'intérieur de l'Ordre se fait sur la base du mérite personnel. Il faut noter que le culte de Rondra est caractérisé par le grand nombre d'Ordres laïcs annexes, tels que les Ardarites, l'Ordre du Théâtre d'Arivor, l'Ordre du Temple de Jergan, l'Ordre du Tonnerre, l'Ordre de Conservation de Rhodenstein... Aucun d'entre eux n'a plus d'un demi-siècle. Ils vivent et meurent au rythme de leurs membres : des débuts difficiles et violents, des actes héroïques, une fin sanglante.

Le statut de Saint est très précis, très codifié. Il obéit à un système de classification en trois élévations sensées tenir compte du « degré de mérite éternel » auquel a droit un héros mort ou vivant.

Le premier rang de sainteté est celui de « Saint Satisfait de l'Ordre de l'Épée ». Il désigne les hommes méritants dont la vie a été consacrée à la défense de l'honneur.

Le deuxième rang de sainteté est celui de « Saint Radieux de l'Ordre de l'Épée ». Il est attribué aux hommes qui ont voué leur vie à la défense de l'honneur et ont contribué à la grandeur du culte.



RONDRA

Le troisième rang de sainteté est celui de « Saint Bât de l'Ordre de l'Épée », qui revient aux plus grands héros, ceux dont le nom et les exploits demeureront dans les mémoires, se transformant en légendes.

Le prêtre de Rondra

Un prêtre de Rondra est un bon guerrier qui deviendra hors pair avec l'expérience. Mais si son bras est fort, son arme la plus puissante restera toujours son caractère et sa volonté. Au long de son existence, de nombreux rites et épreuves ponctuent son parcours clérical :

- combattre à main nue un lion du désert
- réussir la danse des armes dans la lumière des torches sacrées
- remporter les duels rituels sous la lumière de la lune
- faire offrande de son sang dans les coupes de cuivre consacrées
- chanter les hymnes sacrés dans la fureur de la bataille

Le sens des Responsabilités du prêtre de Rondra est notoire et respecté partout.

Commandements :

Un prêtre de Rondra se doit de toujours accepter les défis, cependant il peut refuser de tirer l'épée contre un adversaire manifestement inférieur (une attitude sage souvent mal comprise par ceux qui ne sont pas fidèles de Rondra). Dans certaines conditions, un combat peut se régler aux poings, à la discrétion du prêtre.

Défendre la Foi partout, en vengeance tout blasphème, toute insulte contre les Douze.

Défendre le fidèle contre l'infidèle.

Ne pas combattre un adversaire sans défense.

Ne pas combattre de dos ou de côté.

THYLOS

Dieu de l'eau, de l'air, du vent et des marins

« L'eau est l'élément de l'éternité, la « non-matière-qui-existe pourtant », la substance qui emplit les étendues infinies du cosmos dans le temps et l'espace. »

Thylos est le maître des eaux, de toutes les eaux, et ses paroles gouvernent les lacs, les courants de la mer et la pluie du ciel. De sa force naît le vivant, et par sa force la vie sera conservée, ou détruite.

« Thylos est donc d'une certaine façon la vie et Thylos est l'éternité. Sans les miracles de l'œuvre de Thylos, l'eau éternelle des océans tomberait au-delà des bords du monde. Sans jamais se reposer, il crée de ses mains les ruisseaux dans un cycle sans fin, faisant jaillir partout des sources claires. »

Appellations : Le Dieu Âgé, le Seigneur du Temps, l'Imprévisible.

Symboles et Influences : Le trident, l'eau, les lacs, le vent, la pluie, les nuages, les marées hautes et basses, la pêche, la navigation en mer.

Animal sacré : Le dauphin.

Serviteurs : Les esprits des douze vents, les dauphins.

L'Eglise de Thylos

La « Fraternité des Vents et des Vagues » connaît elle aussi une hiérarchie, comme il existent des petits ruisseaux, de grands rivières, les lacs et les océans. Les rangs se reconnaissent facilement à l'élaboration poussée des vêtements officiels et quotidiens (aux couleurs de la mer, décorés avec des tortues, des perles, des fruits de mer...).

Les rangs hiérarchiques de l'Eglise sont :

Prêtre Ordonné, Président de Temple, les Maîtres des Courants (7 au maximum), le Gardien du Cercle (un seul, le grand maître de l'église pour tout Arkania).

Les religieux de Thylos jouissent d'une grande autonomie en regard de la forme qu'adoptent les rites de célébrations du culte, imitant ainsi le caractère imprévisible du dieu des mers. Pour éviter le rapport au feu, élément honni, les temples de Thylos sont éclairés par des « pierres lumineuses ».

Le plus grand des saints du culte est une sainte, Sainte Elida de Salza, qui sauva la cité de Brabak de la famine en navigant, au travers du pire ouragan jamais rapporté par des marins, et en ramenant au port les quatre navires de sa flottille aux cales remplies de céréales et de vivres.

Le prêtre de Thylos

A l'image des abîmes insondables des océans, les prêtres de Thylos ont généralement un caractère difficile à cerner. Le plus souvent sérieux et calmes, ils présentent régulièrement, et sans qu'on puisse en comprendre les raisons extérieures, des inclinations au ricanement subit, de même que des phases de subites agitations...



THYLOS

Commandements :

- Ne jamais utiliser le feu : Les prêtres évitent le feu ouvert, ne doivent engendrer aucune flamme, et ne doivent permettre aucune « lumière ouverte » dans leurs temples.
- Ne pas consommer d'aliment cuits. Les religieux de Thylos ne se nourrissent pas d'aliments qui soient préparés ou récoltés avec le feu.
- Ne pas manger de dauphin ou de baleine.

Idéaux :

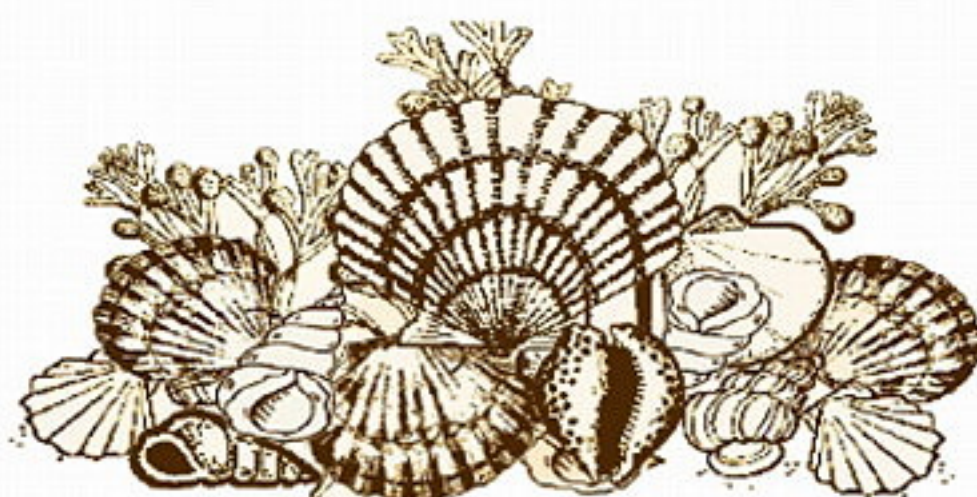
Acceptation du Fatum (le destin), sans poser de question, sans exprimer d'émotion.

Devises :

« Il existe deux eaux : l'une est rafraîchissante et sucrée, l'autre est salée et aigre. Cependant les deux nourrissent, refroidissent et portent le fidèle qui est en harmonie. »

« Celui qui trouve la paix dans la prière, a la force d'affronter l'orage. »

« C'est ainsi, car telle est la volonté de Thylos »



TRAVIA

Déesse du foyer, de l'hospitalité et du feu ouvert
 «Au début des temps, Dère était vide. Et les enfants de Sumu traversaient le monde sans connaître le repos. Cette situation assombrissait l'humeur de Travia la douce, et la Déesse donna à chacun pour son repos une maison ou un refuge. Et cela parce que tout être, qu'il soit dieu, homme mortel ou animal a besoin en son cœur de se savoir un lieu qui soit un «chez soi», et dans lequel il puisse se sentir en sécurité. Cet endroit, la «demeure» ou le «gîte», est sacré, et la cohabitation entre les hommes dépend de ce statut, de cette «sacralité». Sacré aussi est l'hospitalité et la générosité que l'hôte doit manifester à l'égard de celui qui lui demande abri et protection. Celui qui est dans le péril doit recevoir écoute et protection, et l'étranger qui frappe à la porte est une bénédiction pour la maisonnée. Mais la loi de l'hospitalité exige en retour que l'invité soit moralement reconnaissant et respectueux vis-à-vis de celui qui s'est montré accueillant.

Travia est une Déesse douce et pacifique, mais celui qui pêche contre ses lois fera l'expérience de son courroux, et on dit d'elle qu'elle n'oublie jamais une insulte et qu'elle persécute ardemment tout pécheur.

Travia est aussi la déesse du mariage. C'est elle qui célébra le premier mariage, celui de Praïos et de Rondra. Gardienne des liens de l'hymen, elle frappe de sa colère tous ceux qui trahissent leur engagement dans le mariage.

Appellations : La douce, l'hôtesse.

Symboles et Influences : L'hospitalité, la loyauté, la moralité, le foyer (chez soi), la cuisine, le feu ouvert.

Animal sacré : L'oie.

Serviteurs : La Famille Céleste.

L'Eglise de Travia

La très grande majorité des temples de Travia sont de dimensions modestes, mais on en trouve dans toutes les villes et dans presque tous les villages, Travia étant, avec Péraïne, une Déesse très appréciée par le «petit peuple». Les dons, généralement nombreux, ne sont pas destinés à l'entretien de la «pompe» ni au faste de l'Eglise, mais plutôt à financer le soutien des quartiers pauvres et des provinces frappées par la disette. En cas de nécessité, chacun sait qu'il pourra trouver le gîte et le couvert dans un temple de Travia, ainsi qu'un accueil chaleureux et réconfortant, sous la divine protection de la déesse.

Les rangs hiérarchiques de l'Eglise sont :

Novice ou Prêtre non ordonné appelé «Frère» ou «Sœur», Prêtre ordonné appelé aussi «frère» ou «sœur», Chef de Temple appelé «Père» ou «Mère», le Grand Père (ou la Grand Mère) (un seul grand Maître de l'Eglise pour tout l'Arkania).

L'Eglise de Travia compte une extension particulière, l'Ordre de Saint Badilac (encore nommé «Armée des Indigents» ou «Armée de Badilac»). Celui-ci organise et maintient dans toutes les cités et les gros villages, des demeures ouvertes aux pauvres et aux nécessiteux. Ils y reçoivent de la nourriture et lorsque c'est nécessaire, un abri contre le froid.



TRAVIA

Ces Maisons de Badilac permettent aussi de désengorger les temples du flot des indigents qui les «encombre» en temps de crise et de grande disette. En plus du secours matériel, un secours moral est dispensé aux nécessiteux par les laïcs de l'Ordre de Saint Badilac. Le saint le plus connu du culte de Travia est évidemment Badilac, un bourgeois de Gareth enrichi par le commerce du vin, et devenu philanthrope dans les dernières années de sa vie, qui consacra la totalité de sa fortune à l'ouverture des fameuses «Maisons de Badilac», partout sur le continent.

Le prêtre de Travia.

Les prêtres de Travia quittent rarement leur temple, dans lequel ils ont généralement beaucoup à faire entre les offices religieux, l'aide aux défavorisés, l'assistance morale aux conjoints délaissés...

Lorsqu'ils en sortent, c'est évidemment pour servir les intérêts de leur déesse, et ces affaires concernent le plus souvent la défense des bonnes mœurs, ou encore la réoccupation d'un lieu usurpé par des malveillants !

Commandements :

- Toujours accorder une écoute compréhensive à une personne qui le demande.
- Voir et comprendre la détresse dans les yeux de son prochain pour pouvoir y répondre.
- Empêcher tous les manquements aux liens du mariage.

Idéaux :

Travailler sur Dère au développement de la fidélité.
 Travailler dans les cœurs à développer la générosité et l'hospitalité.

BORON

Dieu de la mort, du sommeil et de l'oubli

Boron ne se contenta pas de délivrer les être vivants d'une immortalité que seuls les dieux peuvent porter, il leur donna aussi le sommeil, afin qu'ils puissent se décharger de leur épuisement et l'oubli pour les libérer du fardeau de leurs mauvais souvenirs, de leurs remords et de leurs souffrances. Et en plus de tout ceci, Boron offrit aux êtres de Dère les songes qui peuplent le sommeil...

Et il fit les rêves, doux, plein de réconfort, afin que les braves retrouvent le courage d'affronter la nouvelle journée... Et il fit encore les cauchemars qui descendent sur le dormeur, afin de punir celui qui a péché et dont le cœur porte le mal et la conscience le remord des transgressions... Et il fit de ces songes là des avertissements pour ceux qui n'étaient pas encore tout à fait corrompus...

La couleur de Boron est le noir, parce qu'elle symbolise à la fois la profondeur de l'existence et, comme aucune autre couleur, elle représente à la fois la mortalité et l'infini.

Appellations : Le silencieux, l'impénétrable

Symboles et Influences : La roue cassée et la faux. La mort, l'oubli, l'ombre, le silence.

Animal sacré : Le corbeau.

Offrandes : Selon les régions (de l'encens, ou des sacrifices d'animaux... d'humains même parfois...)

Servants : Golgari, le corbeau divin qui transporte les âmes au paradis ; Bishdaniel, qui apporte les rêves ; Marbo, la médiatrice ; Laiella, qui accompagne les noyés ; Uthar, qui garde la porte aux Halls des morts.

L'Eglise de Boron

Il existe aujourd'hui deux églises distinctes de Boron : la «branche» traditionnelle et la «branche» d'Al'Anfa.

Les rangs hiérarchiques de l'Eglise sont :

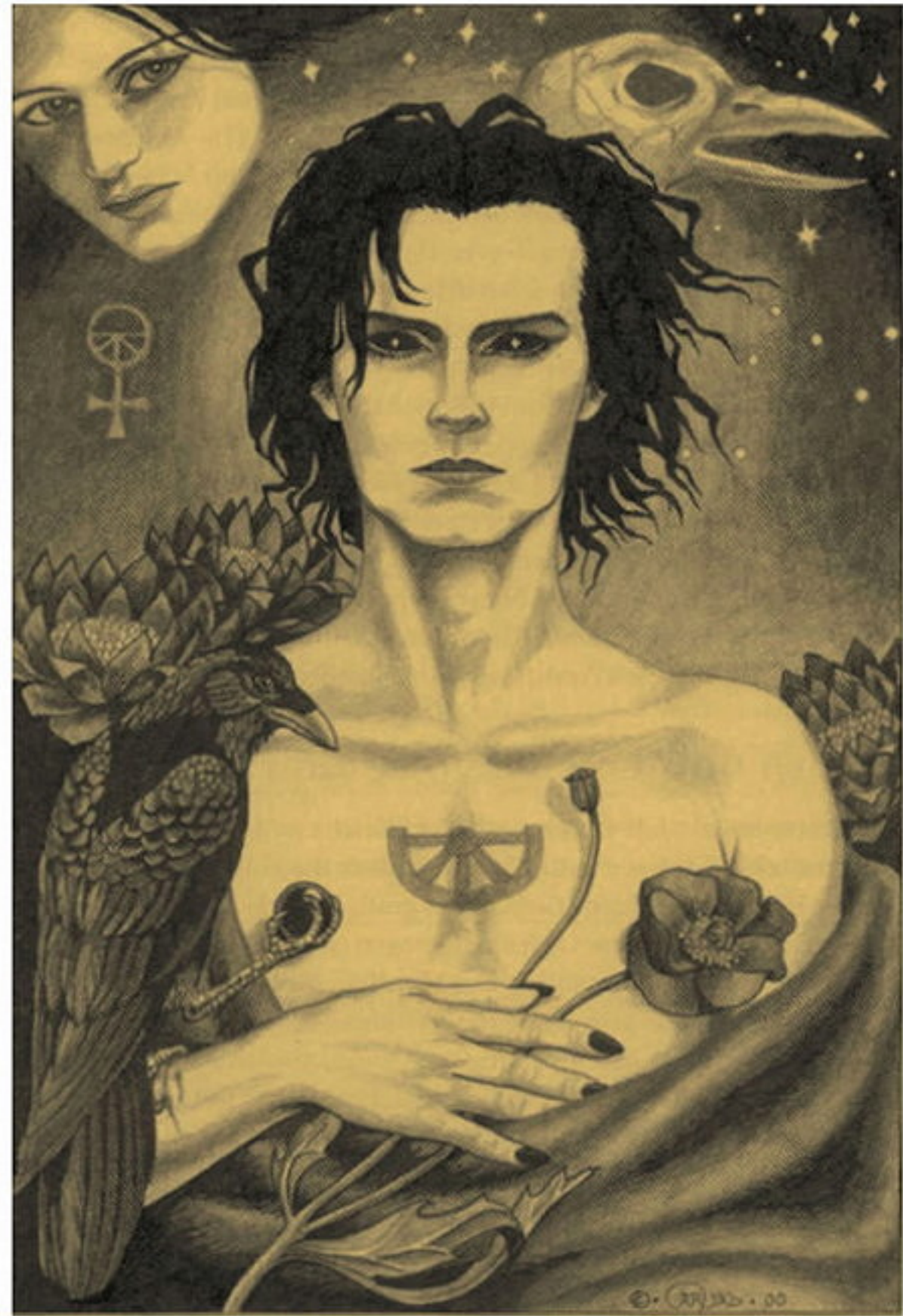
Novice ou Prêtre non ordonné, Prêtre ordonné appelé Pourvoyeur d'Oubli, Chef du Temple appelé Servants du Corbeau ou encore les Pointeurs de Golgari, le Patriarche (un seul pour l'église traditionnelle et un autre pour la branche d'Al'Anfa).

L'Eglise Traditionnelle.

Elle est présente dans tout le continent, à l'exception de l'Etat d'Al'Anfa. Elle s'occupe de l'inhumation des corps et des rituels propres à permettre aux âmes un voyage sans problème vers l'au-delà. Ses prêtres prient aussi pour les vivants, afin que leurs esprits tourmentés et soucieux connaissent le repos de l'oubli. Au sein de cette Eglise, la hiérarchie revêt souvent une moindre importance : «tous les hommes ne sont-ils pas égaux devant Boron ? ».

L'Eglise d'Al'Anfa.

Dans la Cité-Etat d'Al'Anfa, les prêtres de Boron jouissent d'un statut tout particulier. Le Patriarche de cette «branche» de l'église de Boron est aussi le chef de l'Etat, combinant ainsi le pouvoir spirituel et temporel. Cette église met en avant la recherche de l'extase et de l'oubli par l'utilisation des hallucinogènes, substances généralement interdites dans les autres pays du continent. A Al'Anfa, la mort est aussi honorée par des rites sanguinaires.



BORON

Chaque année, une cérémonie livre ainsi à la mort plusieurs volontaires pour chanter les louanges de Boron. L'Eglise de Boron d'Al'Anfa, financièrement et politiquement puissante, entretient plusieurs ordres armés, composés de guerriers d'élite, tels que l'Ordre du Corbeau Noir et le fameux Poing de Basalte.

Au delà des deux Eglises, le culte de Boron compte plusieurs ordres autonomes, dont les plus importants sont :

- les Noionites (d'après Sainte Noiona de Selem), dont la mission est de s'occuper des simples d'esprit et des «fous».
- les Golgarites (d'après le nom du Corbeau servant de Boron), des chevaliers chasseurs de morts-vivants.

Le prêtre de Boron

Pour un prêtre de Boron, seul l'au-delà revêt une quelconque importance, une âme ne vient sur Dère que pour mourir. Dans cette perspective, les biens matériels n'ont pas d'importance, et le prêtre renonce le plus souvent à toute possession personnelle. Au commun des mortels, le prêtre de Boron semble souvent sans émotion, « froid comme la mort »... C'est aussi parce que la grande majorité d'entre eux a fait un vœu de silence quasi complet.

Commandements :

- Le corps d'un défunt doit toujours recevoir les derniers sacrement, qu'il soit inhumé ou brûlé selon ses volontés et les coutumes de la région.
- Un esprit errant, un revenant doivent toujours être libérés pour retrouver la bénédiction des Douze.
- Un prêtre de Boron, pour honorer son Dieu, doit s'efforcer de retrouver l'état initial du monde, le silence. Il doit fuir les paroles inutiles.

HÉSINDE

Déesse de la magie et de l'érudition, de la connaissance et des arts.

«Celui qui est Temps et Equilibre, Celui qui existe entre et dans toutes les sphères à la fois, donna l'ordre à sa fille la plus sage d'apporter la Connaissance à toutes les créatures présentes et à venir, afin qu'elles honorent et glorifient ses premiers enfants et qu'elles aient conscience de leur propre existence. Alors, Hésinde s'incarna en serpent, afin de guider les hommes, et les aider à soumettre les forces de la nature et embellir le monde. La Toute-savante leur apporta la parole, l'écriture et une compréhension des six éléments et les forces qui les maintiennent dans un équilibre.»

Appellations : La Toute Savante, la Mère de la Sagesse, la Maîtresse des Six Arts.

Symboles et Influences : La Science, la Magie, l'Alchimie, la Maîtrise des Eléments, l'Astrologie, les Arts, l'Ecriture, l'Histoire.

Offrandes : sacrifices d'objets magiques, de fioles d'Energie Astrale, de Sel Rouge...

Animal sacré : Le serpent.

Serviteurs : Nandus la sagesse, fils de la Déesse Hésinde et du Dieu Pérex ; Mada, qui brisa le 7^e Elément permettant aux humains d'accéder à la magie et fut puni d'un exil céleste (sur la lune) ; Xeledon le ricanneur ; Naclador le dragon, protecteur de la vérité.

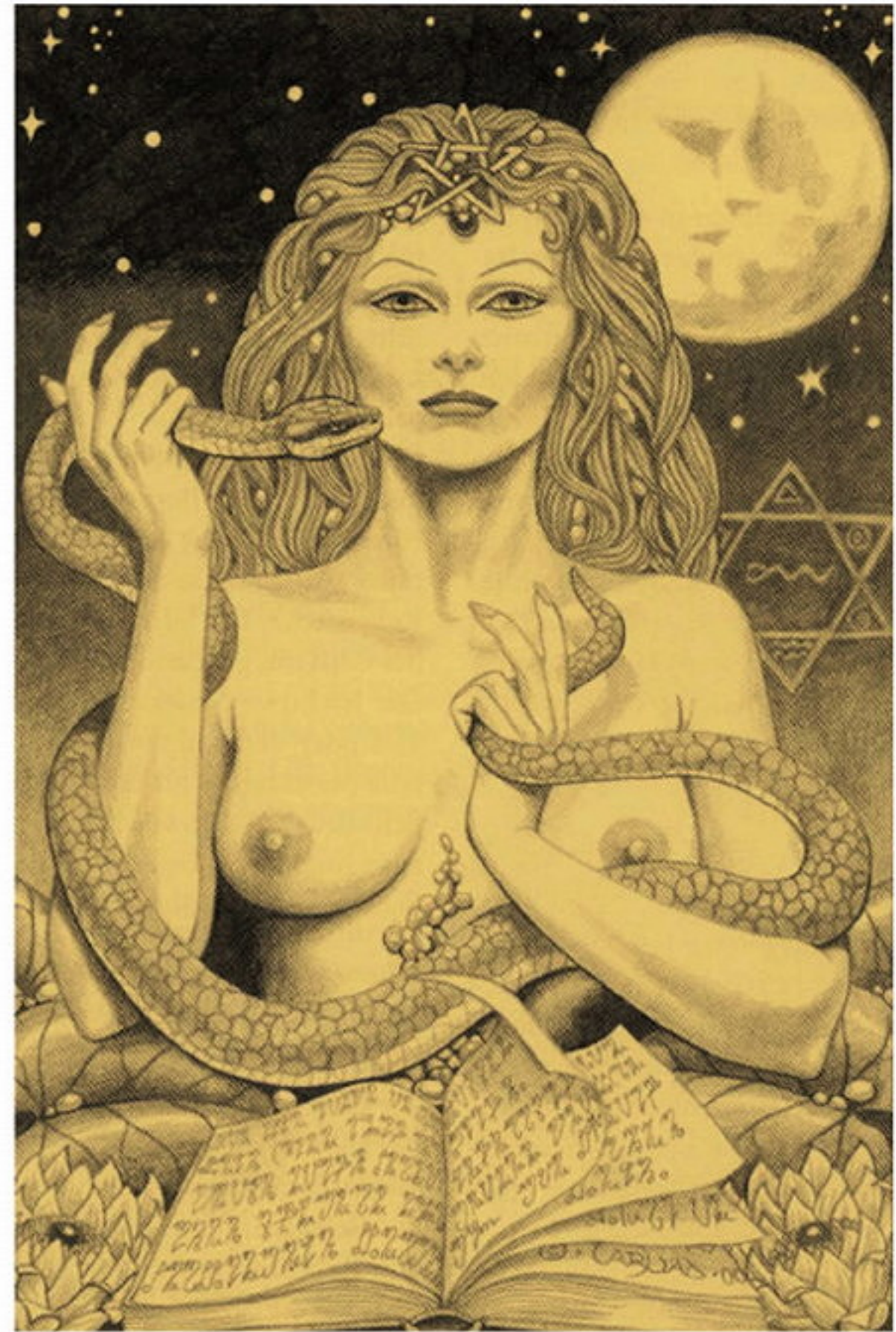
L'Eglise d'Hésinde

En toute chose, les officiels du clergé, les ordonnés, sont à l'image de leur Eglise (hormis en ce qui concerne la vieillesse bien sûr...). L'une des caractéristiques majeures de l'Eglise d'Hésinde réside dans la part faite à l'individualité. Plus que toute autre, elle reconnaît qu'un homme, un fidèle ou un membre du clergé est d'abord un individu. De fait, aucune autre Eglise n'a créé autant de titres ni de distinctions diverses, et rares sont celles qui permettent autant que celle-ci un réel épanouissement personnel de ses membres. Pour progresser dans la hiérarchie du clergé d'Hésinde, seules comptent l'intelligence, la sagesse et une solide connaissance de la théologie en général. Ni la fortune, ni les origines sociales ne comptent !

La tête de l'institution est formée par le «Magistrat des Magistrats», et ses proches conseillers forment le Haut Conseil du Serpent (une assemblée de quelques grands dignitaires de l'Eglise qui a des attributions fort diverses, mais qui contrôle surtout la nomination des membres de l'Ordre aux différentes fonctions).

Les questions de justice à l'intérieur du clergé sont assumées par les Prétoriens du droit Argélien.

Les responsables de temple se nomment Hauts-Enseignants, les responsables de la formation des nouveaux religieux sont les Mentors et même les novices, leurs élèves, portent le titre de Scholaires.



HÉSINDE

Afin d'assister le Magistrat des Magistrats, tout «espace culturel important» (il y en a 4) est administré par un Archi-Protecteur du Savoir.

Les rangs hiérarchiques de l'Eglise sont donc : Scholaire, Mentor, Haut-Enseignant, Haut Conseiller du Serpent, Archi-Protecteur du Savoir et Magistrat des Magistrats (un seul, le grand maître de l'Eglise pour tout Arkania).

Les Ordres religieux dépendants de l'Eglise d'Hésinde :

Les Draconites.

Ils sont la main armée du Magistrat des Magistrats. Ils protègent les vastes trésors magiques des temples, et sont les défenseurs du dogme dans les endroits les plus reculés et les moins sécurisés. Leurs missions les plus notables résident dans la récupération des objets magiques, dont chacun est considéré comme un don d'Hésinde, mal utilisés sur Dère. Ces missions sont généralement secrètes.

La Consoeurerie de Mada.

C'est est un Ordre dévoué à l'enseignement. « *Faire reculer l'ignorance !* » est leur devise. Laïques et mages sont très souvent les plus assidus à la fréquentation des Monastères de Mada.

Au cours de l'Histoire, les dogmes de l'Eglise d'Hésinde donnèrent naissance à bon nombre de sectes, de la très moderne Loge des Libres à la très hérétique Secte d'Ilaris (qui prône la « *reconnaissance de l'essence et de la volonté divine sans crainte* »)..

Le prêtre d'Hésinde

On sélectionne les novices de l'Eglise d'Hésinde selon au moins trois critères : ouverture d'esprit, sens esthétique et curiosité naturelle. Lors de leur formation initiale, les jeunes prêtres reçoivent une excellente formation théorique (connaissance des arts, lecture et écriture, théologie, démonologie, connaissance des légendes, histoire, géographie, ...).

La vie, pour les novices, demeure strictement régie par un code de comportement rigoureux, dans lequel on inculque aux nouveaux religieux les sentiments liés à la reconnaissance de la divine parole, l'envie de partager avec autrui les lumières spirituelles de la déesse, le besoin de vivre toujours dans la curiosité de l'autre...

De cette longue formation, (environ 10 ans de noviciat), le jeune prêtre ressort généralement fébrile, convaincu de la nécessité d'apporter à chacun les lumières que porte la Parole d'Hésinde. Ces prosélytes sont généralement d'une efficacité redoutable. Redoutables aussi lorsqu'ils soupçonnent qu'un objet magique puisse être mal utilisé (« contre la divine volonté d'Hésinde »)...

Bien souvent, ces prêtres développent un intérêt inextinguible pour un sujet très particulier (la collection de coquillages rares, l'histoire des peuples primitifs, ...) ou une théorie moderne (parfois même absurde) qu'ils cherchent alors à démontrer contre vents et marées. Certains s'attachent ainsi à essayer de prouver « la forme ronde du monde », ou encore percer « l'origine des nains », ou l'existence d'un « huitième élément »...

Commandements :

- Toujours collecter de l'information, du savoir.
- Tenir un journal, « le livre du serpent », et y noter ses expériences, ses découvertes, ses hypothèses.
- A la mort d'un prêtre, envoyer ce livre au temple principal de l'Eglise, où il formera un élément important de la Grande Bibliothèque du Serpent.
- Trouver et réunir les objets magiques perdus.
- Préserver de la perversion et des mauvais usages les objets magiques, dons de Hésinde.

Idéaux :

La recherche et la découverte infinie.
Chaque moment doit être un enseignement perpétuel. Pour soi. Pour autrui.
Développer la science et l'esthétique.

Devises et expressions récurrentes :

- « Et qu'est-ce que cela nous apprend ? »
- « Oh, mon enfant (mon ami / mon frère / ...), ce n'est pas du tout difficile à comprendre ! Imagine-toi seulement... »
- « Regardez-moi ce vase ! De style jeune-Hélaïque, à 1500 kilomètres de l'Empire ! Cela remet en question toutes les théories sur... »

- « Par la Maîtresse Erudite ! Enlevez vos mains de cet artefact ! Il est de la volonté de la Toute-Savante qu'il soit retiré du monde des humains. Sa puissance est beaucoup trop grande... »

- « Tout à fait correcte, docteur vénérable ! Mais ce que vous observez ici n'est cependant rien d'autre que l'ultime vérité, la synthèse, la réunion définitive des opposés... »



FIRUN

Dieu de l'hiver et de la chasse.

«Au commencement du monde, les hommes baignaient dans un éternel printemps. Rondra et Hésinde leur avaient enseigné la fabrication des armes pour la chasse, et champs et forêts étaient remplis de gibiers à chasser. Pourtant, les hommes dans leur arrogance, gaspillaient les dons divins, et gaspillèrent jusqu'à l'indécence, massacrant les goupils argentés pour ne se nourrir que de leurs langues savoureuses, crevant les yeux des cerfs pour exercer leur adresse, et bien pire encore, et plus qu'il n'est narrable ici. Or, ces exactions furent connues du dieu Firun, et une colère profonde emplut son cœur. Alors il vint aux Hommes, prenant la forme d'un ours polaire. Et avec lui il apporta l'hiver, la neige, le froid frémissant, afin de couvrir d'un drap blanc et cruel les chasseurs inconséquents. Et l'hiver dura alors longtemps. Et il aurait pu être éternel sans l'intervention d'Ifirn la compassée, fille de Firun, qui seule sut calmer le divin courroux de son père. Depuis ces temps anciens, les hommes ont coutume de dire que chaque année la colère gagne de nouveau Firun, apportant l'hiver et ses frimas, et que chaque printemps, ils le doivent à la douce compassion d'Ifirn. Pour eux, Firun aide le bon chasseur et punit le mauvais.»

Appellations : Le Chasseur Blanc.

Symboles et Influences : L'hiver, la neige, la glace, la chasse, le nord, le contrôle de soi.

Animal sacré : Ours polaire.

Serviteurs : Ifirn la douce, fille de Firun, Déesse mineure de la compassion.

Saint Principal : Mikail de Bjaldorn qui parvint à capturer un grand cerf blanc, à l'âge de 76 ans, armé seulement de son couteau et de son arc ! Un jour d'hiver dans l'année, les communautés de chasseurs ont coutume de sacrifier en son honneur 76 flèches.

Ces flèches sont tirées vers le nord par dessus un bosquet d'arbre... Aucune n'est jamais retrouvée !

L'Eglise de Firun

Firun est rarement le Dieu de tout un village. En général, il n'est le dieu que des solitaires, des hommes, ou des femmes, à l'humeur taciturne, qui aiment la solitude et les grands espaces. De fait, les dévotions qui lui sont rendues sont de nature très «personnelle». Très peu de temples lui sont dédiés, et les «chapelles» de Firun sont le plus souvent des lieux de petite taille, parfois peu ou pas signalés, seulement décorés d'une simple statuette du dieu, ou d'une peau d'ours polaire. Ces sanctuaires de Firun sont régulièrement fréquentés par les chasseurs qui y apportent une part du produit de leur chasse, dans l'espoir que Firun bénisse leur chasse suivante. Les prêtres de Firun vivent de ces présents, surtout les plus âgés d'entre eux qui ne peuvent plus chasser. La grande majorité des prêtres de Firun vit réellement en dehors des agglomérations humaines, directement au contact de la nature. C'est souvent là que ces prêtres font leurs sacrifices, profitant d'une clairière isolée ou d'une combe propice. Perpétuellement «en service» religieux, les prêtres de Firun ne s'accordent que rarement du repos.



FIRUN

Il n'existe pas de hiérarchie réelle, ni même de structure rigide du clergé de Firun. Chaque prêtre jouit d'une grande autonomie, et seul le lien entre maître et disciple est important. Il existe cependant une forme d'autorité de fait de quelques grands prêtres, dont la notoriété impose un certain respect et une influence réelle sur les autres membres de l'Eglise. C'est le cas de l'Homme Blanc, grand patriarche, qui réside dans le Temple de Bjaldorn, ou encore de la prêtresse Ilionen fille de cygne, qui est considérée comme la fille de Firun lui-même.

Le prêtre de Firun :

Le prêtre de Firun est un chasseur hors-pair. Il est souvent à l'affût d'un signe de Firun dans le comportement de ses proies. C'est un mystique qui sait guetter les symboles les plus discrets... Pour lui, il existe assez peu de différence entre les hommes et les animaux, et la chasse est souvent vécue comme le moyen de mesurer, d'égal à égal si possible, les compétences des uns et des autres. En toute chose, le prêtre de Firun doit affecter un sérieux sans faille. Il n'y a pas de place dans le clergé pour les caractères faibles.

Commandement du chasseur solitaire (applicable tous les jeudi de septembre)

- « Ta chasse seul tu feras.
- Ta proie seul tu tueras.
- Ton gibier seul tu mangeras. »

Commandement de la dignité (permanent)

- « Celui qui rit à l'air d'un sot !

Le prêtre du Grand Firun se distingue du commun par son sérieux. Il doit le porter sur lui, dans son vocabulaire et son humeur. ».

Tsa

Déesse de la naissance et du nouveau

« Lorsque fut créé le monde, après que les mortels aient reçu les derniers dons des dieux, commença l'ère de la paix divine, une longue période de repos dans l'ordre et la sérénité de la jeunesse du monde. Mais nombreux furent ceux qui, très vite, considérèrent cette longue période comme un temps d'immobilité et d'ennui. Ce fut le cas de Tsa, la plus jeune des déesses. Dernière engendrée des Douze, elle conserve une grande proximité d'esprit avec le bouillonnement de la vie qui naquit après elle, et auquel elle accorda une attention toute particulière. De cet intérêt et de sa curiosité naturelle lui vinrent une passion pour la vie et pour la création de formes de vie toujours nouvelles. C'est dans le constant renouvellement des choses et des êtres qu'elle trouve sa plénitude. »

Appellations : La Jeune Déesse, la Créatrice Permanente.

Symboles et Influences : Naissance, nouveau, recommencement, liberté, paix, fleurs.

Éléments sacrés : L'œuf, l'arc-en-ciel.

Offrandes : Feuilles mortes au printemps



L'Eglise de Tsa

Le culte de Tsa prône l'importance de l'avenir et du destin. Il privilégie le devenir par rapport à l'existant. Des temples, ou au moins de petites chapelles, sont présents dans toutes les villes. Il n'y a pas de hiérarchie établie dans le culte. Et en fait la plupart des prêtres de Tsa sont des itinérants, toujours occupés à entreprendre quelque chose de nouveau, à battre la campagne pour aider qui le demande, pour découvrir de nouvelles techniques, des cultures inconnues ou, plus prosaïquement pour bénir l'ouverture d'une nouvelle échoppe, pour sanctifier un bâtiment nouvellement construit... Les prêtres d'un temple donné changent donc régulièrement, au gré des impulsions des membres du clergé, et si l'influence d'un prêtre de haut niveau est souvent de mise, elle ne s'impose pas par une quelconque autorité établie.

Deux choses essentielles, et répétitives, rythment la vie des prêtres : la prière de l'aube (moment privilégié où les prêtres saluent le début d'une nouvelle journée et son cortège de mystères, de nouveautés inattendues) et la grande réunion annuelle de la congrégation, qui a lieu chaque année dans un lieu différent. Toujours en quête de nouveautés, les prêtres n'entretiennent aucune archive et aucun autre registre que celui des naissances de leur paroisse. Dans le même ordre d'idée, les Prêtres de Tsa n'entretiennent pas le souvenir des Saints ou des endroits où se sont produits des miracles. Qu'importe que la Déesse soit apparue sur tel rocher il y a 500 ans... Elle l'a fait, et c'était important il y a 500 ans... Aujourd'hui elle a déserté l'endroit pour se rendre ailleurs, et c'est tout ce qui compte désormais..

Le prêtre de Tsa

Le précepte principal auquel doit se soumettre un prêtre de Tsa est la conscience du changement perpétuel qui baigne le monde : tout change toujours, rien ne demeure.



Tsa

Cette compréhension profonde de la mobilité du monde et de la fuite des réalités est très difficile à accepter par le commun des mortels qu'anime toujours une quête de la durée et qu'effraie la notion de changement généralement associée à l'idée de mort...

De fait, les prêtres de Tsa sont des êtres à l'esprit vif, curieux de tout, au caractère « flexible ». Ils sont pleins de sagesse et ne sont pas faciles à surprendre. Ils possèdent un regard sur le monde fait d'un surprenant mélange d'amour intense pour la vie et de détachement conscient... Ces personnalités sont rares. Leur tempérament profond les conduit à des voyages fréquents. Ils sont naturellement généreux et ne considèrent l'or que comme le plus sûr moyen d'entreprendre quelque chose de nouveau. En accord avec les préceptes de la Jeune Déesse, les prêtres se refusent à prendre une vie, quelle qu'elle soit, et sont donc, de fait, végétariens. Leur apparence est toujours celle d'un jeune adulte, dans la plénitude de sa force. A cause de cela, il est arrivé plusieurs fois dans l'histoire que les prêtres de Tsa soient l'objet de persécutions de la part d'hommes qui pensaient pouvoir leur arracher le secret de la vie éternelle.

Commandements :

- **La Vie** : « jamais la vie tu n'ôteras » .
- **Innovation** : « toujours le neuf tu promouvras » .
- **Apprendre** : « de tout tu devras connaître les dessous » .

Idéaux :

Il faut combattre les habitudes et s'inscrire dans la nouveauté.

Il faut bousculer les idées reçues et toujours rechercher la nouveauté, mère de la « vraie vérité » .

PÉREX

Dieu des voleurs et des marchands

« Les étoiles, au firmament du ciel, semblent éternelles et sans nombre, mais chacun sait que toute étoile tombera un jour du ciel, en pluie d'étoiles filantes. De ces morceaux d'éternité, de ces fragments de lumières divines, sont fabriqués les grands objets magiques, et tout particulièrement les Yeux Noirs. Pérex est le Gardien du Ciel Nocturne, et il n'est donc que justice qu'il jette des regards concupiscents sur les objets magiques de grande valeur que possèdent les hommes. Ils lui permettront de remplacer les étoiles dans le firmament. Car tout ce dont s'emparent les mains du dieu des voleurs et ses marchands servira finalement à redonner aux cieux leur éclat. Toutes ces lumières sur la coupole céleste sont les trophées de Pérex... Il les a volé un jour, pour s'en réjouir, mais ils retomberont enfin sur le monde d'où ils sont venus. »

Appellations : Le rusé, le roué, le Gardien du Ciel Nocturne

Symboles et Influences : L'art des voleurs, le commerce, le négoce, la nuit, le brouillard, la chance, le hasard, l'humour.

Animal sacré : Le renard

Offrandes : une part de trésor, surtout des bijoux.

L'Eglise de Pérex

Le culte de Pérex est très paradoxal. Le dieu des voleurs et des commerçants est l'un des plus populaire dans les grandes agglomérations, et il est pourtant presque toujours vénéré en secret, ou en tout cas avec la plus grande discrétion. Cette discrétion est si importante, que bien souvent il est difficile de reconnaître un prêtre, car ils se vêtent en fonction du rôle qui est le leur sur l'instant. Certains évitent même que leur fonction sacerdotale soit connue. Le seul indice qui pourrait éventuellement distinguer un Prêtre de Pérex est leur grande faculté d'analyse de l'esprit humain et leur solide connaissance de la psychologie.

Les églises de Pérex sont souvent modestes, peu attrayantes, même si elles sont habituellement extrêmement riches. Elles sont souvent peu éclairées et la pénombre y est reine. Les services du culte sont discrets, parfois même confidentiels, et il n'est pas rare que l'arrière boutique d'un commerçant serve d'autel à une messe de Pérex.

Il y a deux sortes de temples de Pérex :

- les temples publics, généralement fréquentés par les marchands. Ils sont officiels et tout un chacun peut les trouver et y pénétrer pour prier.
- les Temples des Enfants du Renard, qui sont les églises entretenues par les guildes de voleurs. Ce sont des lieux secrets, protégés par la guilde elle-même.

L'Eglise est structurée par une hiérarchie souple et légère. Dans les villes se regroupent les prêtres, les « Ombres de Lune ». Chaque baronnie possède un « Vicaire ». Enfin, tout en haut de la hiérarchie du clergé se trouve « la lune », dont l'identité véritable est inconnue de tous, y compris des Vicaires.

N.B. : Les cas ne sont pas rares dans l'Histoire, de « Lunes » qui furent assassinés par l'un de leurs Vicaires dans l'espoir de prendre sa place...



PÉREX

Le prêtre de Pérex.

La coopération avec une « Ombre de Lune » est souvent difficile : Elles sont tenues de ne rien faire sans contrepartie (et cela vaut aussi pour les prières/négociations qu'ils font avec leur dieu). Les Prêtres de Pérex reçoivent régulièrement durant leur vie au service de Pérex des missions divines, des quêtes religieuses, qui consistent le plus souvent en une recherche d'objet qui puisse plaire à Pérex. La grande majorité des prêtres de Pérex sont des comédiens hors-paire, puisqu'ils passent leur temps à tenter de se faire passer pour ce qu'ils ne sont pas (du fait de la discrétion de leur culte). Ils savent se maquiller, se grimer, changer leur voix, contrefaire une infirmité, imiter un accent... Durant leurs quêtes, ils aiment à être entourés de compagnons... Ce qui n'est pas toujours simple... D'abord parce qu'ils tentent généralement de dissimuler les détails de leurs expéditions... Ensuite parce qu'ils sont tenus, religieusement, à ne jamais rendre de services, sans en recevoir un en retour. Ils constituent donc des compagnons extrêmement intéressés! Enfin, si les prêtres de Pérex sont généralement bons, et travaillent en tout cas à la victoire du bien sur le mal, leur morale est toujours « élastique ». « La fin justifie les moyens » est leur devise principale et la loi n'est pas leur souci premier.

Commandements :

- **Réciprocité :** « Jamais un service ne rendra qui ne soit payé de retour ».
- **Intelligence :** « L'intelligence n'est pas un luxe ou un plaisir, c'est une assurance vie ».
- **Méfiance :** « Défie-toi de ton prochain, le meilleur des accords peut être annulé ! ».

PÉRAÏNE

Déesse de l'agriculture, des herbes et de la médecine
« Les hommes reçurent le don de la parole, et de l'écriture, et la science des armes... Mais bien qu'ils devinssent savants en de nombreux domaines, leurs mœurs demeuraient sauvages comme le sont celles du lynx ou du loup, et toujours ils courraient la nature, pourchassant tout ce qui peut être chassé, dévorant sans discernement tout ce qui se peut manger... Alors Péraïne, la bonne Déesse, pris les hommes en pitié. Elle leur apprit à séparer la plante nourrissante de celle qui ne l'est pas, à distinguer la céréale de l'herbe indigeste, à tracer les sillons pour semer et récolter et repousser la famine et la disette. Dans son enseignement elle donna également aux hommes la science des herbes qui guérissent. Car Péraïne aimait profondément la race des hommes et elle avait pitié de leur fragilité. En échange de tous ses dons, elle n'exigea des hommes qu'une chose : qu'ils respectent le végétal et l'animal et toujours agissent envers eux avec parcimonie et sagesse. En agissant ainsi, ils connaîtront le bonheur d'une vie raisonnée et atteindront à la sérénité qui ouvre les portes des dieux après la mort. »

Appellations : La bonne déesse, la donatrice, la généreuse.

Symboles et influences : Médecine, agriculture, plantes, récolte, pain, fertilité (végétale et humaine)

Animal sacré : Le héron cendré.

Offrandes : Quelques épis de céréales fraîchement récoltés.

L'Eglise de Péraïne

Péraïne est la divinité protectrice de la plupart des communautés paysannes et donc l'une des déesses tutélaires les plus souvent choisies dans un monde dont la ruralité atteint régulièrement 60 à 90% de la population.

Le plus souvent, surtout dans les petits villages, seul le temple de Péraïne dispose d'un culte véritable et d'un lieu consacré. Ces temples sont très modestes, leur décoration en est simple et le bâtiment lui-même est souvent petit. Ils sont généralement administrés par un seul prêtre. Dans les régions les plus modestes, ou les plus reculées, il n'est pas rare qu'une petite ville ou un gros village soit le centre religieux et que quelques prêtres passent leur temps à rayonner, voyageant de village en village pour apporter la « lumière du culte ».

La hiérarchie du culte est simple. Lorsqu'un temple compte plusieurs prêtres, il existe un « Administrateur Supérieur ».

Le Maître de l'ordre est appelé « le Serviteur de la Vie », un poste héréditaire occupé par la même famille depuis déjà plus de 100 ans.

Le prêtre de Péraïne

Les prêtres de Péraïne jouent un rôle important dans la vie des zones rurales. Ce sont eux qui bénissent les semences et les champs pour que les récoltes soient bonnes...

Bien souvent, dans les régions reculées, les prêtres de Péraïne accueillent dans leur temple les cultes des dieux non représentés. On trouve alors dans des « recoins » de l'église des alcôves avec une statuette de Boron, une autre pour Praïos, pour Tsa...



PÉRAÏNE

Souvent même, dans ces régions, les sacrements des autres cultes sont assumés par le prêtre de Péraïne (oraison funèbre pour Boron, Sacrement de mariage pour Travia, baptême pour Tsa...).

Le Prêtre de Péraïne est aussi, bien souvent le « guérisseur » de la région. Par sa connaissance des plantes, et de leurs vertus curatives, par son érudition dans les domaines de la biologie humaine, il est le mieux placé pour soigner les populations les plus modestes. Dans les champs, le prêtre de Péraïne ne fait pas que s'assurer religieusement des bonnes récoltes, il aide aussi le plus souvent physiquement à la moisson. Ce sont généralement les prêtres les plus pragmatiques et les moins attachés à la pompe, au sacerdoce.

Commandements :

- **Soin :** « Tu soigneras celui qui te le demande ».
- **Connaissance :** « Tu connaîtras les maux qui affligent les hommes et tu les soigneras ».

Idéaux :

- un bon prêtre de Péraïne cultive son propre jardin botanique. Il y fait pousser des herbes de soin pour aider sa communauté.
- un prêtre généreux est un prêtre qui participe à la vie des champs.

Devises :

- « Une ville sans maison de Péraïne est comme un homme sans cœur ».
- « Même si le grain ne remplit qu'une seule assiette, il faut en prendre soin : chaque âme vaut qu'on s'en occupe ».

GUÉRIMM OU INGERIMM

Dieu du feu, de la terre et de la forge.

«Du feu et de sa chaleur est née la vie.

Au commencement, il n'y avait que l'obscurité, dénuée de toute étincelle de vie. Et lorsque les hommes vinrent sur Dère, ils eurent très froid et craignirent les ténèbres. Affamés, faibles, ils étaient la proie des créatures ignobles qui partout rôdaient dans l'obscurité. Alors, Guérimm eut pitié d'eux et il vint à eux pour leur donner le feu et leur enseigner sa maîtrise. Puis Guérimm leur enseigna le travail des métaux et la science de la forge. Et ils façonnèrent des outils pour cultiver la terre et bâtir leurs demeures, et ils façonnèrent aussi des armes pour abattre leurs prédateurs. Depuis l'aube des temps et l'éveil des hommes, le feu est un allié. A celui qui le connaît et sait se souvenir des enseignements de Guérimm, il est ami. Mais gare à l'impie qui oublierait les commandements du Dieu... Il serait dévoré par le feu de sa propre forge ! ».

Appellations : Le Forgeron

Symboles et Influences : Le feu, les minerais, les métaux, les tremblements de terre, les mines, la mécanique, les constructions, les outils, le travail manuel et l'artisanat.

Animal sacré : Aucun.

Offrandes : Des minerais riches, des armes forgées.

Progénitures : Les Cyclopes.

L'Eglise de Guérimm (ou Ingerimm)

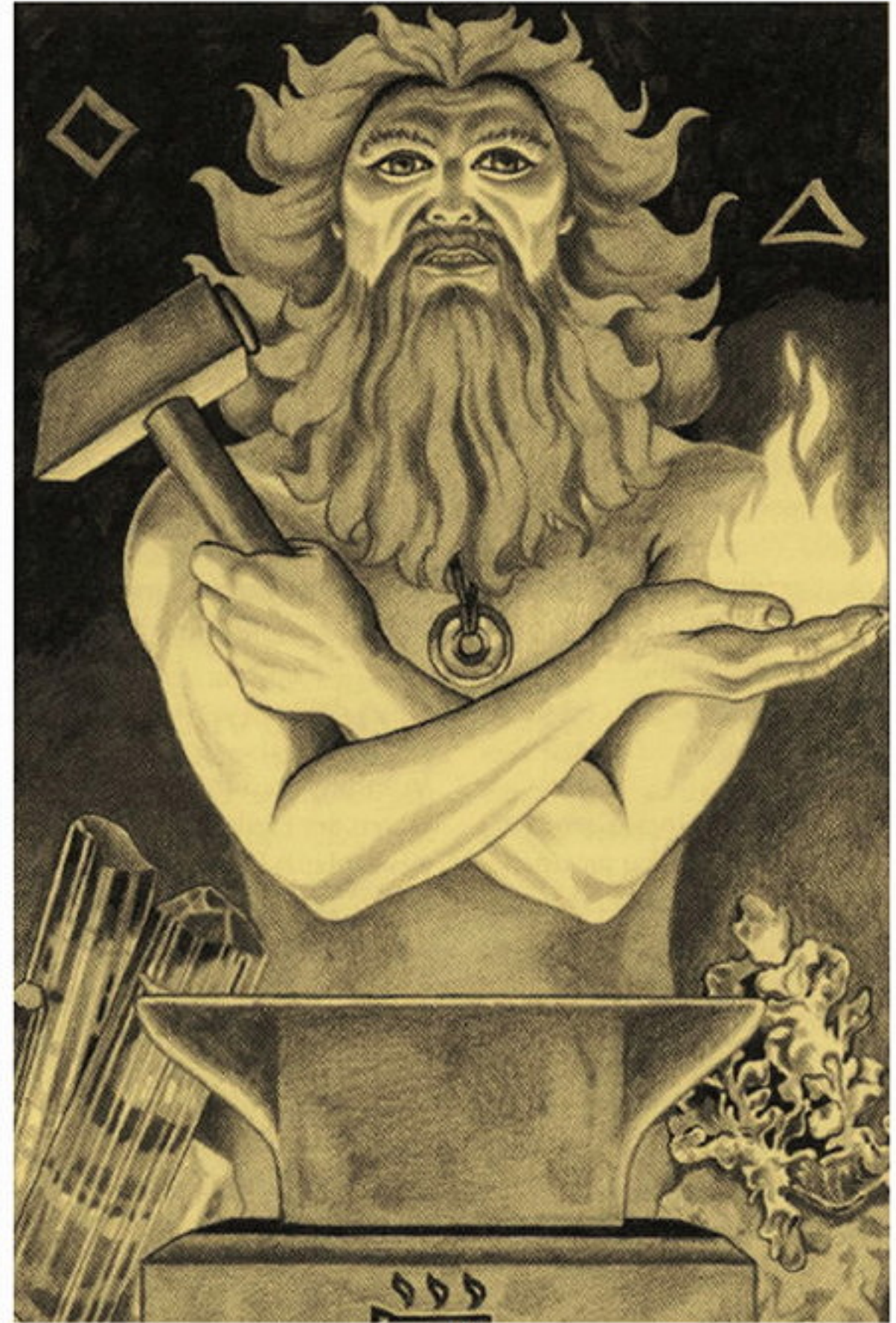
Pour le peuple Nain, Guérimm est le Dieu créateur, la divinité primordiale dont ils furent engendrés et ils le nomment «Angrosch». Ils lui vouent un culte à part, celui de Maître des éléments.

Dans les populations humaines, son culte est moins répandu et seuls les forgerons et les métiers affiliés lui vouent une adoration particulière. Selon les régions, Guérimm est aussi nommé «Ingerim». Notons tout de même que le culte domine dans les régions de montagne, où il est appelé « le culte d'Ingra » (la vie considérée comme une flamme).

Les rangs hiérarchiques de l'Eglise.

Le maître suprême du culte est le «Gardien de la Flamme». Prêtre, il est aussi un maître forgeron de grande réputation, et l'interlocuteur privilégié du peuple nain. Il est le supérieur direct de tous les « Maîtres de la Forge », les «présidents» des temples de Guérimm dans le monde.

N.B. : Lorsque le Gardien de la Flamme doit être remplacé, une grande compétition s'ouvre entre tous les Grands Prêtres de Guérimm. Chacun doit forger un artefact en métal, dont les aspects artistiques seront au moins aussi importants que ses fonctions pratiques. Tous les prêtres de Guérimm sont des itinérants. Ils voyagent de part le monde pour apprendre de nouvelles techniques de forge et pour dispenser leur enseignement, tant religieux qu'artisanal. Leur présence est aussi requise dans les Guildes de forgerons lors des cérémonies officielles. Ils bénissent l'admission d'un apprenti, le passage d'un élève à la dignité d'Artisan, l'élévation au rang de Maître...



GUÉRIMM OU INGERIMM

Les Prêtres portent le tablier de cuir des forgerons et ne se séparent jamais d'une flamme vive (lanterne, torche, bougie, ...). Les temples sont fréquemment installés dans des cavernes naturelles, ou dans des réseaux de grottes creusées à même la roche la plus dure. Seule la pierre naturelle est utilisée comme décoration avec, ça et là, quelques minerais, quelques métaux précieux mais toujours à l'état brut. On trouve également dans les zones urbaines des temples bâtis, mais ils sont alors à l'image de la rudesse de Guérimm, ce sont des bâtiments en pierres larges, aux murs lourds et solides. Ils ressemblent souvent à de grands monolithes. Au cœur de tous les temples de Guérimm se trouve un feu éternel, entretenu jour et nuit par les fidèles et les membres du clergé.

Le prêtre de Guérimm (ou Ingerimm).

Ce qui caractérise un prêtre de Guérimm c'est avant tout son sérieux et sa concentration, apparemment permanente. C'est un homme solide et responsable. Lorsqu'il parcourt le monde pour les besoins de son art ou pour trouver certains minerais rares, le prêtre s'associe volontiers à des groupes d'aventuriers. C'est un bon compagnon, fiable et efficace, mais qu'il vaut mieux ne pas trop brusquer... Son humour est parfois « restreint » et il est difficile de « souffler la flamme de la colère » d'un prêtre de Guérimm !

Commandements :

- **Feu :** «La flamme de Guérimm jamais ne te quittera»
- **Forge :** «Parcours le monde et toujours t'appropries les secrets du métal».

RAÏA OU RAHJA

Déesse de l'Hallucination, de l'Extase, du Plaisir, du Vin et de l'Amour

« La légende dit que lorsque vinrent les larmes de Los, après la mort de la géante Sumu, elles tombèrent par paire, donnant au monde, à chaque fois que deux d'entre-elles atteignaient le corps de la défunte, deux animaux de chaque espèce, un mâle et une femelle. Et ainsi vinrent un bouc et une chèvre, un bélier et une brebis, un cheval et une jument, un taureau et une vache, puis un homme et une femme... Et chaque espèce se reconnut comme telle, et l'homme reconnut la femme et le cheval la jument, et tous savaient qu'ils étaient une moitié d'une même race. Pourtant, s'ils se reconnaissaient, les mâles et les femelles ne savaient pas à quoi ils étaient destinés ensemble.

Ce fut Raïa, la plus belle de toutes les déesses, qui donna aux mâles et aux femelles le désir de l'autre sexe, et qui ainsi permit que s'unissent les espèces pour croître et se multiplier. Et ainsi, dans l'extase de ce complément, chaque individu comprit à la fois sa ressemblance et sa différence avec son « autre ». Et il est dit dans les livres sacrés, que de toutes les attentions que les dieux accordaient aux mortels, ce fut de Raïa qu'ils obtinrent ce qui finalement leur importait le plus... »

Appellations : La Belle Déesse

Symboles et influences : Hallucinations, extase, plaisir, vin, amour, désir, harmonie, beauté, paix.

Animal sacré : Le cheval

Offrandes : Parfums rares, étoffes précieuses.

Serviteurs Célestes : Levthan, Sulvo (la paix), Khabla (la beauté).

L'Eglise de Raïa

Le culte de Raïa ne compte que peu de prêtres et peu de temples. Seules les grandes villes consacrent à Raïa une église particulière. De fait, peu d'individus choisissent Raïa comme déesse tutélaire pour guider et protéger toute leur existence. Pourtant, les jours de fêtes de Raïa sont observés par presque tout le monde et suivi par de nombreuses personnes avec « zèle »...

Les préceptes de Raïa sont plutôt souples. Ils orientent la vie vers un épicurisme intense, un hédonisme permanent. Mais il serait faux de penser que le service de la déesse soit sans difficultés : vivre l'extase comme une nécessité permanente demande un « détachement » important et une discipline mentale que peu de fidèles atteignent finalement.

La Hiérarchie du Culte

Elle est simple, et même réduite à l'essentiel. Il y a les prêtres, les Hauts Prêtres (qui sont les chefs de temple) et la « Désignée », qu'on nomme aussi la « bien-aimée de la Déesse ».



RAÏA OU RAHJA

La désignée est en fait plus une représentante du culte qu'une véritable chef de culte, et toutes ses prérogatives se résument à une présence représentative. Une fois par an, tous les Hauts Prêtres se réunissent durant 7 jours pour des orgies qui sont l'occasion de nombreuses discussions, au cours desquelles les prêtres tentent de percevoir un « signe de la déesse »... Par ce signe, chaque année, les Hauts Prêtres désignent celle qui sera jusqu'à l'année suivante la « Désignée ».

Durant la durée de sa charge, éminemment symbolique, elle devra parcourir le continent afin d'apporter aux temples, par sa présence, la bénédiction de la Déesse. Étonnement, le culte de Raïa compense très largement la modestie de sa représentation dans le monde par une puissance économique importante. Le clergé jouit en effet d'un droit de monopole sur la production et le commerce des parfums. Il faut ajouter à cette spécificité les vastes élevages de chevaux dans le nord de la Garéthie et le Duché des Pâturages, qui rapportent au culte des revenus considérables.

Un temple de Raïa est une construction d'une architecture légère, aérée. Il est toujours richement décoré (sculptures, massifs de fleurs, vitraux hauts en couleurs, ...) et très lumineux.

Les abords sont généralement faits de vastes jardins très agréables. La première salle du temple est séparée du grand hall d'entrée par une grande piscine (ou vaste bain) destiné à la purification des fidèles.

C'est une salle de recueillement et de prière. Le passage par ce bain et cet espace feutré permet d'entrer purifié dans la partie principale du temple.

Puis vient le centre du temple, une grande salle lumineuse, dont le centre est occupé par une haute statue de Raïa.

Tout autour de cette salle principale se trouve de nombreuses alcôves, sorte de salons très confortables, où les rituels de Raïa peuvent s'exercer avec plus de discrétion...

Une messe de Raïa se caractérise par une joie pleine et entière. On y célèbre tout à la fois les sens et le bonheur de vivre. C'est une ode permanente à la sensualité. La vie quotidienne d'un prêtre de Raïa semble souvent légère, amusante, presque insouciant... Il n'en est rien. Car le sacerdoce de Raïa requiert une pureté d'esprit totale, une absence totale d'arrière-pensée, et l'extase divine ne se touche du doigt que par l'exercice d'une discipline mentale et morale parfaite. La légèreté est donc chez le prêtre de Raïa un état conscient et volontaire, fruit d'une grande expérience. C'est cette discipline et cette exigence de pureté qui écartent du culte de Raïa toute notion de vulgarité et tout parfum de scandale. Ainsi, l'exercice d'une sexualité intense et pleine, au cœur des temples et à destination des fidèles, est-elle toujours considérée comme une forme de service spirituel et jamais comme une prostitution déguisée. De fait, l'ambiance qui préside à un temple de la Belle Déesse ne conduit pas invariablement les fidèles à une débauche sexuelle. Tout au contraire. Et un visiteur pourra être séduit lors d'un passage au temple par la simple envie d'un bain chaud, dans la pureté et la sérénité ou par un massage très sage, propre à éloigner de son âme les angoisses du quotidien... Il demeure pourtant vrai que les jeux de l'amour occupent une part importante des visites dans les églises de Raïa.

Le prêtre de Raïa

Rare sont les occasions pour un prêtre ou une prêtresse de Raïa de quitter le temple citadin auquel il ou elle est consacré.

Tous les prêtres de la Belle Déesse, qu'ils soient hommes ou femmes, sont d'une grande beauté et d'un charme peu commun, toujours aimables. Du fait du caractère particulier des offices de Raïa, les préjugés sont fréquents dans la population, et on considère souvent d'abord les membres du clergés comme des individus à la morale légère plus que comme des prêtres authentiques. Mais ces préjugés ne tiennent généralement pas à l'épreuve du quotidien, et qui côtoie réellement un prêtre de Raïa se rend vite compte que sa dévotion et sa foi sont véritables, et en accord complet avec la gentillesse et l'amabilité de son caractère.

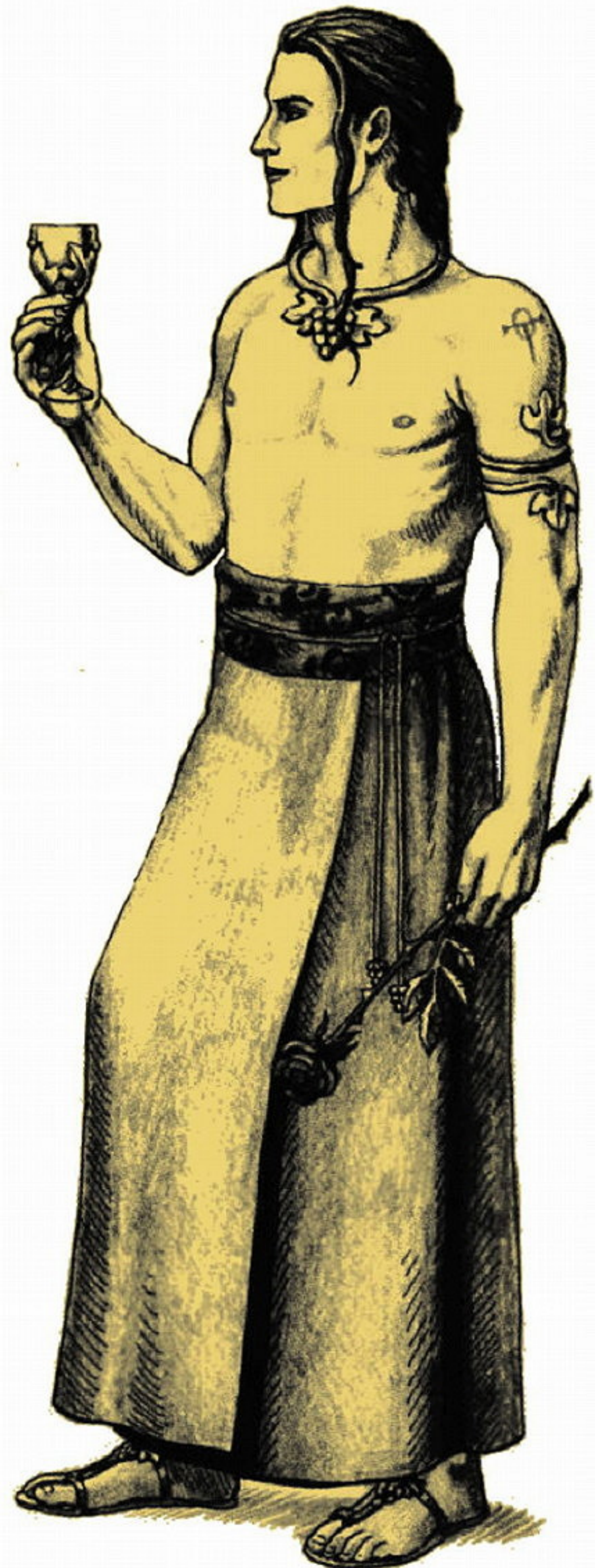
Ce sont ces traits de caractère qui permettent au prêtre de toucher plus intensément encore à l'extase que promet la Belle Déesse.

Commandements :

- **Dévouement** : «Les actes désintéressés sont ce qui touche le plus les mortels. Il faut du dévouement et de la générosité pour plier les plus rudes».

- **Sérénité** : «Bien que tu n'éprouves pas toujours de la joie, pense que ta conduite peut apporter la joie aux mortels et qu'aucune peine ne dure éternellement».

- **Extase** : «Epreuve le désir et l'ivresse de l'extase, non seulement pour toi-même mais surtout pour les autres. L'extase est toujours le chemin vers la déesse, sur laquelle tu peux et tu dois mener les autres».



SURVOL DES RÈGLES DE BASE

Nous n'entrerons pas ici dans le détail des règles puisque la procédure de création de personnage, la feuille de personnage, accompagnée de ses explications, les règles de combat et les règles de magie seront détaillées plus loin dans leurs rubriques respectives ; toutefois, nous vous donnons ici les notions de base et des explications sur certains termes particuliers spécifiques à ce Jeu de Rôle, afin que vous sachiez, en lisant ensuite le détail, de quoi nous parlons.

LES VALEURS DU JEU

Comme la plupart des jeux de rôle sur papier, le fonctionnement des règles de l'œil noir 4ème édition s'appuie sur des données chiffrées qui permettent d'indiquer le niveau de capacités dont dispose un Personnage Joueur (PJ) ou un Personnage Non Joueur (PNJ). Pour jouer un personnage, tout ce dont vous aurez besoin, est une feuille de personnage (que vous trouverez à la page 93) pour noter les caractéristiques et aptitudes de votre personnage, un crayon et de quelques dés.

LES DÉS

Et oui, cette masse de plastique de couleur et de forme étrange avec 20 faces, et des nombres dessus, se nomme un dé (même si on ne devrait dire ça à aucun spécialiste de géométrie). Nous le désignerons par l'appellation «D20». Le dé cubique habituel, à 6 faces, sera désigné par l'appellation «D6». S'il est question de «D3» cela veut dire que l'on utilise un D6 mais que l'on compte les résultats de 2 en 2. Ainsi le résultat : 1 à 2 vaudra 1, 3-4 vaudra 2, et 5-6 vaudra 3. Parfois le type de dés indiqué est précédé d'un chiffre (3 D6 ou 2 D20) Cela signifie seulement le nombre de fois qu'il vous faut lancer le dé.

Les règles vous demanderont parfois de faire de petits calculs simples pour déterminer une valeur. Par exemple, cette valeur peut représenter : 2D20/2. Cela veut dire que pour la déterminer, vous devez lancer 2 D20 (ou deux fois un D20), additionner les deux résultats, et diviser ensuite le total par 2.

Exemple :

Premier jet de D20 = 18

Second jet de D20 = 12

18+12 = 30

Pour déterminer la valeur, il faut diviser 30 par 2.

Soit : 15

ARRONDIS

A moins que ce ne soit mentionné différemment pour certains cas particuliers, lors des calculs des valeurs d'un personnage, après une division notamment, les résultats sont arrondis : au dessous pour les résultats inférieurs à X,5, et au dessus pour les résultats supérieurs à X,5.

Par exemple :

si le résultat de la division est 12,4, la valeur finale sera 12, mais si le résultat est 12,5 ou plus, la valeur sera arrondie à 13.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Une feuille de personnage est livrée dans ce numéro Hors Série des Chroniques d'Arkania. Cette feuille de personnage est une version française de celle fournie dans le livre allemand «Wege der Helden», elle est prévue pour jouer avec la méthode de jeu «normale» (avec 3 jets de dés par épreuve).

Si vous préférez opter pour la méthode «simplifiée» (méthodes détaillées plus loin), vous pouvez télécharger une feuille de personnage adaptée (qui permet de jouer avec les deux méthodes), sur le site :

<http://www.oeil-noir.com>.

Vous trouverez également à la page 55 des explications détaillées concernant la «Feuille de Personnage» de base, qui est en annexe (que vous pourrez imprimer). Puis, à la page 59, la procédure de création de personnage détaillée «pas à pas» pour vous apprendre à créer vos propres personnages. Toutefois, ce fanzine, même avec un «Hors Série» aussi conséquent, ne peut vous

fournir immédiatement toutes les informations indispensables à la création de vos personnages: détail des races, des cultures, des professions, des avantages, des désavantages, des capacités spéciales, des sorts, etc... Par conséquent, nous vous offrons quelques personnages «pré-tirés» prêts à jouer, que vous trouverez à la page 83.

QUALITÉS ET ÉPREUVE DE QUALITÉ

Pour jouer au jeu de rôle, un personnage doit être défini par des valeurs numériques. Au cours du jeu, ces valeurs peuvent être utilisées pour des Épreuves (jets de dés) afin de déterminer le résultat d'actions diverses. Plus les valeurs d'un personnage sont hautes, plus il a de chances de passer les épreuves avec succès.

Les valeurs de base sont appelées des **Qualités Principales**. Elles déterminent les capacités physiques aussi bien qu'intellectuelles d'un personnage et servent de base pour calculer un certain nombre d'autres valeurs. Elles sont aussi utilisées pour les Épreuves d'Aptitudes. Les valeurs des **Qualités Principales** pour les humains et les créatures humanoïdes sont généralement comprises entre 1 et 21; des valeurs comprises entre 8 à 14 étant les plus communes, elles sont utilisées à la création d'un personnage puisque celui-ci n'a pas encore de «hauts faits» à son actif.

Il y a huit Qualités qui caractérisent un personnage: courage (COU), intelligence (InTE), intuition (InTU), charisme (CHA), dextérité (DEX), agilité (AGI), constitution (CON) et force physique (FOR). Les quatre premières Qualités (COU, InTE, InTU, CHA) sont aussi appelées les «qualités intellectuelles», les quatre dernières (DEX, AGI, CON, FOR) les «qualités physiques».

DÉTAIL DES QUALITÉS PRINCIPALES

Le courage (COU) : Faculté d'agir rapidement et avec détermination dans les situations critiques, il équivaut aussi à l'audace et à la bravoure, et au fait de ne pas avoir peur du risque et des situations non familières. Utilisé passivement, le courage représente, une haute volonté et la force morale, ainsi que la résistance à la peur et à l'horreur.

L'intelligence (InTE) : Elle mesure les facultés intellectuelles et la capacité de raisonnement, l'habileté à analyser une situation et à choisir une marche de manœuvre, une rapide reconnaissance des relations et des contextes, aussi bien normales que magiques. Un haut niveau d'intelligence peut représenter aussi des connaissances accumulées et une grande capacité de mémoire.

L'intuition (InTU) : Décrit la capacité à prendre la bonne décision sans avoir à y réfléchir trop longtemps ainsi que pouvoir évaluer rapidement des gens ou des situations sans avoir d'information précise. Elle représente aussi l'empathie personnelle et la capacité à se mettre en rapport avec les vibrations de l'énergie astrale. L'Intuition contribue aussi à l'aptitude «Perception».

Le charisme (CHA) : Cette qualité représente le magnétisme personnel, l'éloquence, la capacité à 'commander' ou du moins à se faire écouter, à attirer la sympathie en utilisant la voix, la gestuelle, des expressions... Elle représente aussi une certaine habileté à convaincre. Le charisme indique aussi la force de l'aura magique d'une créature. Il ne faut pas confondre le charisme avec la beauté : une créature peut être très belle, mais très antipathique, ou inversement.

La dextérité (DEX) : Désigne l'utilisation habile de ses doigts, la coordination des yeux et des mains, avant tout lors de tâches délicates telles que écrire, peindre, dessiner, neutraliser des pièges ou crocheter une serrure. La dextérité représente l'habileté manuelle en général.

L'agilité (AGI) : représente la coordination et la mobilité générale du corps, les réactions rapides et les réflexes, la connaissance de son propre corps, sa capacité de saut, etc... Une haute agilité permet des mouvements souples, précis et gracieux.

La constitution (CON) : Cette qualité est presque toujours utilisée passivement. Elle détermine la résistance physique, l'aptitude à résister aux conditions climatiques difficiles, aux maladies et aux poisons. Elle constitue la base de l'Energie Vitale et de l'Endurance.

La Force (FOR) : Représente la puissance musculaire pure et la capacité de l'utiliser. Avec la Constitution, la force détermine la santé générale d'un personnage.

EPREUVES DE QUALITÉ

Pour déterminer si une action particulière réussit ou échoue, le joueur effectue une épreuve de Qualité : il lance le dé en se basant sur sa valeur de qualité correspondante. Si le jet est inférieur ou égal à sa valeur, l'épreuve est réussie, si le résultat du jet est supérieur, l'épreuve a échoué.

A chaque fois qu'un personnage exécute une action dont le résultat est douteux, le Maître de Jeu (MJ) peut exiger une épreuve. En fonction de l'action, le MJ demande une épreuve de Qualité ou une épreuve d'Aptitude.

Note : un Maître de Jeu ne doit exiger des épreuves que pour les actions importantes dont le résultat peut influencer sur le jeu. Une épreuve d'AGI pour monter un escalier normal ou une épreuve de COU pour respirer correctement serait inutile et superflue, et perturberait le déroulement et l'ambiance du jeu. Une épreuve de Qualité est toujours basée sur la Qualité la plus appropriée pour la tâche à réaliser. Par exemple, il vous est demandé de passer une épreuve de Force pour essayer d'enfoncer une porte, une épreuve d'Agilité pour marcher en équilibre sur une poutre étroite, ou une épreuve de Charisme pour persuader un fonctionnaire borné de la douane de vous laisser passer.

Exemple :

Bargosch (FOR 14) veut soulever une lourde trappe. Le Maître de Jeu a décidé qu'une épreuve de force physique est nécessaire. Le joueur de Bargosch doit donc lancer un D20 et le résultat doit être inférieur ou égal à 14 pour que Bargosch réussisse son épreuve de Force et parvienne à ouvrir la trappe.

Si le joueur réussit son épreuve, son personnage est capable d'exécuter l'action choisie. Par contre, s'il échoue, les conséquences sont laissées à l'appréciation du MJ. mais dans la plupart des cas, il est facile d'imaginer le résultat. Dans notre exemple, si le joueur de Bargosch rate son épreuve de FOR, il ne parvient pas à soulever la trappe, mais... il est possible aussi qu'il se froisse un muscle dans l'effort fourni, si la trappe est vraiment très très lourde. Généralement, la gravité des conséquences dépend du «niveau d'échec» de l'épreuve. (cf. plus loin).

EPREUVES MODIFIÉES

Le MJ peut décider d'augmenter ou de diminuer la difficulté d'une épreuve en ajoutant des malus s'il pense que l'action est particulièrement difficile (par exemple: épreuve de FOR+4 si la trappe que Bargosch tente de soulever est en métal) ou des bonus si elle lui semble aisée pour le personnage (par exemple : épreuve de FOR -4 si le bois de la trappe est vermoulu). Dans le premier cas, le joueur doit ajouter 4 au résultat de son jet de dé et ne peut dépasser malgré tout sa valeur de qualité, dans le deuxième cas, il peut retirer 4 du résultat de son jet de dé.

COUP DE CHANCE ET ÉCHEC CRITIQUE

Quelque soit la facilité d'une tâche, il y a toujours un risque de malchance avec une épreuve. Il en résulte la règle suivante : un 20 tiré au dé fait toujours échouer l'épreuve. C'est un «échec critique» (fumble). Selon la situation le MJ peut décider des conséquences de cet échec critique.

Un Maître devrait toutefois être prudent dans sa manière de confronter un personnage à une situation qui peut être mortelle, suite à un simple mauvais jet. Les échecs critiques devraient le plus souvent conduire à un faible niveau de danger ou à une situation désagréable ou embarrassante. Un personnage qui tente un saut et fait 20 au dé, peut bien sûr chuter et même se blesser, mais il n'est pas obligatoire de le faire tomber au fond d'un précipice juste parce qu'il a fait un échec critique...

Inversement le MJ considère généralement qu'une épreuve réussit toujours avec un 1, sans aucune considération pour les possibles malus de difficulté annoncés. C'est le coup de chance. Néanmoins le maître est tout à fait légitimé à rejeter des jets de ce type dans les cas où même la plus incroyable des chances ne permettrait pas de réussir la plus impossible des tâches.

Note : Les Qualités Principales sont très difficiles à augmenter en cours de jeu, et les occasions sont rares; un 1 au dé peut être considéré comme une «expérience spéciale». Si le joueur a fait un 1 au dé lors d'une épreuve de Qualité, il peut noter cette «expérience spéciale» sur sa feuille de personnage et lorsqu'il en aura accumulé un certain nombre pour une même qualité (généralement 3 pour les Qualités Principales, mais seul le MJ peut décider du nombre à accumuler), le Maître de Jeu peut alors autoriser le joueur à augmenter cette qualité de son personnage, sans autre condition que le «paiement en Points d'Expérience».



LE NIVEAU SOCIAL

Nous avons déjà mentionné que ce jeu de rôle se déroule dans un monde «réaliste» et plus ou moins médiéval. Cela signifie que les origines et la religion d'une personne sont des éléments qui déterminent la manière dont cette personne est perçue et traitée par les autres. La quatrième édition de l'Oeil Noir a introduit entre autres la quantification du Niveau Social (NivSo): Celui-ci permet à un personnage de mesurer sa position sociale dans la société arkanienne. Il dépend certes de sa condition à la naissance (noble, bourgeois, paysan, voleur, etc..), mais également de ses hauts faits au cours de sa vie, de sa réputation.

Naturellement, il y a de nombreuses situations dans lesquelles le statut social ne joue aucun rôle (chasse, combat contre des monstres ou des créatures démoniaques, survie dans la nature, etc...) mais partout où les personnages auront affaire à des communautés, leur statut social peut avoir une importance capitale dans leur relation avec les autres.

Si un chevalier fait partie d'un groupe de voyageurs et qu'ils sont arrêtés par les gardes aux portes d'une ville, le chef des gardes s'adressera tout naturellement au chevalier, négligeant le reste du groupe (NivSo 3 à 6) les prenant pour sa «suite». Il traitera le chevalier avec respect, lui parlant très poliment et s'efforçant de lui faciliter l'entrée dans la ville. Sans le chevalier, il est probable que le groupe ne serait pas entré, ou aurait rencontré force difficulté (bagages fouillés, etc...)

Le niveau social se mesure sur une échelle de 1 à 21. A titre indicatif, à 1 ce sont les pires criminels et il ne doit y avoir qu'une demi-douzaine de personnes en Arkania à avoir 21 (l'impératrice de l'Empire du Milieu, Horas, le patriarche d'Al Anfa, Le Messager de la Lumière et quelques autres). La basse noblesse ne se situe généralement pas en dessous de 8, les barons de 10 à 12, les comtes et les ducs entre 11 et 15 etc.... Les artisans et les bourgeois se situent quelque part entre 5 et 10. Les paysans, fermiers, etc.. se situent généralement en dessous de 5 (3 ou 4). Et les riches et puissants marchands (comme Stoorrebrandt) peuvent aller jusqu'à 15.

Dans le jeu le Niveau Social est un indicateur pour savoir si le héros peut être invité à certaines réunions, cérémonies ou réceptions sociales ou politiques, ou encore en quoi des patrons pourraient être intéressés par les compétences des personnages. Parce qu'il est évident que le souverain d'une nation (même un «simple» comte) sera peu enclin à engager une bande de coupe-gorges de NivSO 2 pour remplir une importante mission diplomatique. En outre le NivSO reflète la renommée et le panel d'actions qu'un «héros» a accompli au cours de sa vie d'aventure ; certains hauts faits précédant parfois le personnage. Il est recommandé de veiller à ce qu'un personnage ne débute pas le jeu avec un NivSO supérieur à 13.

VALEUR D'APTITUDE ET ÉPREUVE

Comme vu précédemment, une épreuve de Qualité Principale représente un bon moyen de tester le succès d'un certain nombre d'actions qu'entreprend le personnage. Toutefois il est fréquent au cours du jeu, de rencontrer des situations dans lesquelles il serait nécessaire de tester plusieurs Qualités pour obtenir le résultat d'une action. Lors d'une escalade par exemple, le personnage a besoin de Courage, de Force et d'Agilité. Ces trois Qualités devraient donc être éprouvées par le Maître de Jeu si le personnage tente d'escalader.

D'autre part, les Qualités représentent les facultés «innées» d'un personnage alors que certaines actions impliquent des connaissances accumulées au cours de sa vie. Pour reprendre l'exemple précédant, en cas d'escalade, le personnage fait certes appel à ces 3 qualités, mais il grimpera beaucoup plus facilement s'il a déjà de l'expérience dans ce domaine. Ce niveau d'expérience doit donc entrer en ligne de compte dans l'épreuve.

Ces capacités (comme «escalader», «nager», «monter à cheval», etc..) sont nommées «**Aptitudes**».

Les Aptitudes représentent un mélange des Qualités innées et des connaissances acquises par le personnage. Son «niveau d'expérience» dans une Aptitude est désigné par sa **Valeur d'Aptitude (VApt)**.

Les **Aptitudes** représentent ce que le personnage est en mesure de faire, alors que sa **VApt** représente son expérience pour cette Aptitude.

La VApt augmente au fur et à mesure que le personnage acquiert de l'expérience dans une Aptitude.

La Valeur d'Aptitude est généralement comprise entre 0 et 21, mais il existe quelques cas exceptionnels pouvant aller de -4 à +30.

Toutefois, la VApt d'une Aptitude donnée ne peut être plus élevée que la valeur la plus haute des Qualités requises pour cette Aptitude, +3.

Exemple :

Daria a 12 en Courage, 13 en Force et 12 en AGI. Sa VApt en «escalade» ne peut dépasser 16 (la qualité associée la plus élevée : 13 + 3).

Indications d'échelle de VApt:

un apprenti aura une VApt inférieure à 7 dans l'aptitude choisie, quelqu'un qui pratique quotidiennement aura une valeur de 9 à 10 et un maître une valeur de 14 à 15. Une personne ayant une VApt supérieure à 15 dans une aptitude donnée sera connue comme un spécialiste très habile.

Les Aptitudes regroupent :

Les Aptitudes de Combat, Physiques, Sociales, de Survie, de Connaissance, Artisanales, en Langues et Ecritures, et les Méta-Talents. (Les Méta-Talents seront expliqués plus loin).

LES EPREUVES D'APTITUDES

Note : Pour les épreuves d'Aptitudes vous pouvez utiliser deux méthodes : la méthode «officielle» expliquée ci-dessous, et la méthode simplifiée.

LA MÉTHODE CLASSIQUE

Une Epreuve d'Aptitude combine 3 qualités d'un personnage et sa VApt (Valeur d'Aptitude) qui représente son expérience pour cette aptitude, afin de déterminer le résultat d'une action. Ce test prouve simultanément ses capacités physiques et mentales et utilise aussi l'expérience personnelle du personnage dans ce domaine. Sa VApt (Valeur d'Aptitude), est une sorte de «réserve de points» (plus ou moins importante en fonction de son expérience) pour compenser d'éventuels mauvais jets de dés sur les trois épreuves de Qualités correspondantes.

Le déroulement : Si un personnage veut grimper (Escalader). Pour réussir son épreuve d'escalade, il doit passer un total de trois Tests : une épreuve de Courage, une épreuve d'Agilité et une épreuve de Force. Le joueur jette un dé pour chacune de ses trois épreuves de Qualités et peut modifier le résultat de chaque jet par n'importe quel nombre de points sans dépasser le total de sa VApt. Le joueur ne peut pas dépenser plus de points de «bonus» d'Aptitude que le total de la VApt qui est inscrite sur sa feuille de personnage pour chaque Aptitude.

S'il utilise la totalité des points de sa VApt pour combler son premier jet de dé, il n'a plus rien pour compenser les deux autres jets. Dans ce cas, s'il rate son second ou troisième jet, alors l'épreuve a échoué. Mais s'il doit passer une autre épreuve du même type un peu plus tard dans l'aventure, il retrouvera la totalité de ses points de VApt pour cette nouvelle épreuve.

Exemple :

Daria (COU12, AGI 13, FOR 12; VApt : Escalade 7) pense que les meilleures pommes se trouvent sur les branches les plus hautes. Elle décide de monter au sommet de l'arbre, le MJ lui demande une Epreuve d'Escalade.

Daria fait son jet de Courage et obtient 14 - Deux points de trop, mais son expérience en Escalade peut compenser son manque de courage donc elle utilise deux points de VApt (Elle déduit 2 points de ses 7 points de VApt de départ et il ne lui reste plus que 5 points disponibles pour compenser ses deux autres jets).

A son deuxième jet de dé pour l'Agilité, elle obtient un 16. Pour réussir, elle doit dépenser 3 points supplémentaires de VApt pour compenser son score. Il ne lui reste donc plus que la 2 points de VApt disponibles pour compenser éventuellement son jet final.

Elle jette son troisième dé pour la Force et obtient 5. Ce jet est largement réussi et il lui reste donc 2 points de VApt non utilisés. Daria ayant réussi ses trois tests de Qualités, elle parvient facilement au sommet de l'arbre. **Les points de VApt non utilisés permettent au MJ de déterminer le degré de réussite de l'action.**

EPREUVES D'APTITUDES MODIFIÉES

Comme pour les épreuves de Qualités, si un personnage tente une action particulièrement risquée ou difficile, ou si le personnage est distrait, gêné par son armure, etc... l'épreuve d'aptitude est logiquement compliquée par le MJ qui évalue un «malus». A l'inverse, l'épreuve peut également être soulagée par un «bonus» si l'action semble facile.

Dans tous les cas, le «bonus» ou le «malus» doit être annoncé avant l'épreuve par le MJ.

Cette modification est déduite ou ajoutée à la VApt du personnage pour l'Aptitude concernée.

Si la VApt est **négative** ou si elle tombe en dessous de 0 à la suite d'un «malus», la valeur négative doit être prise en compte (déduite) pour les 3 jets. Une **valeur négative entraîne toujours une complication** sur les 3 épreuves de Qualités.

Exemple :

Shafir (COU 12, InTU 13, CHA 14; VApt : Persuader 5) essaye de négocier une bonne affaire pour l'achat d'une broche «véritable merveille» (avec laquelle il espère impressionner Daria) mais il ne se rend pas compte qu'il traite avec un virtuose de l'arnaque.

Le MJ pense que c'est une tâche extrêmement difficile et décide qu'une Augmentation de Difficulté (Malus) de 9 points est appropriée. Cela signifie que tous les jets de dé de Shafir sont traités comme si sa VApt était -4 (VApt 5 - le Malus de 9 = -4).

Shafir doit donc réussir un jet de Courage à 8, le jet d'Intuition à 9 et le jet de Charisme à 10, mais s'il échoue à l'un de ces trois jets, sa tentative de persuasion aura échoué, sans possibilité d'avoir des «points de secours». Shafir devra payer le prix fort pour la broche ou trouver un autre moyen de l'obtenir.



LA MÉTHODE SIMPLIFIÉE

Une épreuve d'Aptitude combine 3 qualités d'un personnage et sa VApt (Valeur d'Aptitude) qui représente son expérience dans ce domaine, afin de déterminer le résultat d'une action. Cette méthode oblige le joueur à tirer trois jets de dés pour déterminer s'il réussit une action.

La méthode simplifiée, comme son nom l'indique, permet à ceux qui trouvent que les trois jets de dés sont un peu «lourds» à gérer, de ne faire qu'un seul jet d'Aptitude par action. Toutefois, ce jet sera tout de même basé sur les 3 qualités, comme la méthode officielle.

On va simplement calculer une «Moyenne de jet» d'Aptitude en faisant la moyenne des notes des trois qualités requises par l'Aptitude.

ATTENTION :

Ne pas confondre la «Moyenne de jet» de la méthode simplifiée avec la VApt.

Nous allons donc **additionner les trois notes des Qualités** requises par l'Aptitude et **diviser le résultat par 3** pour obtenir une «Moyenne de jet».

Exemple :

L'Aptitude Escalade (COU/AGI/FOR) est basée sur les trois Qualités suivantes : Courage, Agilité, Force. Imaginons que le personnage Alrik ait 13 en courage, 11 en Agilité et 14 en force.

Pour déterminer sa moyenne de jet unique en Escalade on additionne $13 + 11 + 14 = 38$ et on divise ce résultat par 3, ce qui donne : 12,666....

Si le résultat décimal est égal ou supérieur à xx,5 on arrondit au nombre supérieur, et s'il est inférieur à xx,5 alors on arrondit au nombre inférieur.

Alrik aura donc une note moyenne d'Escalade de 13 et n'effectuera qu'un seul jet sous cette valeur.

Les Points de VApt de la méthode officielle (qui représentent l'expérience du personnage) sont également utilisés, et exactement de la même manière **MAIS** comme ils ne sont utilisés que pour compenser un seul jet, ils sont également divisés par 3 selon la méthode suivante :

1 à 3 de VApt = 1
4 à 6 de VApt = 2
7 à 9 de VApt = 3
10 à 12 de VApt = 4
13 à 15 de VApt = 5
16 à 18 de VApt = 6
19 à 21 de VApt = 7
Etc...

Note : La feuille de personnage présentée dans ce numéro n'est pas adaptée pour jouer avec la méthode «simplifiée» mais une feuille de personnage permettant de jouer avec les deux méthodes est disponible sur le site : <http://www.oeil-noir.com>

LE SYSTÈME DE COMBAT

Escalader des parois rocheuses abruptes, crocheter des coffres verrouillés, négocier avec des commerçants douteux, tout cela est déjà difficile pour les personnages arkanien, mais il y a toujours également des adversaires qui souhaitent les empêcher d'arriver à leurs fins. Ce peut être des animaux n'appréciant pas de les croiser dans «leur» forêt – mais qui par contre les apprécieraient comme dîner – ou une canaille engagée comme mercenaire.

Même si certaines situations délicates peuvent être résolues pacifiquement devant une tasse de thé ou un repas partagé, il en est d'autres qui ne se résoudront pas aussi facilement. Une fripouille ne renoncera que dans de rares occasions et les créatures monstrueuses encore bien plus rarement... Il arrivera toujours un moment où le combat sera inévitable. A ce moment, MJ et joueurs auront besoin de règles pour gérer correctement ces combats, que ce soient un duel à l'épée sur les créneaux d'un château en ruine ou un combat dans une arène, face à des ours en colère.

Les actions d'un combat ne peuvent être gérées avec un seul jet, mais plutôt, et c'est logique, par une série d'épreuves pour les actions d'attaque et de parade. Dans ce cas, un jet raté ne signifie pas que le combat est perdu, mais seulement que l'action, qu'elle soit attaquante ou défensive, n'a pas réussi comme prévu.

Les éléments de base du système de combat de l'Oeil Noir 4ème édition sont l'**Attaque (ATT)** et la **Parade (PRD)**. Elles ont chacune une valeur élémentaire (**Attaque et Parade de base**) combinée avec la Valeur d'Aptitude (VApt) de l'arme utilisée (une Aptitude pour chaque arme), qui est comparée à un jet d'un D20.

L'attaquant effectue un jet sur sa valeur d'**ATT**, le défenseur sur sa valeur de **PRD**, ou plus simplement l'attaquant fait une attaque et le défenseur fait une parade.

Si l'attaque est réussie et la parade manquée, alors le coup fait mouche ce qui provoque un certain nombre de **Points d'Impact (PI)** qui sont différents d'une arme à l'autre. De ces points d'impact, la victime doit en déduire sa **Protection (PR)** (que ce soit une veste de cuir ou une armure) ce qui lui donne les **Points de Blessure (BL)** qu'il retire de son **Energie Vitale (EV)**.

L'**Initiative (INI)** détermine l'ordre des actions des personnages dans le combat. L'initiative de base (INI), modifiée au début du combat par divers facteurs, détermine qui attaque le premier.

Une confrontation s'organise en assauts pendant lesquels un participant peut généralement effectuer 2 actions (à savoir l'**ATT** et la **PRD**).

Le protagoniste avec la plus grande INI commence par attaquer puis le défenseur fait une PRD. Ensuite vient le tour d'attaquer pour la seconde plus haute INI et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les protagonistes aient attaqué.

Ensuite commence un nouvel assaut et le combat se poursuit jusqu'à ce qu'un des deux camps abandonne, meurt ou soit mis hors de d'état de nuire.

Exemple :

Daria est impliquée dans une rixe au couteau avec un brigand. Elle combat avec son poignard (ATT 12, PRD 8, PI 1W6+1, INI 8), et elle porte une grosse veste en cuir qui lui donne une PR de 2.

Son adversaire est également armé d'un poignard (ATT 11, PRA 7, PI 1W6+1, INI 10) et il attaque le premier en raison de sa plus haute initiative.

Le MJ lance un dé 20 et obtient 7, donc l'épreuve d'Attaque a réussi.

La joueuse de Daria rate sa Parade : elle fait 9 (9 dépasse sa valeur de PRD), donc l'attaque du brigand réussit.

Le MJ lance un D6 et additionne 1 au résultat (PI de l'arme : 1D6+1) pour définir les PI infligés à Daria. Il obtient 4 au D6 + 1 = 5 PI qui sont partiellement absorbés par la veste de cuir de Daria (PR 2).

Daria soustrait donc 3 Points de Vie (5 moins 2) à son Energie Vitale. Daria saigne, elle est blessée par le poignard du brigand.

Toutes les notions et tous les termes qui ne sont ici que survolés, seront expliqués en détail dans le chapitre sur les règles de combat à la page 65.



LA MAGIE

Outre les problèmes qu'ils peuvent surmonter avec des solutions «classiques», les personnages arkanians se retrouvent souvent confrontés à la Magie. Il existe sur Arkania, un nombre relativement élevé d'instruits en Magie, de toutes races. La Magie peut se présenter sous la forme de chansons, de sorts, de formules, de rituels magiques ou en encore d'artefacts ; les pratiquants les plus célèbres sont bien entendu les Elfes, puisque ce sont des «êtres d'essence magique», mais aussi les Magiciens humains, les Sorcières, les Druides, les Cristallomants Achaz, et même les Geodes Nains, sans parler des créatures comme les Dragons ou des Licornes.

Seuls les Elfes pratiquent la Magie de manière «innée», naturellement, presque sans s'en rendre compte, pour les autres, ce sont simplement des personnes plus ou moins «douées» (dès la naissance, comme un musicien naît «doué pour la musique») pour apprendre à canaliser, stocker et utiliser l'**Energie Astrale**. L'**Energie Astrale** représente en quelque sorte le «carburant» nécessaire pour pratiquer la Magie. Cette énergie a été apportée et diffusée sur Dère par les Elfes, mais les magiciens de tous poils ont appris à l'utiliser (un peu comme dans notre monde réel, nous avons appris à utiliser les énergies naturelles). Grâce aux sorts, aux formules, etc... cette énergie peut produire un effet magique tel qu'une boule de lumière, une transformation, un rayon éblouissant ou encore des effets curatifs, au bon vouloir du magicien.

Chaque formule (ou autre acte magique) nécessite une certaine quantité d'Energie Astrale ; de plus, dans la plupart des cas, le lanceur de sort a besoin de concentration : il doit passer une **Epreuve de Magie**, selon le même processus qu'une Epreuve d'Aptitude. Pour cette **Epreuve de Magie**, et pour chaque formule, le magicien dispose d'une **Valeur d'Aptitude Magique (VAM)**, équivalente à la VApt pour les Aptitudes. Si le sort est lancé contre une personne, la **Résistance à la Magie (RM)** de la victime doit être considérée comme une complication de l'Epreuve (malus). Souvent, le lancement d'un sort nécessite un temps de «préparation». Si l'Epreuve réussit, les effets de la formule peuvent également avoir une durée limitée, appelée «Durée d'effet». L'effet final exact d'un sort dépend souvent des Points d'Aptitudes Magiques Restants (Points non utilisés pour compenser de mauvais jets) nommés PAMR. La plupart des sorts ont une «portée» limitée (indiquée sur chaque sort). Certaines formules magiques ou rituels nécessitent également des composants.

La mise en oeuvre des rituels est souvent beaucoup longue que celle des formules mais les rituels ont également, la plupart du temps, des effets à beaucoup plus long terme (enchantement d'objets par exemple).

Les plus célèbres sont bien entendu les Bâtons des Magiciens de Guildes et les Chansons elfiques.

ENERGIE VITALE, ENDURANCE, ENERGIE ASTRALE ET KARMA

En plus des Qualités Principales (qui sont les «piliers d'angles» physiques et mentaux), des Aptitudes, (l'expérience dans les champs variés de connaissance et d'actions), et des caractéristiques liées aux combats (Attaque et Parade), les personnages ont deux autres caractéristiques qui reflètent leur condition physique: l'**Energie Vitale** et l'**Endurance**.

L'**Energie Vitale**, (EV) mesurée en «Points de Vie» (PV) représente la santé physique du personnage. Cette valeur vous indique dans quelle mesure votre personnage est blessé et s'approche de la mort.

L'**Endurance** (END), mesurée en **Points d'Endurance** (PE) représente la vigueur ; elle vous indique dans quelle mesure votre personnage est fatigué (au cours d'un long voyage par exemple) et combien de temps encore il pourrait s'adonner à une activité vigoureuse avant de tomber d'épuisement. L'**Energie Vitale** et l'**Endurance** sont calculées en fonction de plusieurs Qualités principales.

L'**Energie Vitale** (EV) mesure la santé physique d'un personnage, tandis que l'**Endurance** (END) mesure son état actuel d'épuisement.

Un personnage dont l'**Energie Vitale** tombe à 0 ou en dessous est quasiment mort (coma entraînant la mort rapidement). Il a besoin de traitements médicaux urgents (voir la description de l'Aptitude Soigner les blessures).

Un personnage dont l'**Energie Vitale** tombe à 5 ou moins, est inapte, il ne peut plus combattre, lancer de sorts ou ne peut utiliser ses Aptitudes. (il est considéré comme inconscient ou incapable de bouger).

Un personnage dont l'**Endurance** tombe à 0 est épuisé et devient également inapte à faire quoique ce soit, mais reste conscient ; il a besoin de repos immédiatement dans le but de regagner des points d'Endurance.

Note : il existe un système plus détaillé et plus réaliste pour la gestion des Points de Vie, ainsi que des informations sur les effets des blessures. Toutefois, au début, nous vous conseillons d'utiliser les règles de base, plus simples.

L'**Energie Astrale** (EA), mesurée en **Points Astraux** (PA) est la base de toute magie. C'est l'énergie qui sert de «combustible» pour lancer des sorts.

Quand l'**Energie Astrale** d'un personnage tombe à 0, il ne peut plus lancer de sort mais n'est pas rendu inapte à faire autre chose pour autant.

Les personnages qui sont prêtres ou paladins (consacrés) d'une des divinités d'Arkania ont un stock de **Karma** (KA), mesuré en **Points de Karma** (PK). Cela représente l'aura divine et intangible qu'ils peuvent solliciter pour accomplir des prodiges ou miracles, selon la volonté divine.

Diminution de l'énergie et conséquences :

1 à 5 PV : Le personnage est inapte au combat, il ne peut plus pratiquer la magie ou utiliser ses Aptitudes.

0 PV ou moins : Le personnage est quasiment mort. Il a besoin de soins urgents pour être sauvé.

0 END : Le personnage est épuisé : inapte au combat, ne peut plus pratiquer la magie ou utiliser ses Aptitudes.

0 PA : Le personnage ne peut plus lancer de sorts mais ne subit aucune autre restriction.

L'Endurance et l'Energie Astrale ne peuvent pas descendre sous 0.

RÉGÉNÉRATION

Quand un personnage perd des points (que ce soit de l'Energie Vitale en combattant, des points d'Endurance au cours d'un effort, ou des points d'Energie Astrale en lançant un sort), ces points ne sont pas perdus pour toujours. Ils se régénèrent pendant que le personnage se repose.

L'Energie Vitale et l'Energie Astrale peuvent être regagnées en se reposant pendant 6 heures (l'équivalent d'une bonne nuit de sommeil). Le lendemain, vous lancez 1D6 pour l'Energie Vitale et 1D6 pour l'Energie Astrale, le résultat est le nombre de Points de Vie et de Points Astraux que le personnage a regagnés. Une épreuve réussie en CON (Constitution) pour l'Energie Vitale et en InTU (Intuition) pour l'Energie Astrale, augmente ce résultat d'un point.

L'Endurance se régénère beaucoup plus rapidement : 3D6 par Tour de Jeu de repos (un Tour de Jeu équivaut à 5 minutes). Une épreuve réussie de CON augmente le résultat de 3 points.

Régénération de l'EV: 1D6 PV pour 6H de sommeil. La réussite d'une épreuve de CON augmente ce résultat d'1 Point.

Régénération de l'EA: 1D6 PA pour 6H de sommeil. La réussite d'une épreuve d' InTU augmente ce résultat d'1 Point.

Régénération de l'END : 3D6 PE par Tour de Jeu. La réussite d'une épreuve de CON augmente ce résultat de 3 Points.

Note :

Epuisement : Il existe un système plus détaillé de gestion de l'Endurance, notamment pour les marches forcées, qui peut engendrer des handicaps provisoires supplémentaires (mobilité diminuée). Cette règle optionnelle sera abordée plus tard.

UNITÉS DE TEMPS ET DISTANCES

Pour garder la mesure du temps dans le jeu, nous utilisons deux unités. En combat (ou dans les actions rapides du jeu) on utilise le «Round de Combat» (RC) ou l'«Assaut» (qui dure à peu près 4 secondes, et qui est subdivisé en 2 Actions). D'autres activités sont mesurées en utilisant les «Tours de Jeu» (TdJ) représentant 5 minutes.

Parfois, les unités terrestres de mesures du temps tels que les secondes, les minutes, ou les heures (les heures sont aussi comptées en Arkania), peuvent être utilisées quand cela a plus de sens.

Les distances sont mesurées en «Pas» et en «Lieues» arkanienne ; un «Pas» est égal à un mètre terrien, tandis qu'une «Lieue» arkanienne est égale à un kilomètre.

Assaut = environ 3 à 4 secondes (2 actions)

Round de Combat = 2 Assauts

Tour de jeu = 5 minutes

Pas = 1 mètre

Lieue arkanienne = 1 kilomètre

VITESSE

La vitesse d'une créature (VI) mesure à quelle rapidité elle peut se déplacer. La vitesse est généralement mesurée en «Pas» par seconde ; ainsi, VI 7 représente une vitesse de 7 Pas (mètres) par seconde - ce qui correspond à un «sprint» effectué facilement.

La vitesse représente la progression rapide sur une courte distance, ce que nous désignons par «mouvement tactique».

La progression stratégique, désignant un déplacement sur de longues distances, est généralement donnée en lieues arkanienne (Kilomètres) par jour de voyage. Un groupe d'aventuriers transportant une charge moyenne, voyage, à pieds, à une vitesse d'à peu près 30 Lieues par jour.

POIDS ET MONNAIES

Les unités de poids les plus courantes :

1 Once = 25 grammes

1 Pierre = 1 kilogramme

1 Bloc de pierre = 1 tonne

Les monnaies diffèrent en fonction de la région, mais la monnaie «de change» (de référence) se décline en Pièces d'Or (PO), Pièces d'Argent (PA), Pièces de Bronze (PB) et Pièces de Cuivre (PC).

Valeurs :

1 PO = 10 PA

1 PA = 10 PB

1 PB = 10 PC

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

La feuille de personnage que nous vous présentons ici est la feuille de personnage originale traduite en français. Elle ne permet pas de jouer avec la méthode «simplifiée». Vous trouverez ci-dessous un bref aperçu des divers champs des 4 premières pages de la Feuille de Personnage.

Note : Pour jouer avec la méthode simplifiée, vous pouvez télécharger une autre feuille de personnage plus complète sur : <http://www.oeil-noir.com>.

1) Ces 'valeurs d'en-tête' sont l'essence de l'histoire du personnage; la race, la culture et la profession jouent un rôle important, puisque les modifications qu'elles apportent influenceront ensuite sur les Qualités Principales; seules les modifications de Qualités Principales, d'Energie Vitale, d'Energie Astrale, d'Endurance et de Résistance à la Magie doivent être reportées ici.

2) Ces indications servent à décrire l'apparence du personnage; elles n'ont aucune influence directe sur les valeurs suivantes. Toutefois, elles peuvent tout de même influencer sur le jeu: par exemple, un personnage mesurant 2 mètres et pesant plus de 100 kg, aura probablement des difficultés à se «glisser» dans un passage étroit... Les critères physiques doivent bien évidemment aussi, rester cohérents par rapport aux Qualités Principales.

3) Vous pouvez placer ici un portrait du personnage; ceci peut aider lors de la présentation de celui-ci à d'autres PJ. Les nobles peuvent également y afficher leurs armoiries.

4) Un personnage est caractérisé non seulement par ses qualités, mais aussi par son environnement social. Vous pouvez inscrire ici le statut social (NivSo) du personnage et son «état» (dépendant, libre, noble) ainsi que des remarques sur sa famille, sa région d'origine, sa maison, etc.

5) A la création du personnage, les avantages et désavantages participent à le personnaliser, et peuvent parfois modifier d'autres valeurs. (Cf. la procédure de création de personnage au chapitre suivant).

6) Les bases d'un personnage arkanien sont ses «Qualités Principales» :

courage (COU), force (FOR), agilité (AGI), dextérité (DEX), constitution (CON), charisme (CHA), intuition (InTU), et intelligence (InTE). Etant donné que les Qualités Principales sont utilisées aussi pour le système d'Aptitudes, ces valeurs sont reportées également sur la page suivante (Cf. le point 14).

Les modificateurs de Race, Culture et Profession doivent être notés ici car ils joueront un rôle dans l'augmentation ultérieure de ces valeurs et le montant maximum de leur augmentation.

L'Oeil Noir 4

1 FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM: _____

RACE: _____ (Modifications): _____

CULTURE: _____ (Modifications): _____

PROFESSION: _____ (Modifications): _____

SEXE	3	VILLE	4
ÂGE		TITRE	
TAILLE		STATUT SOCIAL	
POIDS		FAMILLE/ORIGINE/H	
COULEUR DE CHEVEUX			
COULEUR DES YEUX			
ASPECT			

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

5

QUALITÉS & VALEURS DE BASE

	M.C.	DÉF.	ACTUEL	MOD.	INT.	ACTUEL	MOD.	MAX.
COURAGE								
FORCE								
AGILITÉ								
DEXTÉRITÉ								
CONSTITUTION								
CHARISME								
INTUITION								
INTELLIGENCE								

6 7

POINTS D'EXPÉRIENCE

TOTAL: 8 UTILISÉS: _____ CRÉDIT: _____

COU: FOR: AGI: DEX: CON: CHA: InTU: InTE: Enc:

CAPACITÉS SPÉCIALES, DONNÉES & APTITUDES

CAPACITÉS SPÉCIALES (autres que combat)				APTITUDES DE SURVIE (B)		Virt
9				Fister (InTE•InTU•CON)		
				Orientation (InTE•InTU)		
				Survie (InTU•DEX•CON)		
DONS				APTITUDES DE CONNAISSANCES (B)		Virt
10				Connaissance des religions (InTE•InTE•InTU)		
				Compter (InTE•InTE•InTU)		
				Conn. des contes & légendes (InTE•InTU•CHA)		
APT. DE COMBAT				LANGUES - LECTURE - ECRITURE (Vaa)		Virt
Enc	ATT • PRD			Langue maternelle:		
Poignard/Dague	D Enc-1			13		
Haches & Masses	D Enc-4					
Bagarre	C Enc					
Lutte	D Enc					
Sabre	D Enc-2					
Couteau/Dague de jet	D Enc-2					
APTITUDES PHYSIQUES (D)				APTITUDES ARTISANALES (B)		Virt
Athlétisme (AGI•CON•FOR)				Traiter les Blessures (InTE•CHA•DEX)		
Escalade (COU•AGI•FOR)				Travail du Bois (InTE•DEX•FOR)		
Contrôle du corps (COU•InTU•AGI)				Cuisine (InTE•InTU•DEX)		
Mouvements silencieux (COU•InTU•AGI)				Travail du Cuir (InTE•DEX•DEX)		
Natation (AGI•CON•FOR)				Peinture/Dessin (InTE•InTU•DEX)		
Volonté (COU•CON•FOR)				Tailleur (InTE•DEX•DEX)		
Dissimulation (COU•InTU•AGI)				12		
Chantier (InTU•CHA)						
Perception (InTE•InTU•DEX)						
Danse (CHA•AGI•AGI)						
Beuverie (InTU•CON•FOR)						
APTITUDES SOCIALES (B)						
Nature humaine (InTE•CHA)						
Baratin (COU•InTU)						

7) Vous indiquerez ici les valeurs de base dérivées: Energie Vitale (EV), Endurance (END), l'Energie Astrale (EA), l'énergie de karma (K) pour les «consacrés» (ou le niveau de «badocisation» pour les Elfes) et la Résistance à la Magie (RM) ainsi que les valeurs de base pour l'attaque (ATT), la parade (PRD), le combat à distance et l'initiative; les divers modificateurs (de Race, Cultures, Professions, Avantages, Désavantages et Capacités Spéciales) de ces valeurs doivent être indiqués ici, ainsi que la valeur maximum de possibilité «d'achat» ultérieur. Les points «achetés» pourront également y être inscrits ensuite.

8) Ici vous pouvez inscrire le nombre de Points d'Expérience (PExp) total que votre personnage a déjà acquis, le nombre qu'il a déjà «dépensé» pour augmenter ses Aptitudes et enfin dans «Crédit», le nombre de points qui lui reste encore après ses «achats».

9) Ici sont indiquées les Capacités Spéciales du personnage mais uniquement les Capacités Spéciales utiles en dehors des combats.

10) Les Dons sont des avantages particuliers qui sont utilisés comme des Aptitudes.

11) Les valeurs d'Aptitudes de Combat (PApt), les valeurs d'ATT-Base, de PRD-Base et de Combat à Distance de Base, permettent de calculer les valeurs d'ATT et de PRD pour chaque arme (différentes pour chaque arme) ; il est possible aussi de noter ici la difficulté d'augmentation des différentes Aptitudes de Combat.

12) Pour les autres Aptitudes, l'épreuve est effectuée avec trois D20 (trois épreuves différentes sur les trois Qualités Principales indiquées à côté du nom de l'Aptitude). Ces jets sont compensés par les Points d'Aptitude de la VApt.

Pour ces Aptitudes, (ainsi que pour les Aptitudes de Combat et de Langues), une colonne peut être utilisée pour marquer les «expériences spéciales». Les Aptitudes déjà imprimées sur la feuille de personnage (idem pour les Aptitudes de Combat), sont considérées comme des Aptitudes de «base», donc disponible pour tout personnage.

13) Les langues que le personnage parle plus ou moins correctement, sont indiquées dans la première partie et celles qu'il sait lire et écrire sont indiquées en dessous. Les langues et les écritures ont également une position particulière parmi les Aptitudes. Dans la version 4 de l'Oeil Noir, les épreuves de Langues (parlées) étaient tirées sous les Qualités: (InTE•InTU•CHA) et les épreuves de lecture/écriture de ces Langues, étaient tirées sous les Qualités: (InTE•InTE•DEX).

La version 4.1 propose de supprimer les épreuves de Langues, en laissant au MJ le soin d'apprécier, d'après la VApt du personnage, ce qu'il réussit à comprendre, lire, ou écrire.

Certaines situations peuvent toutefois impliquer une épreuve et vous pouvez choisir d'adopter l'une ou l'autre solution selon votre préférence.

14) Vous pouvez reporter ici les valeurs actuelles des Qualités Principales du personnage, afin de les avoir sous les yeux lors des épreuves.

15) Cet espace sert à reporter les valeurs de base dérivées (du point 7) importantes pour le combat: ATT de Base, PRD de Base, Combat à Distance de Base et INI de Base.

16) Vous noterez les armes de combat rapproché dont dispose votre personnage (et non pas ses capacités générales de combat), ainsi que leurs informations respectives (poids, impact en combat, les valeurs d'ATT et PRD du personnage lorsqu'il les utilise, etc.).

Les lignes 16b servent à noter les Capacités Spéciales du personnage en rapport avec ces armes.

17) Même utilisation que le point 16, mais pour les armes à distance dont dispose le personnage. Ici, aucune valeur de PRD, puisqu'il est impossible de parer avec une arme à distance, mais des cases sont prévues pour gérer les munitions. Les lignes 17b servent à noter les Capacités Spéciales du personnage en rapport avec les armes à distance.

18) Vous pouvez reporter ici les capacités de combat sans arme de votre personnage, ainsi que ses éventuelles Capacités Spéciales dans ce domaine, sur les lignes 18b.

19) Si votre personnage dispose d'un bouclier ou d'une arme de parade, c'est ici que vous devez les inscrire. Vous pouvez cocher les différentes Capacités Spéciales prévues dans cet espace, si votre personnage les a acquises.

20) L'armure ou la protection du personnage ainsi que son Enc (Encombrement) sont à reporter ici.

21) Cet espace est prévu pour noter les Blessures de votre personnage en cours de jeu, si vous n'utilisez pas les règles de localisation des blessures. Si c'est le cas, utilisez plutôt le point 22, qui est prévu à cet effet.

22) Cette illustration sert à noter la PR (protection/armure) du personnage ainsi que les Blessures qu'il reçoit pour les différentes parties du corps. Vous plus de détails, voir le système de localisation des blessures dans le chapitre sur les Règles de Combat.

23) Vous pouvez calculer ici les capacités de votre personnage en cas d'Esquive. Ne cochez et ne prenez en compte que les Capacités Spéciales dont il dispose.

24) Vous pouvez gérer ici les différentes «énergies» de votre personnage en cours de jeu : Energie Vitale (EV), Endurance (End), Energie Astrale (EA), Karma, etc...

25) Cet espace vous permet de calculer la valeur d'INI (Initiative) de votre personnage en cours de jeu, en fonction de son Encombrement.

26) Vous devez donner ici une description détaillée des vêtements que porte votre personnage; les vêtements de rechange emportés sont à noter au point 27.

27) Ces espaces servent à noter tout l'équipement de votre personnage : le sac, les éventuelles sacoches supplémentaires, bourse, vêtements de rechange, torche, corde, matériel de tout type, etc...

Le Maître de Jeu peut décider que tout équipement qui n'est pas noté ici est considéré comme «perdu». Les armes et protections peuvent également y être reportées. Vous pouvez préciser le poids et la localisation de chaque objet : dans une poche, dans le sac, à la ceinture, etc... Le poids total de l'équipement doit être pris en compte dans le calcul du «poids porté» ; le «poids portable étant variable en fonction de la force physique du personnage.

28) Vous devez noter ici les vivres que votre personnage emporte : nourriture et boisson. Certaines denrées alimentaires peuvent être comptabilisées en «rations» (la viande fumée par exemple), alors que d'autres peuvent être notées sous forme de quantité. Dans tous les cas, leur poids doit être spécifié et pris en compte dans le calcul du «poids porté».

29) Vous pouvez noter ici la «fortune» de votre personnage : les diverses pièces qu'il a sur lui, les pierres précieuses, les bijoux et tout autre objet de valeur. Pour simplifier, il n'est question ici que des pièces de monnaie constituant la «monnaie de référence» PO (Pièces d'Or), PA (Pièces d'Argent), PB (Pièces de Bronze) et PC (Pièces de Cuivre), mais il existe sur Arkania, différentes monnaies en fonction des régions. Vous êtes libre d'adopter ou pas ce supplément de jeu.

Un tableau précisant ces diverses monnaies ainsi que leur «valeur» respective par rapport à la «monnaie de référence», sera donné dans un prochain numéro des Chroniques d'Arkania.

30) Cet espace est prévu pour noter les connaissances (autres PJ ou PNJ) et les amis de votre personnage. Ces données n'ont aucun lien avec l'Avantage «Relations» qui ne précise que les «relations haut placées» pouvant éventuellement avoir une influence.

31) Espace prévu pour les notes personnelles du personnage.

32) Vous pouvez noter ici les principales valeurs des éventuels animaux de compagnie et/ou domestiques du personnage (cheval de monte, cheval de bât, chien de chasse, familiers de sorcière, etc).

ATT. DE BASE:		PRD DE BASE:		À DIST. BASE:		INI DE BASE:	
ARMES & VALEURS D'APTITUDES DE COMBAT							
ARMES	TYPE/ENC	POIDS	PI	PI/FOR	INI	Modif.	ATT PRD PI
Capacités Spéciales:							
ARMES À DIST.	TYPE/ENC	PI	PORTÉE	PI/DISTANCE	CoD	ATT	PROJECTILES
Capacités Spéciales:							
COMBAT SANS ARME	PI/FOR	INI	ATT	PRD	PI (A)		
Lutte	10/3	+0					
Bagarre	10	+0					
C. S. / Techniques:							
BOUCLIER / ARME DE PARADE							
POM	TYPE	INI	POIDS	PRD	Fact. de Rupt.		
PROTECTION							
Armure/Protection	PR	ENC					
ESQUIVE							
PRD/Enc	Enc	Capacité					
BLESSURES							
Total: <input type="text"/> par Blessure: ATT, PRD, PI (2/VI)							
ENERGIE VITALE, ENDURANCE, ETC							
Énergie Vitale	Départ	Modif.	Max	Achat	1/2	1/3	1/4
Endurance							
Énergie Anale	Départ	Modif.	Max				
Karma							
Initiative: INI-Base - Enc = +/- Modif + D6							

EQUIPEMENT, FORTUNE & RELATIONS							
Vêtements:							
Équipement							
Équipement	POIDS	LOCALISATION	Équipement	POIDS	LOCALISATION		
Nourriture / Boisson							
Nourriture / Boisson		Rations / Poids	Nourriture / Boisson		Rations / Poids		
Fortune							
Pièces d'Or		Pièces d'Argent		Pièces de Bronze		Pièces de Cuivre	
Pierres précieuses:		Autres possessions:					
Relations:							
Notes:							
ANIMAUX							
POM	RACE	INI	ATT	PRD	PI	EV	PR
CON		VI	END	RM			

PERSONNAGES

THORWALER



HORASIEN



MIDLANDAIS
CITADIN



BORELANDAIS



POSTRIA ET
ANDERGAST



LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Vous trouverez ci-dessous la procédure de création de personnage en dix étapes. Cette procédure peut sembler longue et complexe à première vue, mais si vous avez déjà joué avec l'un des archétypes, elle vous semblera déjà plus facile et après avoir créé un ou deux personnages, la procédure ne vous posera plus aucun problème.

Les personnages arkanien ne tombent pas du ciel et ne sont pas tous faits dans le même «moule». Ils ont des parents, grandissent dans une certaine culture, ont des préférences et des secrets, ils ont déjà une certaine expérience de la vie avant de partir à l'aventure. Bref, comme dans la vie réelle, il n'y a pas deux personnages semblables.

Pour créer un personnage, vous disposez d'un «capital» de **110 Points de Création (PC)**. Vous pouvez considérer ce «capital» comme un «compte en banque» avec 110 PC dessus ; vous devez utiliser des PC de ce compte pour offrir une Race, une Culture, une Profession, des Avantages et éventuellement des Capacités Spéciales à votre personnage. Si nécessaire il vous est même possible d'être temporairement «à découvert» du moment qu'à un certain stade de la procédure, votre compte est à 0.

Les Points de Création vous permettent de créer un personnage selon vos propres spécifications. La façon dont vous les utiliserez et où vous les placerez en priorité ne dépend que de vous.

En attendant les prochains numéros des Chroniques d'Arkana, vous trouverez le détail des races jouables, des cultures et des professions, sur le site : <http://www.oeil-noir.com>.

ÉTAPE 1

- Choisissez une Race. La race détermine les caractéristiques biologiques de votre personnage.
- Notez le **coût en PC** de la Race choisie.
- Notez également toutes les «modifications» données par cette Race.

ÉTAPE 2

Choix de la Culture. La Culture détermine l'environnement dans lequel il a grandi (les mœurs, les valeurs morales, les connaissances liées à la culture,) et dictent ce qu'il a appris jusqu'à ce jour.

- Regardez dans le détail de la Race, la liste des Cultures usuelles et possibles pour un personnage de cette race.

A savoir que : les «Cultures usuelles» peuvent être choisies sans condition, puisque ce sont les cultures «normales» pour la race en question, mais le choix d'une «Culture possible» implique une justification dans le BG du personnage.

- Notez le **coût en PC** de la Culture choisie.
- Notez aussi toutes les «modifications» données par cette Culture.

ÉTAPE 3

Choix de la Profession.

- Regardez dans le détail de la Culture choisie, la liste des Professions possibles et choisissez-en une.
- Notez le **coût en PC** de la Profession choisie.
- Notez également toutes les «modifications» données par cette Profession.

ÉTAPE 4

- Déduisez de votre «capital» de 110 PC, les coûts en PC de la Race, de la Culture et de la Profession.

Exemple :

Le joueur Cédric, veut créer un personnage humain Midlandais, de Culture Sveltalien, et il a choisi «Mercenaire - Garde du corps» comme Profession.

Le coût en PC de la Race Midlandais = 0 PC

Le coût en PC de la Culture Sveltalien = 7 PC

Le coût en PC de la Profession de «Mercenaire» avec la variante «garde du corps» = 17 PC

Total : 0+7+17 = 24 PC

110 PC - 24 = 86 PC

Il reste donc 86 PC disponibles sur le «compte» de Cédric.

ÉTAPE 5

Les Qualités Principales.

Vous devez maintenant déterminer les Qualités Principales de votre personnage en répartissant vos PC restants et en **tenant compte des modificateurs**.

Important : Certaines Races, Cultures et surtout Professions, impliquent «des valeurs minimum requises» pour les Qualités Principales. Vérifiez et notez ces valeurs minimum requises pour en tenir compte dans la répartition de vos points. Il est possible aussi que vous puissiez bénéficier de «bonus» ou de «malus» de Qualités Principales donnés par la Race, la Culture et la Profession. Notez-les aussi.

La valeur de chaque **Qualité** doit se situer **entre 8 et 14**, et le Niveau Social se situe **entre 1 et 12**.

A ce stade vous pouvez mettre votre «compte» de PC à «déouvert» **MAIS vous ne devez pas dépenser plus de 100 PC sur les huit Qualités Principales.**

Exemple :

Il reste 86 PC à Cédric, qu'il doit répartir sur les **huit Qualités Principales** de son personnage.

Les «Valeurs minimum requises» par sa profession: COU 13, AGI 12, CON 12, FOR 12, NivSO 5 à 10.

FORce :13

COUrage :13

AGIilité :13

DEXtérité :12

CONstitution : 13

CHARisme :12

InTUition :12

InTElligence :12

Cédric a réparti 100 PC (le maximum autorisé) dans les Qualités Principales de son personnage, en respectant les valeurs minimum requises par sa profession. Toutefois, comme il ne lui restait que 86 PC, son «compte» est déjà à «découvert» de 14 PC et il doit encore dépenser au minimum 5 PC pour le Niveau Social de son personnage. Cédric décide de lui donner un Niveau Social de 6, ce qui porte son «découvert» à -20 PC.

ÉTAPE 6

Avantages, Désavantages et Capacités Spéciales.

Arrivé à ce stade, vous pouvez choisir de «creuser» un peu plus votre «découvert» pour offrir à votre personnage, des Avantages et des Capacités Spéciales, mais vous devrez ensuite «combler» ce découvert en prenant des Désavantages pour compenser.

La plupart de ces Avantages et Désavantages sont des propositions «tout ou rien», ce qui veut dire que votre personnage a ce trait, ou ne l'a pas (vous ne pouvez pas, par exemple, être «un peu borgne»). Mais d'autres, tels que la cupidité ou le «tempérament violent» sont assortis de valeurs numériques indiquant la force plus ou moins prononcée de ce trait. Ces valeurs peuvent être utilisées comme «bonus» ou «malus» dans des épreuves.

Vous pouvez ainsi «jongler» avec les PC pour obtenir un mélange équilibré d'Avantages et de Désavantages (avec l'accord de votre MJ), toutefois, vous ne pouvez prendre qu'un total de **50 PC maximum** de Désavantages, dont 30 seulement en «Attributs Négatifs» (notés «AN»).

Attention : Les Désavantages ne sont pas là uniquement pour récupérer des PC, il faut garder à l'esprit qu'ils doivent impérativement être joués. Ne surchargez pas votre personnage de Désavantages, vous pourriez rapidement obtenir un personnage caricatural et difficile à jouer.

(En attendant les prochains numéros des Chroniques d'Arkania, des Avantages, Désavantages et Capacités Spéciales en français sont disponibles sur: <http://www.oeil-noir.com>).

Dans tous les cas, à la fin de cette étape, votre compte de PC doit être égal à 0.

Exemple :

Le compte de PC de Cédric est à -20 ; il a regroupé toutes les Capacités Spéciales obtenues avec la culture et la profession et pense que c'est suffisant mais il veut donner à son personnage l'Avantage «Résistant» qui coûte 10 PC. Il va donc «creuser» son découvert encore de 10 PC, soit un total de -30 PC à «combler» en prenant des Désavantages.

Cédric consulte la liste des Désavantages et en choisit jusqu'à totaliser 30 PC récupérés. Il choisit :

- Avidité à 6 : Ce Désavantage (Attribut Négatif - noté «AN») permet de récupérer 1PC par point d'avidité, donc 6 PC récupérés.

- Claustrophobie 6 : Ce Désavantage (Attribut Négatif - noté «AN») permet de récupérer 3PC pour 2 points de claustrophobie, donc 9 PC récupérés.

A ce stade, Cédric a déjà récupéré 15 PC, donc la moitié de son «découvert». Il choisit encore :

- Aveugle dans la nuit : 10 PC. Ce Désavantage n'est pas un Attribut Négatif, on ne peut le quantifier : on l'est ou on ne l'est pas.

Cédric doit encore récupérer 5 PC, il choisit :

- Peur de la mer à 5. Ce Désavantage (Attribut Négatif - noté «AN») permet de récupérer 1PC par point, donc 5 PC.

Le compte de Cédric à 0 ; il est resté en dessous des maximums autorisés en Désavantages et en Attributs Négatifs, il peut passer à l'étape suivante.

ÉTAPE 7

Avant d'aborder les Aptitudes, vous devez calculer les valeurs dérivées de votre personnage.

Commencez par regrouper toutes les modifications données avec la Race, la Culture et la Profession ; puis effectuez les calculs suivants :

- **L'Energie Vitale :** $(CON + CON/FOR)/2$ PV.

Soit : (Valeur de CONstitution + Valeur de CONstitution + Valeur de FORce) divisé par 2

Ce calcul vous donne le nombre de Points de Vie de base de votre personnage.

Vous devez encore ajouter ou soustraire :

- Les éventuelles modifications données par la Race, la Culture et la Profession

- Les éventuelles modifications apportées par les Avantages et Désavantages.

Exemple :

Le personnage de Cédric a 13 en CON et 13 en FOR. $(13 + 13 + 13) = 39 / 2 = 19,5$ (arrondi à 20)

Soit 20 PV.

Mais il a reçu les modifications suivantes :

«Energie Vitale +10» avec sa Race,

«Energie Vitale +1» avec sa Culture

et «Energie Vitale +1» avec sa Profession.

Il doit donc additionner : $20 + 10 + 1 + 1 = 32$ PV

- **L'Endurance :** $(COU + CON + AGI)/2$.

+/- Modifications de la Race, Culture, Profession.

+/- Modifications des Avantages et Désavantages.

Exemple :

Le personnage de Cédric a 13 en COU, 13 en CON, et 13 en AGI = $(13 + 13 + 13) = 39 / 2 = 19,5 = 20$

Mais il a reçu les modifications suivantes :

«Endurance +10» avec sa Race,

«Endurance +2» avec sa Culture

et «Endurance +2» avec sa Profession.

Il doit donc additionner : $20 + 10 + 2 + 2 = 34$

- **Seuil de Blessures :** $CON/2$.

+/- Modifications des Avantages et Désavantages.

Le personnage de Cédric n'a pas de capacités magiques, il n'a donc pas à calculer l'Energie Astrale. Mais si vous faites un personnage avec des capacités magiques, vous devez calculer l'Energie Astrale de la manière suivante :

- **L'Energie Astrale** : $(InTE + InTU + CHA) / 2$.
 +/- Modifications de la Race, Culture, Profession.
 +/- Modifications des Avantages et Désavantages.

- **Résistance à la Magie** : $(COU + InTE + CON) / 5$.
 +/- Modifications de la Race, Culture, Profession.
 +/- Modifications des Avantages et Désavantages.

Exemple :

Le personnage de Cédric a 13 en COU, 12 en InTE et 13 en CON, $= (13 + 12 + 13) / 5 = 7,6 = 8$
 Mais il a reçu les modifications suivantes :

«RM -4» avec sa Race.

Sa valeur de RM est donc $8 - 4 = 4$

- **Poids Portable** (FOR x100)

Le poids portable détermine le poids maximum (équipement, objets, etc...) que le personnage peut porter lors d'une marche, sans se fatiguer anormalement et sans subir de pénalités.

Le personnage de l'exemple n'est ni un prêtre ni un paladin, il ne reçoit donc pas d'énergie de Karma, mais si vous voulez jouer un personnage «consacré», vous devez indiquer le nombre de PK qu'il reçoit. Ce nombre diffère en fonction de l'Eglise choisie :

- Dieu du culte des 12 : 24 PK

- Autre dieu ou «demi-dieu» : 12 PK

Une autre valeur optionnelle est la «santé mentale» du personnage. En effet, un personnage peut, au cours de ses aventures, subir des traumatismes plus ou moins importants pour sa santé mentale (à l'appréciation du MJ); inversement, le personnage peut également «s'endurcir» et devenir moins fragile mentalement au fur et à mesure des épreuves qu'il traverse, c'est pour cette raison que le «niveau» entre en ligne de compte.

Sa valeur de départ se calcule comme suit :

- **Santé mentale** : $(COU + InTE + Niv)$.

Vous devez maintenant calculer les valeurs dérivées utiles en combat.

- **ATTaque de Base** : $(COU + AGI + FOR) / 5$

Exemple :

Le personnage de Cédric a 13 en COU, 13 en AGI et 13 en FOR $= (13 + 13 + 13) / 5 = 7,8 = 8$

- **Parade de Base** : $(InTU + AGI + FOR) / 5$

Exemple :

Le personnage de Cédric a 12 en InTU, 13 en AGI et 13 en FOR $= (12 + 13 + 13) / 5 = 7,6 = 8$

- **Combat à Distance de Base** :
 $(InTU + DEX + FOR) / 5$

Exemple :

Le personnage de Cédric a 12 en InTU, 12 en DEX et 13 en FOR $= (12 + 12 + 13) / 5 = 7,4 = 7$

- **INItiative de Base** : $(COU + COU + InTU + AGI) / 5$

Exemple :

Le personnage de Cédric a 13 en COU, 12 en InTU et 13 en AGI $= (13 + 12 + 13) / 5 = 7,6 = 8$

- **Vitesse de déplacement**

Un homme en pleine forme physique atteint une vitesse maximale de 8 Pas par seconde (VI : 8).

Cette vitesse est sensiblement la même pour la plupart des autres espèces de morphologie approchant: Elfes, Achaz ou Orks. Les personnages très agiles (AGI 16 ou plus) peuvent aller jusqu'à 9, alors que les personnages ayant une faible agilité (AGI 10 ou moins) n'auront qu'une vitesse de 7 Pas par seconde (VI : 7).

La vitesse des Nains, à cause de leurs courtes jambes, est diminuée de 2 points (VI : 6), et les Tocamuyacs (à cause de leur petite taille), voient leur vitesse diminuée d'1 point (VI : 7). Les Gobelins, malgré leur petite taille, sont rapides et bénéficient d'un modificateur de vitesse de +1.

D'autres modifications de la vitesse peuvent intervenir en fonction des Avantages et Désavantages du personnage.

ÉTAPE 8

Les Aptitudes.

Avant toute chose, vous devez regrouper et cumuler toutes les informations sur les Aptitudes, données avec la Race, la Culture et la Profession de votre personnage. Si une Aptitude apparaît plusieurs fois, vous devez additionner les valeurs.

Exemple :

Le personnage de Cédric a reçu avec sa Culture :

Arcs +1, Dagues +1, Haches et Masses +1, Bagarre +1, Lutte +1, Lances +1.

Il a reçu avec sa Profession :

Dagues +3, Lutte +3, Bagarre +3.

Et enfin, il a reçu avec la variante de sa Profession :

Lutte +2, Bagarre +2, et un choix à faire :

Epées Bâtardes ou Armes d'Escrime ou Haches et Masses ou Bâtons à Chaînes ou Sabres ou Epées ou Bâtons ou Epées/Sabres à 2 Mains +5.

Cédric doit cumuler les points pour chaque Aptitude:

Arcs +1,

Dagues +1+3

Haches et Masses +1

Bagarre +1+3+2

Lutte +1+3+2

Lances +1

Epées +5

Cédric a choisi «Epée» pour son bonus +5.

Ce cumul doit être fait pour toutes les Aptitudes données avec la Race, la Culture et la profession avant de continuer la suite de l'étape.

Une fois que le cumul est fait pour toutes les Aptitudes de tous les types (combat, physiques, sociales, de survie, de langues et artisanales), vous savez ce que votre personnage a appris de par ses origines et il vous faut maintenant développer ces données de base (augmenter vos aptitudes et/ou en activer d'autres) pour le «modeler» en fonction de l'idée que vous en avez, afin de faire d'un caractère générique un individu particulier. A cette fin, vous bénéficiez à présent d'un nouveau compte de points de création : les **Points de Création d'Aptitudes (PCA)**.

Pour calculer vos **Points de Création d'Aptitudes**, vous devez prendre la somme des valeurs d'Intelligence et d'Intuition et la multiplier par 20.
(Intelligence + Intuition) x 20.
 Le résultat correspond au nombre total de **PCA** dont vous disposez.

Attention ! Lors de l'étape 5, chaque PC que vous dépensiez correspondait à un point de Qualité. Avec les PCA, il en va autrement.
 Le coût est calculé en fonction de catégories d'Aptitudes ainsi que du nombre de PApt que vous souhaitez acquérir. Servez-vous du tableau qui suit pour vous guider.

Creation	A	B	C	D	E	F	G	H
Activ.	1	2	3	4	5	8	10	20
1	1	2	2	3	4	6	8	16
2	2	4	6	7	9	14	18	35
3	3	6	9	12	15	22	30	60
4	4	8	13	17	21	32	42	85
5	6	11	17	22	28	41	55	110
6	7	14	21	27	34	50	70	140
7	8	17	25	33	41	60	85	165
8	10	19	29	39	48	75	95	195
9	11	22	34	45	55	85	110	220
10	13	25	38	50	65	95	125	250
11	14	28	43	55	70	105	140	280
12	16	32	47	65	80	120	160	320
13	17	35	51	70	85	130	175	350
14	19	38	55	75	95	140	190	380
15	21	41	60	85	105	155	210	410
16	22	45	65	90	110	165	220	450
17	24	48	70	95	120	180	240	480
18	26	51	75	105	130	195	260	510
19	27	55	80	110	135	210	270	550
20	29	58	85	115	145	220	290	580

La plupart des aptitudes utilisent la colonne B du tableau, mais les Aptitudes de langues et d'écritures utilisent la colonne A.

Les Aptitudes physiques, elles, utilisent la colonne D et les aptitudes de combat varient entre les colonnes C, D et E.

Chaque augmentation doit être payée séparément. Par exemple, si vous voulez augmenter l'aptitude pistage (de la catégorie des aptitudes de «survie») de 3 à 5, vous devez d'abord payer 8 points pour le passage de 3 à 4, puis 11 points supplémentaires pour passer de 4 à 5, soit au total 19 PC.

Exemples :

Le personnage de Cédric a 12 en InTE et 12 en InTU. Son total est de $(12+12) \times 20 = 480$ PCA
 Sa Culture et sa Profession lui ont donné un total de 4 en Perception (Aptitude physique) mais Cédric souhaite augmenter cette VApt (Valeur d'Aptitude) à 6. Pour augmenter cette VApt de 4 à 6, il doit d'abord payer l'augmentation de 4 à 5, puis de 5 à 6. Cédric regarde donc la colonne D, qui est la complexité des Aptitudes Physiques et descend jusqu'à la ligne 5 (colonne de gauche) : au croisement des 2, il trouve la valeur «22». Il doit donc payer 22 PCA pour augmenter sa VApt de 4 à 5. Puis il regarde la valeur suivante, de la ligne 6, et trouve «27». Il va donc payer au total : $22+27 = 49$ PCA pour passer sa VApt de 4 à 6.

Important : Une aptitude ne peut jamais être augmentée de plus de 3 points au-dessus de la valeur de la Qualité Principale la plus élevée des trois Qualités testées dans l'épreuve correspondante.

Il est aussi possible «d'activer» des aptitudes que votre personnage n'a pas encore. La ligne «Activ» est prévue à cet effet et vous donne le «coût d'activation» correspondant pour activer une nouvelle Aptitude à la création du personnage (un autre tableau doit être utilisé pour l'activation et l'augmentation des Aptitudes en cours de jeu).

Quand vous avez activé une Aptitude, vous pouvez alors la noter sur votre feuille avec une valeur de 0 et elle pourra ensuite être avancée normalement. **Vous ne pourrez pas activer plus de 5 Aptitudes durant la création de votre personnage.**

Si votre personnage a des «dons», ils sont traités exactement de la même façon que des Aptitudes, mais avec une valeur de départ de +3 ; vous pouvez augmenter cette valeur en colonne E.

Note : Les PCA doivent également être utilisés pour l'augmentation des Aptitudes magiques. Ce tableau est également valable pour l'activation et l'augmentation des sorts à la création pour les personnages pratiquant la magie, autres que les Elfes.

En effet, les Elfes étant la seule race «d'essence magique», ils pratiquent la magie de manière «innée» et ils bénéficient donc de **Points de Création d'Aptitudes Magiques (PCAM)**.

Si votre personnage est un Elfe, voir «Etape 8b».

ÉTAPE 8B

Les Aptitudes magiques des Elfes.

Contrairement aux autres races, les Elfes n'ont pas besoin «d'apprendre» la magie, ils la pratiquent de manière «innée» depuis leur plus tendre enfance, parfois même sans s'en rendre compte. Un personnage Elfe bénéficie donc, de «Points de Création d'Aptitudes Magiques» (PCAM), en plus des PCA calculés précédemment pour les Aptitudes.

Cet avantage ne peut être accordé qu'à un(e) Elfe, et il est compensé par de nombreux désavantages et le risque de «badocisation» qui peut lui faire perdre, à terme, sa «nature elfique» et tous les avantages dont il bénéficie de par sa Race. (cf. le résumé des Règles pour plus de détails sur la notion de «badocisation».)

Les PCAM sont calculés selon la formule suivante : **(Intelligence + Intuition) x 10.**

Les PCAM ne peuvent être utilisés que pour activer/augmenter des Aptitudes Magiques, et uniquement pour des sorts et rituels «elfiques». En aucun cas ils ne peuvent être utilisés pour l'augmentation des autres Aptitudes du personnage.

Les «demi-elfes», à condition qu'ils aient une culture «elfique», ne pourront bénéficier que de la moitié des PCAM d'un elfe, soit : **(Intelligence + Intuition) x 5.**

Si votre personnage est un «demi-elfe» avec une culture non elfique, il ne bénéficie pas de PCAM et doit activer/augmenter ses Aptitudes magiques éventuelles, avec ses PCA, comme un humain ou un magicien d'une autre race.

ÉTAPE 9

Offensif ou défensif : les valeurs d'Attaque et de Parade pour le combat.

A l'étape 7, vous avez calculé les valeurs d'ATT de Base et de PRD de Base de votre personnage, et à l'étape 8, vous lui avez attribué des Valeur d'Aptitudes (VApt) pour différentes armes. Il est maintenant temps de fixer les deux valeurs d'Attaque et de Parade pour chaque arme afin de mieux définir le style de combat de votre personnage. Pour ce faire, vous devez répartir les Points d'Aptitudes de chaque arme sur l'ATT et la PRD. Ces points seront ensuite additionnés aux valeurs d'ATT et de PRD de Base.

Exemple :

Le personnage de Cédric a une ATT de Base de 8 et une PRD de Base de 8.

Il a une VApt de 5 à l'Épée. Cédric va donc répartir ces 5 Points sur l'ATT et la PRD. Il peut favoriser l'ATT, pour que ce son personnage adopte un style de combat «offensif», ou favoriser la PRD pour un style «défensif» lorsqu'il se bat avec cette arme.

La manière de répartir les points entre l'ATT ou la PRD d'une arme est (presque) entièrement à votre convenance. La seule restriction c'est qu'**il ne peut y avoir d'écart supérieur à 5 entre l'ATT et la PRD.**

Cédric décide de répartir sa VApt plus ou moins équitablement entre l'ATT et la PRD, en favorisant légèrement l'ATT : il place 3 Points en ATT et 2 Points en PRD.

Ce qui donne à son personnage, pour l'Épée :

ATT : $(8+3) = 11$ et PRD $(8+2) = 10$

Cette répartition doit être effectuée pour chaque arme.

Attention : Cette distribution est **définitive** et les points ne pourront plus être transférés entre l'ATT et la PRD plus tard.

Pour les armes à distance (Arc, arbalète, etc), la PRD n'entre pas en ligne de compte et la **totalité** de la VApt est additionnée à la valeur de **Combat à Distance de Base.**

Exemple :

Le personnage de Cédric a une valeur de **Combat à Distance de Base** de 7 et une VApt de 5 à l'Arc. Sa valeur d'ATT à l'Arc sera donc de 12.

Cette étape ne concerne que les Aptitudes de combat.

ÉTAPE 10

Finalisation du personnage.

- **L'équipement.** Ce que votre personnage possède au début de son aventure dépend essentiellement de sa profession et de son statut social. Avec les professions une partie de l'équipement est spécifiée et le MJ peut parfois décider d'accorder à votre personnage, un équipement supplémentaire en fonction de son BG. Selon son NivSO, une certaine quantité d'argent s'y ajoute ; le capital initial disponible est calculé d'après la formule suivante :

(NivSO x NivSO x NivSO) Pièces d'Argent

Cette somme peut être dépensée partiellement ou en totalité avant le départ du personnage, pour acheter un équipement supplémentaire, avec l'accord du MJ.

- **L'âge du personnage.** L'âge de votre personnage doit être cohérent avec la somme de connaissances qu'il a accumulé. En effet, un jeune homme de 18 ans ne pourra en aucun cas avoir reçu une formation académique de longue durée, et encore moins avoir acquis des connaissances supplémentaires dans d'autres domaines.

A noter : L'âge de la «majorité» chez les Nains est 35 ans. Mais là encore, il faut lui laisser la possibilité d'avoir suivi une éventuelle formation académique. Les Elfes étant des êtres «immortels» (sauf mort violente) et ayant une notion du temps «élastique», leur «majorité» varie entre 150 et 200 ans...

- **Le nom du personnage.** Il ne vous reste plus qu'à trouver un nom pour votre personnage et partir à l'aventure. Bon jeu !

RÉCAPITULATIF DE LA CRÉATION DE PERSO PAS À PAS

Capital de départ : 110 PC. (Points de Création)

Etape 1 : Choix d'une Race.

Notez le coût en PC et toutes les modifications.

Etape 2 : Choix d'une Culture.

Notez le coût en PC et toutes les modifications.

Etape 3 : Choix d'une Profession.

Notez le coût en PC et toutes les modifications.

Etape 4 : Déduire les coûts de la Race, de la Culture et de la Profession, du capital de 110 PC.

Etape 5 : Qualités Principales et Niveau Social.

Répartir les PC restants dans les Qualités Principales. (maximum 100 PC pour les huit Qualités) en tenant compte des éventuels **modificateurs** donnés par la Race, la Culture et la Profession, ainsi que des **valeurs minimum** requises par celles-ci.

Les **Qualités Principales** doivent être comprises entre 8 et 14.

Le **Niveau Social** doit se situer entre 1 et 12.

Etape 6 : Avantages, Désavantages, et Capacités Spéciales.

Vous pouvez choisir d'éventuels Avantages, Désavantages et Capacités Spéciales supplémentaires. Prendre des Désavantages permet de «récupérer» des PC, mais vous ne pouvez prendre que **50 PC maximum en Désavantages, dont 30 seulement en Attributs Négatifs (AN).**

Les Avantages, Désavantages et Capacités Spéciales donnés avec la Race, la Culture et la Profession sont **gratuits** et ne doivent pas être pris en compte.

Equilibre des comptes :

A la fin de cette étape, le compte de PC doit être à 0.

Etape 7 : Valeurs dérivées du personnage.

Calculez :

- **L'Energie Vitale** : $(CON + CON/FOR)/2$ PV.

+/- Modifications

- **L'Endurance** : $(COU + CON + AGI)/2$

+/- Modifications

- **Résistance à la Magie** : $(COU + InTE + CON)/5$.

+/- Modifications

Eventuellement l'**Energie Astrale** (si votre personnage a des capacités magiques) :

- **L'Energie Astrale** : $(InTE + InTU + CHA)/2$.

+/- Modifications

- **Poids Portable** (FOR x100)

- **Santé mentale** : $(COU + InTE + Niv)$.

- **ATTaque de Base** : $(COU + AGI + FOR)/5$

- **Parade de Base** : $(InTU + AGI + FOR)/5$

- **Combat à Distance de Base** : $(InTU + DEX + FOR)/5$

- **INItiative de Base** : $(COU + COU + InTU + AGI)/5$

Etape 8 : Valeurs d'Aptitudes.

- Listez et regroupez **toutes** les Aptitudes acquises avec la Race, la Culture et la Profession, ainsi que les valeurs. A moins qu'une Aptitude de base ait été modifiée, sa valeur de départ est 0.

- Calculez les PCA (Points de Création d'Aptitude) dont vous disposez avec la formule suivante :

(Intelligence + Intuition) x 20.

Les Aptitudes de Base sont activées automatiquement et gratuitement, mais l'activation d'une autre Aptitude engendre un coût d'activation dont vous trouverez le montant dans le Tableau de la page 62.

Si une Aptitude a une valeur négative, vous devez payer le coût d'activation autant de fois que de points en dessous de 0 + 1 fois pour l'activation à 0.

Vous ne pouvez activer **que 5 Aptitudes** à la création.

Les Valeurs d'Aptitudes (VApt) ne peuvent être augmentées au-delà de la valeur de la Qualité Principale la plus élevée parmi les 3 Qualités requises pour l'épreuve de cette Aptitude, +3.

Si votre personnage a des capacités magiques, ses Aptitudes magiques doivent être activées/augmentées en même temps que les Aptitudes «classiques», avec les PCA, **sauf si votre personnage est un Elfe**. Si tel est le cas, passez à l'étape suivante après avoir activé/augmenté les Aptitudes «classiques».

Etape 8b : Les Aptitudes magiques des Elfes.

Les Elfes sont des êtres «d'essence magique» et pratiquent la magie de manière «innée». Ils bénéficient de «Points de Création d'Aptitudes Magiques» (PCAM), en plus des PCA calculés précédemment pour les Aptitudes. Le nombre de PCAM disponible pour un Elfe, se calcule avec la formule :

(Intelligence + Intuition) x 10.

Les PCAM ne peuvent être utilisés que pour activer/augmenter des Aptitudes Magiques, et **uniquement pour des sorts et rituels «elfiques»**. En aucun cas ils ne peuvent être utilisés pour l'augmentation des autres Aptitudes du personnage.

Les «demi-elfes», à condition qu'ils aient une culture «elfique», n'auront que de la moitié des PCAM d'un Elfe, soit : **(Intelligence + Intuition) x 5.**

Si votre personnage est un «demi-elfe» avec une culture non elfique, il ne bénéficie pas de PCAM et doit activer/augmenter ses Aptitudes magiques éventuelles, avec ses PCA, comme un humain ou un magicien d'une autre race.

Etape 9 : Offensif ou défensif : Les valeurs d'Attaque et de Parade pour les Aptitudes de combat..

Vous devez répartir vos VApt (Valeurs d'Aptitudes) de combat sur l'ATT et la PRD, pour chaque arme. Cette distribution est **définitive** et ne peut être modifiée.

Etape 10 : Equipement, argent, âge et nom du perso.

Fortune de départ :

(NivSO x NivSO x NivSO) Pièces d'Argent

RÉSUMÉ DES RÈGLES DE COMBAT

Les règles de l'ŒIL NOIR 4 ont été pensées pour tenter de refléter au mieux l'ambiance des combats, sans toutefois tomber dans des calculs compliqués afin de gérer chaque détail, ce qui réduirait considérablement l'amusement. Il était malgré tout important de veiller à ce que les règles ne soient pas arbitraires et qu'elles ne laissent pas la chance ou l'humeur du Maître de Jeu décider entièrement de l'issue d'un combat.

Le système de combat a déjà été évoqué dans la rubrique «Survol des règles de base» mais ces informations ne donnent qu'un aperçu des règles basiques ; en effet, les règles de combat de l'Œil Noir 4 ont été conçues pour être modulables.

Fondamentalement, vous n'avez besoin que des règles de base : les aptitudes de combat, et le concept d'attaque, de parade, de points d'impact, de protection, et de points de dommages ; et pour certaines situations particulières (combat dans le noir, dans l'eau, etc), quelques règles supplémentaires. Toutes les autres règles sont optionnelles et peuvent être utilisées ou ignorées à votre convenance.

Les règles de combat sont donc divisées en trois «niveaux» de complexité :

- **Les règles de base**, ou règles de niveau 1 (R1), couvrent seulement les concepts mentionnés ci-dessus.

- **Les règles avancées**, ou règles de niveau 2 (R2), améliorent le combat et augmentent le suspens sans trop ralentir le jeu. Ces règles dépendent souvent des situations particulières et exigent que les joueurs se glissent vraiment dans la peau de leur personnage pour déterminer ses réactions les plus probables au cours du combat. Si vous jouez un guerrier ou un mercenaire, vous devriez envisager d'utiliser les règles avancées. Ces règles de niveaux 2 sont toutefois considérées comme facultatives.

- **Les règles expertes**, ou les règles de niveau 3 (R3), ajoutent beaucoup plus de détails au combat, mais peuvent ralentir le jeu. Ce sont des règles spéciales qui s'appliquent en général uniquement à des situations vraiment particulières. Le MJ peut proposer ces règles et en discuter avec son groupe, voir ne les utiliser qu'au cas par cas dans les situations appropriées.

Nous ne proposerons, dans le cadre de ce numéro, que les règles de base et parfois quelques éléments des règles avancées facultatives.

CALCUL DES VALEURS DE BASE.

Ces calculs ont été abordés dans la procédure de création de personnage, mais nous allons les détailler ici.

- La valeur de base à l'attaque (**ATT de Base**) se calcule comme suit :

$(\text{COU} + \text{AGI} + \text{FOR}) / 5$, arrondi. Par exemple, 7,4 est arrondi à 7, tandis que 7,5 est arrondi à 8.

- La valeur de base à la parade (**PRD de Base**) se calcule comme suit :

$(\text{InTU} + \text{AGI} + \text{FOR}) / 5$, arrondi.

Ces valeurs de base sont modifiées par les Aptitudes de Combat de votre personnage. Vous pouvez distribuer les points des Aptitudes de Combat librement entre l'ATT et la PRD ; la seule restriction étant que la différence entre l'ATT et la PRD ne peut pas être supérieure à 5 points.

La seule exception est la Joute, une technique d'attaque uniquement (aucune parade n'est possible), pour laquelle tous les points d'Aptitude sont ajoutés en totalité à la valeur d'ATT de base, comme pour le Combat à Distance.

Une fois que vous avez réparti vos points d'Aptitude de combat sur l'ATT et la PRD, vous ne pouvez pas les changer ; cette répartition est définitive. Les valeurs d'ATT et de PRD ne pourront être modifiées que lors de l'augmentation des qualités correspondantes ou de l'acquisition de points d'aptitude supplémentaires. Une section spéciale sur la feuille de personnage est réservée pour les aptitudes de combat.

- La valeur de base de Combat à Distance est utilisée pour les attaques à distance ; on la calcule comme suit :

$(\text{InTU} + \text{DEX} + \text{FOR}) / 5$, arrondi.

Le Combat à Distance n'implique aucune parade. Cette valeur est utilisée comme «base» pour toutes les Aptitudes de Combat à Distance (Arc, arbalète, fronde, etc) ; à cette valeur, vous ajoutez la totalité des points de la VApt (Valeur d'Aptitude) de l'Aptitude de combat à distance. Pour atteindre une cible en combat, le joueur fait un jet de dé sur la valeur ainsi calculée avec l'arme appropriée. Le combat à distance sera détaillé ultérieurement.

Exemple :

Le personnage Alrigio a une valeur de Combat à Distance de 8, et il a une VApt de 7 à l'arc.

$8 + 7 = 15$.

Pour tirer à l'arc, Alrigio doit faire un jet dont le résultat ne doit pas dépasser 15 pour réussir.

Une autre valeur utile en combat :

- La valeur d'initiative de base (**INI de Base**).

La formule est :

$(\text{COU} + \text{COU} + \text{InTU} + \text{AGI}) / 5$, arrondi.

En combat, un personnage utilise cette valeur de base + le lancer d'1D6 pour déterminer son initiative.

Certains personnages, et particulièrement les combattants professionnels, ont accès à une ou plusieurs Capacités Spéciales de combat. Si votre personnage a une ou plusieurs de ces Capacités Spéciales, inscrivez-la (les) sur la feuille de personnage. De telles capacités déterminent, par exemple, si votre personnage pourrait être moins encombré (ou pas du tout) en portant un certain type d'armure, si son initiative sera modifiée, etc.

Les «Capacités Spéciales de Combat» seront présentées en détail dans les prochains numéros des Chroniques d'Arkania.

Les **Aptitudes** de combat et leurs VApt (Valeur d'Aptitude) respectives indiquent ce que votre personnage sait faire avec telle ou telle arme; cela ne signifie pas qu'il possède toutes ces armes.

Vous devez inscrire sur la feuille de personnage, toutes les armes dont il dispose, ainsi que leurs valeurs respectives (ATT, PRD, INI, etc.).

Toutes ces valeurs risquent encore d'être modifiées par l'encombrement (**Enc**) dû à l'armure ou à la protection que porte votre personnage mais l'Enc ne s'applique pas systématiquement à toutes les Aptitudes de combat. En effet, le handicap de l'encombrement de l'armure est nettement plus perceptible lors de manœuvres rapides, que lors de techniques fondées sur la force brute d'un coup ou d'une poussée. La valeur d'Enc de chaque protection/armure est donc modifiée pour chaque Aptitude de combat. Vous trouverez la valeur d'Enc Effectif dans le descriptif de chaque Aptitude de combat.

AUGMENTATION DES VALEURS DE BASE, ET DES VALEURS D'ATTAQUE ET DE PARADE.

Acquérir de l'expérience (et de ce fait améliorer ses Qualités et ses Aptitudes) a un effet crucial sur l'Attaque et la Parade ; en effet, les valeurs d'ATT et de PRD de base sont calculées d'après les Qualités principales et lorsque celles-ci augmentent, cette modification se répercute automatiquement sur les valeurs d'ATT et PRD de Base.

Il est très rare, mais cela peut arriver, qu'un personnage perde des points de Qualités Principales à cause d'un événement grave ou important dans le jeu et dans ce cas, ces valeurs dérivées (toutes celles qui sont concernées par les Qualités diminuées) doivent être recalculées et revues à la baisse.

L'augmentation des VApt (Valeur d'Aptitude) de combat augmente aussi obligatoirement les valeurs d'ATT et PRD finales, puisque la VApt de chaque Aptitude de combat, s'ajoute aux valeurs d'ATT et PRD de Base.

Lors de l'augmentation d'une VApt de combat, les points supplémentaires peuvent être répartis au choix dans l'ATT et la PRD, tout en gardant un maximum de 5 points d'écart entre les deux.

Par contre, pour les Aptitudes de Combat à Distance, les points de l'augmentation seront obligatoirement ajoutés à l'ATT, puisqu'il est impossible de parer une attaque d'une arme à distance.

Il y a donc 2 moyens d'augmenter ses capacités de combat :

- augmentation (très rare) des Qualités Principales sur lesquelles sont calculées les valeurs d'ATT et de PRD de Base.
- augmentation des VApt des Aptitudes de combat.

LES APTITUDES DE COMBAT.

Comme vous avez certainement pu le constater en lisant les pages précédentes, les Aptitudes de combat sont particulières puisqu'elles ne sont jamais utilisées directement pour des jets d'Aptitudes, mais elles sont utilisées pour modifier la valeur d'ATT et de PRD de chaque arme.

Les diverses Aptitudes de combat ainsi que leur utilisation et leurs effets seront détaillés plus tard.

Les Aptitudes alternatives.

Quelques Aptitudes de combat ressemblent à d'autres ; par exemple, un combattant expérimenté à l'épée, pourrait sans problème utiliser un sabre, même s'il n'a pas l'Aptitude de combat «sabre».

Lors de l'utilisation d'une arme avec une «Aptitude alternative», 5 points sont déduits de la VApt, répartis ainsi :

- 2 points sur l'ATT et -3 points sur la PRD de l'Aptitude alternative.

Si un personnage doit combattre avec une arme pour laquelle il ne possède aucune aptitude, même alternative, il doit combattre avec ses valeurs d'ATT et de PRD de Base modifiées des mêmes pénalités (ATT de Base -2 et PRD de Base -3).

DÉROULEMENT D'UN COMBAT.

Il est conseillé aux joueurs de prévoir une feuille de brouillon afin de noter leurs valeurs «variables» (Points de Vie, Points Astraux, etc..) et particulièrement lors des combats, afin que leurs feuilles de personnage ne soient pas rapidement transformées en torchons infâmes et illisibles.

Chaque combattant doit choisir avec quelle arme et quelle Aptitude de combat il veut se battre. Certaines armes peuvent être utilisées avec plusieurs Aptitudes de combat mais il ne sera pas permis aux joueurs de changer d'Aptitude en cours de combat, sauf en cas de changement d'arme.

Notions de temps et d'espace.

Un Round de Combat (RC) représente 2 Actions: une Attaque et une Parade, et correspond environ à 3 à 4 secondes (en temps dans le jeu).

Toutefois, pour la logique du déroulement de jeu, lors d'un combat, un personnage qui attaque n'accomplira qu'une Action puisque l'Action de parade sera accomplie par son adversaire, mais la situation sera inversée lorsque le tour sera venu à son adversaire d'attaquer.

Exemple :

Algirio (PJ) attaque un adversaire Orc : il joue son Action d'ATT et l'Orc joue son action de PRD.

Les compagnons d'Algirio font de même avec leurs personnages et leurs adversaires respectifs.

Vient ensuite le tour de l'Orc (adversaire d'Algirio) d'attaquer : l'Orc effectue son Action d'ATT et Algirio effectue son Action de PRD.

L'ordre dans lequel les combattants attaquent dépend de l'Initiative. Le combattant ayant la plus haute valeur d'INI commence.

Exemple :

Après leur jet d'INI (1D6 ajouté à leur valeur d'INI de Base), les PJ ont les valeurs INI suivantes :

- Cédric : 16
- Steve : 12
- David : 13
- Wendy : 14

Cédric commencera à attaquer, puis ce sera le tour de Wendy, puis David et enfin Steve.

Le MJ doit lui aussi tirer les jets d'INI des PNJ que les joueurs combattent. Mais pour faciliter la fluidité du jeu, il est possible au MJ de «simplifier» en faisant jouer tous les PJ dans l'ordre de leur INI, puis tous les PNJ dans l'ordre de leur INI respectives.

Optionnel : Certains Personnages (PJ, PNJ ou animaux) bénéficient de deux attaques simultanées ; ceci peut contraindre leur adversaire à transformer une Action offensive en Action défensive.

En plus des actions de combat pures, il y a aussi les actions parallèles, comme le rechargement d'une arme à distance, tourner la manivelle d'une arbalète mécanique, un déplacement stratégique, etc.. Un combattant peut effectuer 2 actions de ce type par RC. Si un personnage choisit d'effectuer une action parallèle, il repousse son action d'attaque car il ne pourra l'effectuer qu'après avoir terminé la manoeuvre commencée.

Il existe aussi des Actions dites «libres» car elles ne nécessitent pas une attention particulière si bien qu'elles sont considérées comme «gratuites» ; elles ne reportent pas les autres actions (ATT/PRD par exemple) dans le temps.

Exemples d'Actions libres : parler, faire un pas, laisser tomber une arme au sol, activer un artefact déjà prêt, se jeter au sol, une Attaque d'opportunité...).

Si des Actions libres de plusieurs combattants entrent en concurrence, c'est l'INI des PJ qui décide de l'Action effectuée en premier.

Au cours d'un combat, il peut être important de déterminer la distance entre les combattants et leur position exacte. La vitesse (VI) des PJ détermine leur faculté à se déplacer. Les plus méticuleux peuvent utiliser un «plan de sol» avec des figurines pour représenter les combattants. Les autres peuvent se contenter d'un schéma dessiné par le MJ, car lui seul connaît la position exacte des adversaires des PJ.

1 Round de Combat (RC) = 2 Actions

1 ATT ou 1 PRD = 1 Action (ou «réaction»)

Sortir une arme du fourreau = 1 Action

Accrocher la corde d'un arc = 30 Actions

Actions libres : parler (3 mots maxi), faire un pas, laisser tomber une arme au sol, activer un artefact déjà prêt, se jeter au sol, une Attaque d'opportunité...).

CALCUL DE L'INITIATIVE.

L'initiative peut être un facteur déterminant dans un combat. Outre la valeur d'INI de Base, d'autres éléments peuvent entrer en ligne de compte pour modifier l'Initiative finale du personnage : l'arme utilisée, la protection portée, les éventuelles Capacités Spéciales du PJ, son énergie vitale actuelle, etc..

Exemple :

Alrigio est un mercenaire expérimenté avec 14 en COU, 11 en InTU et 12 en AGI, ce qui lui donne une valeur d'initiative de base de 10.

(14 + à 14 + 11 + 12 = 51; 51/5 = 10,2 arrondi à 10).

Comme il utilise en général un sabre Kusliker (Modificateur INI + 1) et porte une armure (Enc 2; réduit de 1 par la CS «Habitue de l'armure I»), il ne change rien à sa valeur d'Initiative de base à cause de son équipement. Son INI sera de (10+1D6) avec un résultat compris entre 11 et 16.

POINTS D'IMPACT ET POINTS DE DÉGÂTS.

Si le combattant attaqué rate sa parade, il subit des blessures plus ou moins importantes et peut éventuellement voir, du même coup, ses Aptitudes de combat diminuer.

Lorsqu'un combattant réussit son attaque et que son adversaire rate sa parade, l'attaquant doit lancer un autre jet de dé(s) pour définir l'importance de la blessure qu'il inflige à son ennemi. Le jet de dé(s) dépend de l'arme utilisée (par exemple 1D6+4 pour une épée); cette valeur est indiquée dans la rubrique «PI» de l'arme.

La mention «1D6» signifie qu'un dé à 6 faces doit être lancé et la mention «+4» signifie que «4» doit être additionné au résultat du jet de dé à 6 faces.

Exemple :

Alrigio utilise une épée : (PI = 1D6+4). Le joueur d'Alrigio lance un D6 et obtient 5. Il doit ajouter +4 à ce résultat pour obtenir le total des Points d'Impact infligés à son adversaire, soit 9.

La protection (ou armure) de l'adversaire doit encore être déduite de ce résultat (puisqu'elle amortit une partie du coup).

L'adversaire d'Alrigio porte une veste de cuir (PR 3); les Points de Dégâts qu'il subit : 9-3 = 6.

Il doit alors soustraire 6 Points à son Energie Vitale.

Une blessure sérieuse (un nombre élevé de Points de Dégâts) peut entraîner des conséquences plus ou moins graves. (voir plus loin).

Note : Certaines techniques de combat, CS, certains coups critiques ou sorts, certaines attaques d'animaux aussi, peuvent infliger directement des Points de Dégâts (ces précisions seront données ultérieurement). Dans le cas de la magie de certains sorts, ce sont des dégâts «internes» causés par la puissance concentrée de l'Energie Astrale, et non des blessures extérieures visibles. Ces dégâts ne peuvent donc être amortis par aucune protection ou armure.

COMBAT À MAINS NUES ET ENDURANCE

Lorsque les combattants s'affrontent à mains nues, les coups réussis engendrent des Points de Dégâts d'Endurance. Les dégâts sont calculés comme indiqué précédemment, mais sont soustraits à l'Endurance des combattants. La moitié seulement de ces points, sont déduits de leur Energie Vitale.

Dans cette situation, des blessures sérieuses peuvent également être infligées et en cas de diminution trop importante de l'Endurance, le combattant peut rapidement devenir inapte au combat pendant un certain temps avec les conséquences évidentes qui s'ensuivent.

PROTECTION ET ENCOMBREMENT

Comme indiqué précédemment, les «Protections» (armures de cuir, de métal, etc) servent à amortir partiellement les coups reçus au cours d'un combat. Chaque «Protection» possède une «valeur de protection», (PR), qui indique le nombre de PI qu'elle peut amortir.

La valeur de PR est déduite des dégâts (PI) infligés par l'adversaire ; les PI restants sont les «Points de blessure» réellement subis et décomptés de l'Energie Vitale. Si les PI sont inférieurs ou égaux à la valeur de PR, l'attaque n'a infligé aucun dommage au combattant.

Exemple :

Algirio porte une veste de cuir (PR3), son adversaire réussit une Attaque qu'Algirio n'est pas parvenu à parer. Son adversaire lui inflige 5 PI mais sa veste de cuir amortit 3 points donc Algirio ne subit que 2 Points de blessure et ne décompte que 2 PV de son Energie Vitale.

ENCOMBREMENT ET ENC. EFFECTIF

Comme pour les épreuves d'Aptitudes, l'Encombrement Effectif (EncE ou EE), résulte d'un calcul: Encombrement de la Protection moins Encombrement Effectif de l'Aptitude de combat utilisée.

Si le résultat est négatif, le combattant n'est aucunement gêné par sa protection.

Si le résultat est positif, le résultat doit être imputé, comme malus, sur l'ATT et la PRD. Si le résultat est pair, le malus sera divisé à parts égales entre l'ATT et la PRD, mais si le résultat est impair, la part la plus importante sera imputée à la PRD.

Exemple :

Un combattant tribal se bat avec un bâton (Aptitude de combat «bâtons» ; EncE : Enc -2) et une armure (une cotte de mailles longue PR4-Enc 4) ainsi qu'un casque (PR 1 - Enc 1).

Sa protection totale : PR5 - Enc 5).

Son Encombrement Effectif : $5 - 2 = 3$.

Son malus sera : -1 à l'ATT et -2 à la PRD.

A noter : l'Encombrement Effectif de la Protection influe aussi sur les Aptitudes Physiques, il est donc judicieux de trouver un équilibre entre la PR et l'EncE.

Certaines Protections (celles notée avec un «+»), n'apportent aucune protection lorsqu'elles sont portées seules. Exemple : un casque ne peut protéger que la tête et même s'il protège la tête de 1 Point, un personnage ne portant qu'un casque seul ne peut prétendre à une «protection globale».

Certaines parties d'armures peuvent être superposées (par exemple : une cuirasse sur une cotte d'arme rembourrée); dans ce cas, leurs valeurs de PR peuvent être cumulées, mais leurs valeurs d'Encombrement doivent l'être aussi.

Note : Dans le calcul de l'INI, c'est l'Enc et non pas l'Enc. Effectif qui est pris en compte.

Pour certains personnages, (à condition qu'elles soient justifiées), les Capacités Spéciales de combat «Habitue de l'Armure» I, II et III peuvent diminuer les malus d'Encombrement.

CONSÉQUENCES DES PERTES D'E. V.

Si le combattant tombe à 5 PV (Points de Vie) ou moins, avec toutefois encore au moins 1 PV, il devient inapte au combat, à moins qu'il possède l'Avantage «Résistant» ou «En fer». Les personnages inaptes au combat ne peuvent plus effectuer aucune action (combat, magie, aptitudes) et ne peuvent se déplacer, sauf en rempant, avec une VI (vitesse) maximum de 1.

Si l'EV d'un combattant atteint 0 ou moins, il est à l'agonie et meurt dans un délai de $1D6 \times CON$ rounds de combat, s'il ne reçoit pas de soins pendant ce laps de temps.

Si son EV diminue en négatif (au-dessous de 0) de la valeur de sa constitution, le combattant est irrévocablement mort.

Dans les deux cas, un personnage ayant l'Avantage «Résistant», utilisera sa valeur de CON x 1,5 pour les calculs.

Optionnel : Un personnage qui a perdu la moitié de son Energie Vitale subit un malus de 1 à l'ATT et la PRD, ainsi qu'à toutes les Epreuves de Qualités, et un malus de 3 Points sur toutes les Epreuves d'Aptitudes et de Magie.

Si son Energie Vitale tombe à un tiers, les malus sont de 2 et 6 ; et si elle atteint le quart, les malus sont de 3 et 9. Sa VI (Vitesse) diminue également, à chacune de ces étapes, de 1, 2 et 3 points.

Un blessé dont la vie est menacée peut être sauvé par un compagnon avec l'Aptitude «Traiter les blessures», mais cette Epreuve sera compliquée d'un malus égal au nombre de PV négatif du blessé X 2. (exemple : si le blessé est à -3 PV, le malus sur l'Epreuve «Traiter les blessures» sera de 6).

Cette Epreuve dure 2 fois plus longtemps, en RC (Rounds de Combat) que la valeur négative de PV du patient, moins les PAptR (Points d'Aptitude Restants), avec toutefois toujours un minimum de 1 RC. Si l'Epreuve échoue, le patient subit $1D6$ Points de blessures supplémentaires, mais la tentative de soin peut être renouvelée.

Exemple : Algirio (CON 13) se retrouve baignant dans une flaque de son propre sang, avec un carreau d'arbalète dans l'épaule - une expérience qu'il ne peut pas vraiment apprécier puisqu'il est inconscient à cause des blessures qu'il a subi précédemment (entre autres, une jambe cassée), et que son EV est tombée à -5.

Le joueur d'Algirio lance un D6 et obtient 3, ce qui signifie qu'Algirio a un délai de 39 RC ($3 \times 13 = 39$) pour être sauvé ; ce délai est largement suffisant pour que son compagnon Meranthus puisse au moins tenter de stopper l'hémorragie et stabiliser l'état d'Algirio.

Meranthus doit réussir une Epreuve de l'Aptitude «Traiter les blessures», avec un malus de 10 (2×5 , puisque l'EV d'Algirio est à -5). Cette épreuve va durer 10 RC moins les éventuels PaptR sur le jet de dé.

LES BLESSURES SÉRIEUSES ET GRAVES.

Dans certaines circonstances, un combattant peut subir des Blessures Sérieuses ; c'est le cas lorsque les PI réels d'une seule Attaque (après déduction de la Protection) sont égaux à la moitié de sa CON. Si les PI sont égaux à sa CON, ce sont 2 Blessures Sérieuses, etc...

PI = (CON/2) -> 1 BS

PI = (CON) -> 2 BS

PI = (CON x 1,5) -> 3 BS

Certains Avantages ou Désavantages peuvent modifier ces seuils de valeurs.

Une Blessure Sérieuse est également la conséquence d'une Attaque Critique réussie (1 sur le D20).

Certains types d'armes peuvent aussi infliger systématiquement des Blessures Sérieuses (ces armes seront spécifiées ultérieurement) ainsi que par certaines techniques de combat.

Les Blessures Sérieuses peuvent être des fractures, des hémorragies internes ou externes, des commotions cérébrales, etc... Une Blessure Sérieuse laisse toujours une cicatrice ou des séquelles après la guérison.

Les conséquences immédiates d'une Blessure Sérieuse, sont :

- 2 à l'ATT, -2 à la PRD, -2 au Combat à Distance, -2 à l'Initiative, -2 à l'Agilité, -1 à la Vitesse, jusqu'à la guérison. La diminution de l'AGI n'a toutefois aucune répercussion sur les autres valeurs de base.

Ces conséquences sont doublées si le combattant subit 2 Blessures Sérieuses, triplées s'il en subit 3.

Les Blessures Sérieuses sont toujours localisées et le MJ peut décider des conséquences supplémentaires en fonction de la localisation. Certaines Blessures Sérieuses peuvent être la conséquence d'une chute ou de blessures par le feu, l'acide, etc... Les Blessures Sérieuses sont notées à part car elles guérissent plus lentement que les blessures habituelles et un combattant peut très bien souffrir encore d'une Blessure Sérieuse (fracture par exemple) même s'il a, par ailleurs, récupéré la totalité de ses Points de Vie.

Les Blessures Graves sont des Blessures Sérieuses ayant entraîné une perte plus conséquente de PV.

Une Blessure Grave est subie si, lors de la localisation :

- La tête atteint 0 PV

- Le tronc atteint 0 PV

- Un membre atteint 0 PV

LES ATTAQUES.

Outre les Attaques «habituelles», il est possible de tenter des attaques particulières, comme une feinte, un «coup puissant», un «coup assommant», etc... avec ou sans Capacités Spéciales de Combat.

La plupart de ces manœuvres de combat permettent au combattant d'augmenter l'efficacité de son coup au détriment de la précision, en s'imposant lui-même un «malus» à l'ATT, dont il choisit le montant (avec un maximum autorisé égal à sa VApt dans l'arme avec laquelle il combat).

Le joueur doit annoncer le montant du «malus» avant de tirer son jet d'Attaque. Si l'attaque est réussie, le combattant qui ne possède pas de Capacité Spéciale augmentera l'efficacité de son coup, de la moitié (arrondi) de son «malus» ; si le combattant possède la Capacité Spéciale appropriée, alors il pourra augmenter son efficacité de la totalité du «malus» qu'il s'est imposé.

Exemple :

Galahan veut tenter un «coup puissant» pour se débarrasser plus vite de son adversaire et secourir un compagnon. Cédric, le joueur de Galahan, annonce un «malus» de 6 sur son jet d'ATT à l'épée. (PI : $1D6+4$). Cédric réussit son jet d'ATT malgré le «malus». Si Galahan avait eu la Capacité Spéciale «Coup puissant», les dégâts infligés à son adversaire auraient été de $(1D6+4)+6$, mais comme il ne la possède pas, son total de PI sera de $(1D6+4)+3$.

Note : Les manœuvres et les Capacités Spéciales de combat seront détaillées dans un prochain numéro des Chroniques d'Arkania, mais certaines sont déjà disponibles en français sur <http://www.oeil-noir.com>.

Optionnel : Les Points d'Aptitude Restant après un jet d'ATT peuvent être utilisés en totalité, ou divisés par 2, comme «malus» à la Parade de l'adversaire.

Exemple : Galahan a 14 à l'ATT, et obtient 4 au dé, il réussit donc son Attaque de 10 (10 Points d'Aptitude Restant). Son adversaire peut avoir un «malus» de 10 ou 5, à la PRD, en fonction du choix du MJ.

ATTAQUE DE MAÎTRE (CRITIQUE)

Lorsqu'un 1 «naturel» est le résultat d'un jet de D20 à l'ATT, on parle d'Attaque «critique» ou «Attaque de Maître». Le défenseur peut alors tenter de parer en réussissant une «Parade de Maître» (1 naturel, qui devient une Action Libre) ou une parade désespérée (PRD/2). Si la parade échoue, l'Attaque critique inflige le **DOUBLE** des dégâts «normaux» et engendre systématiquement une Blessure Sérieuse quelque soit l'importance des dégâts.

PARADES

Pour repousser une attaque, le défenseur a également plusieurs possibilités: parade habituelle, parade au bouclier, parade de maître, etc...

La Parade au bouclier

Un bouclier est en principe utilisé pour bloquer les coups de l'adversaire. Le combattant utilise son arme avec sa main directrice et tient son bouclier avec l'autre main. Par conséquent, dans une parade au bouclier, la valeur de PRD de l'arme utilisée n'entre pas vraiment en ligne de compte et c'est la valeur de PRD de Base qui est importante. Comme les armes, chaque bouclier a ses propres valeurs de taille, poids, modification de PRD, INI, Enc, etc...

Exemple :

Swafnilde a une valeur de PRD de base de 9, 14/13 en ATT et PRD à la hache, et possède les Capacités Spéciales «main gauche» et «Combat au bouclier I». Son Enc Effectif est de 1. Quand elle utilise son bouclier Thorwaler (-2 / +4), sa parade se calcule de la manière suivante:

PRD de base + la modif. PR + modif. CS - l'EncE, donc : PRD Base 9 + bouclier 4 + le bonus des Capacités Spéciales 3 - EncE 1 = 15.

Mais son ATT diminue à cause du bouclier - la valeur de bouclier (ATT-2) = 12, toutefois elle n'est pas modifiée par l'Enc. Avec sa hache et son bouclier, elle a les valeurs de combat ATT 12 PRD 15. Si elle n'utilise pas le bouclier, ses valeurs ne sont modifiées que par l'Enc Effectif ; dans ce cas:

ATT 14 / PRD 12. L'utilisation du bouclier améliore sa capacité de parade au détriment de son attaque.

En cas d'utilisation de boucliers, il est logique de prendre en compte les règles optionnelles sur le Facteur de Rupture (FDR), car les boucliers ne sont pas prévus pour être éternels.

La Parade de Maître

La Parade de Maître est une manœuvre de combat défensive, qui fonctionne comme les autres manœuvres évoquées précédemment : le combattant choisit de rendre sa parade plus difficile (il s'impose un malus qu'il annonce avant l'épreuve) et de rendre ainsi son attaque suivante (contre-attaque) plus facile.

Pour exécuter une Parade de Maître, le combattant doit avoir appris la Capacité Spéciale «Parade de Maître» et doit, dans une certaine mesure, être «mobile», c'est à dire que son Enc. effectif ne doit pas dépasser 4 (CS «Habitue de l'armure» comprise). La Parade de Maître est possible avec toutes les armes, sauf les armes à chaîne.

L'annonce ne doit pas dépasser la VApt de l'arme utilisée ou la valeur de PRD de cette Aptitude.

ESQUIVE ET ESQUIVE PRÉCISE

Dans certaines situations, il peut être plus judicieux de tenter d'esquiver une attaque, plutôt que parer. La manœuvre d'esquive, si elle n'est pas précise, ne demande aucune Capacité Spéciale.

Fondamentalement l'esquive est une épreuve de PRD de Base, modifiée par divers malus, à commencer par l'Enc. de la Protection.

Un combattant, même avec une armure lourde, peut toujours essayer de se jeter sur le côté pour tenter d'esquiver une attaque. Cette manœuvre ne demande aucune Capacité Spéciale, mais si le combattant possède la CS «Esquive I» il bénéficiera d'un bonus de 3 points, avec «Esquive II» 6 points, et «Esquive III» 9 points. En outre, un combattant avec l'Aptitude «Acrobatie» avec une VApt de 12 minimum, reçoit un point de bonus, et 1 Point de plus tous les 3 points supplémentaires au dessus : à 15, 18 etc..

L'Esquive est indépendante de l'arme et elle est réalisable pour un combattant avec un bouclier.

Pour tenter une esquive précise (ciblée), le combattant doit toutefois posséder au minimum la CS «Esquive I».

L'épreuve d'esquive est compliquée également par le nombre d'adversaires, et éventuellement par la classe de distance si vous jouez avec ces règles optionnelles. (cf le tableau ci-contre pour les modificateurs).

MODIFICATIONS D'ÉPREUVE

Modifications d'épreuve Esquive/Esquive précise

Complication fondamentale	+2	+4
Encombrement	+ Enc.	
Adversaire supplémentaire	+2	
Déplacement (4 adversaires ou +)	Impossible	
Capacité Spéciale Esquive I	-3	
Capacité Spéciale Esquive II	-6	
Capacité Spéciale Esquive III	-9	
Règles optionnelles avec classes de distance en plus :		
Classe de Distance en mêlée	+4	+8
CD combat rapproché (corps à corps)	+2	+4
CD armes longues (hampe, bâtons, etc)	+1	+2

Il existe des règles pour tenter d'esquiver des projectiles (cf les règles de combat à distance). Deux variantes sont possibles : l'esquive habituelle et l'esquive précise. L'esquive habituelle consiste simplement à se jeter hors de portée de l'attaque adverse lorsque c'est possible ; c'est une action spontanée, voire désespérée (action libre) sans aucune réflexion ni possibilité de précision. L'esquive précise, lorsqu'elle est possible (selon avis du MJ), permet de «préparer» son action d'esquive. Ce n'est donc plus une «action libre» mais une action défensive à part entière, comparable à une action de parade.

Esquive: Si l'épreuve d'esquive est réussie, le combattant échappe à l'attaque. Toutefois, dans un combat contre plusieurs adversaires, il ne réussit à esquiver qu'une seule attaque, et reste menacé par les autres attaquants. Il perd aussi 4 Pts à son prochain jet d'INI.

MALADRESSES À L'ATTAQUE.

Des maladreses peuvent survenir au cours de toute Attaque, même au cours des attaques avec annonces. Si le joueur lance un D20 pour l'épreuve et obtient un 20 naturel, l'Attaque échoue systématiquement, même si le combattant a une VApt de 20 ou plus à l'ATT pour l'arme qu'il utilise.

Cependant il peut tenter encore une fois de contourner la malchance, s'il réussit un autre jet d'épreuve (un jet d'ATT, modifié selon la situation et aussi éventuellement d'après l'annonce) immédiatement après (le défenseur ne lance pas de dés entre temps); si celui-ci échoue, le malheureux lance alors 2 D6 et consulte le résultat du tableau des maladreses (cf. ci-contre) pour voir à quoi correspond son résultat.

Attention : Le second jet d'ATT est uniquement un jet de rattrapage, même s'il réussit, il n'implique en aucun cas que l'Attaque ait réussi ! Il limite simplement les conséquences de la maladresse.

Et dans tous les cas l'attaque a échoué.

Exemple :

Ansgar essaie de se libérer de son adversaire Orc avec un coup puissant (ATT annonce 8) pour pouvoir aider ses amis; il se bat dans l'eau, donc son ATT est compliquée de 2 points supplémentaires, soit un malus total de 10. Ansgar a une VApt de 16 pour l'arme qu'il utilise (Haches et Masses); son épreuve a non seulement échoué (puisque il devait faire 6 maximum pour réussir), mais il a commis une maladresse. Il tente un nouveau jet d'ATT de rattrapage et obtient 8 à ce jet, ce qui est toujours insuffisant puisque 6 maximum était exigé.

Il lance donc 2 D6 et additionne le résultat, soit 9. Il consulte le tableau et comprend que la hache d'Ansgar lui a échappé des mains et qu'elle se trouve maintenant quelque part à ses pieds dans la boue.

MALADRESSES À LA PARADE.

Lors d'une Parade aussi, une maladresse est possible. Comme pour l'Attaque, un 20 comme résultat d'un jet de Parade signifie que non seulement la Parade a échoué de manière spectaculaire, mais aussi que le combattant a commis une maladresse. Il peut également tenter un jet de rattrapage, modifié d'après les circonstances (vue, terrain, blessures, éventuelles annonces, etc... à l'appréciation du MJ). S'il réussit son jet de rattrapage, cela signifie que sa Parade a seulement échoué de manière magistrale. S'il échoue à son jet de rattrapage, le joueur doit consulter le tableau des maladreses.

Conséquences des maladreses

En plus des conséquences indiquées dans le tableau, une maladresse (d'ATT ou de PRD) empêche le combattant d'effectuer toute autre action au cours du RC, et en particulier, il n'est plus en mesure de parer les attaques adverses.

TABLEAU DES MALADRESSES

2 D6

Conséquences

2

Arme détruite.

Dans tous les cas, INI -4 à cause de la désorientation et le combattant doit utiliser plusieurs actions dans les RC suivants pour trouver une nouvelle arme.

S'il s'agit d'une arme très solide avec un FDR de 0 ou moins, ce résultat est considéré comme celui du 9-10 (arme perdue) et le FDR de l'arme augmente de 2 (ce qui naturellement n'altère absolument pas une arme réellement indestructible). S'il s'agit d'une arme naturelle (généralement poing ou pied), cette maladresse est considérée comme une maladresse de type 12 (blessure sérieuse).

3-5

Chute : Le combattant trébuche et tombe au sol. Il est considéré comme «inapte au combat» tant qu'il ne s'est pas relevé, (ce qui lui demande une action + un jet d'AGI réussi). INI-2 pour la désorientation.

6-8

Le combattant trébuche mais ne tombe pas. Toutefois, il perd 2 points à l'INI à cause de la désorientation.

9-10

Arme perdue. Le combattant perd son tour dans le RC suivant et doit réussir une épreuve d'AGI pour récupérer son arme, ou éventuellement changer d'arme ou fuir. S'il s'agit d'une arme naturelle, le résultat est considéré comme une maladresse de type 3-5 (chute). INI-2 pour la désorientation.

11

Se blesse avec son arme. Le combattant subit les dégâts de sa propre arme (PI des dés; aucun PI supplémentaire d'un bonus de FOR ou d'annonce) et éventuellement blessure sérieuse (si les PB sont supérieurs à sa CON/2), avec les conséquences habituelles. INI-3 pour la désorientation.

12

Se blesse gravement avec son arme. Le combattant subit une blessure sérieuse avec sa propre arme (PI des dés x2 ; aucun PI supplémentaire pour un bonus de FOR ou d'annonce) et éventuellement blessure grave (si les PB sont supérieurs à sa CON/2), avec les conséquences habituelles. INI-4 pour la désorientation.

Note :

Les règles optionnelles sur le Facteur de Rupture (FDR) des armes, par exemple, seront développées, ainsi que d'autres règles optionnelles, dans les prochains numéros des Chroniques d'Arkania.

COMBAT À DISTANCE

Dans la plupart des combats, il est rare que les participants puissent voir le blanc de l'oeil de leurs adversaires... particulièrement dans les grandes batailles. Toutefois, une bonne partie des combattants est équipée d'arcs ou d'arbalètes, car ce sont des armes plus efficaces que les épées pour les embuscades ou la chasse. Lorsqu'un personnage veut utiliser une arme à distance pour atteindre une cible, il doit réussir une épreuve d'ATT de l'arme utilisée (calculée sur la valeur de Combat à Distance de Base + la VApt de l'arme). Cette épreuve est compliquée en fonction de la distance et de la dimension de la cible, ainsi qu'éventuels dissimulation et mouvement.

La taille de la cible

Il y a beaucoup de cibles sur lesquelles un personnage peut tirer; les possibilités vont d'une petite pièce d'argent jusqu'à un dragon adulte. Les dimensions des cibles ont donc été divisées par «catégories» pour ajuster au mieux les règles qui gèrent les difficultés.

Complication de l'épreuve de Combat à Distance d'après la taille de la cible.

Catégorie	Exemples	Modif.
Plus petit que «Minuscule» : +2 par catégorie		
Minuscule	Monnaie, souris, crapaud, etc.	+8
Très petit	Serpent, chat, corbeau, etc.	+6
Petit	Loup, chevreuil, mouton etc.	+4
Moyen	Homme, Elfe, Ork, Goblin, Nain	+2
Grand	Cheval, boeuf de steppes, Ogre, Troll, etc.	+/-0
Très grand	Porte de grange, dragon, éléphant, géant, etc.	-2

Le MJ détermine à quelle catégorie appartient la cible.

Dissimulation, visibilité et mouvement.

Le critère de taille peut être modifié par plusieurs facteurs :

- * **Dissimulation.** Bien entendu, si la cible est dissimulée, sa taille change : un gobelin représente, par défaut, une cible de taille moyenne mais s'il est partiellement caché, et que seul son torse est visible, il devient une «petite» cible. Si seule sa tête est visible, alors il devient une «très petite» cible. Les combattants qui se protègent avec leur bouclier diminuent également la taille de cible pour leurs adversaires d'une catégorie; avec un très grand bouclier, la taille diminue de 2 catégories.

- * **Visibilité.** Une mauvaise visibilité due aux conditions climatiques par exemple, peut entraîner une réduction sensible de la taille de la cible : la lumière du crépuscule diminue la taille de la cible d'une catégorie, le clair de lune de 2 catégories, la clarté des étoiles de 3 catégories et la nuit noire diminue la taille de la cible de 4 catégories. Le brouillard selon sa densité, diminue la taille de la cible de une ou deux catégories.

- * **Mouvement.** Une cible en mouvement entraîne une diminution de taille d'une catégorie. Si la cible se déplace très vite (VI 10 ou plus), perpendiculairement à l'angle de tir, ou si elle court volontairement en zigzag, une diminution de 2 catégories sera appliquée. Excepté les lièvres, seuls les créatures intelligentes sont toutefois capables d'une telle stratégie de défense.

A l'inverse, une cible placide, comme un animal paissant qui n'a pas conscience du danger, implique une augmentation d'une catégorie, voire même 2 catégories si la cible est parfaitement immobile.

La distance.

La distance de la cible modifie également l'épreuve mais les modificateurs sont différents en fonction de l'arme car il est plus facile d'atteindre une cible à 50 Pas avec un grand arc qu'avec un javelot par exemple.

Les modificateurs spécifiques à chaque arme sont indiqués dans le tableau des armes et de leurs valeurs.

Modification de base par rapport à la distance :

Très proche (-2), proche (+/-0), moyenne (+4), loin (+8) et très loin (+12).

Note : Les portées données n'indiquent pas la portée maximum des armes, mais le secteur dans lequel une visée raisonnable est encore possible. Bien entendu, un carreau d'arbalète peut parcourir plus de 200 Pas, mais il revient au MJ de définir, au cas par cas, s'il parvient à atteindre sa cible à cette distance.

MALADRESSES EN COMBAT À DISTANCE

Des maladresses lourdes de conséquences peuvent également survenir avec des armes à distance.

2 D6

Conséquences

- 2 Arme détruite. INI-4; le projectile loupe la cible, et l'arme, (arc, arbalète ou javelot) est endommagée à tel point qu'une réparation est inutile. Le tireur perd toute action de défense pour ce RC.
- 3 Arme endommagée : NI-3; le projectile loupe la cible, et la corde de l'arc est cassée, ou le mécanisme de l'arbalète est bloqué - 30 Actions sont nécessaires pour rendre l'arme à nouveau utilisable. Pour un javelot pour une arme de jet, celle-ci est brisée (comme pour le 2). Le tireur perd toutes les actions d'attaque ou de défense de ce RC
- 4-10 Arme perdue : INI-2; le tir loupe la cible, le projectile est perdu; la mécanique d'une arbalète bloque ou la corde menace de glisser de l'arc - le tireur a besoin de 2 actions pour rendre l'arme de nouveau utilisable. Pour les armes de jet, l'arme est considérée comme perdue et le lanceur a besoin de 2 actions pour retrouver son équilibre.
- 11-12 Compagnon blessé. Le tir dévie de sa trajectoire et le projectile blesse un compagnon du tireur. Si aucun de ses amis ne se trouve dans la trajectoire, le tireur se blesse lui-même (distance la plus petite).

RÉSUMÉ DES RÈGLES DE MAGIE

La Magie est une force qui peut être utilisée pour le bien comme pour le mal, mais qui demande, (à part pour les Elfes qui la pratiquent de manière «naturelle»), une grande auto-discipline et de très longues études, si l'on veut maîtriser cet art et ne pas en mourir.

Il existe aujourd'hui de nombreux «types» de Magie sur Dère : La plus répandue est sans doute celle des «Magiciens de Guildes», qui transmettent leurs connaissances dans des académies de magie. Les formules magiques des Druides et des Sorcières sont souvent tenues secrètes et chacun les préserve comme de véritables trésors.

La Magie la plus ancienne est bien entendu celle des Elfes, qui sont des êtres de «nature magique», et qui ont répandu l'Energie Astrale sur ce monde, de part leur simple présence. Même si elle est rarement meurtrière, leur magie est si puissante qu'ils peuvent faire de véritables miracles simplement par la force de leur esprit.

Leurs sorts (ou du moins, les «effets» de leurs sorts) ont été copiés par la plupart des autres races et «corporations», mais personne n'a jamais déterminé avec exactitude leur principe de fonctionnement; en effet, les Elfes n'ont pas de «formules» proprement dites, et n'ont donc pas de «thésis». Ils pratiquent la magie de manière «naturelle», spontanée, parfois même sans s'en rendre compte.

Pour tenter d'expliquer la différence entre un Elfe et un autre Magicien (quelque soit sa Race ou sa «représentation» magique), nous allons utiliser une comparaison avec notre monde réel : lorsqu'une luciole «s'allume», elle le fait «naturellement», sans se poser de question, parce que son anatomie est conçue pour ; alors que les humains qui ont voulu produire de la lumière, ont dû apprendre à maîtriser l'énergie électrique, et fabriquer du matériel (câbles, ampoules, etc) pour produire de la lumière.

Il en va de même pour les Elfes, qui, comme les lucioles, pratiquent la magie «naturellement», alors qu'un magicien non-Elfe, devra apprendre à maîtriser l'Energie Astrale, à la stocker, et aura besoin de «formules» et parfois de «supports» (pierres, bâtons, objets divers) pour lancer un sort.

Les Elfes peuvent paraître «favorisés» à première vue, lorsqu'on ne connaît pas les règles de Magie de l'Oeil Noir 4, mais il n'en est rien. En effet, même s'ils bénéficient de nombreux avantages à la création du personnage, leur magie, comme dit plus haut, est rarement «agressive» et ils ne pourront apprendre de nouveaux sorts elfiques, qu'au sein de clans Elfes, contrairement aux Magiciens de guilde par exemple, qui pourront apprendre de nombreuses formules magiques aux quatre coins d'Arkania, dans les différentes Académies de Magie. La progression d'un Magicien humain sera également plus rapide, même si elle se révélera souvent beaucoup plus onéreuse.

Nous vous livrons ici un résumé des bases des règles de Magie, mais ces règles seront détaillées au fil des numéros des Chroniques d'Arkania.

ABRÉVIATIONS UTILISÉES

(A) : Le caractère (A) signifie qu'une formule peut être «maintenue» (Alimentée en Energie Astrale)

EA : Energie Astrale

PA : Points Astraux

RM : Résistance à la Magie (cf. page 74)

VAM : Valeur d'Aptitude Magique (cf. page 74)

PAM : Points d'Aptitude Magique (cf. page 74)

PAMR : Points d'Aptitude Magique restants (après une épreuve)

L'ÉNERGIE ASTRALE

Toutes les créatures vivantes plus ou moins douées pour la Magie (qu'ils soient Elfes ou autres), disposent d'une réserve d'énergie qu'ils utilisent pour lancer des sorts. Cette énergie est nommée «Energie Astrale». La «réserve» d'Energie Astrale des Elfes est «naturelle», alors que pour les autres types de magiciens, elle est «artificielle» (énergie stockée artificiellement), mais sans Energie Astrale, aucun d'eux n'est plus en mesure de pratiquer la Magie. Chaque sort demande une certaine quantité d'Energie Astrale; en fonction de sa «puissance», ou de sa difficulté il sera plus ou moins gourmand en EA.

RÉGÉNÉRATION DES POINTS ASTRUX

L'Energie Astrale consommée pour lancer des sorts n'est pas définitivement perdue, et peut se régénérer; les Elfes peuvent reconstituer leur réserve à raison de 1D6 PA par tranche de 3h de repos ou de méditation (phase de calme absolu). Les autres magiciens devront se reposer une nuit (6h) pour récupérer 1D6 PA, avec une seule régénération possible par jour, sauf en cas d'inactivité complète, deux.

Elfe ou pas, si le magicien lors de son jet de régénération, réussit une épreuve d'InTU, il récupère un point supplémentaire. Ce résultat peut encore être modifié par l'Avantage «Régénération Astrale», ou le Désavantage «Bloc Astral», ainsi que par les Capacités Spéciales «Régénération I», «Régénération II» et «Régénération III»; les circonstances peuvent également influencer la récupération de PA : si le magicien peut se reposer dans un endroit calme et confortable, sa régénération sera favorisée alors que s'il dort sur une paille contaminée par la vermine ou sur la terre froide d'une forêt du nord, elle sera plus difficile.

Comme pour l'Energie Vitale ou l'Endurance, la régénération de l'Energie Astrale ne peut dépasser le nombre de PA de la «réserve» du personnage.

APTITUDES MAGIQUES ET ÉPREUVES

Il existe des centaines de formules magiques et nous ne pouvons pas toutes les citer ici. Nous vous en livrerons quelques unes dans chaque numéro des Chroniques d'Arkania, et vous pouvez consulter la rubrique «Encyclopédie» du site <http://www.oeil-noir.com> pour plus d'informations.

Comme les épreuves d'Aptitudes «classiques» (Aptitudes Physiques, Artisanales, etc), l'épreuve d'Aptitude Magique fait appel à trois Qualités principales, différentes pour chaque sort, et indiquées dans la description de celui-ci.

La méthode «simplifiée» indiquée à la page 51 pour les épreuves d'Aptitudes «normales», peut également être utilisée pour les épreuves d'Aptitudes Magiques. Une «Feuille de Magie» adaptée pour les deux méthodes est disponible en téléchargement sur le site <http://www.oeil-noir.com>.

Comme pour les Aptitudes «classiques», une Valeur d'Aptitude Magique (VAM), est assignée à chaque formule ; la VAM représente le degré de maîtrise du magicien pour ce sort et les Points d'Aptitude Magiques (PAM) de cette valeur, constituent un «bonus» sur l'épreuve de Magie.

Le principe de la VAM est le même que pour la VApt des Aptitudes «normales» : la VAM ne peut dépasser la valeur de la Qualité Principale la plus élevée +3, des trois Qualités utilisées pour l'épreuve de Magie. Toutefois, si un magicien a appris une formule n'appartenant pas à sa «Représentation» d'origine, sa VAM pour cette formule ne peut dépasser la Qualité Principale la plus basse des trois Qualités indiquées pour l'épreuve de Magie.

La VAM doit donc être comprise entre 0 et 24 (sauf cas exceptionnels).

Comme indiqué plus haut, pour lancer un sort, un magicien doit systématiquement réussir une épreuve de Magie, basée sur les 3 Qualités Principales indiquées pour ce sort.

Voici un exemple :

Mirhiban, un magicien de guilde, (InTE 14, DEX 11), tente d'ouvrir une serrure au moyen de la formule «Foramen Foraminor».

Il a, pour ce sort, une VAM de 3 et les Qualités Principales indiquées pour l'épreuve sont InTE/InTE/DEX.

Le joueur de Mirhiban, pour son épreuve de Magie, obtient 15, 11, et 12 aux trois jets de Qualités. Pour compenser le premier jet d'InTE, il doit utiliser 1 Point de VAM, le second jet d'InTE est réussi et le troisième jet de DEX doit être compensé aussi par 1 Point de VAM. Sur la VAM de 3, seuls 2 points ont été utilisés pour compenser l'épreuve et il reste 1 PAMR. (Point d'Aptitude Magique restant).

L'épreuve est réussie et Mirhiban a ouvert la serrure. Le MJ décide que la serrure était «simple», et que le coût en PA serait de 5. En cas d'échec, Mirhiban aurait tout de même dépensé 3 PA ($5/2 = 2,5$ arrondi = 3).

Comme les épreuves d'Aptitudes, les épreuves de Magie peuvent être modifiées (compliquées ou facilitées); les complications les plus courantes sont généralement indiquées dans la description de la formule. Dans ce cas, la VAM du magicien est diminuée du montant indiqué ou du montant fixé par le MJ.

Dans certains cas particulièrement défavorables (si la Résistance à la Magie de la victime est très élevée par exemple), il est possible que la VAM du magicien tombe en dessous de 0 (valeur négative). Dans ce cas, la valeur négative doit être appliquée comme «malus» à chacun des trois jets de Qualités.

Les règles concernant le succès ou l'échec automatique (1 ou 20 au D20) des Aptitudes, sont également valables pour les épreuves d'Aptitudes Magiques. Les résultats sont toutefois généralement beaucoup plus spectaculaires. En cas de 1, le MJ peut décider que le magicien a dépensé moins de PA qu'indiqué pour ce sort et dans tous les cas, il bénéficie d'une «Expérience Spéciale» (cf. les règles de progression des Aptitudes).

Après l'épreuve, les PAMR (Points d'Aptitude Magique Restants) détermine la réussite de l'épreuve, et généralement la durée d'action du sort, ainsi que son rayon d'action, ou bien encore les dégâts qu'il cause. S'il ne reste aucun PAMR après l'épreuve, ces effets sont considérés comme étant les mêmes qu'avec 1 PAMR.

LA RÉSISTANCE À LA MAGIE

La Résistance à la Magie (RM), comme son nom l'indique, mesure la faculté d'une créature à résister à la Magie, c'est à dire aux effets d'un sort. La valeur de RM d'un personnage est calculée au cours de la procédure de création, d'après ses valeurs de Courage, Intelligence et Constitution ; ce résultat est modifié par sa Race, sa Culture et d'éventuels Avantages et Désavantages. Les divers modificateurs, positifs ou négatifs, sont cumulés.

La RM d'une créature ne peut jamais être négative.

Avantages et Désavantages : Un personnage peut, dès la naissance, être particulièrement sensible ou particulièrement résistant à la Magie. Cette particularité, qui est représentée par l'Avantage «Haute résistance à la Magie» ou le Désavantage «Faible résistance à la Magie» ne changera plus au cours de sa vie.

Achat : Au cours de la vie d'un personnage sa RM peut augmenter et il sera en mesure d'acheter des points supplémentaires de RM avec des PExp (avec l'accord du MJ, en fonction de son expérience dans ce domaine).

La Résistance à la Magie de la «victime» est utilisée comme «malus» à l'épreuve de Magie du magicien, lorsque celui-ci tente de lancer un sort d'influence, de lecture de pensées ou de sentiments, de transformation, etc... Lorsque la RM de la victime doit être prise en compte comme «malus» pour l'épreuve, ceci est indiqué dans la description du sort.

Optionnel :

Modification de la durée de préparation.

Il est parfois nécessaire de réagir rapidement et la durée de «Préparation» d'un sort peut être un handicap. Dans de telles situations d'urgence (stopper un animal furieux qui attaque, ouvrir une porte au cours d'une évasion, etc...), le magicien a la possibilité de réduire le temps de Préparation de la formule, en sacrifiant des PAM. Le magicien s'impose donc un «malus» sur son épreuve de Magie. Pour 5 points de «malus» la durée de préparation est divisée par deux, pour 5 points de plus, elle est encore divisée par deux, et ainsi de suite. Elle ne peut toutefois pas être diminuée en-dessous d'une Action.

MODIFICATION SPONTANÉE

La règle optionnelle citée ci-dessus pour modifier la durée de préparation d'un sort, est un exemple de «modification spontanée». Un magicien peut se concentrer sur un aspect particulier de la formule au détriment du reste; pour ce faire, il s'impose volontairement un «malus» sur l'épreuve de magie, pour augmenter la portée du sort ou diminuer son coût en PA, etc... Ce «malus» volontaire ne peut excéder le montant de sa VAM.

Une telle diminution de la VAM entraîne systématiquement une diminution des éventuels PAMR en cas de réussite (donc, diminue les effets «généraux» du sort) et augmente les chances d'échec. Les modifications spontanées autorisées pour une formule sont indiquées dans sa description. La méthode de «modification spontanée» sera traitée en détail dans un prochain numéro des Chroniques d'Arkania.

MAGIE CONTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES

Certains sorts peuvent être lancés simultanément contre plusieurs victimes. Dans ce cas, l'épreuve de magie est généralement compliquée par la RM la plus élevée des victimes + le nombre de victimes. Dans ce cas, l'effet par victime est généralement diminué (puisque ce sont les PAMR qui déterminent la force ou la durée d'effet), mais le coût en PA par victime est également diminué.

Exemple :

La magicienne Aysha (COU 12, InTU 14, CHA 13), face à une bande d'Orcs, décide de les chasser tous d'un coup avec un «Horriphobus» (VAM 7).

Les Orcs ne sont pas réputés pour avoir une haute RM, (leur Race a un modificateur -6), mais leur nombre - ils sont au moins 5- est tout de même un handicap. La plus haute RM, celle du chef des «fourrures noires», est 3 ; ce qui signifie que l'épreuve de magie d'Aysha pour l'Horriphobus est compliquée de 8 points (3 pour la RM du chef + 5 pour le nombre). C'est une complication importante avec une VAM de 7, car cette valeur devient négative (-1) et chacun de ses trois jets aura un malus de 1. Le joueur obtient 10 au jet de COU, 11 au jet d'InTU, et 13 au jet de CHA ; l'épreuve a donc

échoué de peu sur ce dernier jet de CHA et Aysha se retrouve en mauvaise posture. (Peut-être aurait-il été judicieux de réduire la difficulté de l'épreuve avec une prolongation de la «Préparation»).

Complications et facilités de l'épreuve de magie

RM de la victime	+ RM
Sorts maintenus	+ 3 par sort

Optionnel :

Recommencer après un échec	+3 par tentative successive
Coups supportés	+ Nombre de BL supportées
Autres dérangements	Jusqu'à + 7 (décision du MJ)
Basse Energie Vitale : Moitié / Tiers / Quart/ 5 ou moins	+3 / +6 / +9 / impossible
Basse Endurance : Tiers / Quart / 0	+3 / +6 / impossible
Blessures sérieuses	+2 par blessure
Préparation divisée par 2	+5 par division
Préparation doublée	- 3

SORTS MAINTENUS

Certains sorts permettent au magicien d'en maintenir les effets en l'alimentant en permanence en Energie Astrale. Cette particularité est indiquée avec un (A) dans la description du sort.

Il est logique qu'il est plus difficile de se concentrer sur plusieurs choses en même temps : toutes les épreuves de magie qu'un magicien tente pendant qu'il maintient simultanément une ou plusieurs formules actives, son compliquées de 3 points par sort maintenu.

Exemple :

Si un Elfe veut lancer un «Fulminictus» alors qu'il est déjà en train de maintenir un «Vanitar Visibili» et un «Spurlos», son épreuve de magie pour le «Fulminictus» sera compliquée de 6 points.

DÉRANGEMENTS

Il peut arriver que le magicien soit perturbé par des événements alors qu'il tente de lancer un sort. Le plus courant est de supporter des dégâts au cours d'un combat, mais ce peut être également des bruits soudains ou les effets d'autres sorts adverses. Pour passer outre et garder sa concentration, le magicien doit alors réussir une épreuve de Volonté compliquée par le nombre de PI qu'il supporte (en cas d'attaque) ou, pour les autres cas, d'une complication laissée à l'appréciation du MJ, avec une limite généralement à +7).

RITUELS DE MAGICIENS ET CHANSONS ELFIQUES

En plus des formules magiques, les magiciens expérimentés, quelle que soit leur «représentation», peuvent apprendre des rituels grâce auxquels ils peuvent provoquer des effets tout à fait particuliers. En terme de règles, ces rituels sont traités comme des Capacités Spéciales, c'est à dire qu'ils sont acquis avec des PExp (Points d'Expérience), avec un «coût» fixe pour l'apprentissage, mais qu'ils ne possèdent pas de «VAM» et ne peuvent être augmentés. Une fois appris, ces rituels sont connus du magicien une bonne fois pour toutes.

Il en va de même pour les Chansons elfiques, qui sont une particularité des Elfes et ne peuvent être apprises par aucun autre magicien non Elfe, quel que soit sa «représentation» ou son «niveau».

Les rituels des Magiciens de guilde sont également incompréhensibles pour les Elfes.

LA MAGIE ELFIQUE ET LES CHANSONS

Les Elfes ont une forme de magie particulière, qu'ils ne divulguent généralement pas (sauf cas particuliers des «badocs»). Mais leur approche et leur pratique de la magie est, de toute manière, totalement incompréhensible pour les autres Races, qui ne peuvent, au mieux, que tenter de copier les effets des sorts elfiques.

Les Elfes semblent avoir la musique dans le sang et leurs voix sont tellement cristallines qu'ils sont capables d'imiter le son de n'importe quel instrument. Ils ont d'ailleurs, en général, une relation particulièrement intime avec leur «Iama» (leur instrument personnel) et sont capables de réaliser avec celui-ci des choses purement miraculeuses.

Outre les sorts elfiques qu'ils ont été développés au fur et à mesure des «besoins» quotidiens de leurs clans, les Elfes ont créé également quantité de rituels sous forme de chansons ou de «mélodies». Toujours dans l'esprit de l'harmonie avec leur environnement, ces chansons et mélodies, apportent aux Elfes ou à leur clan, un effet bénéfique particulier.

Personne n'est en mesure de dire combien il existe de chansons et de mélodies magiques elfiques, car chaque clan a créé des chansons et mélodies particulières qui font partie des secrets les mieux gardés de ce peuple, qu'aucun d'entre eux n'accepterait de dévoiler. De toute façon, il semble qu'aucun peuple, excepté les Elfes, ne soit en mesure de comprendre le fonctionnement de ces chansons magiques.

En terme de règles, si un Elfe veut utiliser une mélodie ou une chanson magique, il doit généralement trouver un endroit calme, à l'écart, où il peut se concentrer sur la chanson/mélodie.

En outre, il doit réussir une épreuve (éventuellement compliquée) d'Aptitude «Chant» ou «Musique» (ou les deux, suivant le cas).

IAMA

Chaque Elfe, dans son enfance, reçoit un instrument «d'âme» : son Iama, un instrument de musique avec lequel il peut aussi participer au Salasandra. Souvent il s'agit d'une flûte parce qu'elle est facile à transporter mais tout autre instrument est possible : harpe, lyre, luth, fifre, etc... fabriqué dans les matériaux les plus divers.

Une relation particulière et profonde se tisse au fil des années entre l'Elfe et son Iama, au point qu'il éprouve des difficultés pour jouer les mélodies magiques elfiques avec un autre instrument. S'il est contraint d'utiliser un autre instrument pour un de ces rituels, son épreuve de musique est compliquée de 7 points.

Pour un Elfe, la perte de son Iama est aussi douloureuse que le décès d'un ami de longue date. L'Elfe ne peut recevoir un nouvel instrument qu'au sein de son clan. Il lui faudra au moins 6 mois pour le fabriquer et s'en «imprégner» et participer avec lui à un Salasandra, pour sceller cette nouvelle relation.

La condition pour l'apprentissage des chansons magiques elfiques est le «Chant biphonique». C'est le cas de tous les Elfes (aucune autre race ne dispose de cette particularité), et de certains demi-elfes seulement (s'ils disposent de l'avantage correspondant). Cette condition reste valable pour les mélodies qui ne sont pas chantées, mais doivent seulement être jouées avec un Iama, car cette capacité (chat biphonique) participe à la compréhension de l'harmonie particulière elfique, et ne peut être apprise.

Note : Un Elfe qui apprend un sort non-elfique (d'une autre «Représentation»), aura beaucoup de difficultés pour l'apprentissage car celui-ci ne sera pas «naturel». L'Elfe perdra aussi un peu de sa «nature elfique» et subira 1 point de «badocisation». (Voir les explications sur la «badocisation» page XXX).

REPRÉSENTATIONS MAGIQUES

Il existe aujourd'hui plusieurs «Représentations magiques» sur Arkania, qui seront développées au fil des numéros des «Chroniques d'Arkania».

Les principales «Représentations magiques» :

- * Elfique (réservée aux Elfes)
- * Druidique
- * Géodique (réservée aux Nains)
- * Satuarique (Sorcières - Filles de Satuarias)
- * Cristalomantique (Achaz)
- * Guildique (Guildes de Magie)
- * Charlamanique
- * Koboldique (Farceurs)
- * Borbaradienne

PRÉCISIONS IMPORTANTES

DSA4 a été «pensé» pour favoriser le «Rôle Play», et pour ce faire, il a des notions particulières qui n'existent pas dans d'autres JDR. Il faut donc respecter toutes ces notions si l'on veut garder l'équilibre du jeu et bénéficier de ses atouts.

Si vous êtes un Maître de Jeu expérimenté, il vous faudra parfois oublier certains acquis, comme la notion de «race-classe» qu'on trouve quasiment partout ailleurs. Il faut avoir une approche plus «réaliste», avec un mélange de «Race-Culture-Profession». Comme nous le verrons plus loin, la notion de «Culture» est très importante et fait toute la différence.

- La Race donne les caractéristiques particulières de chaque race (dont certaines sont déjà, à la base, très différentes des races «classiques» de JdR, comme les Elfes par exemple... mais on va y revenir !)

- La «Culture» donne les caractéristiques/connaissances liées à l'environnement dans lequel le personnage a grandi. Comme dans le monde «réel»... Par exemple : un bébé africain élevé sur la banquise du grand nord polaire comme un enfant Inuit, une fois parvenu à l'âge adulte, évidemment il sera noir, mais il ne connaîtra pas grand chose de l'Afrique; par contre, il saura très bien chasser le phoque. Et bien dans DSA, c'est la même chose.

- Et enfin, la profession apporte au personnage les connaissances liées à sa formation professionnelle.

Mais le tout est encore «personnalisable» à la création du personnage, en fonction du Background, avec un système d'Avantages/Désavantages, et Capacités Spéciales. Ce qui permet d'avoir (comme dans la vie réelle, où nous ne sommes pas tous faits «sur le même moule»), des personnages «personnalisés» à souhait, donc plus faciles à «jouer».

Avantages/Désavantages : veiller à les faire jouer !

Le système d'Avantages/Désavantages est très efficace, à condition que le MJ veille à ce que les joueurs jouent vraiment leurs désavantages (curieusement, les avantages, ils les jouent beaucoup plus volontiers).

Ces désavantages ne sont pas là uniquement pour récupérer des points de création !!! Etant donné que ces points «récupérés» permettent de prendre des avantages supplémentaires ou des CS supplémentaires, il faut absolument, pour garder l'équilibre, que ces désavantages soient pris en compte et joués !

L'importance des Races et des Cultures DSA4

Les caractéristiques des diverses races ne suivent pas les «clichés» habituels, mais dépendent de l'histoire du peuple en question.

Ainsi, les Nains de la Terre sont très différents des Nains de Diamant ou ceux de l'Enclume, tout comme les Elfes des bois (et là, c'est encore pire !) sont très différents des Elfes des prairies ou des Glaces.

PARTICULARITÉS DES ELFES DSA4

Les Elfes sont TRES «particuliers» dans DSA4....

Ils ne sont pas originaires de ce monde, et c'est un peuple «d'essence magique», ce qui représente une différence colossale avec les elfes qu'on trouve dans d'autres JDR. En effet, ils ont des avantages innés concernant la magie : ils la pratiquent de manière «naturelle», presque sans s'en rendre compte.

Pour eux, c'est une chose normale, comme boire, manger, etc... Il est important pour un MJ d'appréhender leurs différences afin de ne pas déséquilibrer le jeu. Pour tenter d'expliquer la différence entre la magie elfique et la magie humaine, voici une petite comparaison avec notre monde réel :

La magie est innée chez les Elfes DSA4, ils la pratiquent naturellement, tout comme, dans notre monde réel, une luciole ne se pose pas de question lorsqu'elle émet de la lumière, elle «s'allume» sans même y penser, naturellement, parce qu'elle est «physiquement» faite pour ça. Les êtres humains, par contre, pour produire de la lumière, ont été obligés d'apprendre à maîtriser l'énergie électrique, de trouver des techniques pour l'utiliser, fabriquer des accessoires à l'aide de matériaux adéquats (câbles, ampoules, etc).

Et bien, pour la magie humaine dans DSA, c'est pareil : les humains ont appris à utiliser l'Energie Astrale disponible sur Dère grâce à la présence des Elfes. Mais il leur faut apprendre des «techniques» pour l'utiliser, cela ne se fait pas «naturellement» comme pour les Elfes.

Donc il est clair qu'ils bénéficient, à ce niveau là, d'avantages considérables sur les humains... Mais, il y a le «revers de la médaille» et c'est là qu'il est important de veiller à leur faire jouer leurs désavantages, pour ne pas déséquilibrer le jeu.

Le premier désavantage commun à tous les Elfes : «vision elfique du monde», qui est très important.

En effet, ils sont étrangers (sauf certains, mais on va y revenir), à beaucoup de choses sur lesquelles sont bâties les civilisations humaines !!! Notamment l'argent, les possessions, la hiérarchie... (entre autres). Rien que cette incompréhension de la hiérarchie peut leur attirer de nombreux problèmes !

Ils n'ont aucune notion de «valeur marchande»... ceci est incompréhensible pour eux. Ils ne connaissent de «valeur» que la valeur «sentimentale» d'un cadeau par exemple, et ne comprennent absolument pas l'engouement des humains pour ces «rondelles de métal» qu'ils nomment «monnaie».

Ils ont également une notion différente du «temps» (le temps qui passe, pas le temps qu'il fait).

Etant des êtres «immortels» (sauf en cas de blessures au combat, bien entendu), ils peuvent vivre très très très longtemps... et ceci complique considérablement leur notion de «temps». Ils ne comprennent pas pourquoi les humains sont toujours si «pressés»...

D'ailleurs, un Elfe peut très bien (et c'est plutôt courant), s'arrêter en chemin pendant 1h ou 2 pour contempler un coucher de soleil... ou se baigner nu dans une rivière, simplement parce que le «chant de l'eau» a bercé ses oreilles, alors que ses compagnons sont pressés de se rendre à destination pour une raison X.

Et s'ils bénéficient d'autres avantages liés au fait qu'ils forment un «tout» (spirituel et autre) avec leur peuple (communication, énergie, etc...), ils sont pénalisés par le fait qu'il leur sera beaucoup plus difficile et plus long qu'à un humain, d'apprendre quelque chose qui n'est pas «elfique».

D'ailleurs, rien que le fait d'envisager ce type d'apprentissage ne serait déjà pas «elfique» (cf ci-dessous, la notion de «badocisation»).

Nous ne citons ici que les principaux traits du désavantage «vision elfique du monde», mais il en existe de nombreux autres. Leur philosophie et leur «vision du monde» seront détaillées dans les prochains numéros des Chroniques d'Arkania, mais vous pouvez déjà retenir qu'un Elfe qui ne suit pas la philosophie elfique et adopte, à leur contact, des comportements «humains» (fouille de cadavre, récupération de monnaie ou d'objets pour leur valeur marchande, etc...), devient progressivement un «badoc» et perd petit à petit sa «nature elfique» (ainsi que tous les avantages qui en découlent, notamment magiques), pour devenir à terme un «humain avec des oreilles pointues» (un «badoc»).

POTION DE «BADOCISATION»

Lorsqu'un Elfe s'imprègne de la culture humaine, et commence à adopter les mêmes usages, moeurs, etc que les humains, il devient, petit à petit, un «badoc». C'est à dire qu'il perd progressivement sa «nature elfique» et le lien qui le relie à la «lumière» et à son peuple originel.

Lorsqu'un joueur joue un Elfe sans respecter la philosophie et la «vision du monde» elfiques, c'est-à-dire comme un «humain avec des oreilles pointues», (qu'il a un comportement vénal, etc...) le MJ, doit le «sanctionner»... Alors, concrètement le MJ ne peut évidemment pas retirer directement les «avantages» innés liés à la race elfique, mais il ajoute des «points de badocisation», qui impliquent des malus notamment au lancement des sorts, et de tout ce qui touche à la culture elfique.

En terme de jeu, la «badocisation» des Elfes doit être considérée comme un Attribut Négatif, qui peut augmenter (ou pas) en fonction de la manière dont le joueur joue l'Elfe. Au début du jeu, si l'Elfe vient de quitter son clan, à priori son niveau de «badocisation» est à 0 (sauf cas particulier). Le MJ doit surveiller le comportement de l'Elfe et augmenter cette valeur si celui-ci ne respecte pas la vision elfique du monde.

Sa valeur de «badocisation» servira ensuite de «malus» à toute épreuve d'une activité elfique (Aptitudes et Magie comprises).

Pour les Aptitudes: malus = Valeur de Badocisation.

Pour la Magie: malus = 2 x Valeur de Badocisation.

L'Energie Astrale de l'Elfe est toujours disponible puisque c'est une caractéristique raciale, mais il perd le «lien» qui l'unissait à son peuple et à la «lumière» (énergie originelle des Elfes).

En elfique, le terme «badoc» signifie d'ailleurs quelque chose comme «qui s'éloigne de la lumière».

Lorsqu'un Elfe est devenu «badoc» au delà de 15 points (à chaque MJ d'ajuster ce «niveau» à sa guise), il est devenu ni plus ni moins un «humain avec des oreilles pointues», c'est à dire qu'il connaît toujours les sorts elfiques qu'il a eu au départ, bien entendu, mais qu'il ne peut plus les lancer de manière «naturelle» : il est obligé d'apprendre, comme un humain, à utiliser l'Energie Astrale à la manière humaine !

Cela implique notamment un apprentissage dans une académie de magie humaine.... avec un malus (que ce soit en temps ou en «compréhension») sur cet apprentissage «contre-nature» : il mettra 2 fois plus de temps à apprendre qu'un humain.

De plus, un «badoc» complet ne sera plus en mesure de retrouver son clan, ne sera plus accepté dans la plupart des clans elfes et ne pourra plus participer à un «salassandra» (rituel elfique). Il ne pourra vraiment «passer» inaperçu que dans les grandes «cités elfiques» des Elfes des prairies, où la plupart des Elfes sont eux aussi plus ou moins «badocs».

Un «badoc» peut toujours «retourner vers la lumière» s'il n'a pas dépassé un certain stade de «badocisation», et s'il est encore accepté dans un clan elfe dans lequel les moeurs sont les plus «pures». Il lui faudra alors passer deux fois plus de temps qu'il n'en a passé auprès des humains, et vivre à temps complet avec son peuple pour retrouver progressivement sa «nature elfique».

QUELQUES POTIONS ELFIQUES

- Jamais un Elfe ne tuera un autre Elfe ou ne cherchera à le faire. Ceci serait contre-nature, puisqu'ils font «partie d'un tout»...

- Les Elfes n'ont aucun tabou : Si un(e) elfe trouve une rivière, un ruisseau, une cascade ou un lac, il se déshabille pour se baigner, sans même prêter la moindre attention aux éventuelles personnes qui se trouvent dans son entourage.

- Les Elfes n'ont aucun scrupule à tuer femme ou enfant si ceux-ci sont considérés comme des «ennemis» et peuvent mettre leur clan ou leur peuple en danger. Certains humains envoient parfois des enfants (souvent des esclaves) en «reconnaissance», ou en «mission» parce qu'ils pensent qu'un enfant passera inaperçu, qu'on ne s'en méfiera pas, et qu'au pire, on ne le tuera pas... Grave erreur en ce qui concerne les Elfes. Un Elfe peut égorger une femme ou un enfant (non Elfe) de sang froid sans que cela lui pose le moindre problème de conscience. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'ils ont une réputation de «tueurs sanguinaires» dans certaines régions.

DISTRIBUTION DE POINTS D'EXPÉRIENCE

La plupart des JdR proposent des méthodes de distribution de Points d'Expérience «classiques» : un «forfait» (nombre de Points d'Expérience fixe) pour la résolution d'un scénario, à distribuer entre tous les joueurs, et/ou des «récompenses» en Points d'Exp pour les «ennemis» ou «monstres» tués.

Ces méthodes ont fait leurs preuves d'inefficacité au niveau du «Roleplay». ; La première récompense tous les joueurs de manière égale, sans soucis de différencier les «bons rôlistes», ceux qui font l'effort de jouer au mieux le «rôle» de leur personnage, des «mauvais» ; résultat, ils ne font donc aucun effort pour améliorer leur interprétation. Quant aux «primes» pour les «monstres tués», cette méthode pousse les joueurs à partir à la «chasse aux PExp sur pattes», flingant tout ce qui bouge à tour de bras, et négligeant du même coup tous les aspects qui font l'intérêt d'un Jeu de Rôle.

DSA4 ayant été pensé pour favoriser le «Roleplay», nous vous proposons ici une méthode de distribution de Points d'Expérience adéquate, et un document adapté pour faciliter la tâche du MJ.

Les critères de distribution :

- Interprétation de la race/culture
- Interprétation de la profession
- Interprétation du rôle proprement dit : traits de caractères, avantages, désavantages du personnage
- Intelligence & logique (résolution d'énigmes, etc)
- Actions & Combats
- Investissement dans le jeu
- Bonus exceptionnels

Une feuille permettant au MJ en cours de partie, de noter rapidement les joueurs sur ces divers critères, se trouve en annexe (ainsi qu'en téléchargement au format pdf sur le site: <http://www.oeil-noir.com>).

En cours de partie, vous pouvez y inscrire un «bâton» dans la colonne de droite lorsque vous remarquez qu'un joueur accomplit une action ou interprète bien son personnage. A vous de décider ensuite du nombre de PExp que vous accordez à chaque «bâton». (le même pour tout le monde évidemment, puisque c'est le nombre de «bâtons» qui fait la différence). Vous n'êtes pas obligé de donner le «détail» aux joueurs, vous pouvez vous contenter de leur donner le total pour chacun, en groupe ou individuellement.

Cette méthode est très efficace, elle encourage les joueurs à interpréter correctement leurs personnages respectifs et les pousse à améliorer leur «Roleplay».

Certains scénarios proposent un certain nombre de Points d'Exp «global», avec, parfois, des «primes» pour la résolution de certaines parties (énigmes, diplomatie, etc..) ; vous pouvez facilement transposer ces «primes» avec la feuille de distribution que nous vous proposons. Veillez à récompenser les joueurs ingénieux et investis, ils vous en seront reconnaissants et vous donneront d'autant plus de plaisir à jouer.

Attention : Les Points d'Expérience ne sont pas des points de «bonne conduite» !!!

Il ne faut pas confondre Points d'Expérience avec «bons points» pour «bonne conduite». Un MJ ne doit pas «juger» le comportement d'un personnage, car celui-ci peut très bien être un voleur, un arnaqueur, voire même un assassin et être capable de voler ses compagnons de route ou de tuer sans aucun état d'âme. Ce qui est important c'est que les joueurs respectent le rôle de leur personnage.

Par exemple : Si le personnage a 9 en Courage, il est normal qu'il ne prenne pas de «risques»... Et si c'est un voleur, il peut tout à fait dérober la bourse d'un de ses compagnons et gagner à cette occasion des Points d'Expérience, s'il fait preuve d'ingéniosité pour parvenir à ses fins.

Si vous rencontrez un problème, par exemple, un joueur qui reste à l'écart des combats, laissant ses compagnons en difficulté alors que son personnage a 15 en Courage, il y a une incohérence; il est clair que ce joueur ne joue pas son rôle correctement. Dans ce cas, il est préférable de lui parler, mais s'il persiste dans cette voie malgré tout, vous pouvez alors adapter les valeurs de son personnage à sa façon de le jouer. S'il fait preuve de lâcheté au cours d'un combat, le MJ peut tout à fait lui annoncer qu'il vient de perdre 1 point de Courage définitif... Cette technique est certes radicale mais après cela, le joueur devrait rapidement modifier de lui-même sa manière d'interpréter son personnage.

N'oubliez pas non plus qu'un Maître de Jeu est comme un «dieu» dans ce monde et qu'il peut intervenir à tous les niveaux dans le scénario pour «raisonner» un ou des joueur(s), du moment que son intervention reste cohérente.

EQUILIBRE DU GROUPE

L'idéal pour un MJ, est d'avoir un groupe «équilibré» composé non seulement de combattants mais aussi d'un «diplomate», d'un érudit, d'un spécialiste de la nature et de la faune sauvage, d'un magicien, etc... Toutefois, ce n'est pas toujours le cas, (rarement même), et un groupe de joueurs a bien souvent des lacunes qui se transforment rapidement en faiblesses. Il vous sera possible d'utiliser ces lacunes comme éléments de tension au cours du jeu, prudemment toutefois, et vous devrez sans doute les atténuer au moment opportun, en faisant intervenir des PNJ (Personnages non joueurs) qui pourront aider un peu les joueurs à traverser certaines difficultés liées à ces lacunes, si vous voulez qu'ils viennent à bout du scénario.

Il se peut aussi que votre groupe soit composé de personnages ayant des préjugés les uns envers les autres... Certaines tensions peuvent subsister entre deux personnages mais il faut veiller à ce que ceci ne remette pas en cause la bonne ambiance entre les joueurs, auquel cas, il est préférable de changer au moins l'un des personnages.

RACES, CULTURES ET PROFESSIONS SUPPLÉMENTAIRES

Il existe déjà un nombre conséquent de Races, Cultures et Professions jouables dans DSA4, que nous vous livrerons au fil des numéros des Chroniques d'Arkania, (dont certaines sont déjà disponibles sur le site <http://www.oeil-noir.com>) mais si vraiment vous en éprouvez le besoin, il vous est possible d'en créer de nouvelles selon votre convenance.

Certains pourraient objecter qu'introduire une nouvelle Race de personnages (avec les cultures correspondantes) serait illogique, toutefois il faut garder à l'esprit qu'Arkania n'est qu'un continent de Dère, et que des peuples réfugiés d'autres continents, (tels que les humains), ont déjà débarqué sur Arkania par le passé. Il ne serait donc pas illogique que d'autres fassent de même.

Une autre explication logique concerne les «portes» entre les différentes sphères, (et même d'autres mondes), s'ouvrant parfois sur Dère. Ces portes pourraient permettre à d'autres peuples de s'installer sur ce monde.

Malgré toutes ces possibilités, vous devrez garder une certaine cohérence pour conserver l'équilibre du jeu. Une invasion «d'aliens» par exemple, même si elle reste possible dans l'absolu, ne pourrait mener qu'à la destruction de Dère.

Concernant les professions, même si les risques de déséquilibre sont moins importants, ils existent tout de même. Là aussi les possibilités sont vastes, mais il faut garder à l'esprit l'époque quasi «médiévale» de ce JdR.

SORTS SUPPLÉMENTAIRES

Le système de magie aussi offre des possibilités quasi illimitées de création de sorts, quelle que soit la «Représentation» car les magiciens de haut niveau ainsi que les «Tisserands de Magie» Elfes sont en mesure de créer des sorts selon leurs «besoins». Evidemment, la création d'un sort demande beaucoup de travail et de temps (un peu moins pour les Tisserands de Magie Elfes) mais elle est tout à fait possible. Il faudra veiller là aussi à l'équilibre du jeu et ne pas permettre qu'un magicien débutant soit en mesure de créer un sort capable de détruire le monde, mais nous sommes persuadés que le bon sens guidera les décisions des MJ.

Avant d'envisager la création de nouveaux sorts, vous devriez toutefois explorer les différents «grimoires» existants... Ils sont déjà bien fournis et des mises à jour viendront encore les enrichir au fil du temps.

Note :

Si vous avez besoin d'aide ou de conseils pour la création d'une Race, d'une Culture, d'une Profession, ou d'un sort, n'hésitez pas à venir sur les forums du site: <http://www.oeil-noir.com>.

GÉOGRAPHIE DU CONTINENT

Vous trouverez à la page suivante, une carte générale du continent arkanien, mais elle n'est là que pour présenter Arkania à ceux qui ne le connaissent pas encore et son format n'offre pas une qualité d'impression correcte. Une carte plus détaillée et prévue pour être imprimée est à votre disposition en format A4 et A3 dans la rubrique «Téléchargement» du site : <http://www.oeil-noir.com>.

Des cartes régionales en français et encore plus détaillées seront proposées au fil des numéros des Chroniques d'Arkania.

Note : Chaque numéro traitera d'une région particulière (avec parfois 2 ou plusieurs numéros si la région est trop vaste). Outre la carte détaillée de la région traitée, nous tenterons de vous livrer le maximum d'informations la concernant : monnaie et tarifs locaux, flore, faune, villes, temples, académies de guerriers et de magie, etc...

L'ÉCRAN DU MAÎTRE DE JEU

Un écran de MJ regroupant les informations utiles en cours de jeu, est à votre disposition dans la rubrique «Téléchargement» du site : <http://www.oeil-noir.com>.

CONSEILS AUX MJ DÉBUTANTS

En tant que Maître de Jeu, vous devrez asseoir votre «autorité» et déjouer parfois les ruses des joueurs qui ne sont pas toujours de «bonne foi». Appliquez la règle élémentaire : «ce qui est dit, est fait ; ce qui n'est pas dit n'est pas fait». Si un jour on vous dit : «*Je ne l'ai pas dit, mais il est évident que....*», refusez cette action : rien n'est «évident».

A l'inverse, ce qui est «dit» doit être considéré comme «accompli» pour éviter les dérives du genre :

- «*Je disais cela pour plaisanter, je ne l'ai pas réellement fait*» (ou dit).

Vos joueurs prendront ainsi rapidement l'habitude de détailler leurs actions, sans faire de «hors jeu» et vous éviterez bien des polémiques.

En établissant dès le départ des règles «claires», vous éviterez une mauvaise ambiance autour de la table.

Veillez à être objectif, équitable et juste, mais ferme aussi. Ne laissez pas les joueurs faire n'importe quoi sous prétexte qu'ils jouent dans un monde «fantastique». Comme dans la vie réelle, toute action, bonne ou mauvaise, a des conséquences logiques. Même si le Jeu de Rôle est avant tout un jeu, et que le but est de s'amuser, les joueurs doivent garder un certain «réalisme» dans leurs propos et leurs actions (et en accepter les conséquences), pour conserver une bonne ambiance. Par contre, laissez à vos joueurs leur liberté d'actions (si celles-ci sont cohérentes) : un personnage peut toujours tenter de faire quelque chose, même s'il ne l'a jamais fait avant, et n'a pas l'Aptitude pour ça. Utilisez les Aptitudes alternatives et appliquez les «malus» logiques, mais laissez-le tenter. Rien n'est plus frustrant qu'un MJ qui refuse de telles tentatives.

ARKANIEN



PERSONNAGES



PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS.

Vous trouverez dans les pages suivantes, dix personnages pré-tirés. Dans ce numéro «Hors Série», un évident manque de place nous a obligé à omettre les personnages pratiquant la magie ne pouvant lister les sorts correspondant. Toutefois, si vous voulez vraiment un magicien, vous pouvez le créer vous-même en suivant la procédure de création de personnage de la page 59, et en récupérant les informations utiles sur le site : <http://www.oeil-noir.com>

MIDLANDAIS, ANDERGASTIEN/POSTRIEN, CHASSEUR GARDE CHASSE.

Niveau : 1

Points d'Expérience : 0

Crédit en Points d'Expérience : 0

Race : Humain Midlandais

Culture : Andergastien/ Nostrien

Profession : Chasseur Garde chasse

COU : 12	FOR : 12	AGI : 12	DEX : 13
CON : 12	CHA : 11	InTE : 12	InTU : 12

Niveau Social : 6

Energie Vitale : 29 PV

RM : 3

END : 32

Santé Mentale : 25

ATT de Base : 7	PRD de Base : 7
C. à Dist. de Base : 7	INI de Base : 10

Poids Portable : 1200 onces

Aptitudes de Combat :

Poignard/Dagues : 6 (10/10)

Bagarre : 4 (9/9)

Haches et masses : 5 (10/9)

Lutte : 5 (10/9)

Lances : 4 (9/9)

Javelots : 1 (8)

Arc : 7 (14)

Aptitudes Physiques :

Athlétisme : 1

Volonté : 3

Contrôle du Corps : 4

Mouvements Silencieux : 6

Dissimulation : 6

Beuverie : 1

Equitation : 4

Escalader : 4

Nager : 4

Perception : 7

Imitation de voix : 4

Aptitudes Sociales :

Etiquette : 2

Aptitudes de Survie :

Orientation : 4

Survie : 7

Pister : 7

Prévision du Temps : 3

Pièges : 4

Attacher/détacher : 3

Pêcher (à la ligne) : 2

Aptitudes de Connaissance :

Conte et Légendes : 2

Connaissance des religions : 1

Connaissance des plantes : 2

Connaissance des animaux : 4

Héraldique : 1

Langages et Ecritures :

Langue Maternelle : Garethi (INT-2) 10

Lire et Ecrire la langue maternelle : 3

Autres langues parlées :

Thorwalian : 4

Lire et écrire : -

Aptitudes Artisanales :

Agriculture : 1

Traiter les blessures : 3

Travail du cuir : 3

Travail du bois : 6

Cuisiner : 4

Tailleur/Confection de vêtements : 3

Traiter les Poisons : 3

Forgeron : 1

Archerie : 2

Traiter les Maladies : +2

Tanneur/Fourreur : +3

Capacités Spéciales :

- Maître de l'Improvisation.

- Tireur d'Elite

- Connaissance des Terrains (Forêts).

Désavantages :

-Arrogance 4

- Curiosité 4

- Superstition 3

Armes : -

Protection : -

Bourse : 21 PO + 6 PA

Equipement : Vêtements solides et résistants aux intempéries, une arme de chasse au choix, un poignard ou une dague, matériel pour 3 pièges à animaux, un sac à dos, une outre d'eau, pains, pierre à feu et amadou, sac de couchage et une petite tente.

Coût réduits sur futures Capacités Spéciales :

- Connaissance locale (la principale réserve de chasse)

ΠΑΙΠ, ΠΑΙΠ DE L'ENCLUME, ΜΕΡΣΕΠΑΙΡΕ.

Niveau : 1

Points d'Expérience : 0

Crédit en Points d'Expérience : 0

Race : Nain

Culture : Nain de l'enclume

Profession : Mercenaire

COU : 13	FOR : 14	AGI : 11	DEX : 13
CON : 14	CHA : 10	InTE : 10	InTU : 11

Niveau Social : 5

Energie Vitale : 37 PV

RM : 4

END : 38

Santé Mentale : 24

ATT de Base : 8	PRD de Base : 7
C. à Dist. de Base : 8	INI de Base : 10

Poids Portable : 1400 onces

Aptitudes de Combat :

Bagarre : 4 (10/09)

Haches et masses : 7 (13/09)

Dagues : 3 (9/9)

Sabres : 0 (8/7)

Dagues/Poignards de jet : 0 (08)

Lutte : 6 (11/10)

Lances : 0 (8/7)

Arbalètes : 6 (14)

Fronces : 0 (8)

Armes à Chaînes : 0 (08/07)

Armes d'Infanterie : 3 (09/09)

Haches et Masses à 2 Mains : 7 (13/09)

Hache de Jet : 0 (08)

Aptitudes Physiques :

Contrôle du Corps : 2

Mouvements Silencieux : 2

Escalader : 2

Nager : -3 (Inaptitude)

Dissimulation : 1

Danser : 0

Chanter : 0

Beuverie : 7

Perception : 0

Volonté : 6

Athlétisme : 3

Equitation : 2

Acrobaties : -3

Aptitudes Sociales :

Nature Humaine : 2

Baratin : 1

Etiquette : -1

Aptitudes de Survie :

Orientation : 2

Survie : 2

Pister : 2

Attacher/détacher : 1

Pêche à la ligne : 1

Pièges : 2

Prévision du temps : -1

Aptitudes de Connaissance :

Compter/Calculer : 0

Connaissance des Contes et Légendes : 2

Connaissance des religions : 1

Connaissance des animaux : 2

Connaissance de la pierre : 4

Ingénierie/Mécanique : 5

Estimer la Valeur d'un Objet : 5

Connaissance des lois : 1

Héraldique : 4

Art de la Guerre : 4

Langages et Ecritures :

Langue Maternelle : Rogolan (INT-2) 8

Autres langues parlées :

Garethi : 6

Oloarkh : 4

Lire et écrire :

Runes Naines : 0

Aptitudes Artisanales :

Cuisiner : 0

Peindre/Dessiner : 0

Tailleur/Confection de vêtements : 1

Travail du cuir : 4

Travail du bois : 5

Traiter les blessures : 5

Forgeron : 5

Conduire (Chariots...) : 2

Ingénierie Légère : 2

Industries Minières/Mines : 4

Tricher : 2

Capacités Spéciales :

- Habitude de l'armure II (Cotte de maille)

- Arme sans gêne I

- Combat au bouclier I

Avantages :

- Nez de Nain

- Endurant

- Vision dans la pénombre

- Résistance aux Maladies

- Résistance aux poisons Minéraux

Désavantages :

- Avidité 5

- Peur de la mer 5

- Inaptitude à Nager

- Peur des araignées 8

- Tempérament violent 6

Armes : Hache de guerre naine (1d+4), arbalète

légère avec 10 carreaux, 1 dague

Protection : Cotte de mailles (PR 4), des sous-vête-

ments capitonnés

Vêtements civils : Bottes de cuir, pantalon en laine,

ceinture, tunique, gants de cuir, cape .

Bourse : 12 PO + 12 PA

Equipement : sac à dos en cuir, 1 couteau de tra-

vail, briquet, mèche d'amadou, gourde 1L, couver-

ture, 1 plat, des couverts, 1 bouteille d'alcool et des

dés à jouer.

PERSONNAGES

MIDLANDAIS, ANDERGASTIEN, EXPLORATEUR

Niveau : 1

Points d'Expérience : 0

Crédit en Points d'Expérience : 0

Race : Humain Midlandais

Culture : Andergastien

Profession : Explorateur

COU : 13	FOR : 11	AGI : 10	DEX : 11
CON : 12	CHA : 10	InTE : 13	InTU : 12

Niveau Social : 7

Energie Vitale : 29 PV

RM : 4

END : 30

Santé Mentale : 27

ATT de Base : 7	PRD de Base : 7
C. à Dist. de Base : 7	INI de Base : 10

Poids Portable : 1100 onces

Aptitudes de Combat :

Bagarre : 1 (8/7)

Haches et masses : 2 (9/7)

Dagues : 1 (8/7)

Sabres : 7 (11/10)

Lutte : 2 (7/9)

Lances : 1 (7/8.)

Arbalètes : 1 (8.)

Javelots : 1 (8.)

Aptitudes Physiques :

Contrôle du Corps : 1

Mouvements Silencieux : 1

Escalader : 4

Nager : 5

Dissimulation : 3

Danser : 0

Chanter : 0

Beuverie : 1

Perception : 4

Volonté : 4

Athlétisme : 4

Equitation : 3

Aptitudes Sociales :

Nature Humaine : 1

Baratin : 2

Etiquette : 3

Aptitudes de Survie :

Orientation : 4

Survie : 4

Pister : 3

Prévision du Temps : 2

Pièges : 5

Attacher/détacher : 5

Pêcher (à la ligne) : 5

Aptitudes de Connaissance :

Compter/Calculer : 4

Conte et Légendes : 4

Théologie et Cultes : 4

Botanique : 4

Connaissance des Arcanes : 5

Connaissance des Langues : 3

Estimer la Valeur d'un Objet : 3

Ingénierie Légère : 6

Ingénierie : 1

Alchimie : 2

Géographie : 2

Astronomie : 2

Héraldique : 1

Histoire : 4

Lois : 1

Langages et Ecritures :

Langue Maternelle : Garethi (INT-2) 11

Lire et Ecrire la langue maternelle : 6

Autres langues parlées :

Oloarkh : 1

Ologhaijan : 1

Thorwalian : 2

gjarskerlandais : 6

svelltalien : 6

Rogolan (nain) : 2

Isdira (elfe) : 2

Lire et écrire :

Thorwalian 4

svelltalien 4

Aptitudes Artisanales :

Agriculture : 1

Cuisiner : 5

Peindre/Dessiner : 4

Cartographie : 5

Tailleur/Confection de vêtements : 1

Travail du cuir : 1

Travail du bois : 2

Traiter les blessures : 5

Traiter les Poisons : 1

Bateaux : 1

Forgeron : 1

Crocheter : 1

Traiter l'Ame/Esprit : 5

Capacités Spéciales :

- Maître de l'Improvisation.

- Savoir Utile de Nandus

- Connaissance des Terrains (Forêts).

Désavantages :

- Code de conduite (Principes : loyauté, courage et honneur)

- Curiosité 5.

Armes : Sabre + une dague

Protection :

Vêtements civils : Vêtements résistants et imperméables, grosses bottes, manteau de pluie.

Bourse : 3 PO + 43 PA

Equipement : sac à dos, étui en cuir imperméable (pour cartes ou écrits), fusain, 20 feuilles de papier simple, journal personnel, loupe.

PAÏN, PAÏN DES COLLINES, GUERRIER DE XORLOCSH.

Niveau : 1

Points d'Expérience : 0

Crédit en Points d'Expérience : 0

Race : Nain

Culture : Nain des collines

Profession : Guerrier de Xorlocsh

COU : 12	FOR : 13	AGI : 10	DEX : 11
CON : 14	CHA : 09	InTE : 09	InTU : 12

Niveau Social : 8

Energie Vitale : 33 PV

RM : 3

END : 34

Santé Mentale : 22

ATT de Base : 7	PRD de Base : 7
C. à Dist. de Base : 7	INI de Base : 09

Poids Portable : 1300 onces

Aptitudes de Combat :

Bagarre : 5 (10/09)

Haches et masses : 9 (12/11)

Dagues : 3 (9/8)

Sabres : 0 (7/7)

Dagues/Poignards de jet : 0 (07)

Lutte : 5 (10/09)

Lances : 5 (10/09)

Arbalètes : 8 (15)

Frondes : 1 (8.)

Armes de siège : 3 (10)

Armes à Chaînes : 3 (09/08)

Armes d'Infanterie : 5 (10/09)

Haches et Masses à 2 Mains : 3 (09/08)

Hache de Jet : 3 (10)

Aptitudes Physiques :

Contrôle du Corps : 4

Mouvements Silencieux : 4

Escalader : 2

Nager : -1 (Inaptitude)

Dissimulation : 2

Danser : 0

Chanter : 0

Beuverie : 5

Perception : 2

Volonté : 7

Athlétisme : 2

Equitation : -1 (inactivé)

Aptitudes Sociales :

Nature Humaine : 1

Baratin : 1

Etiquette : 2

Aptitudes de Survie :

Orientation : 2

Survie : 4

Pister : 2

Attacher/détacher : 1

Aptitudes de Connaissance :

Compter/Calculer : 3

Connaissance des Contes et Légendes : 5

Connaissance des religions : 3

Connaissance de la pierre : 2

Ingénierie : 4

Estimer la Valeur d'un Objet : 5

Histoire : 3

Art de la Guerre : 4

(Spec : Combat contre les dragons)

Connaissance des Arcanes : 3

(Spec Magie draconique)

Connaissance des lois : 1

Héraldique : 4

Connaissance de la Magie (Magie Draconique)

Connaissance des animaux (Dragons)

Langages et Ecritures :

Langue Maternelle : Rogolan (INT-2) 7

Autres langues parlées :

Garethi : 5

Lire et écrire :

Rogolan : 6

Garethi : 4

Aptitudes Artisanales :

Cuisiner : 6

Peindre/Dessiner : 0

Tailleur/Confection de vêtements : 0

Travail du cuir : 3

Travail du bois : 1

Traiter les blessures : 3

Forgeron : 6

Elevage : 1

Conduire (Chariots...): 1

Capacités Spéciales :

- Habitude de l'armire 1 (Cotte de maille)

Avantages :

- Enseignement Académique (Guerrier)

- Nez de Nain

- Difficile à Ensorceler

- Vision dans la pénombre

- Résistance aux Maladies

- Résistance aux poisons Minéraux

Désavantages :

- Avidité 6

- Peur de la mer 7

- Inaptitude à Nager

- Code de conduite

- Esprit Vindictif Accru (Envers les Dragons) 9

- Préjugés (Envers toutes les créatures à écailles) 6

- Préjugés (Envers les elfes) 2

- Irritabilité 4

- Recherché II

Armes : Hache de Guerre Naine (1d+4)

Protection : Cotte de maille (PR 4)

Vêtements civils : Bottes de cuir, pantalon, ceinture, tunique, gants de cuir, cape .

Bourse : 3 PO + 15 PA

Equipement : sac à dos en cuir, briquet, mèche d'amadou, lampe à huile naine, 1L d'huile, gourde 1L, couverture, corde, 3 fioles d'eau de vie.

KURGAS, CLAN KURGAN, GUERRIER TRIBAL TROLLZACKER.

Niveau : 1
Points d'Expérience : 0
Crédit en Points d'Expérience : 0

Race : Kurgas
Culture : Clan kurgan
Profession : Guerrier Tribal Trollzacker

COU : 14	FOR : 14	AGI : 12	DEX : 12
CON : 14	CHA : 11	InTE : 09	InTU : 12

Niveau Social : 5
Energie Vitale : 33 PV
RM : 2
END : 46
Santé Mentale : 24

ATT de Base : 8	PRD de Base : 8
C. à Dist. de Base : 8	INI de Base : 10

Poids Portable : 1400 onces

Aptitudes de Combat :
Bagarre : 7 (12/11)
Haches et masses : 3 (10/9)
Haches et Masses à 2 Mains D : 5 (11/10)
Lutte : 3 (10/9)
Lances : 3 (10/9.)
Fronces : 2
Haches de Jet : 6
Armes tranchantes : 4
Armes tranchantes à 2 mains : 4

Aptitudes Physiques :
Contrôle du Corps : 4
Mouvements Silencieux : 4
Escalade : 4
Nager : 4
Dissimulation : 3
Danser : 0
Chanter : 0
Beuverie : 0
Perception : 4
Volonté : 3
Athlétisme : 5

Aptitudes Sociales :
Nature Humaine : 3
Baratin : -1

Aptitudes de Survie :
Orientation : 3
Survie : 4
Pister : 4
Prévision du Temps : 1
Pièges : 0
Pêcher (à la ligne) : 4

Aptitudes de Connaissance :

Compter/Calculer : 3
Conte et Légendes : 4
Connaissance des religions : 1
Connaissance des plantes : 4
Connaissance des animaux : 4

Langages et Ecritures :

Langue Maternelle : Zulchammaqra (INT-2) 7
Lire et Ecrire la langue maternelle : 4

Autres langues parlées :

Garethie : 6

Troll : 4

Lire et écrire :

Garethi : 4

Aptitudes Artisanales :

Cuisiner : 3
Peindre/Dessiner : 0
Tailleur/Confection de vêtements : 1
Travail du cuir : 3
Travail du bois : 3
Traiter les blessures : 6
Travail des pierres à feu : 4

Capacités Spéciales :

- Connaissance des terrains (Montagnes)
- Assaut
- Coup puissant
- Technique de combat sans armes :
Poing de marteau

Avantages :

- En fer
- Endurant

Désavantages :

- Peur des grands espaces 5
- Groupe Marginal
- Physique peu attrayant
- Tempérament violent / Irritabilité 4

Armes : Hache de combat à deux mains : 2 D + 2

Protection :

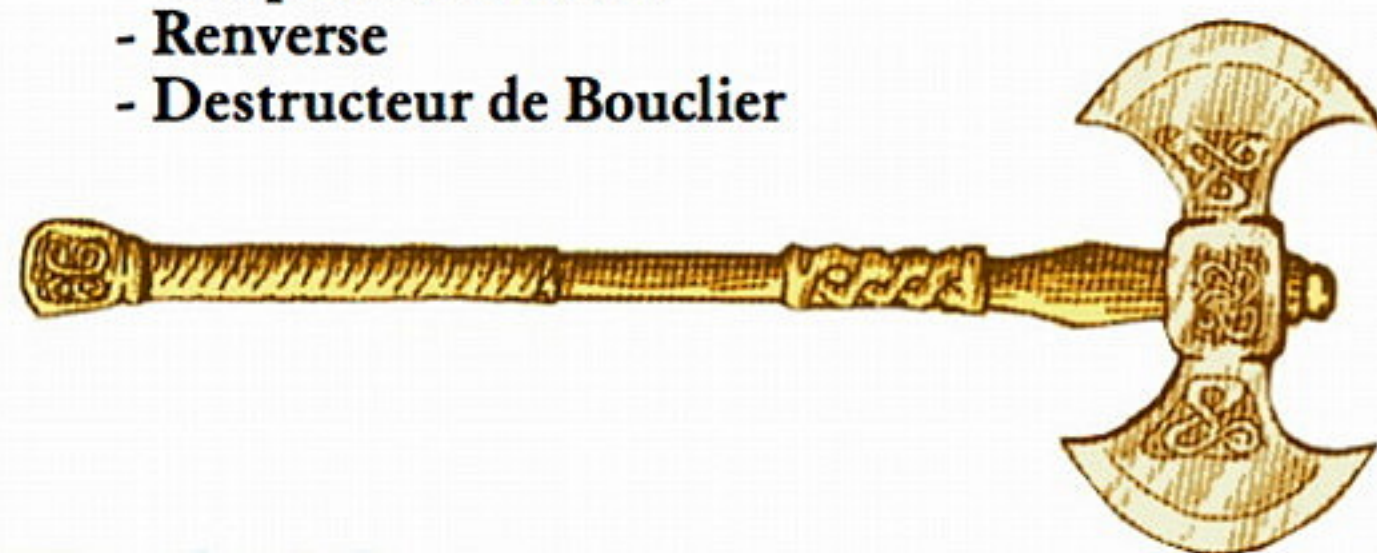
Vêtements civils : Vêtements résistants et imperméables, grosses bottes, manteau de pluie.

Bourse : 10 PO + 35 PA

Equipement : Vêtements simples, bottes, cape, Hache de combat Barbare (à 2 mains), Poignard

Coût réduit sur futures Capacités Spéciales :

- Coup de Libération
- Renverse
- Destructeur de Bouclier



HOMME DES BOIS, TRIBU DES JUNGLES, GUERRIER TRIBAL.

Niveau : 1

Points d'Expérience : 0

Crédit en Points d'Expérience : 0

Race : Homme des Bois

Culture : Tribu des Jungles

Profession : Guerrier Tribal

COU : 12	FOR : 11	AGI : 14	DEX : 12
CON : 13	CHA : 12	InTE : 09	InTU : 11

Niveau Social : 3

Energie Vitale : 27 PV

RM : 1

END : 34

Santé Mentale : 22

ATT de Base : 7	PRD de Base : 7
C. à Dist. de Base : 7	INI de Base : 10

Poids Portable : 1100 onces

Aptitudes de Combat :

Bagarre : 5 (10/09)

Haches et masses : 3 (9/8)

Dagues : 5 (10/9)

Sabres : 0 (7/7)

Dagues/Poignards de jet : 0 (07)

Lutte : 2 (10/09)

Lances : 9 (12/11)

Sarbacane: 8 (15)

Aptitudes Physiques :

Contrôle du Corps : 8

Mouvements Silencieux : 8

Escalader : 7

Nager : 4

Dissimulation : 7

Danser : 2

Chanter : 0

Beuverie : -2

Perception : 8

Volonté : 3

Athlétisme : 4

Acrobatie: 4

Imitation de voix: 1

Aptitudes Sociales :

Nature Humaine : 0

Baratin : 0

Masquarade/ se déguiser: -1(Inactivé)

Aptitudes de Survie :

Orientation : 7

Survie : 6

Pister : 7

Pièges: 1

Pêche à la ligne: 1

Aptitudes de Connaissance :

Compter/Calculer : 1

Connaissance des Contes et Légendes : 0

Connaissance des religions: 0

Connaissance des animaux: 5

Connaissance des plantes: 5

Astronomie: 2

Anatomie (Pas peur de la mort): 3

Langages et Ecritures :

Langue Maternelle : Mohic (INT-2) 7

Autres langues parlées :

Garethi: 3

Lire et écrire : -

Aptitudes Artisanales :

Cuisiner : 0

Peindre/Dessiner : 1

Tailleur/Confection de vêtements : 2

Travail du cuir : 3

Travail du bois : 5

Traiter les blessures : 6

Traiter les poisons: 6

Traiter les Maladies: 6

Bateaux: 3

Capacités Spéciales :

- Connaissance des Terrains (Jungles)

- Réflexes de Combat

- Esquives I

- Technique de Combat sans arme: Hruruzat

Avantages :

- Sens du danger

Désavantages :

- Peur de la mer 5

- Vanité

- Superstition 5

- Curiosité

- Craint le froid

Armes : Lance Tribal à pointe en pierre taillée 1D6+3, Sarbacane

Protection: -

Vêtements civils : Pagne, chaussures souples montant au dessus des chevilles, colier de dents d'animaux

Bourse : 27 PA

Equipement : Ssac à dos en peau, carquois, 25 flèches, 1 pierre à feu, une outre d'eau, bol en bois, pilon en bois, fourreau pour sarbacane, tam-tam, 3 viandes fumées, 1 corde de 20m, 3 petites fioles d'eau de vie et 8 bandages propres.



MIDLANDAIS, SVELLTALIEN, MERCENAIRE GARDE DU CORPS.

Niveau : 1

Points d'Expérience : 0

Crédit en Points d'Expérience : 0

Race : Humain Midlandais

Culture : Svelltalien

Profession : Mercenaire - variante «garde du corps»

COU : 12	FOR : 12	AGI : 12	DEX : 13
CON : 12	CHA : 11	InTE : 12	InTU : 12

Niveau Social : 6

Energie Vitale : 32 PV

RM : 3

END : 34

Santé Mentale : 26

ATT de Base : 8	PRD de Base : 8
C. à Dist. de Base : 7	INI de Base : 11

Poids Portable : 1200 onces

Aptitudes de Combat :

Bagarre : 6 (11/11)

Haches et masses : 1 (9/8)

Lutte : 6 (11/11)

Lances : 1 (9/8)

Arc : 1 (14)

Poignard/Dague : 4 (10/10)

Epées : 5 (11/10)

Aptitudes Physiques :

Athlétisme : 3

Volonté : 5

Contrôle du Corps : 3

Mouvements Silencieux : 3

Dissimulation : 2

Beuverie : 4

Equitation : 2

Escalader : 1

Nager : 1

Perception : 4

Danser : 1

Aptitudes Sociales :

Etiquette : 3

Sens de la Rue : 1

Nature Humaine : 4

Aptitudes de Survie :

Orientation : 2

Survie : 3

Pister : 1

Prévision du Temps : 0

Pièges : 1

Attacher/détacher : 2

Pêcher (à la ligne) : 0

Aptitudes de Connaissance :

Conte et Légendes : 2

Connaissance des plantes : 1

Connaissance des animaux : 3

Héraldique : 2

Art de la Guerre : 3

Connaissance des lois : 2

Evaluer la Valeur : 2

Connaissance des Arcanes : 2

Langages et Ecritures :

Langue Maternelle : Garethi (INT-2) 10

Lire et Ecrire la langue maternelle : -

Autres langues parlées :

Ologhaïjan : 4

Thorwalian : 4

Lire et écrire : -

Aptitudes Artisanales :

Traiter les blessures : 3

Travail du cuir : 3

Travail du bois : 2

Cuisiner : 1

Tailleur/Confection de vêtements : 3

Traiter les Poisons : 2

Elevage : 1

Conduire les chariots : 1

Capacités Spéciales :

- Habitude de l'armure I.

- Vigilance

- Armes improvisées

- Réflexes de combat

- Dégainage rapide

Technique de combat à mains Nues:

Mercenario ou Ecole d'Unau

Avantages : -

Désavantages :

- Arrogance : 5

- Curiosité : 6

- Superstition : 4

- Peur de la mer : 5

Armes : une arme selon la spécialisation, une arme secondaire (principalement dague ou épée courte)

Protection : une armure légère (EC 3 max)

Vêtements civils : -

Bourse : 21 PO + 6 PA

Equipement : Vêtements solides en matériaux simples, de bonnes chaussures, un manteau (avec l'insigne de l'unité cousue), des couverts et une gamelle dans un sac en toile, des dés, une bouteille d'eau de vie, un petit couteau de travail, une bouteille ou une outre d'eau, un sac de couchage ou deux couvertures.

THORWALIAN, THORWALK, PIRATE.

Niveau : 1

Points d'Expérience : 0

Crédit en Points d'Expérience : 0

Race : Thorwalian

Culture : Thorwalk

Profession : Pirate

COU : 13	FOR : 12	AGI : 12	DEX : 11
CON : 12	CHA : 10	InTE : 11	InTU : 12

Niveau Social : 6

Energie Vitale : 29 PV

RM : 2

END : 31

Santé Mentale : 25

ATT de Base : 7	PRD de Base : 7
C. à Dist. de Base : 7	INI de Base : 10

Poids Portable : 1200 onces

Aptitudes de Combat :

Bagarre : 5 (10/09)

Haches et masses : 3 (9/8)

Hache de Jet : 2 (09)

Haches et Masses à 2 Mains : 1 (8/7)

Dagues/Poignards de jet : 4 (11)

Sabres : 4 (9/9)

Poignard/Dagues : 3 (9/8)

Aptitudes Physiques :

Athlétisme : 5

Beuverie : 8

Perception : 4

Contrôle du Corps : 5

Nager : 5

Escalade : 5

Volonté : 4

Mouvements Silencieux : 3

Pickpocket : 3

Aptitudes Sociales :

Nature Humaine : 1

Baratin : 5

Sens de la rue : 1

Séduction : 5

Enseigner : 7

Persuader/Convaincre : 2

Aptitudes de Survie :

Orientation : 4

Survie : 2

Pister : 5

Attacher/détacher : 4

Pêche à la ligne : 4

Pêche (en mer) : 5

Pièges : 5

Prévision du temps : 5

Aptitudes de Connaissance :

Connaissance des Contes et Légendes : 5

Connaissance des religions : 1

Estimer la Valeur d'un Objet : 2

Astronomie : 1

Géographie : 2

Art de la Guerre : 2

Langages et Ecritures :

Langue Maternelle : Thorwalian (INT-2) 9

Autres langues parlées :

Garethi : 7

Lire et écrire :

Charypto (Mer du Sud) : 4

Aptitudes Artisanales :

Cuisiner : 0

Travail du cuir : 2

Travail du bois : 3

Traiter les blessures : 1

Cordier : 2

Mécanique : 5

Navigation : 4

Bateaux : 5

Capacités Spéciales :

- Connaissance des Terrains (Mer)

- Combat dans l'eau

Avantages :

- Equilibre

- Objet spécial

Désavantages :

- Avidité 7

- Superstition 5

- Tempérament violent 5

- Curiosité 7

Armes : une arme de combat rapproché, une arme de jet

Protection : Cotte de mailles (PR 4), des sous-vêtements capitonnés

Vêtements civils : Bottes de cuir, pantalon en laine, ceinture, tunique, gants de cuir, cape .

Bourse : 21 PO + 6 PA

Equipement : Des vêtements appropriés, un couteau de travail ou un poignard, une gaffe ou un grappin d'abordage, un hamac, une couverture de laine, une outre de vin ou une bouteille d'eau-de-vie.

Coût réduits sur futures capacités Spéciales :

- Combat dans l'Eau

- Pratique Martiale de Combat sans Arme (Poing de Marteau).

- Connaissance des Terrains (Montagnes ou Glaces)

TULAMIDE, NOVADI, GUERRIER DU DÉSERT.

Niveau : 1

Points d'Expérience : 0

Crédit en Points d'Expérience : 0

Race : Humain Tulamide

Culture : Novadi

Profession : Guerrier du désert

COU : 14	FOR : 10	AGI : 12	DEX : 10
CON : 13	CHA : 10	InTE : 10	InTU : 11

Niveau Social : 9

Energie Vitale : 28 PV

RM : 3

END : 33

Santé Mentale : 25

ATT de Base : 7	PRD de Base : 7
C. à Dist. de Base : 6	INI de Base : 10

Poids Portable : 1000 onces

Aptitudes de Combat :

Bagarre : 4 (9/9)

Haches et masses : 0 (7/7)

Lutte : 5 (10/09)

Lances : 4 (9/9)

Arc : 1 (7)

Poignard/Dague : 5 (12/7)

Sabres : 6 (10/10)

Dagues/Poignards de jet : 2 (8)

Lances à Cheval : 6 (13)

Javelots : 6 (12)

Aptitudes Physiques :

Athlétisme : 5

Volonté : 3

Contrôle du Corps : 5

Mouvements Silencieux : 5

Dissimulation : 4

Beuverie : 3

Equitation : 8

Escalader : 2

Nager : -1 (Inactif)

Perception : 5

Danser : 3

Chanter : 0

Acrobatie : 2

Aptitudes Sociales :

Etiquette : 1

Nature Humaine : 4

Baratin : 2

Enseigner : 7

Aptitudes de Survie :

Orientation : 5

Survie : 5

Pister : 3

Attacher/détacher : 3

Aptitudes de Connaissance :

Conte et Légendes : 2

Calculer : 1

Connaissance des religions : 3

Connaissance des plantes : 1

Connaissance des animaux : 1

Connaissance des langues : 1

Art de la Guerre : 1

Connaissance des lois : 3

Evaluer la Valeur : 1

Astronomie : 1

Jeux de plateaux : 2

Langages et Ecritures :

Langue Maternelle : Tulamide (INT-2) 8

Lire et Ecrire la langue maternelle : -

Autres langues parlées :

Garethi : 6

Lire et écrire : -

Aptitudes Artisanales :

Traiter les blessures : 6

Travail du cuir : 2

Travail du bois : 2

Cuisiner : 1

Peindre/Dessiner : 1

Tailleur/Confection de vêtements : 2

Elevage : 1

Bateaux : -1 (inactif)

Dresser les Animaux : 2

Capacités Spéciales :

- Connaissance des Terrains : (Désert)

- Combat à cheval

- Combat sans arme : Ecole d'Accra

Avantages :

- Résistance à la Chaleur

- Sens de l'Orientation

- ouïe développée

Désavantages :

- Arrogance 5

- Peu attrayant

- Claustrophobie 5

- Peur de la mer 3

- Nourriture Restrictive

- Esprit de vengeance 5

- Vanité

Armes : 1 sabre 1D+3 avec un signe particulier sur le pommeau, 2 dagues 1D+1, 1 javelot

Protection : 1 veste de cuir cloutée PR4

Vêtements civils : 1 cape, 1 pantalon, 1 paire de gants en cuir, 1 paire de bottes en cuir remontant jusqu'aux genoux, 1 poncho en peaux de bêtes, 1 paire de sandales en cuir, 2 chemises (le tout en noir)

Bourse : 7 PO + 2 PA + 9PB

Equipement : 1 sac à dos en cuir, 1 sacoche en cuir, 1 couverture, 2 pierres à feu, 2 mèches, 2 gourdes

Coût réduit sur futures capacités Spéciales :

- Chevaux de guerre

- Tir à cheval

- Réflexes de combat

TULAMIDE, AMAZONE, GUERRIÈRE AMAZONE.

Niveau : 1

Points d'Expérience : 0

Crédit en Points d'Expérience : 0

Race : Tulamide

Culture : Amazone

Profession : Guerrière Amazone

COU : 13	FOR : 11	AGI : 12	DEX : 12
CON : 14	CHA : 12	InTE : 12	InTU : 12

Niveau Social : 6

Energie Vitale : 32 PV

RM : 4

END : 35

Santé Mentale : 26

ATT de Base : 7	PRD de Base : 7
C. à Dist. de Base : 7	INI de Base : 10

Poids Portable : 1100 onces

Aptitudes de Combat :

Bagarre : 5 (10/09)

Haches et masses : 3 (9/8)

Hache de Jet : 2 (09)

Haches et Masses à 2 Mains : 1 (8/7)

Dagues/Poignards de jet : 4 (11)

Sabres : 4 (9/9)

Poignard/Dagues : 3 (9/8)

Aptitudes Physiques :

Athlétisme: 5

Perception : 5

Contrôle du Corps : 5

Escalade : 5

Volonté : 5

Equitation: 5

Aptitudes Sociales :

Etiquette: 5

Sens de la rue 3

Aptitudes de Survie :

Orientation : 6

Survie : 4

Pister : 4

Aptitudes de Connaissance :

Connaissance des religions: 4

Art de la Guerre : 5

Histoire: 3

Héraldique : 3

Langages et Ecritures :

Langue Maternelle : Garethi 12

Autres langues parlées : -

Lire et écrire : -

Aptitudes Artisanales :

Travail du cuir : 4

Travail du bois : 4

Traiter les blessures : 4

Capacités Spéciales :

- Esquive I

- Main gauche

- Combat à cheval

- Habitude de l'armure I

- Enseigner le combat I

Avantages :

- Enseignement Académique (guerrière)

Désavantages :

- Code de conduite

(Obéissance, Loyauté, Honorabilité)

- Curiosité 5

- Peur de la mer 5

Armes : une arme de combat rapproché, une arme de jet

Protection: Cotte de mailles (PR 4), des sous-vêtements capitonnés

Vêtements civils : Bottes de cuir, pantalon en laine, ceinture, tunique, gants de cuir, cape .

Bourse : 21 PO + 6 PA

Equipement : Des vêtements appropriés, un couteau de travail ou un poignard, une gaffe ou un grappin d'abordage, un hamac, une couverture de laine, une outre de vin ou une bouteille d'eau-de-vie. Cheval de selle éprouvé avec la selle et bride.

Armement d'amazone, Veste de cuir, Casque, un sabre d'Amazone, Pèlerine, Bottes, poignard ou Dague, Sacoche en cuir, Assortiments de soins d'arme.

Coûts réduits sur futures Capacités Spéciales :

Feinte, Réflexes de combat, Tempête de lames, Déguainage rapide



FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM

RACE

(MODIFICATIONS):

CULTURE

(MODIFICATIONS):

PROFESSION

(MODIFICATIONS):

SEXE

AGE

TAILLE

POIDS

COULEUR DE CHEVEUX

COULEUR DES YEUX

ASPECT

Portrait

VILLE

TITRE

STATUT SOCIAL

FAMILLE/ORIGINE/HISTOIRE

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

QUALITÉS & VALEURS DE BASE

	M.C.	DÉPART	ACTUEL
COURAGE			
FORCE			
AGILITÉ			
DEXTÉRITÉ			
CONSTITUTION			
CHARISME			
INTUITION			
INTELLIGENCE			

	MODIF.	DÉPART	ACTUEL	ACHAT	A.MAX
ÉNERGIE VITALE (CON+CON+FOR)/2					
ENDURANCE (COV+CON+AGI)/2					
ÉNERGIE AÉTHÉRIQUE (INT+INT+CHA)/2					
KARMA / OU BADOCISATION					
RÉS. MAGIE (COV+INT+CON)/5					
INT DE BASE (COV+CON+INT+AGI)/5				<input type="checkbox"/> Initiative de combat <input type="checkbox"/> Réflexe de combat	
ATT DE BASE (COV+AGI+FOR)/5					
PRD DE BASE (INT+AGI+FOR)/5					
C. à Dist. BASE (INT+DEX+FOR)/5					

POINTS D'EXPÉRIENCE

TOTAL:

UTILISÉS:

CRÉDIT:

CAPACITÉS SPÉCIALES, DONs & APTITUDES

CAPACITÉS SPÉCIALES (AUTRES QUE COMBAT)						

INI DE BASE:

ARMES & VALEURS D'APTITUDES DE COMBAT

ARMES	TYPE/ЕПС	POIDS	PI	PI/FOR	IPi	MODIF.	ATT	PRD	PI	FACT. RUPT.			

CAPACITÉS SPÉCIALES :

ARMES À DIST.	TYPE/ЕPC	PI	PORTÉE	PI/DISTANCE	CDD	ATT	PROJECTILES									

CAPACITÉS SPÉCIALES :

COMBAT SANS ARME	Pi/FOR	iPi	A††	PRD	Pi (A)
Lutte	10 / 3	+0			
Bagarre	10 / 3	+0			

C. S. / TECHNIQUES :

Protection

BOUCLIER / ARME DE PARADE

Пом	TYPE	INI	POIDS	PRD	FACT. DE RUPT.				

☐ Main gauche (PRD+1),
 ☐ Combat au bouclier I (PDR+2),
 ☐ II (PRD+3),
 ☐ Arme de Parade I / ☐ II

PROTECTION

ARMURE/PROTECTION	PR	ЕПС
Total		
Habitude de l'armure <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III		

ESQVIVE

PRD Base	Enc	Capacités Spéciales	Total
		<input type="checkbox"/> Esquive I (+3)	
		<input type="checkbox"/> Esquive II (+3)	
		<input type="checkbox"/> Esquive III (+3)	
		<input type="checkbox"/> Acrobatic	
<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>

BLESSURES

○○○○○○○○○○
par Blessure : ATT, PRD, AGI, INI -2 ; VI -1

ENERGIE VITALE, ENDURANCE, ETC

	Départ	Modif.	Max	Achat	1/2	1/3	1/4	Actuel
Energie Vitale								
Endurance								

	Départ	Modif.	Max	Achat	Actuel
Energie Astrale					
Karma					

Initiative	INI-Base - Enc	=	+/- Modif	+ D6 =
------------	----------------	---	-----------	--------



EQUIPEMENT, FORTUNE & RELATIONS

VÊTEMENTS :

[illegible]

POURRIURE / Boisson		RATIONS / Poids				POURRIURE / Boisson		RATIONS / Poids			

FORTUNE	1 PO = 10 PA = 100 PB = 1000 PC									
Pièces d'Or										
Pièces d'Argent										
Pièces de Bronze										
Pièces de Cuivre										
Pierres précieuses :										
Autres possessions :										

RELATIONS :

Notes :

ΑΠΙΜΑΥΧ

[illegible]

FEVILLE DE MAGIE

ПОМ:	RACE:	CULTURE:	PROFESSION:
REPRÉSENTATION:	SIGNE:	DONS:	INAPTITUDES:
COV: FOR:	AGI:	DEX: COP:	INTV: INTÉ: RM:

[illegible][illegible]

FEVILLE DE MAGIE

ПОМ:	RACE:	CULTURE:	PROFESSION:
REPRÉSENTATION:	SIGNE:	DOSS:	INAPTITUDES:
COV:	FOR:	AGI:	DEX:
		COPI:	INTV:
			INTÉ:
			RM:

[illegible]

Avantages/Désavantages magiques :
Capacités Spéciales magiques :
Artefacts/Potions :
Notes :

Généralités : (A) sort pouvant être maintenu, A : Action, PA : Points Astraux, Maison : Sort de Maison, Comp : Complexité, RC : Round de Combat, Appr : Difficulté d'apprentissage, Mod : Modifications de Race, Culture et Profession, RM : Résistance à la Magie, PAP : PA Permanent, VAM : Valeur d'Aptitude Magique, PAMR : Points d'Aptitude Magique Restants, Rep : Représentation, ES : Expérience Spéciale, CS : Capacité Spéciale, TdJ : Tour de Jeu, Prep : Préparation. **Signes :** Antimagie, Supplication/Conjuration, Démoniaque, Qualités, Influence, Éléments, Forme, Esprits, Guérison, Clairvoyance, Appel/Invocation, Domination, Illusion, Pouvoir, Limbes, Metamagie, Objet, Dégâts, Télékinésie, Temporel, Transformation/Environnement Communication.

EA	(InTE+InTU+CHA)/2	Mod	Av/Désav	CS	Med	Achat	Max	PA	Actuel
	+	+	+	+	+	+	-	=	=

RM	(COU+InTE+CON)/5	Modifications	Av/Désavant	CS	Actuel
	+		+	+	=

DISTRIBUTION POINTS D'EXPERIENCE

[illegible][illegible][illegible]

PRÉSENTATION DE L'ASSOCIATION «TERRES DE LÉGENDE».

Nous avons précisé dans l'édito de ce numéro, que «Les Chroniques d'Arkania» avaient vu le jour à l'initiative de l'association «Terres de Légende» ; nous nous permettons donc d'ajouter une petite présentation de l'association.

Qui sommes-nous ?

Simplement une poignée de joueurs passionnés par DSA4... Après avoir découvert DSA4 à travers les traductions éparses trouvées sur Internet, nous nous sommes aperçu que ces traductions étaient quelque peu cahotiques, souvent «exotiques» et parfois même incohérentes. Toutefois, elles nous ont permis de comprendre l'immense richesse de ce JdR et les possibilités quasi infinies qu'il offre.

Nous avons donc décidé de tout reprendre à zéro : nous avons acheté les principaux livres allemands, et commencé à les traduire pour notre utilisation «personnelle» (celle de notre table de jeu).

Mais au fur et à mesure de l'avancée de notre travail de traduction, et devant les réactions des joueurs en découvrant ce JdR, l'idée a doucement mûri de créer une association loi 1901, dont le but serait, certes, la promotion du JdR en général, mais surtout de l'Oeil Noir 4 en particulier.

C'est ainsi que l'association «Terres de Légende» a été créée officiellement le 7 août 2007.



Notre but est de faire connaître ce JdR en France le plus largement possible, et qui sait, si nous sommes suffisamment nombreux, peut-être que l'éditeur se décidera un jour à publier à nouveau une version française... ? (il est permis de rêver). Auquel cas, nous nous ferions un réel plaisir d'offrir nos traductions à l'éditeur s'il le souhaite.

Nous tenons tout de même à préciser que nous ne cherchons en aucun cas à tirer un quelconque «profit» de notre travail de traduction, que celui-ci est bénévole et le restera, et que nous ne sommes motivés que par notre passion commune.

Si vous souhaitez en savoir un peu plus, nous soutenir, nous aider, ou même nous rejoindre, vous trouverez toutes les informations utiles sur le site de l'association: <http://www.terres-de-legende.org>

Nous espérons que vous serez nombreux à nous suivre dans cette aventure !

