

Alvantid

Table des matières

P.2 Le choix de la race

P.6 Agent de départ
Temps

P.7 Feuille de personnage et caractéristiques de base du héros

P.9 Exemple de feuille de personnage

P.11 Déplacement
Combat

P.15 La vitalité

P.16 Armes

P.18 Armures

P.21 Les objets

P.24 Compétences

P.29 Expérience et Niveau

P.31 Force mystique

Alvanttid

Bienvenu, mais dépêchez vous ! Il va vite vous falloir créer votre personnage, parce qu'en ce moment ça bouge sur Alvanttid. Ce serait dommage que vous ratiez ça !

Novice : *Avant de commencer une aventure (histoire mise en scène par un Maître du Jeu à l'attention d'un nombre de joueurs variant en général de 2 à 6) ou une quête (ensemble d'aventures se suivant et traitant d'un même sujet), il vous faut établir le statut et les compétences diverses du personnage fictif que vous allez interpréter. A cet effet, vous allez vous constituer ce qui s'appelle une fiche de personnage, de la manière décrite ci-après.*

Le choix de la race :

Votre choix de départ concerne la race du personnage que vous souhaitez incarner.
Vous pouvez choisir entre les 5 races suivantes : humains, chevaliers dragons, elfes, nains, et orcs.

La race détermine certaines aptitudes de base de votre personnage, mais aussi, de manière générale, son appartenance à certains groupes et une antipathie envers d'autres.

Description des races :

Les humains : Ils sont caractérisés par une forte ouverture d'esprit et des capacités physiques et mentales plutôt bien équilibrées.

Les humains débutent avec 10 en adaptation
0 dans les autres caractéristiques de base.

Depuis la scission de l'alliance en deux pôles adverses, le monde des humains s'est scindé en deux, et il vous faudra choisir votre camp dès le départ en appartenant soit à l'ordre du Sang Royal, soit à l'ordre des Princes Félon.

Un peu d'histoire :

L'époque de l'âge d'or, où les humains régnaient en maîtres sur le monde d'Alvanttid n'avait pu être possible que grâce au ralliement de tous les fiefs et de toutes les villes fortifiées sous l'égide d'un seul héros promu roi, le seigneur Ollane.

A la tête de cette incroyable alliance, il avait réussi à force de batailles à repousser les meutes orcs dans des territoires reclus, tout en passant avec les Elfes un pacte de non agression.

Lorsque le danger des meutes eut disparu, naquit la première grande cité: Elvendar. Durant encore un grand nombre d'années les hommes eurent l'esprit occupé par la construction de cet immense ouvrage.

Mais une fois ces travaux terminés, les humains recommencèrent à vaquer à leurs occupations habituelles. Reprurent alors les guerres intestines, les complots et les prises de pouvoir...

Entrevoiant les risques d'une explosion de l'alliance, le roi Ollane lança la construction d'une nouvelle grande cité nommée Antarès, mais cela était trop tard, et l'alliance se scinda en cinq ordres après de violentes invectives et guerres civiles.

L'ordre d'Ollane appelé ordre du Sang Royal restait cependant l'ordre le plus puissant. Ollane voulut alors recréer l'alliance en usant de la force. Les années qui suivirent le virent écraser sans grandes difficultés deux des royaumes dissidents. Les deux autres royaumes, plus éloignés, s'allièrent pour tenter de résister à la pression de plus en plus forte de l'ordre du sang royal. Nolay, maître d'un de ces deux royaumes, comprenant que malgré leur alliance, ils n'arriveraient pas à repousser l'expansion d'Ollane et ayant subit un refus d'assistance de la part de l'ordre des Chevaliers Dragon, prit contact avec les tribus Orcs jadis chassées et leur fit miroiter une possibilité de revanche. Celles-ci alléchées par la perspective de faire cracher ses dents à Ollane, leur ancien bourreau, acceptèrent l'alliance sous la bannière de Nolay.

Nolay était alors assiégé par Ollane en personne dans la ville fortifiée d'Antarès qu'il avait eu la bonne idée de s'accaparer. C'est alors que les meutes qui s'étaient rassemblées, fondirent contre Ollane et ses troupes, les

prenant en tenailles. N'arrivant pas à investir la ville qui se défendait avec rage, Ollane finit par réussir à se replier, notamment grâce à l'aide des Elfes et à regagner la ville royale, poursuivi par les meutes rendues folles, car ivres de revanche.

Là, les orcs se cassèrent les dents contre ses puissantes murailles, et de dépit, attaquèrent d'autres bourgs et places fortifiées, investissant une bonne partie des terres de l'ouest.

La situation se stabilisa ainsi, et a depuis lors, peu changée.

Les humains doivent choisir au départ entre un apprentissage guerrier ou mystique. Celui-ci correspond à la formation acquise durant la jeunesse et rien n'empêche à un héros, par la suite, de changer de voie, s'il en a les capacités et la volonté.

Compétences de base de l'ordre du sang royal pour les guerriers : Mains nues, Esquiver, Maniement du coutelas, Maniement du glaive, Maniement de l'arc court, Etrier d'argent.

Compétences de bases des alchimistes (apprentissage mystique) : Mains nues, Esquiver, Maniement du coutelas, 4 Sortilèges.

Les compétences de bases sont les compétences de départ que maîtrise le héros (voir chap. Compétences).

Les humains du Sang Royal acceptent de s'allier avec les **Elfes**, les **Chevaliers Dragons**, voire avec des **Nains**, même si l'entente cordiale n'a jamais été franchement de mise avec le peuple nain.

Ils considèrent les orcs comme une peuplade méprisable et dangereuse qu'il faut exterminer.

Encore quelques explications :

L'avènement de la caste des princes félons met fin à la période dite de l'âge d'or, durant le règne d'Ollane. Quatre Princes rebelles vont à cette époque donner naissance à quatre nouvelles nations, dont il ne reste maintenant plus qu'une rescapée. Ces Quatre nations s'appelaient Illim, Samwoo, Tolweg, et Stomlep. Samwoo et Stomlep furent reconquises facilement par Ollane peu de temps après leur déclaration d'indépendance.

Ayant assisté à la cuisante défaite de ces états naissants, Illim et Tolweg s'allièrent afin de mieux résister à la reconquête entamée par Ollane. S'emparant de la ville d'Antarès encore en construction, ils en firent le symbole de cette unité naissante et provocante.

Les contrées d'Illime et de Tolweg avaient eu la chance de se situer beaucoup plus à l'ouest que Stomlep et Samwoo, et ainsi n'avaient pratiquement pas de frontière commune avec le royaume de l'Alliance. Cela leur permit une meilleure préparation militaire, mais eut aussi un effet plus inattendu concernant la magie : les mages de ces royaumes lointains méconnaissaient la magie Elfe et un puissant mage répondant au nom de Silgâne avait ouvert, à l'époque de l'âge d'or, sa propre école de magie en parallèle à celle de la capitale. Il s'était ainsi fait bannir par ses pairs, à qui il reprochait de trop suivre les enseignements Elfiques et ainsi d'oublier que l'essence de la magie se situait avant tout dans les arcanes dimensionnelles.

Certains affirment que ce groupe de mages dissidents fut pour une bonne part dans l'éclatement de l'alliance et aussi dans le rapprochement des Princes félons avec les meutes. Dans tous les cas, cette scission dévoila chez les humains deux écoles de magie très différentes se vouant un dédain et une animosité réciproques.

L'ordre des Princes félons est encore de nos jours en fracture avec l'ordre du Sang Royal, et il n'est pas rare de voir dans leurs troupes des héros venant des Meutes, il est plus rare de voir des héros venant de l'ordre des Princes dragons, bien que cela arrive parfois.

Compétences de base de l'ordre des princes félons : Mains nues, Esquiver, Maniement du coutelas, Maniement du glaive, Maniement de la pique, Etrier d'argent.

Compétences de bases des sorciers (apprentissage mystique) : Mains nues, Esquiver, Maniement du coutelas, 4 Sortilèges.

Les compétences de bases sont les compétences de départ que maîtrise le héros (voir chap. Compétences»).

Les humains des Princes félons acceptent de s'allier avec les **Chevaliers Dragons**, les **Nains** (*bien que leur amour des nains ne soit pas foudroyant*), et les **Orcs** qu'ils considèrent comme une race inférieure mais néanmoins utile.

Ils haïssent les Elfes qu'ils considèrent comme des vendus à la cause de l'ordre ennemi.

Les Chevaliers Dragons

Personne ne sait vraiment d'où vient la race des Chevaliers Dragons, une vieille légende raconte que la lignée des Chevaliers Dragon serait le fruit d'un accouplement entre une Elfe et un humain de grande valeur, mais une autre légende raconte qu'une Elfe aurait été inséminée par un dragon rouge et qu'elle aurait ainsi donné naissance à Orée le premier d'entre eux.

Les seules choses dont nous soyons sûr c'est que les Chevaliers Dragons sont plus résistants que les plus robustes humains, et cela malgré leur physique assez fin et plutôt comparable à celui des Elfes, en plus, ils sont apparus sur les monts du sud, venant d'on ne sait où, plus d'un millénaire avant l'âge d'or, et chose très surprenante : aucun étranger n'a jamais vu leurs compagnes, sans que pourtant leur nombre ne cesse de croître. Chose extraordinaire encore s'il en est, c'est qu'ils ont très rapidement pactisé avec les nains de ces montagnes, et aussi avec les dragons rouges vivant à proximité, dont la réputation de créatures acariâtres, solitaires et dangereuses n'est plus à faire.

Les Chevaliers Dragon vivent en petites communautés dans les montagnes du sud, ils descendent peu souvent dans la plaine sauf pour commercer les bijoux et autres armes et breloques créés par les nains, cependant il n'est pas rare de voir certains de ces héros vivre bien plus à l'intérieur des terres une vie d'aventuriers.

Leur fortification la plus imposante est le fief d'Orée qui se trouve en bas du mont Maelstorn, construit par les nains, il semble imprenable. Il faut dire que depuis qu'il existe personne ne s'y est essayé.

Peu de choses filtrent sur ce que pensent vraiment les Princes Dragons des autres ordres, mis à part des Meutes qu'ils pourchassent violemment lorsque celles-ci sont repérées à proximité de leur territoire.

Le chevalier dragon que vous pouvez jouer est un chevalier dragon aventurier qui s'est coupé des siens depuis son enfance et qui a été élevé dans l'ignorance des mystères de sa race.

Ils sont caractérisés par une force et une habileté au combat hors du commun, ainsi que par un côté spartiate soutenu par une grande fierté.

Les Chevaliers Dragons débutent avec 10 en Vivacité Physique, 10 en Habileté, 5 en Résistance
-15 en Mysticisme, -10 en Adaptation
0 dans les autres caractéristiques de base.

Compétences de base des Chevaliers Dragons : Mains nues, Esquiver, Maniement du coutelas, Maniement de l'épée, Maniement de l'épée longue, Maniement d'un bouclier d'avant bras, Maniement de l'arc long, Etrier d'argent.

Les compétences de bases sont les compétences de départ que maîtrise le héros (voir chap. Compétences).

Les Chevaliers Dragons acceptent de s'allier avec les **Humains des deux ordres**, ainsi que les **Nains**. Ils n'apprécient guère les Elfes et vouent une haine mortelle envers les orcs.

Les Elfes

Les Elfes sont des héros vivant habituellement en petites communautés et peuplant plus particulièrement les forêts de l'Est du monde d'Alvantid. Ils vouent une grande ferveur à la nature.

Ils sont considérés par les autres castes comme des héros vifs, lestes et forts d'une excellente habileté à l'arc. Et leur magie est reconnue comme très puissante et très efficace en extérieur. Quant à leur physique tout en finesse, il cache souvent un sens acerbé de la rhétorique.

Les Elfes évitent en général de s'allier avec les membres d'autres races, mis à part les humains de l'ordre du Sang Royal, avec lequel ils ont passé un pacte de coopération il y a plusieurs siècles. L'ordre du Sang Royal s'était alors engagé à ralentir la déforestation du grand Est, et à laisser les Elfes replanter certaines régions en échange de leur aide militaire contre l'ordre des Princes Férons.

Les Elfes s'intéressent peu aux autres races, mais ils n'aiment pas l'arrogance des Princes Dragon, et se méfient de la bêtise destructrice des meutes, quoiqu'ils trouvent parfois celle-ci salutaire, comme lorsqu'une grande cité est rasée et retourne ainsi à l'état naturel.

En fait les Elfes estiment que les Meutes sont le reflet de la nature primitive et brutale qu'il faut savoir contenir, mais qui, en même temps, est source de vie.

Les elfes se caractérisent par une grande habileté au maniement des armes de jet, et une aptitude innée pour le mysticisme, ce sont souvent des combattants polyvalents. Les elfes ont aussi la capacité de voir la nuit comme en plein jour.

Les Elfes débutent avec 10 en Habileté, 5 en Mysticisme, 5 en Adaptation
-5 en Vivacité Physique, -10 en Résistance
0 dans les autres caractéristiques

Les Elfes doivent choisir au départ entre un apprentissage guerrier, ou mystique :

Compétences de base des Elfes guerriers : Mains nues, Esquiver, Maniement du coutelas, Maniement de l'arc long, Maniement du bâton de guerre, Etrier d'argent, Etrier d'or.

Compétences de base des Druides (apprentissage mystique) : Mains nues, Esquiver, Maniement du coutelas, Maniement de l'arc court, 3 sortilèges.

Les compétences de bases sont les compétences de départ que maîtrise le héros (voir chap. Compétences).

Les Elfes acceptent de s'allier avec les **Humains de l'ordre du Sang Royal**, ainsi qu'avec les **Nains** qu'ils adorent charrier, il leur arrivera peut-être aussi d'accepter la compagnie d'un **Chevalier Dragon** si celui-ci reste tout à fait minoritaire dans le groupe.

Les Humains des Princes Félons sont devenus leurs ennemis durant la grande scission, quant aux Orcs, ils les considèrent comme des brutes dangereuses et sans cervelle.

.....
.....
.....

Feuille de personnage et caractéristiques de base du héros :

Novices : Les éléments suivants mettent en place la feuille de personnage, qui est la fiche signalétique du héros que vous allez incarner. La création de cette fiche doit faire preuve du plus grand soin de votre part, parce que c'est d'elle que dépendent les futures capacités de votre héros.

Les dés de pourcentage, appelés aussi dés de 100, sont constitués de 2 dés à 10 faces, l'un pour les dizaine et l'autre pour les unités, en sachant que la numérotation 00 est égale au chiffre 100.

Nom : Inscrire le nom et le numéro de reconnaissance du héros.

Race /Ordre : Inscrire la race et l'ordre auquel appartient le héros (*ex : Humain / Sang Royal*).

Vous allez devoir répartir **70 points + 3 dés à 6 faces** dans les **caractéristiques de base** qui sont : la vivacité physique, l'habileté, la résistance, la volonté, la logique, le mysticisme et l'adaptation (*faites jouer trois fois les 3 dés à 6 faces à vos joueurs, et prenez le plus grand nombre*).

Mais avant de répartir ces points, vous devez déjà choisir la race de votre héros afin de noter les points de bonus et de malus que vous octroie celle-ci.

➤ **Il ne peut pas y avoir un écart de plus de 10 points entre les 3 caractéristiques suivantes :**
Habileté, Vivacité Physique, Résistance.

➤ **Et de 10 points encore, entre ces 2 autres caractéristiques :**
Faculté d'Adaptation, Logique

➤ **Et de 20 points entre :**
Mysticisme, Volonté

➤ **Et il ne peut y avoir un écart de plus de 30 points entre deux caractéristiques.**

Rien n'empêche une caractéristique d'être laissée en négatif, si les 4 points ci-dessus sont respectés.

Vivacité Physique : Elle représente la faculté d'être en forme, et donc de pouvoir soutenir un effort physique important (*elle sert pour calculer la valeur de combat et la valeur de tir*).

Habilité : Elle représente la faculté d'être adroit et précis dans ses gestes (*elle sert pour calculer la valeur de combat et la valeur de tir*).

Résistance : Elle représente la faculté du corps à soutenir diverses maltraitances.

Volonté : Elle représente la faculté de l'esprit à rester intraitable à toutes injonctions, physiques ou morales (*elle sert pour calculer la valeur de combat et la valeur de tir*), (*elle sert pour calculer l'Aura*).

Logique : Elle représente la faculté de comprendre les suites ou les enchaînements logiques dans n'importe quel domaine.

Mysticisme : Elle représente la faculté d'ouvrir son esprit sur les voix mystiques de l'existence (*Elle sert pour calculer l'Aura*).

Adaptation : Elle représente l'habilité du joueur à évoluer dans tous les domaines. Elle sert en grande partie à améliorer ses gains en points d'expérience (*voir chap. Expérience*).

Les caractéristiques suivantes dépendent des caractéristiques de base à partir desquelles elles sont calculées.

Vitalité (tête/corps) : Les points de vitalité correspondent à la santé physique du personnage. Lorsque l'un de ces 2 potentiels tombe à 0 ou en négatif, cela signifie que le héros a sombré dans l'inconscience et qu'il s'est effondré physiquement (*voir chap. Combat, ss chap. La vitalité*).

Il existe 2 nombres pour caractériser la vitalité de votre héros, le premier correspond à la santé physique du corps et le second correspond à la santé physique du point faible du héros ou de la créature, soit très souvent à la tête.

La vitalité de la tête est égale au nombre de points de résistance. Tandis que l'on calcule la vitalité du corps en multipliant par 3 la résistance du héros.

Valeur de combat (de base / première) : Les points de valeur de combat représentent l'aptitude guerrière du héros, durant son combat à l'arme de mêlée.

Elle se calcule de la manière suivante : Vivacité Physique multipliée par 2 + Points d'Habilité au-dessus de 10 (*ou moins pts d'habileté en-dessous de 10*) + Points de Volonté au-dessus de 10 (*ou moins pts de Volonté en-dessous de 10*) = **Valeur de combat de base** (*elle ne change jamais*)

+ Malus des armes et armures + Compétence de maniement d'arme = **Valeur de combat première** (*elle change rarement*)

.....
.....
.....

Exemple de feuille de personnage :

Nom : Gilfen

Race : Elfe

Niveau : 4

Expérience : 970

Caractéristiques de base :

Vivacité Physique : 20

Habilité : 20

Logique : 0

Mysticisme : 5

Adaptation : 10

Résistance : 10

Volonté : 20

Argent : 55 gouttes d'argent

Valeur de combat de base : 60

Première : Coutelas (etc...) - 99

Valeur de tir de base : 60

Première : Arc court - 109

Vitalité (tête/corps) : 10/30

Equipements : 1 besace,

1 torche, 1 amulette, 1 carquois de
flèches (7), 3 rations de nourriture.

Aura : 40

Armes : Coutelas :

Valeur de l'arme : 4

Encombrement : 0

Catégorie : tranchante, perçante

Epée :

Valeur de l'arme : 8

Encombrement : 0

Catégorie : tranchante, perçante

Arc court :

Valeur de l'arme : 6

Encombrement : 3

Périmètre de touche :
(40 mètres maxi)

Protections :

Cotte de mailles :

Entrave : 6

Coefficient d'absorption :

Arme Tranchante - 0,7

Arme Percante - 0,8

Arme Contusionnante - 0,8

Electricité - 0,7

Feu - 0,8

Acide - 0,7

Poison - 0,4

Résistance : 50

Capuche de mailles avec plaques :

Entrave : 0

Coefficient d'absorption :

Arme Tranchante - 0,5

Arme Percante - 0,6

Arme Contusionnante - 0,6

Electricité - 0,9

Feu - 0,8

Acide - 0,9

Poison - 0,9

Résistance : 70

Compétences de maniement d'armes et de boucliers :

45% Mains nues

45% Esquiver

45% Maniement du coutelas

45% Maniement de l'Epée

55% Maniement de l'arc court

Compétences :

0%	Œil de lynx	10%	Marche silencieuse
10%	Précision	16%	Puissance à l'arme de jet
10%	Localisation	10%	Vol à la tire
0%	Camouflage	5%	Inspire la crainte
13%	Infléchir la volonté	10%	Nerfs d'acier
5%	Sixième sens	10%	Maître d'armes
20%	Etrier d'argent	20%	Art martial
23%	Etrier d'or	10%	Escrime
20%	Escalade	20%	Agilité
10%	Natation	10%	Force
0%	Sommeil léger	10%	Force titanesque
20%	Lancer de grappin	0%	Pisteur
10%	Ranger	0%	Méditation, troisième vue
10%	Rage	0%	Soins d'urgence
10%	Ambidextre	0%	Dissimuler
20%	Célérité à l'arc	0%	Détection des mécanismes
0%	Crochetage	0%	Désamorçage
—	Dressage de <i>Lupus</i>	0%	Connaissance des objets magiques et légendaires
0%	Connaissance de la vérité	0%	Compréhension des sortilèges
0%	Mensonge	0%	Compréhension des sortilèges d'une autre caste

Sortilèges :

30%	Disque solaire	35%	Nuée d'insectes
30%	Œil papillon		

.....
.....
.....

Combats :

Dans le monde d'Alvantid la vie qui s'écoule est rarement tranquille pour les héros et leurs actes déboucheront souvent sur des rapports de force avec d'autres personnages ou créatures qui peuplent les diverses régions du monde. Il faut donc bien préparer vos héros à la certitude des combats à venir qui ne manqueront pas de jalonner leurs pas...

Un combat est une suite d'attaques entre 2 combattants où plus.

Dans un combat on peut considérer qu'une attaque entre deux adversaires dure 15 secondes. Une attaque représente les différentes passes d'armes entre deux adversaires (*ou plus*) débouchant sur une blessure infligée à l'un d'eux.

Les différents facteurs d'attaque et parade.

Il existe 2 valeurs de combat différentes, une pour le combat de mêlée, l'autre pour les attaques avec des armes de tir.

Calcul de la valeur de combat de mêlée du héros :

Vivacité Physique multipliée par 2 + Points d'Habilité au-dessus de 10 + Points de Volonté au-dessus de 10 = **Valeur de combat de base** (*elle ne change jamais*)

+ Malus des armes et armures + Compétence de maniement d'arme = **Valeur de combat première** (*elle change rarement*)

+ Bonus des compétences maîtrisées (*voir chap. Compétences*) + Différents malus et bonus des positions difficiles, de l'avantage nombre, ou de la surprise + Lancer des dés de 100 = **Valeur de combat finale**

.....
.....
.....

Une fois ces bonus et malus pris en compte vous obtenez un chiffre qui ne sera plus modifié durant tout le combat de votre héros, soit la Valeur de combat première.

Vous devrez alors modifier ce score avec les 3 facteurs suivants :

.....
.....
.....

Bouclier : si la maîtrise du bouclier est manquée, les bonus de celui-ci ne sont pas à prendre en compte pour le combat, contrairement aux malus qui perdurent (*voir ss chap. Boucliers*).

Le Maniement de bouclier manqué à plus de 30% = votre bouclier est endommagé.

Le Maniement de bouclier manqué à plus de 70% = votre bouclier est brisé et inutilisable.

100 au maniement de bouclier veut toujours dire que le bouclier vient de se briser.

Un bouclier peut être endommagé 3 fois avant de se disloquer.

Autres modifications à la valeur de combat :

.....
.....
.....

Description d'un combat.

Première phase : **la touche.**

Une attaque de mêlée d'un héros contre un adversaire se passe comme suit : chaque protagoniste calcule sa valeur de combat finale. Le plus haut score appartient au héros qui touche son adversaire. Puis il faut faire la différence entre ces 2 scores pour avoir la Frappe du héros. Enfin il faut calculer la blessure.

Deuxième phase : **la blessure.**

Pour calculer la blessure, il faut regarder le nombre de points de dégâts que provoque l'arme du héros qui a touché son adversaire, puis il faut multiplier ce nombre par le Coefficient de Frappe du héros (*ce coefficient se calcule en multipliant la Frappe par 0,1 et en ajoutant 1 point au résultat, soit pour 12 de Frappe, un Coefficient de Frappe de 2,2*), soit pour une arme faisant 8 points de dégâts = 17,6 arrondi à l'entier, donc 18 points de blessure.

Troisième phase : **la protection** (*voir ss chap. Armures*).

.....
.....
.....

Les combats avec des Chars ou des Chevaliers.

.....
.....
.....

Le coup critique :

.....
.....
.....

La terreur :

.....
.....
.....

La fuite :

.....
.....
.....

La vitalité :

.....
.....
.....

Armes :

Caractéristiques de base des armes :

Nom : C'est la dénomination de l'arme.

Valeur de l'arme : Ces points constituent les dégâts de base causés par l'arme, plus ceux-ci sont importants plus l'arme est dangereuse.

Catégorie : Il existe **3 types de blessures** que peuvent infliger les différentes armes que l'on classera dans **3 catégories** qui sont les armes **Tranchantes, Perçantes, et Contusionnantes.**

Lorsqu'une arme appartient à plusieurs catégories, le héros qui la détient, s'il touche son adversaire, lance 1 dé à 6 faces 1-2-3 = coup porté avec le tranchant, 4-5-6 = coup porté avec la pointe.

Encombrement : Ces points sont un malus à soustraire à la valeur de combat du héros qui emploie l'arme, plus ceux-ci sont importants, plus l'arme est difficile à manier, soit à cause de sa taille, ou de son poids, ou encore de sa forme.

Prix : C'est le prix moyen d'achat pour ce type d'arme en gouttes d'argent.

Transporter 3 armes à 1 main, ou 1 arme à 2 mains + une arme à une main, provoque 3 points d'encombrement (*coutelas non compris*).

Transporter plus de 4 armes à une main, ou 2 armes à 2 mains, provoque 6 points d'encombrement (*coutelas non compris*).

Seule une lame peut s'ébrécher (*voir chap. Combats*).

Armes de corps à corps : (*Le prix est donné en Gouttes d'argent*)

Coutelas :

Valeur de l'arme : 4
Encombrement : 0
Catégorie : Tranchante, Perçante
Prix : 10

Glaive :

Valeur de l'arme : 6
Encombrement : 0
Catégorie : Tranchante, Perçante
Prix : 25

Epée :

Valeur de l'arme : 8
Encombrement : 0
Catégorie : Tranchante, Perçante
Prix : 60

Epée longue : (à 2 mains)

Valeur de l'arme : 14
Encombrement : 6
Catégorie : Tranchante, Perçante
Prix : 100

Pique : (à 2 mains)(peut-être utilisée comme arme de tir)

Périmètre de touche : 30 mètres maxi
Valeur de l'arme : 7
Encombrement : 3
Catégorie : Perçante, Contusionnante
Prix : 20

Lance de chevalerie :

Valeur de l'arme : 12
Encombrement : 6
Catégorie : Perçante
Prix : 30

Hachette : (peut-être utilisée comme arme de tir)

Périmètre de touche : 20 mètres maxi
Valeur de l'arme : 7
Encombrement : 0
Catégorie : Tranchante
Prix : 30

Hallebarde : (à 2 mains)

Valeur de l'arme : 13
Encombrement : 8
Catégorie : Perçante, Tranchante
Prix : 60

.....
.....
.....

Armes de tir : (Pour les armes de tir qui lancent un projectile, la valeur de l'arme s'ajoute aux «dégâts» du projectile lancé).

.....
.....
.....

Les projectiles : (Le prix en gouttes d'argent correspond à une quantité de 10 projectiles)
Deux carquois de flèches provoquent un encombrement permanent de 3 points (voir chap. Les objets).

.....
.....
.....

Armures :

.....
.....
.....

Armures :

Armure de cuir :

Entrave : 0
Coefficient d'absorption :
Arme Tranchante – 0,9
Arme Percante – 0,9
Arme Contusionnante – 0,9
Electricité – 0,4
Feu – 0,8
Acide – 0,8
Poison - 0,4
Résistance : 10
Prix : 30

Armure de cuir clouté :

Entrave : 3
Coefficient d'absorption :
Arme Tranchante - 0,8
Arme Percante - 0,9
Arme Contusionnante – 0,8
Electricité – 0,6
Feu – 0,8
Acide – 0,8
Poison – 0,4
Résistance : 20
Prix : 50

Cotte de mailles :

Entrave : 6
Coefficient d'absorption :
Arme Tranchante – 0,7
Arme Percante – 0,8
Arme Contusionnante – 0,8
Electricité – 0,7
Feu – 0,8
Acide – 0,7
Poison - 0,4
Résistance : 50
Prix : 100

Armure de plaques légères :

Entrave : 9
Coefficient d'absorption :
Arme Tranchante – 0,5
Arme Percante – 0,5
Arme Contusionnante – 0,5
Electricité – 0,9
Feu – 0,7
Acide – 0,4
Poison – 0,4
Résistance : 120
Prix : 300

.....
.....
.....

Casques :

.....
.....
.....

Boucliers :

.....
.....
.....

Les objets :

Présentation des objets courants dont peut avoir à se servir un aventurier. Les prix et la résistance de ces objets sont donnés à titre indicatif et peuvent fluctuer suivant la réalisation de l'œuvre.

Résistance des objets :

La résistance des objets correspond à leur faculté à encaisser les chocs, parce qu'ils ne peuvent naturellement pas parer lorsqu'ils subissent une attaque.

.....
.....
.....

Corde d'1 pan de long (1 pan équivaut à une hauteur d'environ 4 mètres): (à accrocher au grappin)

Encombrement : 2
Résistance : 25
Prix : 10

Corde de 2 pans :

Encombrement : 4
Résistance : 25
Prix : 20

Corde de 3 pans :

Encombrement : 6
Résistance : 25
Prix : 30

.....
.....
.....

La porte de base : Elle est de faible épaisseur, fabriquée en bois de médiocre qualité.

Résistance : 75

Maniement d'arme + jet des dés de 100 = 50 ou moins, votre arme est ébréchée.
Maniement d'arme + jet des dés de 100 = 30 ou moins, votre arme est brisée et inutilisable.

.....
.....
.....

La porte blindée : Elle est d'une épaisseur de bois moyenne, mais sur une de ses deux faces est solidement clouée une plaque de métal d'un seul tenant.

Résistance : 1000

Maniement d'arme + jet des dés de 100 = 70 ou moins, votre arme est ébréchée.

Maniement d'arme + jet des dés de 100 = 50 ou moins, votre arme est brisée et inutilisable.

La grille légère : C'est une grille de métal de faible épaisseur, ses gonds sont de taille moyenne.

Résistance : 2000

Maniement d'arme + jet des dés de 100 = 90 ou moins, votre arme est ébréchée.

Maniement d'arme + jet des dés de 100 = 70 ou moins, votre arme est brisée et inutilisable.

.....
.....
.....

Le mur de pierres : C'est un mur fabriqué en résidus de pierres de taille imbriquées, tenant avec un mélange de plâtre et de mortier.

Résistance : 1600

Maniement d'arme + jet des dés de 100 = 80 ou moins, votre arme est ébréchée.

Maniement d'arme + jet des dés de 100 = 60 ou moins, votre arme est brisée et inutilisable.

Le mur de blocs : C'est un mur fabriqué en pierres de taille agencées, et maintenues avec du mortier.

Résistance : 4000

Maniement d'arme + jet des dés de 100 = 100 ou moins, votre arme est ébréchée.

Maniement d'arme + jet des dés de 100 = 80 ou moins, votre arme est brisée et inutilisable.

Les chiffres donnés pour les maniements d'arme manqués sont valables pour les armes contusionnantes. Pour les armes tranchantes et perçantes, il faut doubler le score, soit pour le mur de bloc, une arme tranchante se brisera si le maniement d'arme + le jet des dés de 100 = 160 ou moins.

Compétences :

Elles représentent un savoir que le héros va accroître au long de ses pérégrinations.

A chaque nouveau niveau que le héros acquiert, celui-ci peut choisir une nouvelle compétence. Lancez alors 6 fois les dés de pourcentage (2 dés à 10 faces), afin d'obtenir 6 scores différents auxquels correspondront 6 compétences différentes. Puis, choisissez en 1 sur les 6, et si votre héros les a déjà toutes, alors tant pis, il ne gagnera aucune nouvelle compétence à ce niveau (si vous faites 2 fois le même score, vous pouvez rejouer), il n'aura alors qu'à se rajouter 10% dans une compétence déjà acquise, ou 5% à un sortilège qu'il maîtrise.

.....
.....
.....

Lorsqu'après un changement de niveau, vous choisissez d'apprendre une nouvelle compétence, vous acquérez cette nouvelle compétence à 25% + les bonus de certaines caractéristiques de base des personnages (celles-ci changent suivant la compétence) (voir chap. Feuille de personnages) .

.....
.....
.....

Explication des compétences :

Œil de lynx : Cette compétence permet de voir un héros ou une unité camouflée à moins de 30 mètres du héros.

Elle sert aussi à diviser par 2 le malus à l'arme de tir pour chaque combat, lorsqu'il fait nuit.

*La caractéristique permettant un bonus à la compétence est : **Adaptation.***

Précision : Elle permet de toucher avec une arme de tir un combattant avec un bonus de 9 points à la Valeur de tir.

La compétence doit être maîtrisée à chaque attaque de l'archer.

*La caractéristique permettant un bonus à la compétence est : **Habilité.***

Puissance à l'arme de jet : Permet de rajouter 50 % de distance en plus à une arme de jet en modifiant les malus en conséquence.

Exemple : Avec un arc court le héros pourra tirer à 60 mètres, la courte portée étant maintenant de 30 mètres.

La compétence doit être maîtrisée à chaque attaque de l'archer.

*La caractéristique permettant un bonus à la compétence est : **Vivacité Physique.***

Localisation : Permet de n'avoir plus qu'1 dé à 6 faces de malus pour occasionner un coup critique.

La compétence doit être maîtrisée à chaque attaque d'un combat de mêlée du héros.

*La caractéristique permettant un bonus à la compétence est : **Habilité.***

Camouflage : Permet à un héros de se camoufler en quelques minutes, ou de camoufler une unité (*char, cheval*). Le camouflage est plus long en plaine, quant à se camoufler en intérieur, il faut que celui-ci soit fourni. Une personne camouflée devient invisible pour l'entourage, mais elle ne peut se déplacer, sauf si elle maîtrise aussi la Marche silencieuse. Un héros camouflé peut tirer à l'arc sur des ennemis sans se faire remarquer, s'il se trouve au moins à 20 mètres d'eux, et que ses tirs sont bien espacés dans le temps. De nuit un héros qui maîtrise **œil de Lynx** doit se trouver à moins de 10 mètres d'une unité camouflée pour pouvoir la localiser.

*Les caractéristiques permettant un bonus à la compétence sont : **Adaptation et Logique.***

Infléchir la volonté : Permet au héros de faire accepter à autrui sa volonté dans la mesure ou celle-ci ne fait pas peser sur autrui quelconque grand danger ou trop grande honte (*il faut aussi que le joueur trouve des arguments pour faire pencher la balance*). Cette compétence peut aussi très bien servir dans un marchandage.

*La caractéristique permettant un bonus à la compétence est : **Volonté.***

Sixième sens : Permet au héros de rejouer sa compétence Esquiver et de choisir le meilleur score. Cette compétence permet aussi au héros de se rendre compte si un pickpocket tente de lui dérober quelque chose.

*Les caractéristiques permettant un bonus à la compétence sont : **Adaptation et Mysticisme.***

Etrier d'argent : Cette compétence permet de se battre à cheval, avec n'importe quelle arme de mêlée. Elle permet aussi de conduire un char.

La compétence doit être maîtrisée à chaque combat, la manquer signifie pour le héros, être mis bas de son destrier.

*Les caractéristiques permettant un bonus à la compétence sont : **Habilité et Vivacité Physique.***

Etrier d'or : Cette compétence permet de se battre à cheval avec n'importe quelle arme de mêlée comme de jet, elle permet aussi de n'être désarçonné de sa monture qu'avec un 1 au dé à six faces. Elle permet encore de conduire un char.

Cette compétence ne peut être obtenue par un héros que si celui-ci possède déjà Etrier d'argent.

La compétence doit être maîtrisée à chaque combat, la manquer signifie pour le héros, être mis bas de son destrier.

*Les caractéristiques permettant un bonus à la compétence sont : **Habilité et Vivacité Physique.***

Escalade : Permet à un héros muni au maximum d'une arme légère (*pas d'armes à 2 mains*) et d'une armure de cuir (*d'entrave 3 maximum*), d'escalader un mur abrupt sur une hauteur de 3 pans de haut, ensuite il faut réussir de nouveau à maîtriser la compétence pour escalader les 2 pans suivants (*1 pan équivaut environ à une hauteur de 4 mètres*), etc... La compétence manquée de 10% signifie un arrêt d'une dizaine de minutes avant un nouvel essai, et si elle est manquée de plus de 10% cela signifie la chute du héros.

Cette compétence permet aussi de monter à la corde dans les mêmes conditions à raison de 5 pans de haut, avant de devoir à nouveau maîtriser la compétence.

Si un héros manque sa compétence dès le premier coup, on considérera qu'il lâche prise à mi parcours.
*Les caractéristiques permettant un bonus à la compétence sont : **Habilité et Vivacité Physique.***

Natation : Permet à un héros de nager dans l'eau avec une armure de cuir (*d'entrave 3 maximum*) et une arme légère (*pas d'armes à 2 mains*) sur une longueur d'un kilomètre, après quoi il devra maîtriser à nouveau sa compétence s'il ne veut pas se noyer

*La caractéristique permettant un bonus à la compétence est : **Vivacité Physique.***

Sommeil léger : Permet au héros de ne jamais se faire surprendre dans son sommeil, par une créature se déplaçant vers lui, à moins que celle-ci ne maîtrise la compétence Marche silencieuse.

*La caractéristique permettant un bonus à la compétence est : **Adaptation.***

Lancer de grappin : Permet à un héros de lancer son grappin et de l'accrocher sur un mur de 3 pans de haut, pour chaque pan de haut supérieur, ajouter 6 points de malus au lancer jusqu'à un maximum de 12 points correspondant à une muraille de 5 pans de haut.

*Les caractéristiques permettant un bonus à la compétence sont : **Habilité et Vivacité Physique.***

Ranger : Permet à un héros, sans armure de plaques, de se déplacer en terrain difficile (*forêt dense, marais, etc ...*) 2 fois plus vite que ne le ferait un humain et cela sur une distance de 10 kilomètres, après quoi, il lui faudra maîtriser à nouveau sa compétence.

*Les caractéristiques permettant un bonus à la compétence sont : **Vivacité Physique, Adaptation, et Résistance.***

Rage : Permet au combattant de ne subir nulle terreur, et d'avoir une poussée de rage à l'engagement d'un combat qui lui donne 6 points de valeur de combat de mêlée en plus durant tout son combat.

*La caractéristique permettant un bonus à la compétence est : **Volonté.***

.....
.....
.....

Expérience et Niveau :

Les actions qui rapportent de l'expérience sont :

- Vaincre un ennemi.
- Découvrir un objet magique, légendaire ou important pour le bon déroulement de la quête.
- Réussir les points clés de l'aventure jouée.
- Résoudre une énigme, éviter un piège.
- Et plus généralement toute action que le Maître du Jeu juge méritoire (*Le Maître du Jeu ne doit pas hésiter à octroyer des points d'expérience, surtout pour les actions qui vont dans le sens de son aventure*).

.....
.....
.....

Forces mystiques :

Les héros utilisant la magie et les sortilèges se désintéressent en général de l'art de la guerre et préfèrent passer leur temps à sonder les arcanes des flux chaotiques afin de découvrir de nouveaux sorts.

Ce qui ne veut pas dire qu'ils ne savent pas manier le coutelas, bien au contraire, un mage qui se respecte est un virtuose dans l'art de manier la courte lame.

Certain héros cependant, se sont mis à cultiver les entraînements guerriers de conserve avec l'art des arcanes, mais bien souvent, ces héros qui ont choisi le mélange, sont mal vu des puristes des deux arts. Pourtant, il semblerait qu'ils soient de plus en plus nombreux à être ambivalents.

.....
.....
.....

Ci-dessous est établie la liste des différents sortilèges d'Alchimiste, avec les pourcentages correspondants.

01-04	Cure	52-55	Consolidation
05-06	Pluie ravageante	56-58	Poupée mortelle
07-09	Enchantement	59-62	Cercle enflammé
10-11	Enchaînement énergétique	63-66	Pluie d'or
12-14	Disque solaire	67-69	Passerelle
15-18	Typhon énergétique	70-72	Espace aimanté
19-21	Aimantation générale	73-74	Animation de statue

.....
.....
.....

Ci-dessous est établie la liste des différents sortilèges de Sorcier, avec les pourcentages correspondants.

01-03	Jet de feu	53-55	Séparation
04-06	Sphère de capture	56-58	Libération
07-08	Sphère explosive	59-62	Déceler l'aura
09-12	Disque solaire	63-65	Avatars
13-15	Barrière de Feu	66-67	Terreur chimérique
16-18	Mouvance de feu	68-70	Antigravitation
19-20	Rayons mystiques	71-72	Antigravitation majeur
21-23	Cercle de feu	73-74	Antigravitation exceptionnelle

.....
.....
.....

Ci-dessous est établie la liste des différents sortilèges de Druide, avec les pourcentages correspondants.

01-04	Disque solaire	61-63	Elan végétal
05-08	Création de tunnel	64-66	Vents porteurs
09-15	Guérison	67-68	Nuée d'insectes
16-18	Toile gélatineuse	69-71	Tremblement de terre
19-20	Toile incandescente	72-73	Langue de terre
21-23	Rune de feu	74-76	Lien de vie

.....
.....
.....

Descriptions des différents Sortilèges :

Les pouvoirs de l'alchimiste :

Cure : Ce sort permet à l'alchimiste de rétablir 2 points de Vitalité à un héros (*tête ou corps*), par point d'Aura dépensé, pour ce faire l'alchimiste doit se trouver à côté du héros à guérir. Le sort guérit aussi toutes sortes de poisons pour une dépense supplémentaire de 5 points d'Aura.

Temps d'exécution : 3 minutes (5 points d'Aura dépensés permettent d'améliorer le temps d'exécution de 30 secondes, soit un temps instantané pour 30 points d'Aura dépensés)

Pluie ravageante : Ce sort permet à l'alchimiste de lancer une poudre enchantée sur 1 ou 2 adversaires se trouvant côte à côte, à moins de 3 mètres en face de lui. Cette poudre va devenir un grésillement énergétique

(assimilé à l'électricité), atteignant obligatoirement sa ou ses cibles. Ce grésillement inflige 6 dés à 6 faces de dégâts, plus 1 dé à 6 faces supplémentaire par tranche de 5 points d'Aura dépensés.

Temps d'exécution : Instantané

Enchantement : Permet d'enchanter une arme, pour ce faire l'alchimiste doit se trouver à moins de 3 mètres du métal à transformer, parce qu'il doit y éparpiller dessus une poudre enchantée qui sera comme aimantée par la cible. L'enchantement est un sort qui est peu maîtrisable, il peut ainsi en ressortir des effets inattendus, parfois néfastes (*voir* : *Table d'enchantement*). Ce sort a une durée d'1 dé à 6 faces de minutes et demande la dépense de 5 points d'Aura.

Temps d'exécution : Instantané

Enchaînement énergétique : Ce sort permet à l'alchimiste de lier magiquement les poignets de créatures qui se trouvent en face de lui, jusqu'à 10 mètres de distance sur une surface conique ouverte à 90°. Les créatures ainsi liées ne peuvent se déplacer les unes sans les autres, ni augmenter la distance qui les séparerait au moment du sort. De plus, leur valeur de combat finale est divisée par 2. La durée du sort est de 30 secondes, plus 15 secondes supplémentaires par tranche de 3 points d'Aura dépensés.

Temps d'exécution : 30 secondes (15 points d'Aura dépensés permettent d'améliorer le temps d'exécution de 15 secondes, soit un temps instantané pour 30 points d'Aura dépensés)

Disque solaire : Ce sort crée un grand disque lumineux à l'endroit souhaité par l'alchimiste dans un rayon de 60 mètres en face de lui. Ce disque illumine la nuit sur un diamètre de 30 mètres. En plein jour, il peut aussi éblouir des adversaires munis d'armes de tir sur un diamètre de 10 mètres. Le disque solaire a une durée d'une minute par tranche de 2 points d'Aura dépensés.

Temps d'exécution : Instantané

Typhon énergétique : Ce sortilège permet à l'alchimiste de créer autour de lui sur un rayon de 20 mètres un petit typhon d'énergie qui projetera violemment par terre toute créature d'une masse inférieure à une tonne, et qui occasionnera 2 dés à 6 faces de points de dégâts (*sans prendre en compte les protections*) à toutes ces créatures.

Temps d'exécution : 30 secondes (10 points d'Aura dépensés permettent d'améliorer le temps d'exécution de 15 secondes, soit un temps instantané pour 20 points d'Aura dépensés)

Aimantation générale : Ce sort permet à l'alchimiste d'aimanter magiquement tout métal se trouvant en face de lui, jusqu'à 10 mètres de distance sur une surface conique ouverte à 90°. L'aimantation est d'une force identique à celle du sortilège «Espace aimanté». C'est au maître du jeu d'évaluer les conséquences du sort sur les cibles (*en sachant qu'un héros portant une arme métallique à la main, ainsi qu'une armure, retrouvera son arme collée à son armure, etc...*). La durée du sort est de 30 secondes, plus 15 secondes supplémentaires par tranche de 5 points d'Aura dépensés.

Temps d'exécution : 30 secondes (15 points d'Aura dépensés permettent d'améliorer le temps d'exécution de 15 secondes, soit un temps instantané pour 30 points d'Aura dépensés)

Les pouvoirs du sorcier :

Jet de feu : Ce sort permet au sorcier de projeter de la main un jet de feu sur une cible jusqu'à 8 mètres du sorcier. Le jet de feu frappe avec une valeur de tir de 150 (*modifiable par les malus dus au terrain*), et procure 10 points de dégâts. 10 points de dégâts supplémentaires peuvent être occasionnés par tranche de 5 points d'Aura dépensés, jusqu'à un maximum de 100 points de dégâts. Et la valeur de tir peut s'accroître de 10 points par tranche de 10 points d'Aura, jusqu'à un maximum 230.

Temps d'exécution : Instantané

Sphère de capture : Ce sort permet au sorcier de créer une sphère de 2,3 mètres de diamètre autour d'un ennemi qui se fera soulever à quelques centimètres du sol avant d'être entouré par la sphère. L'adversaire doit se trouver en face du sorcier et à moins de 5 mètres. La sphère est transparente et a une résistance de 300 points (*le risque de briser son arme sur la sphère est identique à celui sur une armure*), avec la possibilité de rajouter 50 points de résistance en plus par tranche de 3 points d'Aura. La sphère qui emprisonne une créature repose par terre, et se mettra à rouler sur un terrain en pente. L'intérieur et l'extérieur de la paroi de la sphère sont imperméables au feu, à l'électricité, et à l'acide (*qui l'endommageront cependant*), mais pas à la zone d'effet des sortilèges.

Temps d'exécution : 30 secondes (10 points d'Aura dépensés permettent d'améliorer le temps d'exécution de 15 secondes, soit un temps instantané pour 20 points d'Aura dépensés)

Sphère explosive : Ce sort permet au sorcier de créer une petite sphère dans sa main et de la projeter en ligne droite sur un adversaire désigné, qui se trouve en vue, à moins de 30 mètres du sorcier. Lorsque la sphère touche un obstacle, elle explose délivrant une boule de feu. La sphère touche sa cible avec une valeur de tir de 130 (*modifiable par les malus dus au terrain*), et procure 20 points de dégâts. 5 points de dégâts supplémentaires peuvent être occasionnés par tranche de 5 points d'Aura dépensés. Et la valeur de tir peut s'accroître de 10 points par tranche de 10 points d'Aura, jusqu'à un maximum de 230.

Temps d'exécution : Instantané

Disque solaire : Identique au sort d'alchimiste.

Barrière de feu : Ce sort fait s'élever une barrière de feu à 5 mètres maximum devant le sorcier. La barrière de feu a une largeur maximum de 10 mètres. Pour la traverser, il faut parvenir à réussir un jet contre la terreur à 168. Sa traversée occasionne 8 dés à six faces de points de dégât. Cette barrière de flammes dure 15 secondes par tranche de 2 points d'Aura dépensés et provoque un malus équivalent à un «sous bois» pour les armes de tir.

Temps d'exécution : Instantané

Mouvance de feu : Ce sort est identique au sort Barrière de feu, mis à part que le sorcier peut faire apparaître sa barrière de feu à 10 mètres de lui (*par exemple directement sur un groupe d'adversaires*), et la faire avancer ou reculer à la vitesse d'un humain qui court, jusqu'à une distance de 30 mètres entre lui et sa barrière. Une fois que la barrière existe le sorcier peut se déplacer tout en la déplaçant, mais, s'il la déplace il ne peut ni se battre, ni jeter d'autres sorts. La barrière dure 15 secondes par tranche de 3 points d'Aura dépensés. Il faut que le sorcier maîtrise déjà le sortilège Barrière de feu, s'il veut pouvoir apprendre le sort Mouvance de feu.

Temps d'exécution : Instantané

Rayons mystiques : Ce sort permet au sorcier de faire jaillir de la paume de sa main de puissants rayons destructeurs sur les créatures se trouvant en face de lui, jusqu'à 6 mètres de distance sur une surface conique ouverte à 90°. Les rayons frappent avec une valeur de tir de 180 (*modifiable par les malus dus au terrain*), et chacun des rayons provoque 5 points de dégâts. 5 points de dégâts supplémentaires peuvent être occasionnés par tranche de 15 points d'Aura dépensés, jusqu'à un maximum de 25 points de dégâts par rayon. Et la valeur de tir peut s'accroître de 10 points par tranche de 10 points d'Aura, jusqu'à un maximum 250. Si l'adversaire, ne parvient pas à esquiver les rayons, il doit jouer 1 dé à 6 faces dont le score représente le nombre de rayons qui l'atteignent (*les dégâts des rayons sont absorbés par les protections avec le même coefficient que l'électricité*).

Temps d'exécution : Instantané

Cercle de feu : Ce sort crée un cercle de feu autour du sorcier (*seul le sorcier peut tenir à l'intérieur*). Le cercle se déplace avec le sorcier. Les caractéristiques du feu sont égaux à ceux du sort Barrière de feu. Le sort dure 15 secondes par tranche de 3 points d'Aura. 6 dés à 6 faces de dégâts supplémentaires peuvent être occasionnés par tranche de 10 points d'Aura dépensés, jusqu'à un maximum de 20 dés de dégâts. A 14 dés de dégâts le jet contre la terreur est à 18, et à 20 dés, il est à 208 (*cette barrière améliorée équivaut à une «forêt dense» pour les armes de tirs*).

Temps d'exécution : Instantané

.....
.....
.....

Magie druidique :

Disque solaire : identique au sort d'alchimiste.

Création de tunnel : Ce sort permet au druide de créer un tunnel grâce aux élémentaires terriens. Ce tunnel ne peut être creusé que dans de la terre, et il permet de laisser passer un héros qui se vouëtent. Le tunnel se creuse à raison de 5 mètres par point d'Aura dépensé. La durée du sortilège est de 3 minutes, plus 1 minute par tranche de 3 points d'Aura dépensés. Une fois cette durée passée le tunnel se rebouche à la même vitesse qu'il s'est creusé.

Temps d'exécution : 15 secondes pour 5 mètres de tunnel.

Guérison : Ce sort permet au druide de rendre 1 dé à 6 faces de vitalité par point d'Aura dépensé. Pour ce faire, le druide doit se trouver à côté du héros à soigner. Le sort guérit aussi toutes sortes de poisons pour une dépense supplémentaire de 5 points d'Aura.

Temps d'exécution : 15 secondes par point d'Aura dépensé

Toile gélatineuse : Ce sort permet au druide de créer une toile d'araignée géante, de 5 mètres de diamètre par tranche de 3 points d'Aura, jusqu'à un maximum de 30 mètres. Le druide fait apparaître cette toile 2 mètres en face de lui. Les créatures engluées dans la toile ne peuvent plus avancer que d'1 mètre toutes les 15 secondes et leurs valeurs de combat ainsi que leurs valeurs de tir de base sont divisées par 2. La durée du sortilège est d'1 minute, plus 30 secondes par tranche de 3 points d'Aura dépensés.

Temps d'exécution : 30 secondes (3 points d'Aura dépensés permettent d'améliorer le temps d'exécution de 15 secondes, soit un temps instantané pour 6 points d'Aura dépensés)

Toile incandescente : Ce sort est identique au sortilège «Toile gélatineuse», mais en plus il est possible de faire s'enflammer la toile qui est extrêmement combustible. Il suffit pour cela de mettre une flamme quelconque en contact avec la toile, et celle-ci s'allumera toute entière en l'espace de 15 secondes. La toile brûle alors entièrement en 1 minute et 30 secondes. Les créatures prisonnières subissent alors 3 dés à 6 faces de dégâts toutes les 15 secondes (*en prenant en compte les protections*). La durée du sortilège est d'1 minute, plus 15 secondes par tranche de 5 points d'Aura dépensés.

Temps d'exécution : 30 secondes (15 points d'Aura dépensés permettent d'améliorer le temps d'exécution de 15 secondes, soit un temps instantané pour 30 points d'Aura dépensés)

Rune de feu : Le druide peut tracer cette rune sur le sol à n'importe quel endroit afin d'en interdire le passage. La rune peut faire jusqu'à 2 mètres de diamètre. Une fois tracée, elle disparaît instantanément et seule une détection de la magie peut la révéler. Si une créature vivante, quelle qu'elle soit, marche sur la rune, une explosion se déclenche en forme de boule de feu, occasionnant 1 dé à 6 faces de points de dégâts pour 1 point d'Aura dépensé jusqu'à un maximum de 16 dés à 6 faces (*l'armure du héros piégé étant prise en compte pour la protection*). Après une explosion, la rune est annulée. La durée de fonctionnement de la rune est d'une journée.

Temps d'exécution : 30 secondes par mètre de diamètre (10 points d'Aura dépensés permettent d'améliorer le temps d'exécution de 15 secondes)

.....
.....
.....

Table d'enchantement :

Lancer le dé à 6 faces pour connaître votre enchantement.

1 : Lame maudite	4 : Hyperlame
2 : Lame vampire	5 : Lame vorteste
3 : Lame plume	6 : Lame lourde

Lame maudite : Cet enchantement apporte la malchance sur votre arme, ainsi lorsque vous jouerez votre compétence de maniement d'armes ses pourcentages seront divisés de moitié (*arrondis à l'entier*)

Lame vampire : Cette enchantement transforme votre lame en lame vampire mineure. Ainsi, le nombre de points de dégâts (*divisés par 2*) que vous infligez à votre adversaire, se transforment en points de Vitalité pour vous (*si l'adversaire perd 8 points de vitalité, vous en gagnez 4 dans la limite de votre maximum*).

Lame plume : Cet enchantement fait que votre lame devient légère ce qui enlève ses malus d'encombrement.

Hyperlame : Cet enchantement fait animer votre lame par l'esprit d'un excellent bretteur de jadis. Cela se traduit par un gain de 3 dés à 6 faces de points Valeur de combat.

Lame vorteste : Cet enchantement se traduit par le fait que si vous faites moins de 10% aux dés de 100 lors de votre lancer pour la compétence de Maniement d'arme, alors vous touchez automatiquement la tête de votre ennemi.

Lame Lourde : Cet enchantement alourdi votre lame ce qui vous pénalise d'un malus de 6 points supplémentaires d'encombrement.

Index des règles d'Alvanttid

- P.1** Table des matières
- P.2** Le choix de la race
 - Description des races**
 - Les humains
 - Un peu d'histoire
- P.3** Encore quelques explications
- P.4** Les chevaliers dragons
 - Les elfes
- P.5** Les nains
- P.6** Les orcs
 - Argent de départ**
 - Temps**
- P.7** Feuille de personnage et caractéristiques de base du héros
- P.9** Exemple de feuille de personnage
- P.11** Déplacement
 - Combat**
 - Les différents facteurs d'attaques
 - Calcul de la valeur de combat de mêlée du héros
- P.12** Autres modifications à la valeur de combat
 - Le malus des positions difficiles*
 - Le bonus de l'avantage du nombre*
 - Le bonus de la surprise*
 - Calcul de la valeur de tir du héros**
- P.13** Autres modifications à la valeur de tir
 - Le malus des positions difficiles et du terrain*
 - Le bonus de la surprise*
- P.14** Description d'un combat
 - La touche*
 - La blessure*
 - La protection*
- P.15** Les combats avec des chars ou des chevaliers
 - Le coup critique**
 - La terreur**
 - La fuite**
 - La vitalité**

- P.16 Armes**
 - Caractéristiques de base des armes**
 - Armes de corps à corps**
- P.17 Armes de tir**
- P.18 Les projectiles**
 - Armures**
 - Caractéristiques de base des armures et autres protections**
 - Armures**
- P.20 Casques**
 - Boucliers**
- P.21 Les objets**
 - Résistance des objets*
- P.24 Compétences**
- P.25 Explication des compétences**
- P.29 Expérience et Niveau**
 - Nombre de points d'expérience nécessaires pour chaque niveau*
- P.31 Force mystique**
- P.33 Description des différents sortilèges**
- P.47 Table d'enchantement**