CRÉATION ET ÉVOLUTION D'UN PERSONNAGE

Dans cet encart sont repris toutes les compétences, sorts et avantages auxquels un personnage peut avoir accès dès le départ. D'autres avantages pourront par la suite être découverts en jeu.

1. CAPACITÉS

Les capacités d'un personnage sont des compétences qui lui sont inhérentes mais qu'il doit développer pour en tirer les avantages.

??Points de Vie

Il n'y a pas de limite au nombre de points de vie qu'un personnage peut atteindre.

Points de Vie	6	12	18	24	30	36	42	…
Coût en PA	**-**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**…**

??Points de Magie

Pour développer cette capacité, il faut avoir une compétence magique (être lanceur de sorts). Hormis cela, il n'y a pas de limite au nombre de points de magie qu'un personnage peut atteindre.

Points de Magie	15	20	25	30	35	40	45	…
Coût en PA	**-**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**…**

??Attaque

Niveau	A	B	C	D	E
Armes	50 cm	80 cm	100 cm	120 cm	150 cm
Coût en PA	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

??Défense

Niveau	A	B	C	D	E
Armures	1 PP	2 PP	3 PP	4 PP	5 PP
Boucliers	-	30/40 cm	60/60 cm	60/90 cm	60/120 cm
Coût en PA	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

2. APTITUDES

Les aptitudes sont des compétences pour lesquelles il n'est pas besoin de maître pour les apprendre en jeu. De plus amples explications seront données aux personnages qui les possédent.

Aptitude	PA	Prérequis	Quota	Matériel
Premiers Soins	2			
Endurance Accrue	3			
Evaluation	4			Oui
Port d'armure lourde	7	Défense E		
Méditation	7	15 PM		
Arbalétrier	7	Attaque C	Oui	Oui
Archer	7	Attaque C	Oui	Oui
Egorgement	8	Attaque A	Oui	
Bonne Constitution	Var	30 PV		
Crochetage	Var		Oui	Oui
Spécialisation de sort	Var	Initié		

??Premiers Soins (2 PA / 40 jours)

Cette compétence permet d'arrêter l'hémorragie causée par une blessure portant un membre à zéro PV et donc d'éviter la mort (en termes techniques, le membre revient à un point de vie).

??Endurance Accrue (3 PA / 60 jours)

Cette compétence permet à un personnage de ne pas mourir s'il tombe à zéro PV dans une zone du corps à la suite d'une perte d'endurance.

??Evaluation (4 PA / 80 jours)

Cette compétence permet d'évaluer la valeur marchande de n'importe quel objet précieux.

??Archer (7 PA / 140 jours)

Cette compétence permet d'utiliser un arc et occasionner des dégâts dans le cas où la cible est atteinte.

??Arbalétrier (7 PA / 140 jours)

Cette compétence permet d'utiliser une arbalète et occasionner des dégâts dans le cas où la cible est atteinte.

??Méditation (7 PA / 140 jours)

Cette compétence permet à un lanceur de sorts de récupérer un cinquième de son potentiel total de points de magie UNE FOIS PAR JOUR, en se concentrant totalement durant quinze minutes.

??Port d'Armure Lourde (7PA / 140 jours)

Cette compétence permet de porter une armure de plates complète ou tout autre armure protégeant de manière très conséquente.

??Egorgement (8 PA / 160 jours)

Cette compétence permet à celui qui la possède de tuer en un seul coup de dague. Il n'y a pas de restriction de classes, bien que la morale puisse empêcher de recourir à ce genre de technique.

??Bonne Constitution (variable)

Cette compétence permet de récupérer un point de vie par zone par niveau de compétence atteint après une nuit de sommeil.

Coût en PA	2	4	6	8	10
Récupération	1 PV	2 PV	3 PV	4 PV	5 PV

??Crochetage (variable)

Cette compétence permet de crocheter des serrures, à concurrence du niveau atteint.

Coût en PA	2	4	6	8	10
Serrures	A	B	C	D	E

??Spécialisation de sort (variable)

Cette compétence permet à un **Initié** de se spécialiser dans un sortilège, rendant dès lors son utilisation plus aisée (la magnitude du sort est divisée par deux). En outre, la spécialisation dans un sort permet d'utiliser certains effets supplémentaires au sort d'origine (*ex.* sort en zone). Le nombre de points d'expérience à dépenser pour obtenir cette spécialisation équivaut à la moitié de la magnitude du sort (arrondie au chiffre supérieur). Les sorts de magnitude variable suivent des règles particulières.

3. TECHNIQUES

Les techniques sont des compétences qui nécessitent un maître pour être apprises en jeu, sans quoi leur apprentissage est assimilé à de la recherche. Il n'est pas besoin de maître si elles sont achetées à la création du personnage. Les compétences à niveau variable ne sont considérées comme Techniques que pour le premier niveau de maîtrise. Par la suite la compétence devient une Aptitude. De plus amples explications seront données aux personnages qui les possédent.

Technique	PA	Prérequis	Quota	Matériel
Erudition	3			Oui
Herboristerie	4		Oui	
Médecine	6	Premiers Soins		
Magie Arcanique	20	Erudition	Oui	
Magie Nécromantique	20	Erudition	Oui	
Magie Cléricale	20	Erudition	Oui	
Magie Bardique	20	Erudition	Oui	
Magie Druidique	20		Oui	
Enchantement	20	Magie Arcanique	Oui	
Elémentalisme	20	Magie Arcanique	Oui	
Magisme	20	Magie Arcanique	Oui	
Forge	Var			Oui
Joaillerie	Var		Oui	Oui
Orfèvrerie	Var		Oui	Oui
Ebénisterie	Var		Oui	Oui
Résistance au Poison	Var			Oui
Résistance aux Maladies	Var			

??Erudition (3 PA / 60 jours)

Cette compétence permet de pouvoir lire et écrire la langue de la Magiocratie. Elle permet aussi de pouvoir faire des calculs complexes.

??Herboristerie (4PA / 80 jours)

Cette compétence permet de récolter des plantes ou des animaux dont il est possible d'extraire des substances à des fins diverses. Elle permet aussi de créer des baumes de soins.

??Médecine (6 PA / 120 jours)

Cette compétence permet de soigner des blessures par apposition de baumes et d'onguents.

??Magie Arcanique (20 PA / 400 jours)

Cette compétence permet d'apprendre et utiliser tous les sorts de magicien. Elle confère 15 PM de base et 15 PA à dépenser en sorts si elle est achetée à la création du personnage.

??Magie Nécromantique (20 PA / 400 jours)

Cette compétence permet d'apprendre et utiliser tous les sorts de nécromancien. Elle confère 15 PM de base et 15 PA à dépenser en sorts si elle est achetée à la création du personnage.

??Magie Cléricale (20 PA / 400 jours)

Cette compétence permet d'apprendre et utiliser tous les sorts de prêtre. Elle confère 15 PM de base, quelques sorts et 15 PA à dépenser en sorts si elle est achetée à la création du personnage.

??Magie Bardique (20 PA / 400 jours)

Cette compétence permet d'apprendre et utiliser tous les sorts de barde. Elle confère 15 PM de base et 15 PA à dépenser en sorts si elle est achetée à la création du personnage.

??Magie Druidique (20 PA / 400 jours)

Cette compétence permet d'apprendre et utiliser tous les sorts de druide. Elle confère 15 PM de base, quelques sorts et 15 PA à dépenser en sorts si elle est achetée à la création du personnage.

??Enchantement (20 PA / 400 jours)

Cette compétence permet d'apprendre et utiliser tous les sorts d'enchanteur. Elle confère 15 PA à dépenser en sorts si elle est achetée à la création du personnage.

??Elémentalisme (20 PA / 400 jours)

Cette compétence permet d'apprendre et utiliser tous les sorts d'élémentaliste. Elle confère 15 PA à dépenser en sorts si elle est achetée à la création du personnage.

??Magisme (20 PA / 400 jours)

Cette compétence permet d'apprendre et utiliser tous les sorts de magiste. Elle confère 15 PA à dépenser en sorts si elle est achetée à la création du personnage.

??Forge (variable)

Cette compétence permet à un personnage de réparer une armure, arme ou bouclier, ainsi que d'en construire. La rapidité avec laquelle un personnage forgeron travaille est fonction du degré de maîtrise qu'il a atteint dans la compétence (un PP réparé par ¼ d'heure par niveau atteint).

Coût en PA	2	4	6	8	10
Réparation	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts

??Joaillerie (variable)

Cette compétence permet de tailler des gemmes afin de leur donner une valeur marchande supplémentaire, à concurrence du niveau atteint.

Coût en PA	2	4	6	8	10
Valeur ajoutée	+10%	+25%	+50%	+100%	+200%

??Orfèvrerie (variable)

Cette compétence permet de créer des bijoux à partir de matières premières précieuses afin de leur donner une valeur marchande supplémentaire, à concurrence du niveau atteint.

Coût en PA	2	4	6	8	10
Valeur ajoutée	+10%	+25%	+50%	+100%	+200%

??Ebénisterie (variable)

Cette compétence permet de créer des objets à partir de bois noble afin de leur donner une valeur marchande supplémentaire, à concurrence du niveau atteint.

Coût en PA	2	4	6	8	10
Valeur ajoutée	+10%	+25%	+50%	+100%	+200%

??Résistance aux poisons (variable)

Cette compétence permet d'amoindrir sensiblement les effets physiques dus à un empoisonnement.

Coût en PA	2	4	6	8	10
Résistance	A	B	C	D	E

??Résistance aux maladies (variable)

Cette compétence permet d'amoindrir sensiblement les effets physiques dus à une maladie.

Coût en PA	2	4	6	8	10
Résistance	A	B	C	D	E

4. SORTS

La liste de sorts ci-dessous n'est pas exhaustive. Seuls s'y trouvent les sortilèges qu'un joueur peut éventuellement acheter à la création de son personnage s'il décide de jouer un initié (magicien ou nécromancien). En effet les autres lanceurs de sorts (prêtres, druides, bardes) étant soumis à des quotas stricts, ces personnages seront gérés au cas par cas. Le prix en PA correspond à la magnitude du sort lorsque celle-ci est fixe.

SORTS DE MAGICIEN ET NÉCROMANCIEN

Les sorts ci-dessous peuvent être achetés / appris par tous les initiés. Il est à noter que le sort de Lecture de la Magie n'est pas automatiquement compris dans la liste des sorts possédés par un initié.

Sorts	PA
Anaérobie	5
Cercle de Protection	6
Détection de la Magie	3
Dissipation de la Magie	20
Lecture de la Magie	2
Mot de Commande	5
Protection contre la Magie	20
Protection contre un Sort	20
Rémanence	5
Transfert de Quanta	2

??Anaérobie (5 PA / 100 jours)

Une personne sous l’effet de ce sort n’éprouve plus le besoin de respirer (le fait de respirer est Time-Out).

??Cercle de Protection (6 PA / 120 jours)

Ce sort permet de créer un cercle dans lequel personne ne peut pénétrer.

??Détection de la Magie (3 PA / 60 jours)

Ce sort permet de détecter l’existence de magie sur un objet, dans un lieu ou sur une personne.

??Dissipation de la Magie (20 PA / 400 jours)

Ce sort permet de dissiper la magie présente sur un objet, dans un lieu ou sur une personne.

??Lecture de la Magie (2 PA / 40 jours)

Ce sort permet de lire un parchemin magique et d'apprendre le sortilège contenu sur ce dernier s'il correspond à la (aux) compétence(s) magique(s) du personnage.

??Mot de Commande (5 PA / 100 jours)

Ce sort permet de « stocker » un autre sort en mémoire pour pouvoir le lancer ultérieurement en ne devant prononcer que le nom du sort stocké.

??Protection contre la Magie (20 PA / 400 jours)

Ce sort permet de se protéger contre toute attaque magique, à concurrence du nombre de PM investis dans la protection.

??Protection contre un Sort (20 PA / 400 jours)

Ce sort permet de se protéger indéfiniment contre un sort choisi.

??Rémanence (5 PA / 100 jours)

Ce sort permet de rallonger la durée de n'importe quel sort de durée non instantanée.

??Transfert de Quanta (2 PA / 40 jours)

Ce sort permet de transférer des PM à un autre initié.

SORTS DE MAGICIEN

Sorts	PA
Contre-Sort	8
Croc-en-Jambe	2

Don des Langues	4
Glu	4
Mains Glissantes	5
Maladresse	3
Traduction	4
Verrou Magique	8

??Contre-Sort (8 PA / 160 jours)

Ce sort permet de contrer un sortilège lancé par un autre initié.

??Croc-en-Jambe (2 PA / 40 jours)

La victime de ce sort tombe à terre, comme si elle avait trébuché. Elle peut néanmoins se relever aussitôt après sa chute.

??Don des Langues (4 PA / 80 jours)

Une personne sous l’effet de ce sort peut communiquer (parler et comprendre) avec n’importe quelle créature douée de parole.

??Glu (4 PA / 80 jours)

Les pieds de la victime sont collés au sol. Elle ne peut plus se déplacer mais peut toujours se battre.

??Mains Glissantes (5 PA / 100 jours)

La victime ne peut plus rien tenir en main. Celles-ci sont devenues extrêmement glissantes, de sorte que tout ce qu’elle essaie de tenir tombe au sol.

??Maladresse (3 PA / 60 jours)

La victime doit immédiatement lâcher ce qu'elle tient en main. Elle peut tout ramasser aussitôt.

??Traduction (4 PA / 80 jours)

Une personne sous l'effet de ce sort peut comprendre des textes écrits dans une autre langue.

??Verrou Magique (8 PA / 160 jours)

Ce sort permet de rendre une serrure non crochetable.

SORTS DE NÉCROMANCIEN

Sorts	PA
Affaiblissement	5
Animation d'un Mort	5
Arrêt de la Putréfaction	4
Cercle de Protection Morts-Vivants	4
Contrôle d'un Mort-Vivant	10
Invisibilité aux Morts-Vivants	5
Liquéfaction	12
Membre Fantôme	2
Parler avec un Mort	4
Toucher de Goule	8
Toucher Spectral	8
Toucher Vampirique	12

??Affaiblissement (5 PA / 100 jours)

La victime de ce sort fait un point de dégâts en moins avec son arme. De plus, elle sera incapable d'utiliser une arme de tir.

??Animation d'un Mort (5 PA / 100 jours)

Ce sort permet d'animer un cadavre et de lui ordonner d'exécuter certaines tâches.

??Arrêt de la Putréfaction (4 PA / 80 jours)

Ce sort arrête les effets du temps sur un cadavre.

??Cercle de Protection Morts-Vivants (4 PA / 160 jours)

Ce sort permet de créer un cercle dans lequel aucun mort-vivant ne peut pénétrer.

??Contrôle d’un Mort-Vivant (10 PA / 200 jours)

Ce sort permet de contrôler un mort-vivant animé par un autre nécromancien.

??Invisibilité aux Morts-Vivants (5 PA / 100 jours)

Ce sort permet de ne pas être détecté par un mort-vivant.

??Liquéfaction (12 PA / 240 jours)

La victime de ce sort s'effondre sur le sol, immobile, en proie à d’atroces souffrances.

??Membre Fantôme (2 PA / 40 jours)

Ce sort permet de remettre temporairement un membre rendu inutilisable (donc à zéro PV) à un PV afin d’éviter l’hémorragie.

??Parler avec un Mort (4 PA / 80 jours)

Ce sort permet de communiquer avec l’esprit d’un mort. Il n’est pas nécessaire de connaître la langue du mort.

??Toucher de Goule (8 PA / 160 jours)

Ce sort paralyse une créature au toucher.

??Toucher Spectral (8 PA / 160 jours)

Ce sort enlève temporairement un certain nombre de PV dans la zone du corps touchée.

??Toucher Vampirique (12 PA / 240 jours)

Ce sort enlève des PV dans la zone du corps de la victime touchée et les octroie au nécromancien.

5. AVANTAGES

Les avantages et éléments d'historique ci-dessous sont surtout destinés à d'anciens joueurs ayant déjà appréhendé dans une certaine mesure l'univers d'Arkhan. Bien que nous n'interdisions pas aux nouveaux joueurs de créer un personnage avec de tels éléments, nous tenons à les mettre en garde vis-à-vis de la difficulté de les jouer correctement. De plus, certains avantages sont soumis à des quotas stricts.

Avantages	PA	Prérequis	Quota
Lettre de Citoyenneté	1	Erudition	
Lettre de Noblesse	10+		Oui
Métier	6+		Oui
Patente de Négociant	2	Lettre de Citoyen.	Oui
Patente de guilde (sauf Alchimie)	3+	Lettre de Citoyen.	Oui
Fortune de départ (X fois 25 £)	X		
Stock / fond de commerce (X fois 25£)	X	Patente	
Ghanjar	3		Oui
Koda	4		Oui
Tharbian	5		Oui
Autre ethnie	X		Oui

??Lettres

La *lettre de citoyenneté* (1 PA) octroie le statut de citoyen de la Magiocratie, donnant entre autres le droit de voter, de posséder une patente, d'être engagé dans la veille ou la milice. Il est nécessaire de posséder la compétence *Erudition*.

La *lettre de noblesse* (10 PA) permet de faire partie de l'une des maisons nobles que compte la Magiocratie. Outre le prestige lié à cette appartenance, un personnage gagne 1£ (1 Lün) par jour pour ses faux frais, payé par sa Maison (voir *5.2 Travail*). Pour chaque 5 PA supplémentaire, le personnage gagne 1£ de plus par jour (1£ pour 10 PA, 2£ pour 15 PA, etc.)

??Métiers

Un personnage peut avoir appris un *métier* (6 PA) qui lui rapporte de l'argent (des Lüns) et ce, peu importe le métier. Un personnage ne peut avoir qu'un seul métier qui lui rapporte ainsi de l'argent, mais il peut investir plus de PA pour gagner plus de Lüns par jour (voir *5.2 Travail l*). Cela coûte 6 PA pour gagner 1£ par jour de travail, plus 1 PA par Lün supplémentaire, à concurrence de 5£ par jour au maximum (10 PA au total). Ce métier peut être lié à une compétence — qui doit dès lors être achetée (*ex* : Joaillerie) — ou non (*ex* : Parfumeur).

??Patentes

La *patente de négociant* (2 PA) permet de pouvoir acheter et vendre des biens dans la Magiocratie. Une *patente liée à un métier* (3 PA ou plus) permet d'exercer ce métier en ayant des avantages au niveau du prix des matières premières ou de l'embauche auprès des instances officielles (*ex* : médecin engagé par la milice). Il est possible d'entrer à la *Guilde* (10 PA) mais il faut pour cela impérativement être Initié. De plus, certaines restrictions sévères

seront imposées. Toutes ces patentes requièrent une Lettre de Citoyenneté.

??Stock / Fonds de commerce

Un personnage peut se créer un *fond de commerce* (25£ / PA), avec un maximum de 10 PA. Seuls les commerçants patentés ont accès à cet avantage. Ces 25£ correspondent au prix d'achat des denrées.

??Fortune de départ

Un personnage peut décider de commencer avec une *fortune de départ* plus importante (25£ / PA), à concurrence de 10 PA maximum.

??Ethnies

Outre les Arkhantes, peuple de la Magiocratie, il est possible de jouer un *Ghanjar* (3PA), une *Koda* (4PA) ou un *Tharbian* (5PA). Ces peuples offrent chacun des avantages liés à leur histoire.