

## Chapitre 2 – Les races de Mazéria

Le choix de la race, au niveau du système, affecte plusieurs aspects d'un personnage. Il donne certaines restrictions dans le choix de la classe, la longévité du personnage, les langues connues au départ, donne des compétences raciales, assigne un maquillage particulier et finalement peut donner d'autres caractéristiques particulières.

Les compétences raciales sont acquises automatiquement lorsque le niveau requis est atteint. Aucun point de compétence n'a besoin d'être dépensé pour les obtenir. À partir du niveau 8, il est nécessaire de choisir l'une des deux compétences, mais il est possible d'acheter l'autre avec un point de compétence régulier.

Les langues parlées à la base sont obtenues gratuitement à l'acquisition de la race. D'autres langues peuvent être acquises par divers moyens dans le système.

**Un joueur choisissant une race particulière pour son personnage se doit d'avoir un roleplay conséquent avec la description de la race. L'équipe d'animation se réserve le droit d'exiger qu'un joueur change de personnage (et donc de race) si ce dernier choisi de la dénaturer en-jeu (par exemple, jouer un Dar'lak « bon »).**

### Restrictions raciales

Certaines races ont un comportement et une manière de penser qui rend certaines classes étrangères à leurs aptitudes ou préférences. Pour cette raison, quelques classes peuvent leur être inaccessibles.

À noter que les ombromanciens et les runistes ne sont accessibles qu'aux Dar'laks et Nains, respectivement.

Races	Classes interdites	Classe unique
<b>Elfes</b>		
Elfe sylvain	<i>Ensorcelleur</i>	
Haut elfe	-	
Dar'lak	<i>Arcaniste, Prêtre (Cérune, Pélésias, Keltys)</i>	<i>Ensorcelleur, Ombromancien</i>
<b>Humanité</b>		
Halfelin	-	
Humain	-	
Nain	<i>Ensorcelleur, Arcaniste (élémentaliste), Druide, Chaman</i>	<i>Arcaniste Runiste</i>
<b>Gobelinoïdes</b>		
Gobelin	<i>Arcaniste, Prêtre (Cérune, Pélésias, Keltys)</i>	
Orque	<i>Ensorcelleur, Arcaniste</i>	
<b>Animales</b>		

Drake	<i>Roublard</i>	
Kohl'mork	<i>Bardé, Druidé, Thaumatourge, Arcaniste, Prêtre (Cérune, Pélésias, Keltys)</i>	
Léoniderr	-	
Tarente	<i>Bardé Druidé Prêtre (Cérune, Pélésias, Keltys)</i>	

## Résumé des races

La description étendue des races est disponible sur notre site Internet. Nous encourageons d'ailleurs fortement les joueurs à aller les lire à cet endroit. Toutefois, un résumé de la description de chacune d'elle est disponible ci-dessous.

### Les Elfes

#### Les Dar'laks

- Les Elfes noirs ont la peau noire, les cheveux pâles, peu de pilosité, des yeux qui leur permettent de voir dans le noir et sont légèrement plus petits que leurs cousins elfiques.
- Leur société est matriarcale : les femmes, plus grandes et fortes, ont tous les postes importants et dirigent la ville. Les hommes ne sont à peu près rien. Les enfants sont vus comme des clés vers la puissance future.
- Ce sont des êtres très charismatiques, mais cruels, sournois et arrogants, qui préfèrent agir sous le couvert des ombres et par l'assassinat.
- Les guerres intestines sont choses communes chez les Dar'laks. Elles visent toujours l'ennemi le plus immédiat et le plus grand : les ennemis de la race Dar'lak si ceux-ci sont présents, sinon d'autres familles ou groupes d'elfes noirs pour augmenter le pouvoir de la maison, ou encore au sein d'une même famille afin d'y obtenir du pouvoir, lorsque des familles rivales ne sont pas présentes. Cependant, dès qu'un ennemi « supérieur » apparaît (famille à société dar'lak à ennemis des dar'laks), l'union se refait instantanément afin de le renverser.
- Peu de contacts avec la surface : les Dar'laks font cependant exception pour le marché noir et l'esclavage, qui sont des marchés très lucratifs, de même que pour les communications au sein des clergés noirs.
- N'apprécie aucune race de la surface, surtout les Elfes.
- Traité de paix avec les Tarentes.
- Âge adulte à 25 ans. Vivent en moyenne 80 ans et au maximum 180.
- Classes inexistantes pour la race
  - Mage arcaniste et ensorceleur : nécromancien
  - Prêtre d'une divinité blanche
- Classe unique à la race
  - Mage ensorceleur : ombromancien

#### Les Elfes sylvains

- Physique assez semblable aux Hauts elfes : oreilles pointues, minces, peu de pilosité hormis les cheveux, les cils et sourcils. Ils sont cependant plus bâtis que leurs frères.
- Un sentiment de supériorité envers les autres races est omniprésent chez eux, et les Hauts elfes leur apportent des questionnements vis-à-vis leurs modes de vie différents. Ce sont des êtres calmes, patients, respectueux de la nature et plein de sagesse.
- Ont une facilité naturelle envers le Naturalisme.
- Des tatouages ornent leur visage pour représenter le passage à l'âge adulte.

- Mauvaises relations avec l'Empire de Sael'Vyn, pour l'île de Sigilaer; les Tarentes, les Khol'morks, les Gobelins et les Orques sont des brutes épaisses; les Dar'laks sont des ennemis ne méritant pas de fouler le sol de la Sylve de Faeniel, ayant trahi les leurs par leurs idées noires.
- Atteignent la maturité à 25 ans, vivent généralement autour de 120 ans et maximum 200 ans.
- Classe inexistante pour la race
  - Mage ensorceleur

### **Les Hauts elfes**

- Oreilles pointues, minces, peu de pilosité hormis les cils, sourcils et cheveux.
- Ce sont des êtres très polyvalents, à un degré moindre que les Humains.
- Paternalistes, ils ont un sentiment de supériorité, mais sont bien vus par tous.
- Mauvaises relations avec les Nains, les Orques, les Gobelins, les Tarentes et les Khol'morks.
- Mépris pour les Dar'laks.
- Atteignent la maturité à 25 ans, vivent généralement autour de 120 ans et maximum 200 ans.

## **Humanité**

### **Les Halfelins**

- Plus petits que les Humains (environ 5'2") et possèdent des pieds épais et poilus.
- Possèdent d'épais favoris et ont souvent de petites moustaches ou barbichettes élégantes.
- Humeur légère, habiles de leurs mains, très débrouillards, ont l'esprit créatif.
- Dans tout ce qui se monnaie, ils excellent ; commerce, guide, comptable, etc.
- Atteignent leur maturité à 16 ans, vivent en moyenne 30 ans et meurent rarement dépassé 70 ans.

### **Les Humains**

- Race la plus peuplée de Mazeria, caractérisée par sa grande diversité de caractère.
- Généralement un teint pâle, ils peuvent être frêles ou costauds et mesurent généralement autour de 5'8''.
- Atteignent l'âge adulte à 16 ans, possèdent une espérance de vie de 30 ans et meurent rarement dépassé 70 ans.

### **Les Nains**

- Petite taille (5'5''), trapus, pilosité forte.
- Préfèrent la robustesse à la finesse, et ont un tempérament obstiné, voire borné.
- Vivent principalement en clans, dans des citées à l'intérieur des montagnes.
- D'excellents forgerons et architectes.
- S'entendent très bien avec les Drakes.
- Atteignent la maturité à 16 ans, vivent généralement autour de 30 ans et au maximum 100 ans.
- Classes inexistantes pour la race :
  - Mages : thaumaturge, ensorceleur et arcaniste élémentaliste
  - Druide
  - Chaman
- Classe uniquement accessible à cette race :
  - Mage : arcaniste : runiste

## **Gobelinoïdes**

### **Les Gobelins**

- Êtres perfides, vils, calculateurs et sournois ; fondamentalement mauvais.
- Tenaces, rusés, agressifs et très rapides.
- Mesure en moyenne 5'2".
- Corps frêles, faibles, couverts de verrues ; extrêmement laids selon les standards des autres races.
- Atteignent leur maturité vers 9 ans, vivent en moyenne 25 ans et meurent rarement dépassé 40 ans.
- Classes inexistantes pour la race :

- Mages : thaumaturge et arcaniste, illusionnistes et nécromanciens permis uniquement
- Prêtre d'une divinité blanche

### Les Orques

- Teint verdâtre, ils sont déformés, possèdent des crocs et ont une bonne pilosité.
- Très grands (6'2"), musclés, très imposants. Souvent couverts de piercings et de cicatrices : marques de la violence avec laquelle ils ont combattu.
- Tempérament impulsif et extrêmement impatient, ce qui les mène souvent à la violence.
- Côté intuitif démontrant une certaine forme de sagesse primale.
- Atteignent leur maturité à 9 ans, vivent en moyenne 25 ans et dépasse rarement 50 ans.
- Classes inexistantes pour la race :
  - Mages

### Animalier

#### Les Drakes

- Hommes aux traits reptiliens, n'ayant aucun lien avec les dragons, dont la couleur des écailles et le souffle sont liés à l'élément du feu, de la foudre ou de la glace.
- Fiers architectes, ambitieux, fiers et très confiants en leurs capacités.
- Sculptent la surface de leurs montagnes en magnifiques cités.
- Présence de castes : les castes supérieures vivent plus au sommet d'une montagne alors que les castes inférieures vivent au bas de celle-ci; les drakes qui parcourent le monde appartiennent à la caste inférieure et veulent prouver leur valeur à leurs pairs.
- S'entendent très bien avec les Nains.
- Atteignent la maturité à 30 ans, vivent généralement autour de 120 ans et au maximum 180 ans.
- Classe inexistante pour la race :
  - Roublard

#### Les Kohl'morks

- Hommes-rats qui possèdent un pelage brun et/ou noir, qui sont vicieux, sanguinaires et vecteurs de maladie.
- Système immunitaire très puissant.
- Vivent principalement dans les égouts des villes, où ils sont tolérés pour leur capacité à garder ces réseaux fonctionnels.
- Regroupés en clans ou bandes, qui se déchirent pour leur survie.
- Âge adulte, 8 ans; durée de vie moyenne, 20 ans; âge maximal, 30 ans.
- Classes inexistantes pour la race :
  - Barde
  - Mages arcaniste
  - Druides
  - Prêtre d'une divinité blanche

#### Les Léoniderrs

- Haine intense envers les Khol'morks.
- Bonne entente avec les races citadines (Humains, Hauts elfes et Halfelins majoritairement)
- Mépris pour les Tarentes, qu'ils considèrent comme des parasites.
- Physique félin : oreilles, griffes, fourrure tigrée sur le corps et ils sont plus petits qu'un humain en général (5'6").
- Les Léoniderrs ne sont généralement pas portés vers la magie.
- Tendances naturelles vers le Naturalisme.
- Impulsifs, aimant l'action, fiers, sûrs d'eux et en aucun cas rancuniers.
- Atteignent l'âge adulte à 14 ans. Vivent en moyenne 30 ans et au maximum 70 ans.

#### Les Tarentes

- Êtres mi-homme, mi-araignée, prédateurs et parasites.

- Femelles (Veuves noires) plus imposantes (6') et plus fortes que les mâles (Mygales; 5'8''); essaims généralement dirigés par des Veuves noires.
- Caractère agressif et sadique, mais hautement solidaires entre elles.
- Alliées des Dar'laks et s'entendent bien avec les Gobelins
- Atteignent la maturité à 2 ans, vivent généralement jusqu'à 10 ans et peuvent vivre au maximum 20 ans.
- Classes inexistantes pour la race :
  - Barde
  - Druides
  - Prêtre d'une divinité blanche

## Pouvoirs raciaux

Race	Compétences raciales			Langues
	Niveau 1	Niveau 8	Niveau 14	
<b>Elfes</b>				
Elfes	Survivance elfique (et)	Grâce elfique (ou)	Méditation elfique (ou)	
Elfe sylvain	Survie	Camouflage	Marche sylvaine	Elfique Commun
Haut elfe	Diversité	Éloquence	Aura de bonne volonté	Elfique Commun
Dar'lak	Esprit haineux	Se cacher dans l'ombre	Marche des ombres	Elfique Profondeurs
<b>Humanité</b>				
Humanité	Métier I (et)	Métier II (ou)	Polyvalence (ou)	
Halfelin	Compréhension des langues	Indétroussable	Maître marchand	Commun + Au choix
Humain	Diversité	Perfectionnement	Expert	Commun + Au choix
Nain	Réparation	Amélioration naine	Forge runique	Commun Draconique
<b>Gobelinoïdes</b>				
Gobelinoïde	Douleur (et)	Camouflage des marais (ou)	Frénésie guerrière (ou)	
Gobelin	Cachette sordide	Lanceur redoutable	Lanceur de précision désarmante	Gobelinoïde Profondeurs
Orque	Intimidation raciale	+1 PV	Coup dévastateur	Gobelinoïde Commun
<b>Animales</b>				
Drake	Souffle élémentaire (et)	Maître architecte (ou)	Souffle élémentaire majeur (ou)	Draconique Commun
	Résistance élémentaire	Concentration drake	Absorption élémentaire	
Kohl'mork	Protection contre les maladies (et)	Protection contre les poisons (ou)	Contagion (ou)	Commun Profondeurs
	Survie	Odeur pestilentielle	Rage du Kohl'Mork	
Léoniderr	Griffes (et)	Camouflage (ou)	Rugissement léoniderr (ou)	Commun + Au choix
	Piège	Piège contraignant	Piège paralysant	
Tarente <i>Mygale</i> <i>Veuve noire</i>	Survie (et)	Se cacher dans l'ombre (ou)	Festin du prédateur (ou)	Gobelinoïde Profondeur
	Griffes	Poigne de toile	Toile	
	Sanctuaire de toiles	+1 PV	Venin d'achèvement	

Si un pouvoir racial choisi par le joueur se retrouve également dans la feuille de compétences de classe du personnage, ce pouvoir se trouve rayé dans cette dernière, et ne peut compter dans la limite de pouvoirs de sphère du personnage. Si un joueur a déjà « acheté » une compétence par sa feuille de classe et que cette même compétence devient accessible par sa race (par exemple, « Camouflage », des Elfes sylvains), le joueur n'a qu'à choisir la seconde compétence raciale disponible pour le même niveau. Il n'est donc pas possible d'acheter 2 fois la même compétence raciale pour en augmenter la puissance.

### **+1 PV**

*Les Orques et les Veuves noires sont réputés pour être physiquement plus résistants que le commun des mortels.*

Le total de points de vie du personnage augmente de 1.

**Cible :** Soi  
**Portée :** -  
**Durée :** -  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** -

### **ABSORPTION ÉLÉMENTAIRE**

(Limité)

*L'affinité élémentaire du Drake devient tel qu'il est parfois en mesure d'absorber la puissance de l'élément concerné afin de se guérir. Lorsque cela se produit, les écailles de l'homme-dragon s'illuminent comme s'il était parcouru d'une énergie mystique.*

Toujours en fonction de la couleur des écailles, le Drake possède la capacité de convertir une source de dégât élémentaire en points de guérison. Ainsi, un Drake rouge possédant ce pouvoir et étant la cible d'une boule de Feu pourrait absorber celle-ci afin de se guérir de 4 points de vie, plutôt que d'en recevoir les dégâts. Si le personnage a atteint son maximum de points de vie, les points élémentaires restants sont simplement ignorés. Un Drake blanc aura la capacité d'absorber des dégâts élémentaires de glace, un Drake jaune des dégâts élémentaires de foudre et un Drake rouge des dégâts élémentaires de feu.

**Cible :** Soi  
**Portée :** -  
**Durée :** -  
**Catégorie(s) :** Contre-pouvoir, Guérison naturelle  
**Limitation :** -

### **AMÉLIORATION NAIN**

*Un Nain d'une certaine expérience est en mesure d'apporter des améliorations à une arme et une armure.*

Le personnage augmente d'un point le nombre total de point d'armure conférée par celle-ci (cuir ou métal), et apporte une amélioration particulière à la poigne d'une arme afin que son porteur ne puisse plus être désarmé en combat. Il peut s'agir de l'arme et de l'armure du Nain ou de celle de quelqu'un avec qui il aura préalablement passé un accord. Une fois le point d'armure supplémentaire perdu (qui est toujours le premier à disparaître lorsque l'armure encaisse des dégâts), celui-ci ne peut être restauré durant la soirée que par un Nain possédant la compétence « Amélioration naine », au moyen d'une utilisation de la compétence « Réparation » conventionnelle.

**Cible :** Une armure et une armure  
**Portée :** -  
**Durée :** Soirée  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** -

### AURA DE BONNE VOLONTÉ

(Limité)

*La crème des Hauts elfes possède une attitude qui donne aux gens qui l'entourent la sensation qu'il est une très bonne personne, qu'il ne veut que leur bien et qu'il serait dommage qu'il lui arrive malheur.*

Cette attitude dissuadera toute personne aux alentours de diriger toute attaque/menace vers le personnage. Par contre, le personnage doit maintenir le charme. S'il décide d'attaquer ces gens ou de les menacer, l'aura n'aura plus aucun effet sur eux. Si le joueur a récemment eu des problèmes avec un autre personnage le même soir ou s'il existe une haine entre eux, cette compétence n'a que pour seul effet que de dissuader le personnage d'attaquer.

<b>Cible :</b>	Rayon
<b>Portée :</b>	5 mètres
<b>Durée :</b>	5 minutes
<b>Catégorie(s) :</b>	Charme
<b>Limitation :</b>	Si le personnage devient agressif envers les cibles ou si la vie de ces dernières se trouve en danger, le charme est rompu.

### CACHETTE SORDIDE

(A volonté)

*Les Gobelins sont reconnus pour leur esprit vil et sournois, mais peu de gens peuvent imaginer à quel point lorsqu'il est question de se cacher... Les rares individus étant au courant de cette « pratique » arrivent difficilement à comprendre comment les Gobelins y parviennent, et ne sont pas plus en mesure de les détecter, même en pleine connaissance de cause.*

Le Gobelin est en mesure de prendre place dans un cadavre, et de se cacher dans celui-ci, afin d'être indétectable par quelconque observateur. Le cadavre servant de cachette n'augmente visiblement ni de volume, ni de poids, et aucune trace tangible de « l'insertion » n'est visible aux observateurs. Il suffit de 5 secondes au Gobelin pour se frayer un chemin et se faire la place nécessaire à l'intérieur du mort. À moins qu'un observateur ait vu le joueur placer sa main sur sa tête, il est impossible de soupçonner qu'un gobelin puisse avoir trouvé cachette dans le mort, même pour un autre Gobelin. Frapper délibérément le cadavre dans le but de « découvrir » comme par hasard le Gobelin est considéré comme de la triche. Toutefois, une personne effectuant une détection de la vie sur le mort aura toute une surprise lorsqu'il réalisera ce qui s'y trouve!

Un Gobelin faisant usage d'une telle cachette, peut rester caché jusqu'à 5 minutes sans avoir besoin de ressortir pour respirer convenablement. Une fois les 5 minutes écoulées, le Gobelin doit sortir de l'enveloppe morbide pour reprendre son souffle, mais le cadavre devient par la même occasion impossible à réutiliser. Le joueur dont le personnage est mort doit rester sur place aussi longtemps que le Gobelin reste caché dans celui-ci.

<b>Cible :</b>	Soi
<b>Portée :</b>	Personnelle
<b>Durée :</b>	5 minutes
<b>Catégorie(s) :</b>	Occultation
<b>Limitation :</b>	5 secondes d'activation, doit être dans un cadavre.

### CAMOUFLAGE

(A volonté)

*Les Elfes sylvains et les Léoniderrrs possèdent la capacité de se camoufler dans la forêt comme ils le désirent.*

Voir compétence « Camouflage » de la classe du Rôdeur.

<b>Cible :</b>	Soi
<b>Portée :</b>	Personnelle
<b>Durée :</b>	Instantanée
<b>Catégorie(s) :</b>	Occultation
<b>Limitation :</b>	Doit être dans une zone assez dense en végétation.

### CAMOUFLAGE DES MARAIS (Limité)

*Les Orques et les Gobelins maîtrisent particulièrement bien les marais, et s'en servent à leur avantage pour se cacher.*

À une distance de 5 mètres d'un point d'eau sur le terrain, un gobelinoïde est en mesure d'user de la compétence « Camouflage » (même s'il ne la possède pas), et ce, même s'il observé lorsqu'il se cache. Le bénéficiaire est également considéré comme étant hors de portée des attaques de mêlée (par exemple, un personnage bénéficiant du contre-pouvoir « Perception » ne pourrait atteindre le gobelinoïde que par des projectiles et des sorts de distance).

<b>Cible :</b>	Soi
<b>Portée :</b>	Personnelle
<b>Durée :</b>	-
<b>Catégorie(s) :</b>	Occultation
<b>Limitation :</b>	-

### COMPRÉHENSION DES LANGUES (A volonté)

*Les Halfelins, de par leur commerce et leur métier de messagers, ont développé une facilité avec les langues.*

Le Halfelin peut comprendre toutes les langues du système qu'il ne posséderait pas, mais pas les parler. Cette compétence augmente également de 1 le nombre de langues maximales autorisé par la classe.

<b>Cible :</b>	Soi
<b>Portée :</b>	Personne
<b>Durée :</b>	En tout temps
<b>Catégorie(s) :</b>	-
<b>Limitation :</b>	Ne permet pas de parler les langues non possédées par le personnage.

### CONCENTRATION DRAKE (A volonté)

*Le caractère des Drakes à focaliser toute leur attention sur ce qu'ils entreprennent leur confère une concentration assez grande pour surmonter, par exemple, la déconcentration lors d'un combat.*

Le personnage ayant cette compétence raciale peut poursuivre l'activation d'une compétence/pouvoir même s'il reçoit une blessure, de la simple douleur ou une bousculade. Par exemple, un Drake en train d'incanter un sort pourra poursuivre son incantation malgré une bousculade ou une première attaque. En conservant cet exemple, à chaque interruption, le joueur doit mentionner « Concentration Drake » à son assaillant, avant de continuer son incantation là où il était rendu (afin que ce dernier comprenne pourquoi il ne recommence pas

du début). En aucun cas cette compétence empêche le personnage de subir des dégâts (s'il s'agit de la source de distraction).

**Cible :** Soi  
**Portée :** -  
**Durée :** Instantanée  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** -

### CONTAGION (Limité)

*Le Kohl'mork a développé de petites poches pestilentielles, situées dans sa fourrure, qui sont désormais en mesure de produire et relâcher, selon le désir de l'homme-rat, une maladie particulière.*

La maladie est propagée par le toucher du Kohl'mork, lorsque celui-ci souhaite relâcher le contenu de ses poches pestilentielles. Tout individu touché ou touchant l'homme-rat à ce moment devient infecté par la maladie. Cette infection est instantanée, après quoi le Kohl'mork devra attendre avant que ses sacs cutanés produisent de nouveau l'agent contagieux.

Alternativement, un Kohl'mork peut concentrer sa salive pour en faire un catalyseur de maladie. Sécréter celui-ci prend 30 secondes et il peut être utilisé tout de suite, ou contenu dans une fiole pendant 5 minutes au maximum. Lorsque mélangé à un autre liquide, celui-ci devient indétectable pour à peu près n'importe qui (à moins d'avoir une compétence permettant de détecter les maladies). Un liquide infecté d'une telle manière ne peut cependant transmettre une maladie qu'au premier buveur.

Le joueur doit traîner sur lui plus d'une dizaine de papiers, devant chacun contenir une description de la maladie et de ses effets, qu'il devra remettre aux personnes infectées lorsqu'il utilise la compétence. Ces dernières devront, à la fin de soirée, remettre le dit papier au débriefing afin que soit inscrite la maladie sur la fiche du personnage. Omettre de redonner ce papier au débriefing est considéré comme de la triche. Référez-vous à la section concernant les maladies pour connaître celles disponibles.

**Cible :** Rayon  
**Portée :** Toucher  
**Durée :** Permanent, ou jusqu'à guérison de la maladie.  
**Catégorie(s) :** Maladie  
**Limitation :** -

### COUP DÉVASTATEUR (Limité)

*La force de certains Orques est légendaire, à un point tel que certains de leurs coups peuvent être dévastateurs.*

Le personnage est en mesure d'ajouter +1 dégât à n'importe quelle frappe de mêlée, qu'il s'agisse d'une attaque régulière ou de l'utilisation d'une compétence particulière (comme Coup brutal ou Charge), et permet de dépasser la limite conventionnelle de dégât. Pour signaler qu'il utilise cette compétence, le joueur doit ajouter « Dévastateur » suite à la compétence utilisée, ou suite aux dégâts mentionnés s'il s'agit d'un assaut conventionnel.

**Cible :** 1 personne  
**Portée :** -  
**Durée :** Instantanée  
**Catégorie(s) :** Attaque physique  
**Limitation :** On rappelle qu'il est totalement impossible de frapper à 5, peu importe les combinaisons.

## DIVERSITÉ

*Renommés pour leur grande variété de talents possibles, les Humains sont généralement plus polyvalents que les autres races. À leur contact très fréquent, les Hauts elfes ont développé la même polyvalence.*

Le personnage bénéficie d'une compétence gratuite parmi les compétences générales, accessibles à toutes les classes (langues, armes, métier, etc.).

<b>Cible :</b>	Soi
<b>Portée :</b>	-
<b>Durée :</b>	-
<b>Catégorie(s) :</b>	-
<b>Limitation :</b>	-

## DOULEUR

(Limité)

*Les races gobelinoïdes sont reconnues pour leur connaissance des faiblesses physiologiques des êtres vivants, et de savoir en tirer profit lorsque le besoin s'en fait sentir.*

Le personnage bénéficie de la compétence de guerrier « Douleur ».

<b>Cible :</b>	-
<b>Portée :</b>	-
<b>Durée :</b>	-
<b>Catégorie(s) :</b>	Douleur
<b>Limitation :</b>	-

## ÉLOQUENCE

(A volonté)

*De par son charisme naturel, les gens sont plus enclins à écouter l'Elfe de ville, sa voix étant captivante, et ses manières presque envoûtantes.*

En termes de jeu, le Haut elfe est en mesure d'exiger qu'une cible cesse de parler afin que le personnage puisse s'exprimer pour quelques phrases (30 secondes au maximum). Par exemple, Yuendil (Haut elfe) souhaite s'exprimer dans « l'altercation verbale » avec Til'Borbate (Nain), qui ne lui laisse pas 2 secondes pour en placer une. Yuendil mentionne « Éloquence », et le Nain est désormais obligé de laisser l'Elfe s'exprimer librement, sans l'interrompre, pour trente secondes (ou jusqu'à ce dernier ait terminé de parler). Si Yuendil avait fait face à deux ou trois nains, cependant, son charisme aurait suffi pour faire taire un seul Nain, pas tous en même temps.

<b>Cible :</b>	1 personne
<b>Portée :</b>	5 mètres
<b>Durée :</b>	30 secondes
<b>Catégorie(s) :</b>	Charme
<b>Limitation :</b>	Une seule cible à la fois, et ne peut être utilisé en situation de combat ni pour empêcher l'activation d'une compétence.

## ESPRIT HAINEUX

(A volonté)

*Les Dar'laks sont des êtres viles, à un point tel qu'ils ne peuvent être influencés par une victime qui leur demanderait la pitié, la clémence, ou encore userait de manipulation pour s'en faire un allié temporaire.*

En termes de jeu, le Dar'lak est immunisé aux compétences «Pitié» et «Apaisement». Toutefois, l'Elfe noir n'est pas immunisé aux apaisements effectués par d'autres Dar'laks (une matrone pourrait, par exemple, temporairement ramener à l'ordre l'Elfe noir un peu trop agité émotionnellement).

**Cible :** Soi  
**Portée :** -  
**Durée :** -  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** Le personnage n'est pas immunisé aux apaisements effectués par d'autres Dar'laks.

### EXPERT

*L'Humain est désormais un expert dans son domaine de prédilection.*

Augmente la limite de compétences de Sphère 2 à 6, plutôt que 5.

**Cible :** -  
**Portée :** -  
**Durée :** -  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** -

### FESTIN DU PRÉDATEUR

(A Volonté)

*Le métabolisme de certaines de certaines Tarentes leur permet de se régénérer lorsqu'elles dévorent leur victime.*

La Tarente est en mesure de se guérir en se nourrissant d'un cadavre ou d'un individu paralysé (auquel cas, la cible subirait 2 dégâts après 10 secondes de dévorement). Un corps permet de guérir 1 seul point de vie après 10 secondes de dévorement. Après ces 10 secondes, le corps n'est plus en mesure de guérir la Tarente à nouveau; un nouveau cadavre doit être trouvé si la Tarente souhaite continuer de se guérir ainsi.

**Cible :** Soi  
**Portée :** Personnelle  
**Durée :** Instantanée  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** 1 seul cadavre à la fois; un cadavre ne permet qu'une utilisation de cette compétence (deux Tarentes ne peuvent donc pas user de cette compétence sur un même individu.)

### FRÉNÉSIE GUERRIÈRE

(A volonté)

*Les Gobelins et les Orques sont en mesure d'entrer dans une transe de violence lorsqu'ils sont dans le feu du combat.*

Après avoir achevé une cible, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 dégât à ses attaques. Il s'agit d'un bonus non-cumulable. À noter que ce bonus ne permet pas de dépasser la limite de dégât par catégorie d'arme.

**Cible :** Soi  
**Portée :** Personnelle  
**Durée :** 30 secondes  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** Un apaisement ou une pacification mettra prématurément fin à ce pouvoir.

## **FORGE RUNIQUE**

*Maîtres de la forge, les Nains sont réputés pour être des forgerons émérites.*

Le personnage peut appliquer la connaissance des maîtres Nains à sa propre arme (ou celle de quelqu'un d'autre, si désiré), et commence la soirée avec son arme améliorée. L'arme en question est désormais indestructible, et peut activer et désactiver le pouvoir « Arme élémentaire [feu, foudre ou glace] » à volonté, l'élément étant déterminé par le Nain lors de la forge. Par conséquent, le Nain est désormais en mesure de convertir les dégâts de base de son arme en dégâts élémentaires prédéterminés par la forge aussi souvent qu'il le souhaite. Ce pouvoir peut être utilisé conjointement avec la compétence raciale « Amélioration naine ».

<b>Cible :</b>	Une arme
<b>Portée :</b>	-
<b>Durée :</b>	Soirée
<b>Catégorie(s) :</b>	Élémentaire
<b>Limitation :</b>	-

## **GRÂCE ELFIQUE**

(A volonté)

*Les Elfes sont reconnus pour leur grâce indéniable.*

Un Elfe possédant cette compétence ne sera pas affecté par un effet l'empêchant spécifiquement de courir. Ce pouvoir racial ne confère donc aucun avantage à un Elfe sylvain paralysé ou immobilisé, par exemple.

<b>Cible :</b>	Soi
<b>Portée :</b>	Personnelle
<b>Durée :</b>	En tout temps
<b>Catégorie(s) :</b>	-
<b>Limitation :</b>	-

## **GRIFFES**

(A volonté)

*Le personnage possède des griffes tranchantes rétractables, lui permettant blesser violemment un adversaire.*

Pour pouvoir faire usage de cette compétence, le joueur doit posséder des griffes sécuritaires (probablement en mousse) parmi ses éléments de costume. Les griffes nécessitant de fermer le poing pour frapper l'adversaire sont interdites, pour des raisons de sécurité (donc pas d'équivalent de « poings américains »). Faire usage de « griffes » avec ses simples mains n'est pas permis; un joueur n'ayant pas de griffes avec lui ne peut simplement pas utiliser cette compétence. Les griffes causent naturellement 1 dégât. À noter qu'il est interdit d'effectuer des « coups mitraillettes » (à cadence excessivement rapide) même avec des griffes.

<b>Cible :</b>	Soi
<b>Portée :</b>	Personnelle
<b>Durée :</b>	En tout temps
<b>Catégorie(s) :</b>	-
<b>Limitation :</b>	Le joueur doit avoir en sa possession des griffes approuvées par l'équipe d'animation.

## **INDÉTROUSSABLE**

*Que ce soit par leur grande expérience en tant que marchands et messagers, les Halfelins ont développé une détermination psychologique hors du commun les protégeant des manipulations de certains pour obtenir leurs possessions. Ils ont également une vigilance accrue contre les voleurs.*

Un personnage possédant cette compétence ne peut plus être forcé à se départir d'un objet ou d'argent par un charme ou une domination. Un Halfelin se rendra également compte lorsque l'on tente de le voler avant que le malfaiteur ait eu le temps de partir avec son butin, rendant les vols-à-la-tire inefficaces. Toutefois, un Halfelin en phase survie, paralysé ou endormi est à la merci complète de n'importe quel ravisseur.

**Cible :** Soi  
**Portée :** -  
**Durée :** -  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** Cette compétence ne fonctionne pas si le Halfelin est inconscient, paralysé ou en phase survie.

### INTIMIDATION RACIALE

(A volonté)

*L'immense carrure des Orques et leur apparence souvent considérée comme repoussante (par les autres races) permet de déstabiliser psychologiquement une cible.*

Le personnage est en mesure d'utiliser la compétence « Intimidation » sur tout individu n'étant lui-même pas un Orque.

**Cible :** 1 personne  
**Portée :** 5 mètres  
**Durée :** 5 minutes ou jusqu'à première attaque  
**Catégorie(s) :** Intimidation  
**Limitation :** 1 seule personne à la fois, n'affecte pas les orques

### LANCEUR DE PRÉCISION DÉSARMANTE

(Limité)

*Un Gobelin possédant cette compétence est passé maître dans le maniement des armes de jet, à un point tel qu'il est en mesure de désarmer, grâce à celles-ci, un adversaire.*

En touchant une cible avec un lancer d'arme de jet, le goblin peut choisir, au lieu d'effectuer des dégâts, de l'obliger à lâcher son arme (la lancer derrière lui est aussi acceptable). Cette compétence ne fonctionne pas contre les boucliers ou les griffes naturelles. Simplement mentionner « Désarmement » à la cible est suffisant pour signaler à cette dernière qu'il doit lâcher son arme.

**Cible :** 1 personne  
**Portée :** -  
**Durée :** Instantanée  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** Armes de jet seulement

### LANCEUR REDOUTABLE

(A volonté)

*Les Gobelins sont réputés pour utiliser des armes de jet avec une précision surprenante, talent qu'ils ont développé dans la Jungle de Nulzak pour survivre.*

À ce stade, le Gobelin gagne automatiquement la compétence Arme de jets s'il ne la possédait pas déjà, et bénéficie d'un bonus de +1 dégât sur leur utilisation.

**Cible :** Soi  
**Portée :** -  
**Durée :** -  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** Armes de jet seulement

### MAÎTRE ARCHITECTE

*Réputé pour être des architectes inégalés, certains Drake sont en mesure d'augmenter la prestance des bâtiments auxquels ils participent à la construction, de même que les améliorations physiques aux institutions.*

Pour le système de noblesse et de seigneur des bas-fonds : Lorsqu'un noble ou un seigneur des bas-fonds fait appel aux services d'un Drake pour améliorer le design d'un bâtiment sur le point d'être construit, le bâtiment en question gagne une prestance accrue, et confère un point de victoire supplémentaire au possesseur. Il va de soi que le constructeur offrira habituellement une compensation au Drake pour ses services. Cet art ne peut toutefois pas être couplé à celui d'une compagnie marchande halfeline (diminuant les coûts) ou celui d'une compagnie marchande naine. Un Drake peut participer à autant d'amélioration de bâtiment qu'il le souhaite.

Pour le système d'institution : Une institution possédant parmi ses membres un Drake ayant cette compétence bénéficie également de certains avantages. Le talent d'architecture d'un homme-dragon permet de faciliter l'aménagement d'une amélioration institutionnelle, en diminuant de moitié (arrondi à l'entier inférieur [ $5/2 = 2$ ]) son coût d'acquisition lors de l'aménagement dans le bâtiment. Ainsi, cette compétence ne peut servir à « rembourser » le coût d'acquisition d'un avantage institutionnel ayant déjà été effectué sans le Drake. À titre d'exemple, un Drake participant à l'aménagement d'une salle de Soupe populaire (qui diminuerait le coût de la vie d'une pièce pour les membres) dans une institution politique, qui aurait un coût nécessaire fictif de 5 points d'institution, permettrait de diminuer le coût à 2 points d'institution.

**Cible :** Soi  
**Portée :** -  
**Durée :** -  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** Cette compétence ne peut être utilisée que lors de la construction d'un bâtiment de Noble ou de Seigneur des bas-fonds, et une seule fois dans une institution.

### MAÎTRE MARCHAND

*Le Halfelin est désormais un négociateur ou commerçant dont la renommée n'est plus à faire.*

Le Halfelin obtient deux pièces supplémentaires par semaine (s'ajoute à celle de Négociateur hors-pair), et bénéficie d'un rabais de 25% (le prix est arrondi à l'entier supérieur si nombre décimal) sur la marchandise qu'il achète durant la semaine (lors de l'inscription).

**Cible :** Soi  
**Portée :** -  
**Durée :** -  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** Ne fonctionne pas pour l'achat de points d'institution

### MARCHE DES OMBRES

(Limité)

*Les ombres et la noirceur deviennent, pour les Elfes noirs les plus puissants, l'environnement ultime des Dar'laks. On raconte que lors de la Nuit des Bouchers, les Elfes noirs surgissaient et disparaissaient dans les ténèbres pour commettre leurs meurtres historiques.*

À ce niveau, l'Elfe noir est en mesure de se téléporter de 5 mètres, si son point de disparition, son point d'arrivée et l'espace qui les séparent sont dans la noirceur.

**Cible :** Soi  
**Distance :** 5 mètres  
**Durée :** Instantanée  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** La téléportation doit être complétée en moins de 3 secondes.

## MARCHE SYLVAINE (Limité)

*La nature devient, pour les Elfes sylvains les plus puissants, source de rapidité ultime.*

À ce niveau, l'Elfe sylvain est en mesure de se téléporter de 5 mètres, si son point de disparition et son point d'arrivée sont une zone de végétation dense (plus que du simple gazon, par exemple).

<b>Cible :</b>	Soi
<b>Distance :</b>	5 mètres
<b>Durée :</b>	Instantanée
<b>Catégorie(s) :</b>	-
<b>Limitation :</b>	La téléportation doit être complétée en moins de 3 secondes.

## MÉDITATION ELFIQUE (Limité)

*De par leur harmonie avec leur environnement de prédilection, les Elfes peuvent regagner des forces vitales.*

En termes de jeu, l'Elfe est en mesure, suite à une méditation de 30 secondes (assis, les yeux fermés et ne prenant part à aucune conversation), se guérir d'un point de vie (considéré comme une guérison naturelle), pourvu que le personnage se trouve dans la zone de prédilection de sa sous-race elfique. Cette zone est définie de la manière suivante :

- Dar'lak : pénombre (tout endroit n'étant pas éclairé par la lumière du jour, ou par une source de lumière de « ville » ou surnaturelle)
- Elfe sylvain : zone de végétation dense (plus que du simple gazon, ou touchant directement à un arbre). Les sentiers dans la forêt sont considérés comme appartenant à la forêt.
- Haut elfe : zone de ville (plaine, gravelle, zone de lumière artificielle, autour des bâtiments; tout ce qui n'est pas considéré comme zone de végétation dense). Les sentiers dans la forêt ne sont pas considérés comme une zone de ville.

<b>Cible :</b>	Soi
<b>Portée :</b>	Personnelle
<b>Durée :</b>	En tout temps
<b>Catégorie(s) :</b>	-
<b>Limitation :</b>	30 secondes de méditation; le personnage ne peut faire appel à cette compétence que lorsqu'il se trouve dans sa zone de prédilection raciale, et n'en bénéficie plus dès qu'il la quitte.

## MÉTIER I

*Les races de l'humanité se sont parfaitement intégrées au mode de vie civilisé, et possèdent à peu près tous un métier ou une activité rémunéré.*

Le personnage possède automatiquement la compétence générale « Métier I ».

<b>Cible :</b>	Soi
<b>Portée :</b>	-
<b>Durée :</b>	-
<b>Catégorie(s) :</b>	-
<b>Limitation :</b>	-

## MÉTIER II

*Plusieurs personnages appartenant à l'humanité grimpent les échelons de compétence de leur emploi, et possèdent un métier ou une activité rémunéré plus élevé que la moyenne.*

Le personnage possède automatiquement la compétence générale « Métier II ».

<b>Cible :</b>	Soi
<b>Portée :</b>	-
<b>Durée :</b>	-
<b>Catégorie(s) :</b>	-
<b>Limitation :</b>	-

## ODEUR PESTILENTIELLE

(Limité)

*Certains Kohl'morks sont en mesure de dégager une odeur tellement infecte que tous sont forcés de s'éloigner de lui.*

Cette compétence confère au Kohl'mork, lorsqu'il le souhaite, une odeur complètement nauséabonde. Tous ceux présents à moins de 5 mètres de l'homme-rat ne chercheront qu'à le fuir. Cette odeur pestilentielle persiste pour 30 secondes, après quoi le Kohl'mork dégage un parfum « tolérable ». Un personnage n'ayant pas la possibilité de fuir la présence du Kohl'mork (s'il est dans sa phase survie ou immobilisé, par exemple), ne pourra qu'être affecté de nausées et vomir.

<b>Cible :</b>	Rayon
<b>Portée :</b>	5 mètres
<b>Durée :</b>	30 secondes
<b>Catégorie(s) :</b>	Affaiblissement
<b>Limitation :</b>	Les Kohl'morks ne sont pas affectés par ce pouvoir racial.

## PERFECTIONNEMENT

*L'Humain évolue grandement dans sa classe, et apprend à maîtriser une aptitude supplémentaire.*

Le personnage gagne un pouvoir ou une compétence supplémentaire de Sphère 1.

<b>Cible :</b>	-
<b>Portée :</b>	-
<b>Durée :</b>	-
<b>Catégorie(s) :</b>	-
<b>Limitation :</b>	-

## PIÈGES, PIÈGES CONTRAIGANTS, PIÈGES PARALYSANT

(Limité)

*Les Léoniderrrs sont réputés pour être des chasseurs maîtrisant l'art des pièges d'une manière difficilement égalée par les autres races.*

Le joueur doit passer 30 secondes à « poser » son piège. Celui-ci doit être fabriqué de l'une des deux façons suivantes ou d'une manière approuvée par un animateur. Dans tous les cas, un joueur doit surveiller son piège. Un joueur ne peut pas poser plus de 3 pièges à la fois. Le piège ne peut pas être détruit pour se libérer.

Méthode 1 : Une corde de 5 mètres de long peut être placée par terre, en ligne droite. Vous pouvez tenter de cacher la corde en dessous de broussailles, de feuillage ou encore de n'importe quoi d'aussi léger. Le premier qui marche par-dessus la corde est pris au piège.

Méthode 2 : Vous placez un rond de corde ayant un diamètre entre 1 et 2 mètres sur le sol. Vous pouvez tenter de le camoufler sous les broussailles, le feuillage ou n'importe quoi d'aussi léger. Le premier qui met le pied dans le cercle est prit au piège.

Piège : La cible est affectée par « Immobilisation mineure ».

Piège contraignant : La cible reçoit 1 dégât et est affectée par « Immobilisation majeure » pour 30 secondes.

Piège paralysant : La cible reçoit 2 dégâts et est affectée par « Paralysie mineure » pour 30 secondes.

**Cible :** 1 personne  
**Portée :** -  
**Durée :** -  
**Catégorie(s) :** Soutroiserie, Mouvement  
**Limitation :** 3 pièges à la fois, maximum. Le joueur ayant posé le piège doit rester à proximité afin d'indiquer aux joueurs qui déclencheraient le piège quels en sont les effets, sans quoi le piège devient inactif.

### POIGNE DE TOILE

(A volonté)

Une Mygale possédant cette compétence est en mesure de sécréter par ses mains une substance toileuse très collante, lui permettant d'éviter de lâcher un objet (pas un individu ou une structure) qu'elle tient dans ses mains (par un Désarmement, par exemple). Une Mygale en phase survie, inconsciente ou paralysée perd l'usage de cette compétence jusqu'à ce qu'elle retrouve sa condition préalable.

**Cible :** Soi  
**Portée :** -  
**Durée :** En tout temps.  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** Ne fonctionne que sur un objet. Ne fonctionne que tant que la Mygale possède encore des points de vie, qu'elle est consciente ou qu'elle n'est pas paralysée.

### POLYVALENCE

*L'Humanité est reconnue pour sa facilité à manifester des talents divers. À un certain niveau d'expérience, certains manifestent une inspiration d'apprentissage surprenante, leur permettant d'apprendre en un court laps de temps des compétences d'intérêt général.*

Le personnage bénéficie de deux compétences générales gratuites, accessibles à toutes les classes (langues, armes, métier, etc.).

**Cible :** Soi  
**Portée :** -  
**Durée :** -  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** -

### PROTECTION CONTRE LES MALADIES

(A volonté)

*Les Kohl'morks sont reconnus pour vivre dans des milieux particulièrement insalubres. Cela est dû à l'exceptionnel système immunitaire de ces homme-rats, et les maladies ont des effets négligeables, voire inexistantes sur ceux-ci.*

Le personnage acquiert le contre-pouvoir « Protection contre les maladies ».

**Cible :** Soi  
**Portée :** Personnelle  
**Durée :** En tout temps  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** -

### PROTECTION CONTRE LES POISONS

(A volonté)

*Les Kohl'morks étant dès leur plus jeune âge exposés aux poisons par leurs parents afin de renforcer leur système immunitaire, ils finissent par développer une immunité aux toxines.*

Le personnage gagne le contre-pouvoir « Protection contre les poisons ».

**Cible :** Soi  
**Portée :** Personnelle  
**Durée :** En tout temps  
**Catégorie(s) :** Contre-pouvoir  
**Limitation :** -

### RAGE DU KOHL'MORK

(Limité)

*La morsure d'un Kohl'Mork possédant ce pouvoir est excessivement aliénante pour tout individu n'appartenant pas à cette race. En effet, une victime deviendra extrêmement agressive, les yeux injectés de sang et ne discernant plus ses alliés de ses ennemis. Il s'agit d'une des raisons pour lesquelles les hommes-rats sont considérés avec autant de frayeur et de préjugés par les autres races.*

Lorsque le joueur touche une cible de sa main, cette dernière est considérée comme ayant été mordue par le Kohl'mork. Pour les 30 secondes suivant cette morsure, la victime se retrouve sous l'effet de « Souffrance majeure » (Résistance à la Souffrance causera simplement un inconfort apparent). Suite à cela, la cible entrera dans une rage incontrôlée pendant 30 secondes, où elle attaquera quiconque se trouvant à portée de vue, en commençant par le plus près. Une pacification ou un apaisement sont sans effets sur la cible.

**Cible :** 1 personne  
**Portée :** Toucher  
**Durée :** 30 secondes de souffrance, 30 secondes de rage.  
**Catégorie(s) :** Maladie, Souffrance  
**Limitation :** Les Kohl'morks sont immunisés à ce pouvoir.

### RÉPARATION

(A volonté)

*Maître de la forge, tout Nain qui se respecte sait comment réparer une arme, une armure ou un bouclier endommagé.*

Voir compétence « Réparation » de la classe du Guerrier.

**Cible :** -  
**Portée :** -  
**Durée :** -  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** -

### RÉSISTANCE ÉLÉMENTAIRE

(A volonté)

*Les écailles des Drakes leur confèrent une protection contre un type de dégât élémentaire.*

En fonction de la couleur des écailles, le Drake possède le contre-pouvoir « Résistance élémentaire » (-1 dégât, minimum 0) aux attaques élémentaires d'un élément en particulier : Blanc = Résistance à la glace ; Jaune = Résistance à la foudre ; Rouge = Résistance au feu.

**Cible :** Soi  
**Portée :** -  
**Durée :** -  
**Catégorie(s) :** Contre-pouvoir  
**Limitation :** -

### **RUGISSEMENT LÉONIDERR** (Limité)

*Certains Léoniderrs possèdent la capacité d'effectuer un rugissement à glacer le sang de leurs adversaires.*

Suite à un cri bestial, toutes les cibles autour du Léoniderr se retrouvent sous l'effet d'Intimidation.

**Cible :** Rayon  
**Portée :** 5 mètres  
**Durée :** 5 minutes  
**Catégorie(s) :** Intimidation  
**Limitation :** -

### **SANCTUAIRE DE TOILES** (Limité)

*Les villes et villages tarentes infestés de toiles font frémir les peuples de tout Mazéria; les Tarentes y sont maîtres, et sont extrêmement difficiles à déloger. Un tel parasitage prend l'effort concerté et continu de nombreuses Tarentes durant plusieurs jours. Cependant, une Veuve noire est en mesure d'établir un nid de toiles de beaucoup plus petite proportion en relativement peu de temps. De telles toiles sont extrêmement résistantes, raison pour laquelle les lieux parasités par les Tarentes sont difficilement reconquis. Cependant, il est de notoriété publique que le feu pourrait en venir à bout.*

**Mise en place et restauration :** Un sanctuaire de toile prend 2 minutes à mettre en place et un seul par Veuve noire ne peut être effectif à un moment donné. La délimitation du sanctuaire est représentée par deux cordes de 10 mètres chaque, devant s'entrecroiser en leur milieu tel un X (les joueurs sont également encouragés à utiliser des décors de toiles afin de rendre l'endroit visuellement plus intéressant). Des Veuves noires peuvent décider de joindre leurs efforts afin d'augmenter la résistance du Sanctuaire. Chaque Veuve noire supplémentaire peut ajouter une corde (toujours en la croisant avec les autres en leur milieu) pour représenter une structure plus forte. Régénérer complètement un Sanctuaire de toiles endommagé (peu importe sa « complexité ») nécessite 2 minutes pour une seule Veuve noire.

**Avantages :** Lorsque des Tarentes se trouvent dans un tel « nid », elles sont en mesure de s'y camoufler à volonté, comme si elles possédaient l'équivalent de la compétence « Camouflage ». Qui plus est, aucun projectile (physique ou magique) ne peut affecter une Tarente camouflée dans le Sanctuaire, à moins que le lanceur ne possède le contre-pouvoir « Perception ». Il est à noter que ces avantages sont perdus lorsque la Tarente n'est plus dans le Sanctuaire de toiles.

Les individus non tarentes qui passent dans un Sanctuaire de toiles ne peuvent se déplacer que très lentement, étant donnée l'adhérence élevée des toiles et les précautions nécessaires afin de ne pas rester pris à l'intérieur.

**Destruction :** Seuls les dégâts de feu peuvent parvenir à endommager les toiles d'un tel nid. Qui plus est, ces toiles sont très résistantes, et toute attaque de feu est réduite de 2 (minimum 0). 5 dégâts de feu (après

réduction) par corde représentant le Sanctuaire de toiles sont nécessaires afin de détruire le nid. (Ex : 1 Veuve = 10 points de résistance, 2 Veuves noires = 15). S'il advenait qu'un nid était détruit, les cordes qui servaient à délimiter le Sanctuaire de toiles doivent être enroulées sur elle-même et laissées à l'endroit où se situait le sanctuaire (cette corde est alors considérée comme « hors-jeu »). Cela signifiera aux Tarentes que le nid a été détruit durant leur absence (s'il y a lieu), et permettra à la (ou aux) joueuse(s) incarnant la (ou les) Veuve(s) noire(s) de reprendre possession de leur(s) corde(s) lorsque le moment serait approprié.

**Cible :** Une zone de 10 mètres de diamètre  
**Portée :** Touché  
**Durée :** Jusqu'à destruction  
**Catégorie(s) :** Occultation (Tarentes)  
**Limitation :** Il ne peut exister qu'un seul sanctuaire de toile par Veuve noire.

### SE CACHER DANS L'OMBRE

(À volonté)

*Il est de notoriété publique que la noirceur et les ombres sont propices aux fourberies dar'lakes, et aux raids tarentes.*

Voir compétence « Se cacher dans l'ombre » de la classe du Roublard.

**Cible :** Soi  
**Portée :** -  
**Durée :** Tant qu'il reste sous le couvert des ombres et qu'il ne révèle pas sa présence (parler, attaquer, etc.)  
**Catégorie(s) :** Occultation  
**Limitation :** -

### SPÉCIALISATION

*Les Humains sont réputés pour apprendre rapidement, et cela transparait dans leur domaine de prédilection.*

L'Humain bénéficie d'une compétence supplémentaire gratuite dans la rangée « niveau 1 » de sa classe.

**Cible :** Soi  
**Portée :** -  
**Durée :** -  
**Catégorie(s) :** -  
**Limitation :** -

### SOUFFLE ÉLÉMENTAIRE

(Limité)

*Les Drakes sont reconnus pour posséder un souffle élémentaire en lien avec la couleur de leurs écailles, redoutable contre plusieurs adversaires.*

Le Drake est en mesure de cracher un souffle élémentaire, et occasionne 1 dégât de la couleur native du personnage : Blanc = Souffle de glace (1 dégât de glace) ; Jaune = Souffle de foudre (1 dégât de foudre) ; Rouge = Souffle de feu (1 dégât de feu). Pour activer le souffle, le personnage doit prendre une profonde inspiration durant 3 secondes, puis expirer à la manière d'un souffle puissant dirigé sur la cible.

**Cible :** 1 personne  
**Portée :** 5 mètres  
**Durée :** Instantanée  
**Catégorie(s) :** Élémentaire  
**Limitation :** -

## SOUFFLE ÉLÉMENTAIRE MAJEUR

(Limité)

*On raconte que certains des Drakes les plus anciens possèdent un souffle encore plus redoutable que celui de la majorité des hommes-dragons.*

En terme de jeu, le souffle du personnage est bonifié selon la caractéristique appropriée suivante : le Souffle de glace ajoute l'effet « Paralysie mineure 30 secondes » ; le Souffle de foudre gagne l'attribut « 2 dégâts de foudre Passe-armure » ; le Souffle de feu cause désormais « 3 dégâts de feu ». La fréquence d'utilisation, la portée, ainsi que le nombre de cibles restent toutefois inchangés.

<b>Cible :</b>	1 cible
<b>Portée :</b>	5 mètres
<b>Durée :</b>	Instantanée
<b>Catégorie(s) :</b>	Élémentaire (feu, foudre ou glace)
<b>Limitation :</b>	-

## SURVIE

*De par leur mode de vie, les Elfes des bois sont en mesure de subvenir parfaitement à leurs besoins grâce à la nature. Les Kohl'morks, quant à eux, vivent à merveille des débris de toute zone habitée.*

Voir compétence générale « Survie ».

<b>Cible :</b>	Soi
<b>Portée :</b>	Personnelle
<b>Durée :</b>	En tout temps
<b>Catégorie(s) :</b>	-
<b>Limitation :</b>	-

## SURVIVANCE ELFIQUE

(À volonté)

*De par leur harmonie avec leur environnement de prédilection, le métabolisme des Elfes se trouve légèrement augmenté lorsqu'ils se trouvent dans celle-ci.*

En termes de jeu, tant que l'Elfe n'est pas achevé, il ne peut mourir au bout de son sang en phase survie, pourvu que le personnage se trouve dans la zone de prédilection de sa sous-race elfique. Cette zone est définie de la manière suivante :

- Dar'lak : pénombre (tout endroit n'étant pas éclairé par la lumière du jour, ou par une source de lumière de « ville » ou surnaturelle)
- Elfe sylvain : zone de végétation dense (plus que du simple gazon, ou touchant directement à un arbre). Les sentiers dans la forêt sont considérés comme appartenant à la forêt.
- Haut elfe : zone de ville (plaine, gravelle, zone de lumière artificielle, autour des bâtiments; tout ce qui n'est pas considéré comme zone de végétation dense). Les sentiers dans la forêt ne sont pas considérés comme une zone de ville.

<b>Cible :</b>	Soi
<b>Portée :</b>	Personnelle
<b>Durée :</b>	En tout temps
<b>Catégorie(s) :</b>	-
<b>Limitation :</b>	Le personnage ne bénéficie de cette compétence que lorsqu'il se trouve dans sa zone de prédilection raciale, et n'en bénéficie plus dès qu'il ne s'y trouve plus.

## **TOILE**

(Limité)

*Les Mygales sont en mesure de sécréter et projeter une toile sur leurs proies afin de les immobiliser complètement.*

La cible est sous l'effet « Paralyse mineure » pour la durée du pouvoir. Si la victime est blessée, les liens de toile se défont. En termes de jeu, le personnage n'a qu'à tendre le bras vers sa cible afin d'activer le pouvoir.

<b>Cible :</b>	1 personne
<b>Portée :</b>	5 mètres
<b>Durée :</b>	30 secondes
<b>Catégorie(s) :</b>	Mouvement
<b>Limitation :</b>	Limité

## **VENIN D'ACHÈVEMENT**

(Limité)

*Bien qu'elles soient reconnues pour leur robustesse, les Veuves noires sont encore plus craintes pour leur venin hautement dévastateur. Les combattants ayant eu à faire face aux Tarentes sur un champ de bataille (et ayant survécus) reviennent souvent avec des histoires horribles de compagnons d'armes tombant raides morts après avoir subi les assauts de leurs adversaires.*

La Veuve noire est en mesure de sécréter un poison très puissant qui retirera la phase de survie à quiconque se verra blessé par celui-ci. Le venin est suinté par les crocs, et peut donc être inoculé par le toucher (représentant une morsure), mais peut également être facilement appliqué sur une arme (une dose seulement). Sur une arme, la durée de vie du venin est de 5 minutes, et il n'y en a assez que pour une seule blessure.

<b>Cible :</b>	1 victime
<b>Portée :</b>	Toucher (Victime ou arme)
<b>Durée :</b>	5 minutes
<b>Catégorie(s) :</b>	Poison
<b>Limitation :</b>	-