

## Chapitre I - CRÉATION D'UN PERSONNAGE

### 1 - RACE ET SEXE

Le joueur choisit la race de son personnage en accord avec le Maître de Campagne (MC), et selon le lieu où débute la campagne et le choix des autres joueurs. Même chose pour le sexe ; pour les joueurs débutants, il est recommandé de jouer un humain du même sexe que le joueur.

*Ex : Le joueur décide de jouer comme personnage un humain de sexe masculin.*

### 2 - CULTURE ET NOM

Le joueur peut, en accord avec le MC, choisir librement la culture, qui sera a priori celle prédominante de l'endroit où débute la campagne. À défaut, le joueur peut être autorisé à tirer au sort la culture de son personnage. Il effectue alors deux tirages sur les tables ci-après.

Le joueur doit ensuite nommer son personnage.

Table 1.2.1 : Région d'origine du personnage, table n°1

2d4	Région (table n°2)
2	Liburnia (table n°2a)
3	Phéacie, Haran, Diráh al-Mešueš (table n°2b)
4	Punt (table n°2c)
5	Dogobar (table n°2d)

6	Îles de la mer des Sirènes (table n°2e)
7	Gyptos, Kuš (table n°2f)
8	Kleš (table n°2g)

Table 1.2.2a : Culture d'origine du personnage, table n°2a : Liburnia

2d4	Culture
2	Qazim
3-4	Talien (rural)
5-7	Talien (urbain)
8	Corsaire

Table 1.2.2b : Culture d'origine du personnage, table n°2b : Phéacie, Haran, Diráh al-Mešueš

2d4	Culture
2	Haranais
3-4	Phéacien
5	Mešueš (des Sultanats)
6	Mešueš (de Dervel)
7	Mešueš (bédouin)
8	Réjél

Table 1.2.2c : Culture d'origine du personnage, table n°2c : Punt

2d4	Culture
2	Gyptien (de la Côte Rouge)
3	Xola (de la Côte Rouge)
4-6	Nomade Xola
7	Xola (de Dár al-Imám)
8	Nomade de la Nation

Table 1.2.2d : Culture d'origine du personnage, table n°2d : Dogobar

2d4	Culture
2	Mbole
3	Ađanti
4-6	Ndogo
7	Xola
8	Klešite (de Ngonem)

Table 1.2.2e : Culture d'origine du personnage, table n°2e : Îles de la mer des Sirènes

2d4	Culture
2	Lène (des Îles Dioscurides)
3	Mešueš (des Îles Dioscurides)
4-5	Xola
6	Ndogo
7	Phéacien
8	Mešueš (de Šerendífb)

Table 1.2.2f : Culture d'origine du personnage, table n°2f : Gyptos, Kuš

2d4	Culture
2	Lène
3	Mešueš
4-6	Gyptien
7	Kušite
8	Ksumite

Table 1.2.2g : Culture d'origine du personnage, table n°2g : Kleš

2d4	Culture
2	Xola
3-7	Klešite
8	Pygmée

*Ex : le joueur tire 5 puis 6. Son personnage est donc un Ndogo, originaire du Dogobar. Le joueur nomme son personnage Mbáwira.*

Attention, la culture du personnage n'est pas un choix anodin. Elle a une influence sur le choix et le coût des compétences.

## 3 - CARACTÉRISTIQUES

Les personnages de ce jeu sont représentés, de façon assez abstraite, par une série de sept caractéristiques principales. Dans la suite des règles, chaque caractéristique sera désignée par ses trois premières lettres (FOR, CON, TAI, INT, POU, DEX et APP).

### 3.1 - Explications

#### FORCE :

Il s'agit de la puissance musculaire. Cette caractéristique est notamment utilisée pour soulever, pousser ou tirer des choses.

#### CONSTITUTION :

Il s'agit de la résistance physique. Cette caractéristique est notamment utilisée pour la résistance aux blessures, aux poisons et aux maladies.

#### TAILLE :

Il s'agit de la masse, plus que de la simple taille. Une taille élevée peut indiquer un homme grand, mais aussi un homme corpulent.

#### INTELLIGENCE :

Il s'agit de la capacité à raisonner, à faire des déductions, mais aussi à utiliser sa mémoire.

### POUVOIR :

Il s'agit de la puissance magique et spirituelle. Cette caractéristique est très importante pour tout ce qui touche à la Magie.

### DEXTÉRITÉ :

Il s'agit de l'adresse manuelle, mais aussi de l'agilité corporelle.

### APPARENCE :

Il s'agit non seulement de la beauté physique, mais également du charisme naturel du personnage. Évidemment, cette caractéristique n'est pas une valeur objective comme les autres, mais une valeur subjective d'un point de vue humain. Ainsi un arša ayant une APParence de 7 sera considéré laid par une humaine, mais pas forcément par une arša.

## 3.2 - Tirages

### 3.2.1 - Humains

Pour créer un personnage humain et de sexe masculin, le joueur lance 2d6+6 pour chaque caractéristique (sept fois de suite, donc).

Pour créer un personnage humain et de sexe féminin, le joueur lance 3d6 pour la FOR et la TAI, et 2d6+6 pour chacune des cinq autres caractéristiques.

Pour un personnage non-humain, les dés à lancer pour chaque caractéristique sont indiqués au paragraphe qui suit.

*Ex : Le joueur tire les caractéristiques suivantes :*

*FOR=16, CON=13, TAI=14, INT=15, POU=16, DEX=13, APP=13.*

### 3.2.2 - Autres races

Pour chaque race, les tirages pour un personnage de sexe féminin sont indiqués entre parenthèses (lorsqu'ils sont différents).

#### Pygmées

FOR 1d6+6 (2d6), CON 2d6+12, TAI 1d3+3 (2d3), INT 2d6+6, POU 1d6+9, DEX 2d6+10, APP 2d6+6.

#### Qazims

FOR 3d6+6 (4d6), CON 1d6+12, TAI 1d6+6 (2d6), INT 2d6+6, POU 2d6+6, DEX 2d6+6, APP 2d6+6.

## 4 - ATTRIBUTS

Les caractéristiques principales déterminées précédemment vont permettre de calculer les attributs (ou caractéristiques secondaires) du personnage.

### 4.1 - Points de Magie (PM)

Les *Points de magie* (ou PM) sont égaux au POU.

*Ex : Mbáwira a 16 PM.*

### 4.2 - Points de Vie (PV)

Les *Points de vie* (ou PV) sont calculés en additionnant la CON et la TAI, et en divisant le résultat par 2 (arrondi éventuellement à l'entier supérieur).

*Ex : Mbáwira a  $(13 + 14) / 2 = 14$  PV.*

### 4.3 - Modificateur de Dommages (MD)

Le *Modificateur de dommages* (ou MD) représente les dommages supplémentaires infligés par un personnage, en raison de sa TAI et de sa FOR. Il se calcule en additionnant ces deux caractéristiques et en se référant au tableau ci-après.

Table 1.4.1 : Modificateur de Dommages en fonction de la FOR et de la TAI

FOR + TAI	MD
02-24	0
25-32	+1d3
33-40	+1d6
41-56	+1d10
57-71	+2d6
Chaque +15	+1d6 supplémentaire

*Ex : Mbáwira a un MD de +1d3.*

### 4.4 – Bonus/Malus à l'Amplitude magique

L'Amplitude magique (ou AM) détermine l'effet plus ou moins important d'un sortilège lancé par un magicien (voir le chapitre **LA MAGIE**, paragraphe 4.5.2).

Un bon POU augmente l'AM des sortilèges lancés par le personnage.

Un mauvais POU, inversement, diminue l'AM des sortilèges lancés par le personnage.

Table 1.4.2 : Bonus/Malus à l'AM dû au POU

POUVOIR	Bonus/Malus à l'AM dû au POU
3 ou moins	-15
4-5	-10
6-8	-5

9-12	0
13-15	+5
16-17	+10
18 et plus	+15

*Ex : Mbáwira a un bonus d'AM de +10.*

### 4.5 - Bonus au Rang d'Action

Le Rang d'action (ou RA) est le moment dans le round où le personnage réagit, notamment en situation de combat. Une bonne DEX améliore le RA du personnage.

Table 1.4.3 : Bonus au Rang d'Action dû à la DEX

DEXTÉRITÉ	Bonus au RA dû à la DEX
9 ou moins	0
10-15	-1
16-19	-2
20 et plus	-3

*Ex : Mbáwira a un bonus de RA de -1.*

### 4.6 - Jet d'Idée

Ce que sait ou connaît le personnage n'est pas ce que sait ou connaît le joueur ; il n'est pourtant pas toujours facile, pour le joueur, d'interpréter un personnage censé être moins intelligent ou plus intelligent que lui. C'est là qu'intervient le Jet d'Idée.

Lorsque le MC considère que le joueur interprète le personnage de façon plus intelligente qu'il ne l'est en réalité (INT basse), il peut demander un Jet d'Idée pour voir si le personnage a effectivement pensé ce qu'a dit le joueur. A contrario, lorsqu'un joueur n'arrive pas à interpréter un personnage censé avoir une bonne mémoire (INT élevée), le

MC peut concéder un Jet d'Idée pour simuler le fait que le personnage se souvenait de quelque chose que le joueur, lui, avait oublié.

Le Jet d'Idée est noté sur 100, comme une compétence. Pour connaître sa valeur, il faut multiplier l'INT du personnage par 5.

*Ex : Mbáwira a un Jet d'Idée de 75%.*

#### 4.7 - Jet de Chance

Le personnage est perdu dans la foule, va-t-il trouver ses compagnons ? Cela dépend s'il a ou non de la chance. Cet attribut est souvent très utile pour simuler le « mouvement du monde » autour des personnages.

Le Jet de Chance est noté sur 100, comme une compétence. Pour connaître sa valeur, il faut multiplier le POU du personnage par 5.

*Ex : Mbáwira a un Jet de Chance de 80%.*

#### 4.8 - Mouvement

Le mouvement normal d'un personnage est de 8.

#### 4.9 - Encombrement

Pour tout personnage, on calcule deux attributs, l'Encombrement limite (ENC lim) et l'Encombrement maximum (ENC max).

$$\text{ENC lim} = \min((\text{FOR} + \text{TAI})/2, \text{FOR})$$

$$\text{ENC max} = \text{FOR} \times 1,5$$

*Ex : Mbáwira a un ENC lim de 15, et un ENC max de 24.*

Pour les besoins du jeu, l'encombrement de chaque objet porté par le personnage est traduit par un facteur unique, les *Points d'Encombrement* (ENC).

Table 1.4.4 : Exemples de valeurs d'ENC

Objet	ENC
Armure (par PA)	1
Arme (en général)	1
Cestus, Handjar, Dague, Djambiya...	0
Arme nécessitant FOR min $\geq$ 10	2
Arme à 2 mains	2
Bouclier lamt	1
Grand bouclier	2
Équipement standard d'un aventurier	2
Pour chaque kg de matériel divers	1

#### *Encombrement normal*

Le personnage peut porter jusqu'à ENC lim points d'encombrement sans effort.

Conséquences de l'encombrement normal sur les compétences du personnage :

- -1% à l'Esquive par point d'ENC porté
- Malus à l'Amplitude magique proportionnel aux points d'ENC portés (cf. chapitre LA MAGIE, paragraphe 4.5.2)
- voir également ci-dessous pour les conséquences de l'encombrement excessif

#### *Encombrement excessif*

Le personnage peut porter jusqu'à ENC max points d'encombrement en subissant les malus suivants, par point d'encombrement au-dessus d'ENC lim :

- -1 en Mouvement
- -1 à l'Initiative

## 5 - AUTRES CARACTÉRISTIQUES

### 5.1 - Âge

L'âge d'un personnage humain est au départ de 15 ans. En fonction de l'expérience préliminaire que souhaite lui donner le joueur, le personnage va vieillir un peu plus. Le MC ne devrait pas autoriser de personnage débutant plus âgé que 21 ans, **25 au grand maximum, pour un magicien.**

Pour un personnage Pygmée ou Qazim, créer le personnage comme s'il s'agissait d'un humain, puis multiplier son âge par 1,25 (Pygmée) ou par 10 (Qazim).

*Ex : Le joueur décide que Mbáwira commence sa vie d'aventurier à 16 ans.*

### Effets de l'âge

Chaque année à partir de 40 ans, le personnage jette 2d6 et perd des points de caractéristiques suivant le résultat :

Table 1.5.1 : Jets de vieillissement — Résultats

Résultat	Perte
2 ou 12	4 pts
3 ou 11	3 pts
4 ou 10	2 pts
5 ou 9	1 pt
6 à 8	0 pt

Pour chaque point perdu, la caractéristique diminuée est tirée au sort parmi ces caractéristiques : FOR, CON, DEX, APP. Ainsi, un jet de 3 peut vouloir dire une perte de 1 en CON, 1 en FOR **et** 1 en DEX, *ou* une perte de 3 en DEX. Bien sûr, l'année de départ du vieillissement et la fréquence des jets de vieillissement dépendent de la race. Un Pygmée ne commence à vieillir qu'à

partir de 50 ans, et ne jette les dés que tous les 1,25 ans (quatre jets en cinq ans). Un Qazim ne commence à vieillir qu'à partir de 400 ans, et ne jette les dés que tous les dix ans.

**Si une caractéristique (sauf l'APParence) tombe en dessous de la moitié de sa valeur initiale à cause de l'âge, le personnage meurt.**

### 5.2 - Religion

Elle dépend de l'origine géographique et de la culture du personnage. Le MC l'indique pour chaque personnage d'après les indications données dans le chapitre **LE MONDE**.

*Ex : Mbáwira est un Ndogo originaire du Dogobar ; il suit les préceptes de l'Ordre ndogo.*

Seuls les prêtres adorent un dieu en particulier et doivent l'indiquer sur leur feuille de personnage ; les autres personnages se contentent de suivre les préceptes généraux de leur religion.

### 5.3 - Principes fondamentaux

Les personnages de ce jeu réagissent à la Magie selon cinq caractéristiques appelées *principes fondamentaux*, exposées et expliquées au chapitre **LA MAGIE** : Corps, Âme, Esprit, Aura et Nom (ce dernier est le « vrai nom » au sens magico-religieux, pas le petit nom du personnage !)

**CORps** : Pour tous les personnages, il est composé des quatre éléments classiques (air, eau, terre, feu). Le joueur note *Quatre éléments* sur sa feuille de personnage.

**ÂME** : Tous les personnages ont une Âme, le joueur note *Oui*

sur sa feuille de personnage.

ESPrIt : Tous les personnages ont un Esprit, mais selon leur race ou leur culture il appartient à une *Nation* différente. Le joueur note la Nation de son esprit sur sa feuille de personnage, d'après le tableau suivant :

Table 1.5.2 : Nations d'Esprits

Race/culture	Nation d'Esprit
Humains (sauf Ađanti, Klešites, Xolas), Qazims	Kongo
Humains (Ađanti, Klešites, Xolas), Pygmées	Rada

AURa : Tous les personnages ont une Aura simple ; le joueur note *Simple* sur sa feuille de personnage.

NOM : Tous les personnages ont un Nom individuel ; le joueur note Individuel sur sa feuille de personnage.

*Ex : Pour Mbáwira, le joueur note*

*CORps* Quatre éléments

*ÂME* Oui

*ESPrIt* Kongo

*AURa* Simple

*NOM* Individuel

## 6 - EXPÉRIENCE PRÉLIMINAIRE

L'expérience préliminaire est la somme des connaissances et des capacités obtenues par le personnage avant de partir en aventure. Cette expérience résulte principalement du métier du personnage.

### 6.1 - Métier

En fonction de sa culture, le personnage a à sa disposition plusieurs professions possibles. Deux possibilités existent : soit un tirage aléatoire, soit une profession choisie en accord avec le MC.

*Ex : Mbáwira est chasseur.*

Le **Cavalier ađanti** fait partie de l'élite de la société ađanti. Il défend l'indépendance de son pays face aux appétits des colons venus du nord, et il participe aux razzias contre les nomades ou les pêcheurs du Punt pour apporter à son roi gloire et butin. Il méprise profondément les fantassins, et tente de les ignorer autant que possible lors de ses combats, se concentrant sur ses adversaires montés.

Le **Chamane** est un explorateur de l'Órun (ce terme désigne aussi bien les Contrées du Rêve que les Contrées des Morts ou que les Contrées de l'Ombre — cf. chapitre **LE MONDE**). Il sait passer dans cet autre univers grâce au *voyage chamanique*, en y projetant son esprit, laissant son corps en transe dans le Cosmos, absolument sans défense (c'est pourquoi il est souvent gardé par des membres du clan en armes). C'est donc l'esprit seul qui voyage. Pour le combat, cf. le chapitre **LE MONDE**.

Ces voyages dans l'Órun peuvent être de véritables aventures. C'est par la communication avec l'Órun et son exploration que le Chamane acquiert ses pouvoirs (ce qui rend les aventures dans le Cosmos moins intéressantes) et accroît son influence auprès des siens. Sa capacité à maîtriser les lois et les dangers de l'Órun augmente avec l'expérience ; elle est quantifiée en pourcentage au travers des compétences chamaniques.

*Remarque* : Les Chamanes de certaines cultures savent comment préparer leur corps pour qu'il résiste à l'usure du temps pendant que leur esprit est absent ; si ce n'est pas le cas, le corps du Chamane sans esprit mourra au bout d'autant de semaines qu'il possède de points de CONstitution. Le retour dure 1d4 jours. Une rencontre positive (ex : un parent défunt du Chamane, s'ils étaient en bons termes) peut, entre autres, réduire le temps de séjour dans l'Órun.

Suivant le type de société dans laquelle il vit, le Chamane aura un rôle d'importance très variable.

- Dans les sociétés de type « primitif » uniquement fondées sur la chasse, le Chamane est le seul sacerdote. Son rôle est d'apporter la chance à la chasse (ou à la pêche) ; pour cela — et le Chamane est forcément de sexe masculin — il doit épouser la fille de l'Esprit de la forêt, donneur de gibier, ou celle de l'Esprit des eaux, donneur de poisson. Le Chamane doit donc s'animaliser : il se déguise, puis imite par gestes et sons le comportement sexuel de son modèle animal, jusqu'à atteindre la transe. Ce type de Chamane se rencontre par exemple chez les Xolas ou les Pygmées.

- Dans les sociétés pastorales, le Chamane n'est plus le seul sacerdote. Ces sociétés étant déjà hiérarchisées, un autre prêtre (en général : de Yig) domine l'autorité religieuse et se réserve les rituels réguliers.

Le Chamane est cantonné à l'obtention de la fécondité des êtres naturels et à l'appel de la pluie, ainsi qu'aux relations avec les maladies et la mort. Ce rôle convient aussi bien aux hommes qu'aux femmes. La transe est atteinte par diverses méthodes : musique, danse, absorption de drogues, automutilation. Ce type de Chamane se retrouve au Kleš.

- Un dernier type de Chamane est le Chamane « marginal » : complètement à l'écart de la société, vivant en ermite, il s'est spécialisé dans la possession, le fétichisme, le soin ou l'envoi de maladies. Bien que d'aspect inquiétant, il n'est pas exclu

comme le nécromant, car ses pouvoirs sont fort utiles au clan en temps de guerre. Ces Chamanes constituent en Atrilia la caste des *Nzukleš*.

Le **Chasseur** est l'élément fondamental des sociétés atriliennes traditionnelles, dont la subsistance dépend de la chasse et de la cueillette. Il connaît les animaux et les plantes de son pays, ainsi que les Esprits des forêts et des fleuves.

Le **Conducteur de char** gyptien fait partie des troupes les plus mobiles des forces armées gyptiennes, et également des rares recrutées au Gyptos même. Il mène les fantassins à la victoire et recherche le choc avec la cavalerie ennemie.

Le **Fantassin** est l'élément de base de la plupart des armées atriliennes. À cause de la chaleur, il ne porte que rarement une armure, et a davantage intérêt à compter sur son bouclier et sur sa capacité d'esquive. Entre deux campagnes militaires, le fantassin est souvent cantonné à des rôles de policier ou de garde.

Le **Faqir** est le bateleur du continent atrilien. Il parcourt les villages proposant son spectacle itinérant mêlant contes, danses, déguisements et tours de passe-passe. Véritable recueil vivant de toutes les légendes du passé, il est mal vu dans les sociétés fraîchement converties à l'Ordre.

Le **Gladiateur** est un esclave destiné à combattre dans une arène contre d'autres gladiateurs ou contre des bêtes fauves, soit à l'occasion de fêtes religieuses, soit pour le plaisir de spectateurs payants. Il existe toute sorte de gladiateurs, pourvus des équipements les plus extravagants. Les *andabates*, par exemple, se battent affublés d'un casque fermé qui les aveugle complètement !

Le **Griot** (dans les sociétés chthoniennes) ou **Šá'ir** (dans les sociétés vouées à l'Ordre) est le poète des sociétés atriliennes. Il connaît les sagas des héros du passé, il sait raconter les exploits des Dieux de son camp lors des Guerres Cosmiques.

Il est tout à la fois l'oracle de la tribu, son guide en cas de guerre et son chantre en cas de victoire.

Le **Marabout** est un combattant fanatique dédié à l'Ordre bon. Le mot vient de *murábiṭ*, qui signifiait, à l'origine, celui qui tient garnison dans une forteresse frontalière (*ribáṭ*). De pieux suivants de l'Ordre bon des temps passés avaient l'habitude d'y effectuer des séjours temporaires aux côtés des soldats. Dès l'époque de l'imám Suheil, des ribáṭs ont pu servir de refuge à des šúfís solitaires ou à des groupes, à l'instar d'autres lieux excentrés, d'établissements désaffectés ou en ruine. Ces šúfís-soldats vivant en marge des sociétés de l'Ordre et face à la Chthone ou à l'Ordre Mauvais, vivant dans la pauvreté, et dédiant leur vie à la lutte pour leur idéal, en vinrent à former une sorte de caste à part : les Marabouts.

Le **Nomade xola** vit accompagné de ses troupeaux dans la savane du Punt. Sa vie est rythmée par la transhumance des animaux et par les cérémonies religieuses chamaniques qui maintiennent l'unité de la tribu, divisée en nombreux clans indépendants selon leur ancêtre fondateur.

Le **Šúfi** est un mystique religieux, ainsi appelé parce qu'il porte une simple habit de laine (*šúf*). Les Šúfís aiment à se retirer dans des endroits isolés et méditer sur le sens de la vie et la place de l'Homme dans le Cosmos. Cela ne les empêche pas de prendre part aux affaires temporelles ; ce ne sont pas des ermites. Les Šúfís de l'Ordre, par exemple, à l'image des prophètes du passé, et en particulier de l'imám Suheil, tout particulièrement vénéré, savent se montrer assez combatifs.

## 6.2 - Compétences liées au métier

### 6.2.1 – Compétences primaires et secondaires

Chaque métier comprend deux catégories de compétences : les compétences *primaires*, qui sont les compétences essentielles du métier et que tout professionnel doit normalement posséder, et les compétences *secondaires*, qui sont des compétences utiles au métier mais moins fondamentales. Les compétences qui ne figurent dans aucune de ces deux catégories sont considérées comme non liées au métier et sont appelées compétences *extérieures*.

Attention, les métiers ne sont pas l'équivalent des classes de personnage de **AD&D**. Ils sont un outil pour choisir les compétences du personnage en lui donnant un profil cohérent, à l'image des professions de **l'Appel de Cthulhu**, mais en aucun cas un personnage n'est « prisonnier » du choix initial du joueur — certaines compétences lui coûteront un peu plus cher, voilà tout.

*Cavalier ađanti / nomade xola / conducteur de char gyptien*

Compétences primaires : Art de la guerre, Cavalier (ađanti), Char (gyptien), Éclaireur (xola), Équitation [animal], Bretteur (gyptien), Guerrier (xola), Lancier (ađanti), Survie [Terrain]

Compétences secondaires : Archer, Armurerie, Athlétisme, Bagarre, Chercher, Culture [Type], Dressage [Animal], Éloquence, Esquive, Leadership, Sagacité, Secourisme

*Chamane*

Compétences primaires : Chant, Connaissance de la nature, Contes, Rêve, Transe

Compétences secondaires : Art / Artisanat [herboristerie], Connaissance des esprits, Connaissance des minéraux, Connaissance onirique, Culture [Type], Danse, Éloquence, Inhumation, Potions et herbes, Religion [Chthone (xola ou klešite)], Sagacité, Secourisme, Survie [Monde des Esprits]

### *Chasseur*

Compétences primaires : Auxiliaire, Déguisement, Pistage, Survie [Terrain], Tirailleur

Compétences secondaires : Athlétisme, Bagarre, Bricolage, Chercher, Connaissance de la nature, Discrétion, Dressage [Animal], Esquive, Équitation [Animal], Lancier, Lutte, Secourisme

### *Faqír*

Compétences primaires : Comédie, Danse, Déguisement, Dressage [Animal], Jouer [Instrument]

Compétences secondaires : Athlétisme, Baratin, Cascade, Chant, Connaissance des minéraux, Connaissance de la nature, Culture [Type], Culture générale, Éloquence, Imiter, Inhumation, Sagacité

### *Fantassin (divers types)*

Compétences primaires : Art de la guerre, Guerrier (xola, qazim), Lancier (ndogo), Tirailleur (klešite), Bretteur (autres), Pistage, Secourisme, Survie [Terrain]

Compétences secondaires : Archer, Armurerie, Bagarre, Culture générale, Éloquence, Esquive, Gladiateur, Leadership, Lutte, Sagacité, Secourisme, Torture

### *Gladiateur*

Compétences primaires : Art de la guerre, Gladiateur, Pistage, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

Compétences secondaires : Archer, Armurerie, Bagarre, Culture générale, Éloquence, Esquive, Intimidation, Langue étrangère [sabir], Leadership, Lutte, Sagacité, Secourisme

### *Griot / šá'ir*

Compétences primaires : Chant, Comédie, Contes, Imiter, Jouer [Instrument]

Compétences secondaires : Baratin, Connaissance des minéraux, Connaissance de la nature, Culture [Type], Culture générale, Danse, Déguisement, Dressage [Animal], Éloquence, Inhumation, Religion [Type], Sagacité

### *Mamelouk*

Compétences primaires : Art de la guerre, Bretteur, Piquier, Religion [Ordre (hammonite ou ndogo)], Secourisme

Compétences secondaires : Armurerie, Arquebusier, Cérémonie, Culture générale, Démolition / sape, Éloquence, Esquive, Inhumation, Langue

étrangère [sabir], Leadership, Lire et écrire [Système d'écriture], Sagacité, Secourisme

### *Marabout*

Compétences primaires : Art de la guerre, Bretteur, Équitation [dorgan], Harceleur, Religion [Ordre hammonite]

Compétences secondaires : Armurerie, Cérémonie, Démolition / sape, Dressage [dorgan], Droit administration / usages, Éloquence, Esquive, Inhumation, Leadership, Lire et écrire [Alphabet mešueš], Sacrements, Sagacité, Secourisme, Survie [Savane]

### *Marchand*

Compétences primaires : Baratin, Commerce, Culture [type], Géographie, Intendance

Compétences secondaires : Cartographie, Corruption, Culture générale, Éloquence, Évaluation, Milicien, Langue étrangère [sabir], Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Lire et écrire [Alphabet mešueš], Orientation, Sagacité, Secourisme

### *Marin*

Compétences primaires : Athlétisme, Auxiliaire, Bagarre, Navigation, Tirailleur

Compétences secondaires : Art / Artisanat [filet], Baratin, Cartographie, Chercher, Esquive, Jeu, Langue étrangère [sabir], Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Orientation, Sagacité, Secourisme, Survie [Mer]

### *Pirate / corsaire*

Compétences primaires : Archer, Athlétisme, Auxiliaire, Bagarre, Navigation

Compétences secondaires : Armurerie, Baratin, Chercher, Esquive, Jeu, Langue étrangère [sabir], Leadership, Orientation, Pistage, Sagacité, Secourisme, Survie [Mer]

### *Prêtre*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Type], Sacrements

Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance des Invisibles [Catégorie], Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

### *Qádí (= juge atrilien)*

Compétences primaires : Culture [Type], Culture générale, Droit administration / usages, Éloquence, Leadership

Compétences secondaires : Auxiliaire, Bagarre, Baratin, Civilisations anciennes, Concentration, Géographie, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain], Tirailleur

#### *Sorcier / élémentaliste*

Compétences primaires : Alchimie, Civilisations anciennes, Concentration, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue)

Compétences secondaires : Art / Artisanat [Type], Bricolage, Connaissance des Invisibles [Catégorie], Connaissance des minéraux, Connaissance de la nature, Culture [Type], Culture générale, Évaluation, Milicien, Potions et herbes, Sagacité, Secourisme

#### *Súfi*

Compétences primaires : Civilisations anciennes, Concentration, Danse, Religion [Type], Rêve

Compétences secondaires : Connaissance des Esprits, Connaissance des Invisibles [Catégorie], Connaissance onirique, Contes, Culture [Type], Culture générale, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Potions et herbes, Secourisme, Survie [Terrain], Vigilance

#### *Voleur*

Compétences primaires : Bricolage, Cascade, Discrétion, Effraction, Milicien

Compétences secondaires : Art / Artisanat [maçonnerie], Athlétisme, Baratin, Comédie, Déguisement, Esquive, Évaluation, Imiter, Jeu, Secourisme, Survie [Milieu urbain], Vigilance

## 6.2.2 - Compétences des prêtres

Bien évidemment, le choix des compétences primaires et secondaires d'un prêtre dépend de sa religion ou de sa divinité (cf. chapitre **LE MONDE**). La liste présentée au paragraphe précédent est une liste générique qui doit plutôt servir de base à partir de laquelle le MC peut et doit extrapoler.

Voici quelques listes de compétences liées au métier pour toute une série de cultes ou divinités :

#### *Prêtre d'Amentet*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Sacrements, Leadership, Religion [Ordre gyptien]

Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance des Morts-Vivants, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

#### *Prêtre d'Anhur*

Compétences primaires : Art de la guerre, Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre gyptien]

Compétences secondaires : Baratin, Bretteur, Cérémonie, Concentration, Connaissance des Invisibles [Catégorie], Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Sagacité, Secourisme, Survie [Plaine]

#### *Prêtre d'Ánoq*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Type], Sacrements

Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Élevage [Pisciculture], Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Rivière]

#### *Prêtre de Bast*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Type], Sacrements

Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Contes, Culture générale, Dressage [Félins], Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

#### *Prêtre de Bes*

Compétences primaires : Baratin, Culture [Type], Éloquence, Religion [Type], Sacrements

Compétences secondaires : Cérémonie, Commerce, Concentration, Culture générale, Danse, Droit administration / usages, Intendance, Jouer [Flûte], Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

#### *Prêtre de Dedun*

Compétences primaires : Contes, Culture [kušite], Éloquence, Leadership,

### Sacrements

Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance des Invisibles [Génies], Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Religion [Ordre gyptien], Sagacité, Secourisme, Survie [Jungle]

### *Prêtre de la Déesse-Fourmi*

Compétences primaires : Contes, Culture [mešueš], Éloquence, Religion [Religion mešueš], Sacrements  
Compétences secondaires : Art / Artisanat [Agriculture], Baratin, Cérémonie, Concentration, Culture générale, Droit administration / usages, Élevage [Ovins], Intendance, Lire et écrire [Alphabet mešueš], Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Terrain approprié]

### *Prêtre de Djehot*

Compétences primaires : Civilisations anciennes, Culture [Type], Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Religion [Ordre [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Cérémonie, Concentration, Connaissance des Invisibles [Catégorie], Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Éloquence, Intendance, Leadership, Lire et écrire [Hiéroglyphes gyptiens I], Lire et écrire [Hiéroglyphes gyptiens II], Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

### *Prêtre de Ha*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Type], Sacrements  
Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance des Invisibles [Catégorie], Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Désert]

### *Prêtre de Hâpy*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre gyptien], Sacrements  
Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Navigation, Sagacité, Secourisme, Survie [Rivière]

### *Prêtre de Haru*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre ksumite], Sacrements  
Compétences secondaires : Art de la guerre, Athlétisme, Cérémonie, Civilisations anciennes, Concentration, Contes, Culture générale, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Vigilance

### *Prêtre de Haruer*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Contes, Culture générale, Évaluation, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Orientation, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

### *Prêtre de Hatḥor*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Type], Sacrements  
Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Contes, Danse, Droit administration / usages, Intendance, Jouer [Sistre], Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

### *Prêtre de Heka*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Type], Sacrements  
Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance onirique, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

### *Prêtre de Henty*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Chthone [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Contes, Culture [Óbrigwabibikwa], Culture générale, Droit administration / usages, Milicien, Sagacité, Scarification / Tatouage, Secourisme, Survie [Marécages], Survie [Milieu urbain]

### *Prêtre de Hepri*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Athlétisme, Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance des Invisibles [Anges], Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

*Prêtre de Heqet*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Chthone [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Art / Artisanat [Agriculture], Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance des Invisibles [Nephilím], Contes, Culture générale, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

*Prêtre de Hnum*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Type], Sacrements  
Compétences secondaires : Art / Artisanat [Poterie], Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance des Invisibles [Génies], Contes, Culture générale, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

*Prêtre de Honsu*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance des Morts-Vivants, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

*Prêtre de Iâh*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Type], Sacrements  
Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Contes, Culture [Hommes-Bêtes], Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

*Prêtre d'Iset*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Religion [Ordre [Type]],

Sacrements, Vigilance  
Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Civilisations anciennes, Concentration, Connaissance des Morts-Vivants, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

*Prêtre de Kematef*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Chthone [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Civilisations anciennes, Concentration, Connaissance des Esprits, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Milicien, Sagacité, Scarification / Tatouage, Secourisme, Survie [Terrain approprié]

*Prêtre de Maât*

Compétences primaires : Culture [Type], Culture générale, Éloquence, Leadership, Religion [Ordre [Type]]  
Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance des Invisibles [Anges ou Diables], Contes, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sacrements, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

*Prêtre de Min*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Type], Sacrements  
Compétences secondaires : Art / Artisanat [Viticulture], Baratin, Cartographie, Concentration, Culture générale, Dressage [Bêtes de somme], Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Orientation, Sagacité, Survie [Désert]

*Prêtre de Montju*

Compétences primaires : Art de la guerre, Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre gyptien]  
Compétences secondaires : Baratin, Bretteur, Cérémonie, Char, Concentration, Conduite d'attelage, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Sagacité, Secourisme, Survie [Plaine]

*Prêtre de Mut*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion

[Ordre [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Armurerie, Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance des Invisibles [Anges], Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Survie [Milieu urbain]

*Prêtre de Nebet Het*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Civilisations anciennes, Concentration, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Jeu, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

*Prêtre de Neit*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Art / Artisanat [Archerie], Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance des Invisibles [Catégorie], Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Survie [Milieu urbain], Vigilance

*Prêtre de Nepri*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Chthone [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Art / Artisanat [Agriculture], Baratin, Cérémonie, Concentration, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

*Prêtre de Nesor*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Chthone [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance des Invisibles [Nephilím], Contes, Culture générale, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Désert], Torture

*Prêtre d'Osir*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre [Type]], Sacrements

Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Civilisations anciennes, Concentration, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Survie [Duât], Vigilance

*Prêtre de Ptaḥ*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Art / Artisanat [Type], Baratin, Cérémonie, Civilisations anciennes, Concentration, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

*Prêtre de Renenut*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Chthone [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Art / Artisanat [Agriculture], Baratin, Cérémonie, Concentration, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Plaine], Vigilance

*Prêtre de Šai*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance de la nature, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Plaine]

*Prêtre de Sati*

Compétences primaires : Culture [gyptienne], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre gyptien], Sacrements  
Compétences secondaires : Art / Artisanat [Archerie], Baratin, Cérémonie, Concentration, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Survie [Plaine], Tirailleur, Vigilance

*Prêtre de Satjet*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Chthone [Type]], Sacrements  
Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance des Invisibles [Génies], Contes, Culture générale, Droit

administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Sagacité, Secourisme, Survie [Mer], Tirailleur

*Prêtre de Sebek*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre [Type]], Sacrements

Compétences secondaires : Baratin, Bretteur, Cérémonie, Concentration, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Élevage [Crocodiles], Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Survie [Rivière]

*Prêtre de Serqet*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Type], Sacrements

Compétences secondaires : Alchimie, Baratin, Cérémonie, Concentration, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Plaine]

*Prêtre de Seth*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre [Type]], Sacrements

Compétences secondaires : Athlétisme, Cérémonie, Civilisations anciennes, Concentration, Connaissance des Invisibles [Diables], Connaissance de la nature, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Désert]

*Prêtre de Tauret*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Type], Sacrements

Compétences secondaires : Baratin, Bricolage, Cérémonie, Concentration, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Rivière]

*Prêtre de Tayet*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Ordre [Type]], Sacrements

Compétences secondaires : Art / Artisanat [Tissage], Baratin, Cérémonie, Concentration, Contes, Culture générale, Droit administration / usages,

Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Milieu urbain]

*Prêtre de Uadj-ur*

Compétences primaires : Culture [Type], Éloquence, Leadership, Religion [Type], Sacrements

Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance de la nature, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Intendance, Lire et écrire [Système d'écriture] (de sa propre langue), Milicien, Navigation, Sagacité, Secourisme, Survie [Mer]

### **6.3 – Bases particulières**

Selon son origine, un personnage va avoir des petits bonus dans certaines compétences.

#### **6.3.1 - Compétences liées à la culture / à la race**

Humains :

*Nomade/bédouin*

Élevage [Animal] 10%

Survie [Terrain approprié] 10%

*Agriculteur*

Connaissance de la nature 15%

Élevage [Animal] 05%

Survie [Terrain approprié] 10%

*Urbain/marin*

Survie [Milieu urbain/Mer] 10%

Droit administration, usages 15%

Langue étrangère [sabir] +5%

Pygmées :

Élevage [Oryx] 10%

Survie [Terrain approprié] 10%

Qazims :

Bretteur 10%

Connaissance des minéraux 35%

Démolition / sape 35%  
Orientation 20%  
Survie [Terrain approprié] 10%

*Ex : Le joueur décide que Mbáwira est issu d'un petit village d'agriculteurs. Mbáwira commence donc avec des bases particulières dans les compétences suivantes :*

*Connaissance de la nature 15%  
Élevage [Dorgan] 05%  
Survie [Plaine] 10%*

### 6.3.2 - Compétences liées à la religion / à la divinité

**Les bases particulières suivantes sont uniquement pour les personnages dont le métier est *Prêtre*.**

Ordre bon (toutes divinités) :  
Connaissance des Invisibles [Ange] 5%

Ordre mauvais (toutes divinités) :  
Connaissance des Invisibles [Diable] 5%

Aker :  
Connaissance des Invisibles [Génies] 10%

Amon :  
Éloquence 15%  
Hérep 5%

Bapfi :  
Connaissance des Invisibles [Génies] 10%

Hathor :  
Baratin 10%

Iâh :  
Sagacité 25%

Iset :

Milicien 15%

Kematef :  
Leadership 25%

Maât :  
Droit administration / usages 20%  
Sagacité 25%

Mertseger :  
Inhumation 15%

Nefertum :  
Baratin 10%

Osir :  
Religion [Ordre [Type]] 10%

Ptah :  
Culture générale 25%  
Éloquence 15%

Satjet :  
Connaissance des Invisibles [Génies] 10%

Sehmet :  
Connaissance des Invisibles [Génies] 10%  
Secourisme 35%

Sepedet :  
Connaissance des Invisibles [Génies] 10%

Serqet :  
Alchimie 15%

Seth :  
Leadership 25%

### 6.4 - Magie

Selon la valeur de son POU, un personnage peut apprendre à

manipuler la Magie qui imprègne le monde de Holobar. Cet art se manifeste par la capacité de lancer des sortilèges. Il existe cinq types de Magie différents. Le type de Magie entraîne des compétences additionnelles, selon que le personnage est Initié ou Magicien.

### **6.5 - Points de développement**

Les points de développement sont les points dépensés par un personnage pour son expérience préliminaire dans les compétences. **Le nombre de points disponible au départ pour un personnage débutant est de 20 points.**

*Ex : Le joueur dispose au départ de 20 points de développement pour Mbáwira.*

Après avoir dépensé les points de développement auxquels le personnage a droit, le joueur peut décider de prolonger l'expérience préliminaire de son personnage. Chaque année supplémentaire, le personnage dispose de points de développement supplémentaires à dépenser. Pour simuler le fait que chaque année, l'apprentissage peut être différent, le nombre de points de développement supplémentaires pour le personnage est chaque année de 1d6. Le joueur, en accord avec le MC, arrête cette expérience quand il le souhaite. Il ne peut conserver aucun point de développement et une fois que le personnage entre en jeu, il ne pourra plus progresser de cette manière. (Pour la progression en cours d'aventures, voir le chapitre **SYSTÈME DE JEU**). **Il est conseillé de ne pas accorder ainsi plus de 8 points de développement environ, sauf pour les magiciens, qui sont censés avoir passé de longues années à étudier la Magie.** Il faut savoir que l'expérience en cours d'aventure est plus florissante que l'expérience préliminaire. Cependant le

personnage ne doit pas être trop débutant afin de survivre dans le monde de Holobar. Le joueur doit donc effectuer un compromis entre ces deux principes en évitant un personnage trop jeune ou trop vieux. Un âge entre 20 et 25 ans est correct. Le MC doit veiller à ce que le personnage ne soit pas déséquilibré et à ce que les compétences choisies (notamment les compétences extérieures) soient explicables. Il est déconseillé de permettre à un personnage d'avoir au départ plus de 90% dans une compétence, même primaire.

*Ex : Mbáwira commençant sa vie d'aventurier à 16 ans, le joueur tire 1d6. Le résultat est 4. Il dispose maintenant de 24 points de développement pour Mbáwira.*

### **6.6 - Dépenses des points**

#### **6.6.1 - Dépense des 20 points alloués au départ**

Afin que son personnage ait des compétences minimales en phase avec son métier, le joueur doit dépenser au moins :

- 1 point de développement dans chaque compétence primaire (hors Magie)

*Ex : Le joueur dépense 1 point dans chacune des compétences primaires de Mbáwira : Auxiliaire (1 point), Déguisement (1 point), Pistage (1 point), Survie [Plaine] (1 point), Tirailleur (1 point). Il reste 19 points à dépenser.*

- 5 points de développement à répartir dans une ou plusieurs compétences primaires de son choix

*Ex : Le joueur dépense 5 points supplémentaires dans les compétences primaires de Mbáwira suivantes : Auxiliaire (2 points), Pistage (2 points), Survie [Plaine] (1 point).*

*Total : Auxiliaire (3 points), Déguisement (1 point), Pistage (3 points), Survie [Plaine] (2 point), Tirailleur (1 point).  
Il reste 14 points à dépenser.*

- 5 points de développement à répartir dans au moins trois compétences secondaires de son choix.

*Ex : Le joueur dépense 5 points dans les compétences secondaires de Mbáwira suivantes : Athlétisme (1 point), Connaissance de la nature (1 point), Esquive (2 points), Secourisme (1 point).  
Il reste 9 points à dépenser.*

- 5 points de développement comme il l'entend (cf. 6.6.3).  
(Note : les compétences issues du type de Magie tombent dans cette dernière catégorie).

*Ex : Le joueur veut que Mbáwira devienne initié en Magie sauvage, ça coûte 1 point. Le joueur augmente la CON de Mbáwira de 13 à 14, ça coûte 2 points. Le joueur veut développer la compétence (à base nulle) Intimidation, ça coûte 2 points.  
Il reste 4 points à dépenser.*

### 6.6.2 - Dépense des points supplémentaires dus aux années

À partir des 1d6 points alloués chaque année supplémentaire, le joueur doit dépenser au moins 2 points de développement dans une compétence primaire et/ou une compétence secondaire.

Les autres points peuvent ensuite être dépensés comme il veut dans les différentes options dont il dispose (cf. 6.6.3).

*Ex : Le joueur dépense 4 points dans les compétences de Mbáwira suivantes : Auxiliaire (2 points), Esquive (1 point), Secourisme (1 point).*

*Total : Compétences primaires — Auxiliaire (5 points), Déguisement (1 point), Pistage (3 points), Survie [Plaine] (2 point), Tirailleur (1 point). Compétences secondaires — Athlétisme (1 point), Connaissance de la nature (1 point), Esquive (3 points), Secourisme (2 points). Compétence à base nulle — Intimidation (2 points).  
Mbáwira est également initié en Magie sauvage, et sa CON est passée de 13 à 14.*

### 6.6.3 - Coûts

En dépensant 1 point, le joueur peut :

- Augmenter une compétence primaire : +3d10% si <25%, +2d10% si <50%, +1d10% si <75%, +1d6% au-delà.
- Augmenter une compétence secondaire : +2d10% si <25%, +1d10% si <50%, +1d6% au-delà.
- Augmenter une compétence extérieure (à base non-nulle) : +1d10% si <25%, +1d6% au-delà.
- *Pour les sorciers, élémentalistes, prêtres de l'Ordre seulement* : augmenter une compétence Hiéroglyphes gyptiens : +3d10% si <25%, +2d10% si <50%, +1d10% si <75%, +1d6% au-delà.
- Augmenter sa fortune de 3d10×10 dirhams.
- Allouer 20% à une compétence magique (voir chapitre **LA MAGIE**) et répartir 40% en multiples de 5% parmi plusieurs techniques au choix (le personnage devient un *initié*).

En dépensant 2 points, le joueur peut :

- Allouer 1d6% à une nouvelle compétence (à base nulle) — en accord avec le MC, car l'acquisition d'une telle compétence doit être explicable dans l'histoire du personnage.
- Augmenter une caractéristique augmentable (FOR, CON, DEX, APP) de 1 point jusqu'à 15 et dans la limite des maxima raciaux (voir chapitre **SYSTÈME DE JEU**).
- Augmenter le POU de 1 point (jusqu'à 15) mais pas au-delà du maximum racial.
- Allouer 40% à une compétence magique (voir chapitre **LA MAGIE**) et répartir 80% en multiples de 5% parmi plusieurs techniques au choix (le personnage devient un *magicien*), et sans dépasser 70% dans aucune d'entre elles.
- *Pour les Chamanes seulement* : augmenter une compétence chamanique : +1d10% si <25%, +1d6% au-delà.

En dépensant 3 points, le joueur peut :

- *Pour les Chamanes seulement* : Augmenter le POU de 1 point (au-delà de 15) mais pas au-delà du maximum racial.
- En accord avec le MC, arme ou armure ou objet particulier, ou un titre.
- *Pour les Devins mbole, Nécromants, Sorcières des sables seulement* : cf. le paragraphe **3.4 - Cas particuliers** du chapitre **LA MAGIE**.

*Ex : Pour Mbáwira :*

*Auxiliaire, compétence primaire, base : 10%.*

*1<sup>er</sup> point de développement +3d10%, le joueur tire 16%.*

*2<sup>ème</sup> point de développement +2d10%, le joueur tire 6%.*

*3<sup>ème</sup> point de développement +2d10%, le joueur tire 11%.*

*4<sup>ème</sup> point de développement +2d10%, le joueur tire 12%.*

*5<sup>ème</sup> point de développement +1d10%, le joueur tire 7%.*

*Total, Auxiliaire 62%.*

*Déguisement, compétence primaire, base : 10%.*

*1 point de développement +3d10%, le joueur tire 10%.*

*Total, Déguisement 20%.*

*Pistage, compétence primaire, base : 5%.*

*1<sup>er</sup> point de développement +3d10%, le joueur tire 23%.*

*2<sup>ème</sup> point de développement +2d10%, le joueur tire 11%.*

*3<sup>ème</sup> point de développement +2d10%, le joueur tire 8%.*

*Total, Pistage 47%.*

*Survie [Plaine], compétence primaire, base : 10%.*

*1<sup>er</sup> point de développement +3d10%, le joueur tire 21%.*

*2<sup>ème</sup> point de développement +2d10%, le joueur tire 5%.*

*Total, Survie [Plaine] 36%.*

*Tirailleur, compétence primaire, base : 15%.*

*1 point de développement +3d10%, le joueur tire 26%.*

*Total, Tirailleur 41%.*

*Athlétisme, compétence secondaire, base : 15%.*

*1 point de développement +2d10%, le joueur tire 9%.*

*Total, Athlétisme 24%.*

*Connaissance de la nature, compétence secondaire, base : 15%.*

*1 point de développement +2d10%, le joueur tire 14%.*

*Total, Connaissance de la nature 29%.*

*Esquive, compétence secondaire, base : 25%.*

*1<sup>er</sup> point de développement +1d10%, le joueur tire 8%.*

*2<sup>ème</sup> point de développement +1d10%, le joueur tire 6%.*

*3<sup>ème</sup> point de développement +1d10%, le joueur tire 3%.*

*Total, Esquive 42%.*

*Secourisme, compétence secondaire, base : 30%.*

*1<sup>er</sup> point de développement +1d10%, le joueur tire 3%.*

*2<sup>ème</sup> point de développement +1d10%, le joueur tire 10%.*

*Total, Secourisme 43%.*

*Intimidation, compétence à base nulle.*

*2 points de développement +1d6%, le joueur tire 5%.*

*Total, Intimidation 5%.*

*Allocation de 20% à la compétence Magie sauvage.*

*Allocation de 15% à la compétence ÂB.*

*Allocation de 25% à la compétence IS.*

### **6.7 - Équipement**

Le personnage dispose au départ d'un équipement de base comprenant (en accord avec le MC) son arme principale (selon sa meilleure compétence de combat) et une autre arme par compétence de combat à au moins 40%, une petite armure s'il vient d'une profession guerrière (cotte gamboisée pour cavalier, cuir rigide pour fantassin), une monture s'il vient d'un métier le permettant, plus tout un petit équipement varié raisonnable. Il dispose également, en plus de l'argent accumulé durant les options, de 3d10×10 dirhams, et peut s'acheter de l'équipement supplémentaire.

*Ex : Mbáwira a une sagaie (compétence Auxiliaire) et des bolas (compétence Tirailleur). Il peut également utiliser un dorgan du village lorsqu'il doit faire de longs trajets.*

## **7 - AUTRES RACES**

Le jeu est plutôt orienté vers des campagnes à dominante "humaine" mais, si le Maître de Campagne l'autorise, il est possible de créer des personnages d'autres races que celles normalement prévues.

### **7.1 - Tirages**

Pour chaque race, les tirages pour un personnage de sexe féminin sont indiqués entre parenthèses (lorsqu'ils sont différents).

Akkas

FOR 2d6+6, CON 2d6+6, TAI 1d6+6, INT 2d6+6, POU 2d6+6, DEX 2d6+6, APP 2d6+6.

Aršas

FOR 3d6+6 (4d6), CON 2d6+6, TAI 1d6+8 (2d6+2), INT 2d6+6, POU 2d6+3, DEX 3d6+6, APP 1d6+6.

Baharis

FOR 1d6+8, CON 2d6+6, TAI 1d4+8, INT 3d6+6, POU 2d6+6, DEX 2d6+9, APP 2d6+6.

Ĝilan

FOR 2d6+12 (3d6+6), CON 2d6+6, TAI 2d6+6, INT 2d6+6, POU 2d6+6, DEX 2d6+6, APP 1d6+6.

Ḥanas

FOR 1d6+8 (2d6+2), CON 1d6+9, TAI 1d6+6 (2d6), INT 2d6+6, POU 1d6+9, DEX 3d6+6, APP 1d6+6.

Quṭrubs

FOR 2d6+12 (3d6+6), CON 2d6+6, TAI 3d6+8, INT 2d6+6, POU 2d6+6, DEX 2d6+6, APP 2d6+6.

Wa'rs

FOR 2d6+12, CON 2d6+6, TAI 2d6+6, INT 2d6+6, POU 2d6+6, DEX 2d6+6, APP 2d6+9.

### **7.2 - Mouvement**

Se référer à la description de chaque créature.

### **7.3 - Autres caractéristiques**

### 7.3.1 - Âge

Reprendre les valeurs données pour les Humains au paragraphe 5.1, avec les modificateurs suivants :

Akkas

× 2

Aršas

× 1

Baharis

× 10

Ĝilan

× 10

Ĥanas

× 0,8

Quṭrubs

× 5

Waʿrs

× 1

### 7.3.2 - Principes fondamentaux

Akkas

ÂME Sans

ESPrít Rada

AURa Simple

Aršas

ÂME Oui

ESPrít Kami

AURa Simple

Baharis

ÂME Sans

ESPrít Fée

AURa Double

Ĝilan

ÂME Sans

ESPrít Rada

AURa Simple

Ĥanas

ÂME Oui

ESPrít Kami

AURa Simple

Quṭrubs

ÂME Sans

ESPrít Rada

AURa Simple

Waʿrs

ÂME Oui

ESPrít Kami

AURa Simple

## **7.4 - Compétences**

### 7.4.1 - Compétences des prêtres

*Prêtre akka*

Compétences primaires : Culture [akka], Éloquence, Leadership, Religion [Chthone [Type]], Sacrements

Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration,

Connaissance des Esprits, Connaissance des minéraux, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Montagne], Vigilance

*Prêtre bahari*

Compétences primaires : Culture [bahari], Éloquence, Leadership, Religion [bahari], Sacrements

Compétences secondaires : Baratin, Cérémonie, Concentration, Connaissance des Esprits, Connaissance de la nature, Contes, Culture générale, Droit administration / usages, Milicien, Sagacité, Secourisme, Survie [Jungle], Vigilance

## 7.4.2 - Compétences liées à la race

Akkas :

Chercher 25%  
Conduite d'attelage 00%  
Connaissance des minéraux 35%  
Démolition / sape 35%  
Religion [Chthone klešite ou xola] 15%  
Survie [Terrain approprié] 15%

Aršas :

Guerrier 15%  
Pistage 10%  
Survie [Terrain approprié] 15%

Baharis :

Chercher 50%  
Conduite d'attelage 00%  
Connaissance de la nature 15%  
Discrétion 25%  
Survie [Terrain approprié] 10%  
Tirailleur 20%

Ĝilan :

Chercher 30%  
Conduite d'attelage 00%  
Connaissance onirique 20%  
Démolition / sape 05%  
Discrétion 20%

Religion [Chthone klešite ou xola] 15%  
Survie [Terrain approprié] 15%

Hanas :

Guerrier 15%  
Pistage 10%  
Survie [Terrain approprié] 15%

Quṛubs :

Chercher 25%  
Conduite d'attelage 00%  
Grand humanoïde 30%  
Religion [Chthone klešite ou xola] 15%  
Survie [Terrain approprié] 15%

Wa'rs :

Déguisement 20%  
Grand humanoïde 30%  
Survie [Terrain approprié] 15%