

VIII. LES VOIES



Parce qu'elle fréquente depuis toujours les druides de sa forêt natale, Ilwen Valari, la ranger elfe des bois, en est venue à épouser leur foi. Maintenant qu'elle est parvenue à un niveau élevé, Ilwen souhaite développer de nouveaux potentiels. Elle a donc décidé d'apprendre à lancer des sortilèges druidiques.

Yarvic (un autre ranger), s'est lié d'amitié avec un vieux rebouteux. Chaque fois qu'il le peut, il vient le visiter entre deux expéditions, et ils passent ensemble des nuits à discuter de sorcellerie et de forêts profondes. A force, Yarvic en est venu à apprendre un peu de Basse Magie auprès de son ami : sait-on jamais, cet atout pourrait se révéler utile dans ses périlleux voyages.

Enfin, Kerwin, lui aussi ranger, ne se sent ni l'âme d'un sorcier, ni l'âme d'un druide. Il ni 'a développé aucun pouvoir spécial, et préfère simplement se concentrer sur ses talents de coureur des bois .

Tous ces personnages ont exactement la même classe et le même niveau, mais deux d'entre eux (Ilwen et Yarvic) ont choisi de suivre l'une des *voies* qui leur est proposée dans le cadre de leur classe, et de développer ainsi de nouveaux potentiels. Kerwin, lui,

a préféré n'en rien faire. Malgré un choix de carrière identique au départ, Ilwen, Yarvic et Kerwin ont maintenant des capacités très différentes les uns des autres. Chacun a choisi sa *voie* en fonction de ses aspirations et de sa philosophie.

Suivre ou non une voie, et laquelle, est un choix qui ne dépend que de vous. Commencez par vous demander quelle voie, parmi celles qui vous sont proposées, correspond le mieux à votre personnage. Demandez-vous ensuite si vous êtes prêt à sacrifier une partie de votre expérience pour développer de nouveaux pouvoirs, quitte à progresser moins vite dans votre classe. Demandez-vous si le fait de suivre cette voie ne risque pas de vous imposer des restrictions ou des obligations particulières, et si vous êtes prêt à les remplir. Vérifiez bien que vous remplissez toutes les conditions exigées pour cette voie. Enfin, sachez rencontrer les bonnes personnes, celles qui pourront vous apprendre à développer la voie choisie et gagner votre premier *degré* dans celle-ci.



Les voies peuvent être considérées comme des sortes de compléments optionnels à votre classe de personnage. Il s'agit de sortes de mini - carrières que vous développez en parallèle de votre carrière principale, ou bien de pouvoirs que vous ajoutez au répertoire de votre classe (parce qu'elles le complètent bien). Ou bien encore, peut-être qu'il y a différentes manières de développer votre classe (surtout à haut niveau) et que vous pouvez choisir de vous dévouer à l'une d'entre elle en particulier (une sorte de « spécialité » représentée par la voie). Tous ces aspects du jeu sont réglés par les *voies*.

En fait, les voies fonctionnent sensiblement comme des classes, à ceci près qu'elles ne développent ni votre endurance (pas de dé de vie gagné), ni vos capacités de combat ou de sauvegarde, ni vos compétences (sauf cas spécial). Elles se contentent de vous apporter des pouvoirs spéciaux soigneusement délimités, qui viennent s'ajouter aux capacités que vous octroie déjà votre classe de personnage. Cependant, ces pouvoirs peuvent évoluer au fil du temps ; c'est pourquoi, vous pouvez *progresser en degré* dans une voie, de la même manière que vous progressez en niveau dans votre classe.

Une voie a toujours un coût en expérience (vous devez sacrifier des Xp pour l'acquérir et pour la développer).

Conditions d'accès : Vous ne pouvez pas choisir de suivre n'importe quelle voie. Certaines voies ne sont accessibles qu'aux représentants d'une seule classe, lorsqu'ils ont atteint un niveau élevé. D'autres sont permises aux personnages de deux ou trois classes différentes. D'autres encore ne peuvent être suivies que par des personnages d'une race semi-humaine en particulier (voies raciales). Enfin, il existe l'une ou l'autre voie qui sont accessibles à tous les personnages quels qu'ils soient, s'ils remplissent certaines conditions ou accomplissent certains actes. Reportez-vous à la description de votre classe, pour avoir un premier aperçu des voies qui vous sont accessibles. Si vous interprétez un personnage semi-humain, regardez aussi si une voie *raciale* ne vous conviendrait pas... enfin, lisez la description des voies dans les pages suivantes. Si l'une d'elle vous intéresse, vérifiez si vous rentrez dans l'une de ses *conditions d'accès*. Dites-vous que vous avez le temps pour choisir, et ne vous sentez pas nécessairement obligés de développer une voie.

Degré de voie : Lorsque vous commencez à suivre une voie donnée, vous êtes considérés comme ayant un *degré 1* dans celle-ci. Au fur et à mesure de vos aventures, vous pourrez dépenser une partie des Xp que vous aurez gagné pour progresser d'un degré à la fois dans votre voie.



Coût initial : Pour *ouvrir une voie* (c'est-à-dire, pour acquérir votre premier degré dans une nouvelle voie), vous devez dépenser un certain nombre de points d'expérience (qui varie selon la voie choisie) : c'est le *coût initial* de cette voie. Vous pouvez ouvrir une voie à n'importe quel moment au cours de votre carrière, dès lors que vous en remplissez les conditions d'accès (notez que celles-ci comprennent souvent un niveau minimal), et à condition d'avoir en réserve les Xp nécessaires.

Coût par degré : à chaque fois que vous souhaitez progresser d'un degré dans votre voie, vous devez dépenser à nouveau un certain nombre de Xp : c'est le *coût par degré* de cette voie. Le *coût par degré* est généralement moins élevé que le *coût initial* de la voie.

La progression dans votre *voie* est liée à votre progression dans votre *classe de personnage* : Vous ne pouvez pas progresser d'un degré dans la première tant que vous n'avez pas gagné également un niveau dans la seconde (ou dans l'une de vos classes au moins, si vous êtes multi-classé). Hormis cette restriction, vous pouvez dépenser à n'importe quel moment les Xp nécessaires pour progresser dans votre voie : au moment même où vous atteignez un niveau supérieur dans votre classe (si vous avez suffisamment de Xp en réserve), ou (si vous ne

possédez pas encore l'expérience nécessaires), à tout moment ultérieur au cours du jeu.

Lorsque vous gagnez un niveau dans votre classe, vous n'êtes en rien obligé de progresser d'un degré dans votre voie. Vous pouvez très bien laisser « dormir » une voie pendant plusieurs niveaux si vous le souhaitez, pour consacrer vos Xp à d'autres choses.

En résumé, vous progressez dans votre voie au rythme qui vous convient, avec un rythme maximal d'un degré par niveau acquis depuis l'ouverture de la voie.

Exemple : Ilwen Valari, ranger de niveau 8, décide de commencer à suivre *la voie du druide*. Elle dépense pour ce faire 34 Xp, et obtient ainsi son premier degré dans cette voie. Lorsqu'elle sera devenue ranger de niveau 9, ou à tout moment ultérieur, Ilwen pourra dépenser 6 Xp pour gagner son second degré dans *la voie du druide*. Elle devra ensuite attendre d'être devenue ranger de niveau 10 pour pouvoir acquérir son troisième degré.

Nombre de voies permises : Normalement, votre personnage ne peut se choisir qu'une seule voie en tout et pour tout sur l'ensemble de sa carrière. Réfléchissez donc bien à ce que vous souhaitez faire, et n'hésitez pas à attendre un peu pour mûrir votre choix, car il sera vraisemblablement définitif.

Cependant, certaines classes de personnages (les larrons, les druides, etc.) permettent de choisir deux voies au lieu d'une seule. Si vous appartenez à l'une de ces classes, vous n'êtes en rien obligé de vous choisir deux voies (après tout, cela représente un certain coût en Xp), mais vous avez le droit de le faire. Cependant, vous devrez respecter la *règle des quatre niveaux d'écart*, c'est-à-dire que, lorsque vous ouvrez une voie donnée, vous devez attendre d'avoir progressé de quatre niveaux au moins dans votre classe de personnage, avant de pouvoir ouvrir une nouvelle voie.

Exemple : Ilwen Valari a ouvert la voie du druide au niveau 8. Elle devra attendre d'avoir atteint le niveau 12 pour pouvoir ouvrir une nouvelle voie (par exemple, la voie des *Mille chants* que lui autorise sa race elfique). Entre-temps, elle peut bien sûr continuer à progresser d'un degré par niveau (au maximum) dans *la voie du druide*.

N'oubliez pas que votre progression dans une voie signifie une dépense d'expérience importante, au détriment de votre progression dans votre classe de personnage ! Si vous cumulez plusieurs voies, vous risquez de prendre un retard de 1 ou 2 niveaux de classe sur les autres personnages du groupe !

Si vous êtes multi-classés, vous tenez compte du nombre maximal de voies permises par votre classe la plus avantageuse. Par exemple, un personnage

LE SYSTÈME DES VOIES

Dans les autres éditions de Donjons et Dragons, les personnages de certaines classes disposaient automatiquement de pouvoirs spéciaux invariables, une fois parvenu à haut niveau. Tous les représentants de la classe, quelle que soit leur philosophie ou leur vision du monde, développaient ces pouvoirs. Ce système créait des personnages toujours semblables dans leurs capacités, si bien qu'un vieux joueur n'était jamais tenté d'interpréter deux fois un personnage de la même classe... D&D Alternatif propose un système plus souple, plus modulable, où les personnages choisissent eux-mêmes leurs pouvoirs spéciaux (parmi un panel plus ou moins large qui leur est proposé en fonction de leur classe et race) en fonction de leur sensibilité, de leur background, bref, de la spécificité de leur personnage.



Pour prendre un exemple, pourquoi tous les rangers développeraient-ils nécessairement des pouvoirs druidiques à haut niveau ? Ces capacités conviennent certes très bien à certains forestiers (amoureux de la nature) : dans leur cas, ce choix est pertinent. Mais un ranger peut aussi être un simple chasseur, un contrebandier, un maquisard, un solitaire, un misanthrope... on imagine moins de tels personnages lancer des sorts de druides. En revanche, la Basse magie leur convient peut-être mieux, ou peut-être même qu'aucune voie ne colle bien à leur personnalité, et qu'ils devraient demeurer des personnages sans pouvoirs extraordinaires (en contrepartie, ils progresseront plus vite dans leur classe que des personnages à *voies*).

druide/guerrier pourra suivre deux voies en tout sur l'ensemble de sa carrière (car les druides peuvent suivre deux voies). Si vous êtes semi-humain et que vous choisissez une voie *raciale*, celle-ci vient en bonus et n'est pas prise en compte dans votre nombre maximal de voies.

Incompatibilités de voies : Il peut arriver que deux voies sont incompatibles entre elles. Cela signifie que, si vous choisissez de suivre l'une, vous renoncez définitivement à suivre l'autre. Suivre une voie peut signifier un engagement profond, et il n'est pas toujours possible de combiner deux engagements contradictoires. Par exemple, la *voie du paladin* est difficilement compatible avec la *voie de l'initié*, pour des raisons évidentes : un personnage qui se consacre à la recherche de la bonté ne peut pas en même temps se lier aux intérêts particuliers d'une entité extra-planaire !

Commencer sa carrière avec une voie : Normalement, pour *ouvrir une voie*, vous devez disposer d'un certain nombre de Xp en réserve, dont vous dépenserez une partie pour vous acquitter du coût initial de la voie. Lorsqu'un personnage commence sa carrière, il est évident qu'il n'a encore reçu aucun Xp, et qu'il ne peut donc pas payer ce coût initial.

La plupart des voies ne peuvent de toute manière être ouvertes que lorsque vous avez atteint un certain niveau minimal. Cependant, il existe quelques voies qui peuvent théoriquement être choisies directement à la création du personnage (vous possédez les pouvoirs de la voie dès le niveau 1, avant même le début de votre première aventure). Vous pouvez commencer directement votre carrière avec un degré 1 dans l'une de ces voies, mais vous devrez alors en payer le coût par après. Si vous faites ce choix, vous contractez une *dette en expérience* égale au *coût initial* de cette voie. Vous devrez obligatoirement dépenser les premiers Xp que vous recevrez pour vous acquitter de cette dette (vous ne pouvez pas dépenser votre expérience pour passer au niveau 2 ou pour acquérir d'autres avantages, tant que vous n'avez pas purgé votre dette). En un mot, vous recevez des pouvoirs avant d'en payer le coût, mais vous remboursez ce coût dès que vous en avez les moyens.

Gérer les voies : Le MD est souverain pour accepter ou refuser qu'un personnage suive une voie donnée. Les voies sont là pour permettre la création de personnages originaux, mais ne constituent en rien un droit acquis. Le choix d'une voie doit toujours donner lieu à une discussion entre le MD et le joueur : on ne s'engage pas dans une voie comme on acquiert un rang de compétence. Réfléchissez ensemble : la voie correspond-elle bien au personnage ? Le personnage n'est-il pas en train de cumuler diverses formes d'avantages, au détriment de sa cohérence, et ne risque-t-il pas d'y perdre son identité ? N'est-il pas en train de se disperser, n'allez-vous pas créer un PJ « fourre-tout » ? Ou bien, y a-t-il quelque chose, dans son vécu, qui justifie son engagement dans cette voie ?

Quoi qu'il en soit, il est souvent facile, pour un MD, d'empêcher qu'un joueur suive une voie : il suffit de ne pas lui en donner l'occasion au cours du jeu (de ne pas lui permettre de rencontrer des personnages qui peuvent lui enseigner cette voie).

I. DESCRIPTION DES VOIES

Dans les pages ci-dessous, vous trouverez la description des voies accessibles aux PJ. Cette description comprend toujours les éléments suivants : Coût initial, coût par degré, description générale, pouvoirs gagnés à chaque degré, conditions d'accès.

Notes : les voies raciales sont décrites au *chapitre VII : les races*. Vous trouverez cependant ci-dessous un bref résumé de celles-ci, ainsi qu'un descriptif des *conditions d'accès*.



La voie du rebouteux

Coût initial/ par degré : 24 / 4

En fréquentant des sorciers ou des rebouteux, votre personnage en est venu à se passionner pour la Basse Magie, et il s'est familiarisé avec son fonctionnement. Il a appris à maîtriser l'un ou l'autre rituel, et il est maintenant capable d'en apprendre plus facilement de nouveaux.

Degré 1 : Vous pouvez ajouter tous les *rituels de Basse Magie* à votre champ de compétences (vous pouvez désormais progresser dans n'importe quel rituel en payant le prix simple). Vous obtenez en bonus 8 unités de compétences générales, que vous pouvez investir exclusivement dans des rituels de Basse Magie.

Degrés suivants : à chaque degré obtenu, vous obtenez en bonus 3 unités de compétences générales, que vous pouvez investir exclusivement dans des rituels de Basse Magie.

De plus, vous disposez maintenant d'un bonus à votre seuil de ressources, qui progresse au fur et à mesure que vous évoluez en degré dans la voie, selon le tableau 9 (page 43).

Notez que rien ne vous empêche d'investir en plus une partie des unités de compétences générales que vous octroie normalement votre classe dans des rituels de Basse Magie :

Exemple : Yarvic le passeur vient d'obtenir son sixième niveau de ranger. Comme il lui reste encore quelques Xp en réserve, il décide d'en dépenser 4 pour acquérir en même temps le degré 2 dans la voie du rebouteux. En conséquence, il reçoit 3 unités de compétences en bonus, qu'il peut investir dans des rituels de Basse Magie : il décide de les dépenser pour se doter d'un rang 3 dans le rituel *soin de sorcier*. Par ailleurs, Yarvic dispose également, pour son sixième niveau de ranger, de 8 unités de compétences générales : il en investit 5 dans des talents tels que *observer* ou *empathie animale*, et en garde trois autres pour les

investir dans un autre rituel de Basse Magie : *mauvais oeil*, *paralyse*. Puisque tous les rituels font partie de son champ de compétence, il paie le prix simple et se retrouve donc avec un rang 3 en *mauvais oeil* et un rang 4 en *soin de sorcier*.

Conditions d'accès : pour pouvoir développer la *Voie du rebouteux*, un personnage doit rentrer dans l'une des catégories suivantes :

- **Ranger de niveau 5 au moins, Sag 13 au minimum :** Votre ranger a peut-être fréquenté longuement le vieux rebouteux des bois. A force de battre les campagnes, il a pu faire à l'occasion appel aux talents de guérisseurs de sorciers ruraux pour soigner ses blessures. Dans tous les cas, il a compris que les rituels de Basse Magie peuvent constituer de « petits trucs » très utiles dans ses voyages et pérégrinations.
- **Barbare de niveau 5 au moins, Sag 13 au minimum :** Votre barbare croit depuis toujours en l'efficacité de la sorcellerie. Le sorcier de sa tribu lui a transmis quelques rituels pour l'aider dans ses aventures. Si vous êtes depuis longtemps en contact avec la civilisation, peut-être que ce sont des sorciers ruraux (ou des sorciers urbains) qui vous ont appris ce que vous savez de la Basse magie.
- **Voleur de niveau 5 au moins, Sag 13 au minimum :** curieux de tout, les voleurs sont susceptibles de s'intéresser à la Basse magie, d'autant plus qu'ils fréquentent souvent les bas fonds des cités, où la sorcellerie se maintient fort bien. Comment résister à l'attrait d'un moyen surnaturel pour se protéger, nuire à un rival ou se tirer d'un mauvais pas ? Un bon voleur doit pouvoir faire feu de tout bois...
- **Assassin de niveau 6 ou plus, Sag 13 au minimum :** Fasciné par tout moyen imparable de parvenir à vos fins, des rituels tels que *mauvais oeil* ou *envoûtement* ont pu titiller votre intérêt.
- **Compagnon, bateleur ou courtisane de niveau 1 ou plus, Sag 13 au minimum :** Votre compagnon a dû prendre plaisir à étudier ces traditions populaires, avant de découvrir leur réelle efficacité... votre courtisane trouvera certainement de l'utilité à utiliser la Basse Magie. Votre bateleur fréquente les gens du voyage, adeptes de la Basse magie. Si vous êtes un *bateleur*, vous payez seulement la moitié du coût initial (12 Xp) pour ouvrir cette voie.
- **Barde de niveau 5 ou plus, Sag 13 au minimum :** Curieux de traditions, les bardes sont susceptibles de s'intéresser à la sorcellerie.
- **Mage de niveau 1 ou plus :** Un mage n'a pas besoin d'avoir une sagesse de 13 pour pouvoir développer cette voie.

La voie des runes

Coût initial/ par degré : 20 / 3

Votre personnage s'intéresse aux runes de la Haute magie. Il a appris à comprendre leur sens, leur pouvoir et leur valeur symbolique, et connaît un peu les règles métriques qui régissent les incantations *pondérées*. Il n'est pas capable de lancer de lui-même un sortilège runique, mais il peut parvenir à lire un parchemin correctement *impondéré* et à le déclencher. De même, il a une chance de comprendre le sens d'une *phrase libre* écrite en langue runique. Enfin, il peut déclencher un objet magique normalement réservé aux mages.

Cette voie fonctionne comme une compétence *spéciale*. Votre rang dans cette « compétence » est simplement déterminé par votre degré dans la voie des runes (il n'est pas nécessaire d'investir des unités de compétences générales dans ce talent. C'est même inutile : votre rang n'augmente que lorsque vous progressez d'un degré dans la *voie des runes*) :

Degré 1 : votre rang dans la compétence *voie des runes* est de 3.

Degré suivants : à chaque fois que vous progressez d'un degré dans cette voie, votre rang de compétence en *voie des runes* est augmenté de 1.

Vous ajoutez votre bonus standard d'intelligence à votre rang pour connaître votre score total dans la compétence *voie des runes*. Notez le tout quelque part sur votre feuille de personnage (par exemple, au bas de votre feuille de compétence, sous le titre : *compétences spéciales*, avec l'intitulé : *voie des runes*).

Un test réussi dans la *voie des runes* vous permet de lire une inscription magique, d'activer un objet magique ou de déclencher un parchemin correctement pondéré. La DC moyenne pour lire une inscription est de 14. La DC pour activer un objet magique varie entre 10 et 20 (selon la complexité de l'objet : une *boule de crystal*, par exemple, demandera une DC élevée). Enfin, la DC pour déclencher un parchemin est égale à 10 + 2/ niveau du sort (si le jet est raté, le parchemin est perdu mais ne prend pas effet). En outre, vous pouvez vérifier qu'un parchemin est correctement impondéré en réussissant un test de compétence contre la même DC que pour déclencher le parchemin, majorée de 4 (par exemple, vérifier la pondération d'un parchemin portant un sort de niveau 1 est DC 16). Notez qu'un parchemin mal impondéré risque de ne pas se déclencher (même si votre test est réussi) ou même de se déclencher d'une façon qui ne vous plairait pas... (cfr. les règles sur les tests de *pondération*, page 276). La *voie des runes* ne vous permet pas de créer vous-même un parchemin. Notez aussi que vous devez lancer un nouveau jet de dé à chaque fois que vous tentez de déclencher un nouveau parchemin, même si celui-ci porte un sort

que vous aviez déjà lancé auparavant avec succès : en effet, il peut y avoir différentes manières d'*impondérer* un même sort, et chaque parchemin en particulier peut être impondéré de façon originale.



Conditions d'accès : pour pouvoir développer la *Voie des runes*, un personnage doit rentrer dans l'une des catégories suivantes :

- **Compagnon de niveau 2 ou plus, Int 13 au moins, rang minimum de 4 dans la compétence lire et écrire.** Erudits par excellence, les compagnons sont souvent les premiers à suivre la *voie des runes*.
- **Bateleur, voleur, courtisane, ou barde de niveau 4 ou plus, Int 13 au moins, rang minimum de 4 dans la compétence lire et écrire :** Vous pouvez développer cette voie, à condition de vous procurer les livres nécessaires et de suivre au moins quelques leçons auprès d'un mage ou d'un personnage ayant au moins un degré 6 dans cette voie.
- **Assassin de niveau 7 ou plus, Int 13 au moins, rang minimum de 4 dans la compétence lire et écrire :** aux mêmes conditions que les autres larrons.
- **Druide de niveau 6 ou plus, Int 13 au moins, rang minimum de 4 dans la compétence lire et écrire :** aux mêmes conditions que les autres classes.
- **Sorcier de niveau 1 ou plus, Int. 13 au moins, rang minimum de 4 dans la compétence lire et écrire :** S'ils en ont l'occasion, les sorciers s'intéressent évidemment à la magie runique, qui leur est encore inaccessible... à défaut de devenir mage, ils

suivent parfois cette voie. Un sorcier qui décide de suivre la *voie des runes* paie seulement la moitié du coût initial de la voie (soit 10 Xp au lieu de 20 Xp). En revanche, il doit en payer le plein *coût par degré*.

- **Autres classes, niveau 11 ou plus, Int 13 au moins, rang minimum de 4 dans la compétence lire et écrire :** il arrive exceptionnellement que des guerriers (ou d'autres personnages) apprennent les runes lorsqu'ils parviennent à un niveau élevé. Cette possibilité ne figure pas dans la description des classes, mais nous l'avons incluse ici pour que les MD sachent qu'elle existe.

Incompatibilités : aucune incompatibilité.



La voie du totem

Coût initial/ par degré : 26 / 4

Votre personnage s'est lié avec l'un des esprits honorés par sa tribu. Il s'agira soit d'un esprit tutélaire de votre peuple (une sorte de dieu local, un esprit féérique veillant sur la tribu), soit simplement d'un *esprit-totem* animal (cfr. page 349). Vous gagnez un lien étroit avec cette entité, qui devient pour vous une sorte de mentor ou de parrain surnaturel.

De tels esprits sont généralement représentés sous la forme d'un animal. Vous gagnez la capacité à vous transformer une fois par jour en cet animal, de la même manière qu'avec la voie des formes (la seule différence est que vous ne pouvez choisir qu'une seule forme). Ceci s'appelle *prendre la forme totémique*.

Forme totémique : La transformation en *forme totémique* prend 2D4 segments. Vous pouvez demeurer sous cette forme aussi longtemps que vous le désirez, avec une limite de 1 heure par jour. Lorsque vous agissez ainsi, vous prenez provisoirement toutes les caractéristiques et capacités d'un animal normal de cette espèce (caractéristiques de base, bonus martial, points de coup et d'endurance, sauvegardes, etc.), bien que votre esprit reste le même. Si votre forme animale est tuée, vous reprenez instantanément forme humaine ; sinon, vous retrouvez simplement votre forme humaine au moment où vous le souhaitez. Tous les dégâts subis par la forme animale sont instantanément retranchés des points de vie de votre personnage lorsque vous reprenez forme humaine. Par exemple, si votre forme de faucon a été tuée parce qu'elle a subi une perte de 4 points de coup et 4 points d'endurance, vous

retrouvez votre forme humaine avec 4 points d'endurance et 4 points de coup en moins.

Vertu : De plus, lorsque vous êtes sous cette forme animale, vous jouissez d'une *vertu* magique propre à l'esprit tutélaire. Cette vertu est déterminée par le MD en fonction de la nature de l'esprit (cfr. plus bas) : il s'agit de pouvoirs que la croyance tribale prête à l'esprit en question, ou peut-être de capacités normales de l'animale (comme une excellente vision) amplifiées dans des proportions surnaturelles.

Aide du totem : lorsque vous vous trouvez sur le territoire de votre peuple (et seulement dans ce cas), vous pouvez appeler à l'aide votre esprit totem. Un totem peut se manifester physiquement ou de façon surnaturelle pour venir en aide à l'un de ses protégés ou défendre le territoire de la tribu. Il peut aussi envoyer à votre aide des créatures sur lesquelles il a du pouvoir. Les esprits Totem sont toujours de puissantes créatures surnaturelles, mais leurs pouvoirs ne sont pas (loin de là) équivalents à ceux d'un dieu, d'un seigneur élémentaire ou d'un seigneur démon. Leurs capacités et caractéristiques sont définies par le MD. Le délai d'intervention du totem dépend des moyens utilisés par l'entité, mais ne sera jamais inférieur à un tour.

Exemple : lorsque Mujen, le sorcier, découvre que l'Empire a décidé d'envahir son territoire et d'exterminer son peuple, il appelle à l'aide son esprit-totem : Langh, l'esprit-loup vénéré par son peuple, qui représente les forces sauvages de la forêt. Langh envoie une horde d'une cinquantaine de loups à l'aide du peuple de Mujen : ils mettront trois heures pour se rassembler et arriver à la rescousse.

Exemples de vertus accordées :

- *Vision surnaturelle* des créatures invisibles ou éthérées, lorsque vous prenez votre forme animale (équivalente au sortilège *Masque du hibou*).
- *Capacité de régénération* (vous regagnez 1 indice points d'endurance et 1d2 point de coup au moment où vous prenez votre forme totémique, et à la fin de chaque tour passé sous forme totémique).
- *Attaque par le regard* (peur, paralysie, etc.) 1x par tour. Exemple d'animaux-totem : serpents
- *Rapidité* (comme le sort) pendant un tour et seulement tant que vous restez sous forme totémique.
- *Capacité à effectuer un rêve divinatoire* lorsque vous êtes sous forme totémique (similaire au sort *voyage onirique*). Exemple d'animaux-totem : félins, oiseaux.
- *Vision lointaine* : vous êtes capables de distinguer avec précision des objets qui se trouvent à une distance de 10 km, 20 km, voire même 30 km de vous, du moment qu'aucun obstacle ne vous barre la vue. Au moment où vous posez pour la première fois les yeux sur une créature, vous percevez instantanément ses pensées

immédiates, et ce pendant 1 segment (puis plus rien pour cette créature pour cette journée).

- *Clairvoyance* (comme le sort) à volonté pendant 1 tour.
- *Clairaudience* (comme le sort) à volonté pendant 1 tour.
- *Pouvoir de guérison* : Toute personne touchée par votre *forme totémique* regagne 1 indice + 1D6 points d'endurance (ou 1d3 points de coup). Chaque personne ne peut être touchée qu'une seule fois par jour. Vous ne pouvez soigner que 6 personnes par jour au maximum.
- *Embroussaillement* (comme le sort) une fois par tour.
- *Commandement animal* : vous pouvez commander à volonté jusqu'à 15 DV d'animaux normaux en même temps. Votre contrôle sur ces animaux est total.

Notez que cette voie demande un certain travail de préparation de la part du MD (qui devra créer une vertu sur mesure pour chaque personnage suivant la voie et pour chaque esprit totem en particulier, tout en veillant à l'équilibre du jeu). Voici quelques conseils pour ce faire :

- Si vous créez une vertu particulièrement puissante, il vous faudra peut-être revoir à la hausse les coûts en expérience de la voie pour ce personnage. Alternativement, vous pouvez imaginer une limitation ou un inconvénient aux pouvoirs accordés par la voie en question. Par exemple : le personnage ne pourrait prendre sa *forme totémique* que la nuit (ceci est cohérent si la forme totémique du personnage est celle d'un rapace nocturne, par exemple). Ou bien il serait incapable de traverser un cours d'eau lorsqu'il est sous cette forme. Ou encore, il serait en proie à des émotions difficiles à contrôler lorsqu'il s'abandonne à son totem (par exemple, il serait incapable de rompre un combat et se battrait jusqu'à la mort). De telles limites doivent être créées en fonction de la nature de l'esprit (si votre personnage ne peut pas traverser un cours d'eau lorsqu'il est sous sa *forme totémique*, c'est que l'esprit totem lui-même ne le peut pas).
- Si la vertu définie est faible, vous pouvez réduire légèrement le coût en expérience de la voie. Ou bien vous pouvez combiner ensemble plusieurs vertus faibles, le personnage bénéficiant de toutes ces vertus en même temps lorsqu'il est sous forme totémique. En alternative, vous pouvez aussi imaginer une seule vertu assez faible, mais considérer que la forme animale prise est très grande et ajuster ses caractéristiques en conséquence (un ours de 3m de haut avec une force de 25, une araignée géante venimeuse, un serpent énorme...)
- Laissez aller votre imagination. Essayez d'abord de vous représenter l'esprit-totem et ses pouvoirs. Comment la tribu le représente-t-elle ? Qu'est-ce qu'il symbolise pour la tribu ? Est-ce un esprit animal ou féérique ? Est-ce une qualité personnifiée ? Dans un second temps, demandez-vous quels pouvoirs l'entité pourrait transmettre au personnage.

Degré1 : Vous gagnez d'emblée la capacité à prendre la forme totémique lorsque vous obtenez votre premier degré dans cette voie. Vous bénéficiez d'emblée de la *vertu* accordée par le totem.

Degrés supérieurs : Si vous progressez en degré dans la voie, vous êtes susceptibles de gagner de nouveaux avantages, définis par le MD : par exemple, la capacité à vous transformer deux, ou même trois fois par jour, ou bien de nouvelles vertus ou un renforcement des vertus dont vous bénéficiez déjà. Il se peut que de tels avantages vous soient accordés aux degrés 3, 5 et 7 (les degrés 2, 4 et 6 ne vous apportent aucun avantage particulier).



Conditions d'accès : pour pouvoir développer la *Voie du totem*, un personnage doit rentrer dans l'une des catégories suivantes :

- **Sorcier de niveau 6 ou plus** : Les sorciers tribaux sont les mieux placés pour développer une affinité avec un esprit respecté par sa tribu.
- **Barbare de niveau 10 ou plus** : Seul un barbare ayant entretenu soigneusement ses racines et son identité culturelle est susceptible de développer cette voie. Ouvrir la *voie du totem* suppose pour lui un chemin initiatique sous la tutelle d'un sorcier. Cette initiation devra être jouée en roleplay. Le barbare ne sera accepté par l'esprit tutélaire (et ne pourra développer cette voie) que s'il fait preuve d'un comportement approprié au cours de cette initiation. De plus, si vous êtes un barbare, le coût initial de la voie est pour vous de 45 Xp.
- **Druide de niveau 6 ou plus** : Certaines tribus barbares disposent de véritables druides (liés au conseil druidique) au lieu de simples sorciers. Si vous êtes l'un d'eux, vous souhaiterez peut-être vous lier à un esprit tutélaire de votre tribu. Si vous êtes un druide issu d'une contrée civilisée, vous pouvez également souhaiter vous lier à une puissance ou un esprit local (bien que les druides plus civilisés soient moins enclins à se lier de façon aussi étroite avec une seule entité).

Si vous êtes un sorcier ou un druide, vous pouvez suivre cette voie plusieurs fois en vous liant à plusieurs entités différentes. Le coût initial est seulement de 12 Xp lorsque vous vous liez à une seconde entité (bien entendu, vous devez toujours respecter la règle des 4 niveaux d'écart si vous souhaitez choisir une seconde fois cette voie – chaque

entité à laquelle vous vous liez compte comme l'une des deux voies qui vous sont permises au cours de votre carrière).



La voie du druide

Coût initial/ par degré : 34 / 6

Votre ranger est lié d'une façon ou d'une autre à la société druidique. Peut-être sert-il les sages druides, ou peut-être se contente-t-il de les informer de temps en temps et de leur rendre divers services. Peut-être enfin qu'il épouse simplement la foi druidique. Dans tous les cas, il a appris au contact d'un druide à vivre en meilleure harmonie avec la nature, et même à utiliser certains sortilèges.

Concrètement, votre personnage devient capable de lancer des sorts de druides des sphères suivantes (accès Majeur) : *animale, végétale, féérique, climat, soins* et *divination*.

Votre capacité à lancer ces sortilèges progresse selon le tableau 26: *Niveau de maîtrise pour les composés – prêtres*. Votre niveau de maîtrise dans cet art est simplement égal à votre degré dans la *Voie du druide*. Si votre sagesse est élevée, vous pouvez bénéficier de sorts en bonus (cfr. pages 20 et 266), mais jamais plus d'un sort en bonus pour chaque niveau de sort auquel vous avez accès.

Conditions d'accès : pour pouvoir développer la *Voie du druide*, un personnage doit rentrer dans la catégorie suivante :

- **Ranger de niveau 8 ou plus, sagesse 13 au moins :** A force de courir les forêts, les rangers les plus authentiques en viennent à épouser le druidisme.



La voie du dévot

Coût initial/ par degré : min. 24 / 4 (ou plus)

Votre personnage est un homme d'une grande foi, qui s'est lié à une divinité et à son culte. Il a décidé de mettre son épée au service de cette divinité et de défendre sa cause. Pour armer mieux votre bras fidèle, la divinité en question vous a accordé un pouvoir spécial, similaire aux *pouvoirs divins* des prêtres (Reportez-vous au *Chapitre IX : Magie et pouvoirs surnaturels* pour avoir des exemples de ces pouvoirs spéciaux. Ceux-ci devront de toute façon être créés et définis par le MD en fonction de la divinité servie). Ex : le pouvoir de repousser les morts-vivants.

Les *Dévôts* sont généralement des gardiens, des protecteurs, des émissaires, des chevaliers-servants du culte, des vierges guerrières, des guerriers sacrés, des champions, des membres d'ordres de chevalerie et autres personnages respectés au sein du culte. Ils font partie intégrante du clergé et doivent se plier à la hiérarchie du culte. De même, ils doivent respecter une série d'obligations religieuses; on attend d'eux une foi et un engagement total. Un *dévôt* qui ne respecte pas ses obligations peut perdre ses pouvoirs spéciaux pour un temps indéterminé.

Pour pouvoir débiter dans cette voie, vous devez être depuis longtemps un adepte fidèle du culte, et avoir largement prouvé votre foi aux supérieurs du culte. Les convertis récents ne seront normalement pas acceptés. Si vous faites ce choix au moment de la création du personnage, on peut admettre que vous êtes depuis toujours un fidèle du culte, et le MD peut vous autoriser à commencer vos aventures avec un degré 1 dans la voie.

Degré 1 : Vous gagnez votre pouvoir divin dès que vous obtenez votre premier degré dans cette voie.

Degrés supérieurs : Il est possible qu'il n'y ait pas de degré au-dessus de 1 dans cette voie (selon la divinité que vous aurez choisie). Si des degrés supérieurs à 1 existent, ils vous permettent soit de renforcer votre pouvoir spécial actuel, soit d'obtenir un pouvoir divin supplémentaire lié à la même divinité. Il se peut que de tels avantages vous soient accordés aux degrés 3, 5 et 7 (les degrés 2, 4 et 6 ne vous apportent aucun avantage particulier).

Coût en expérience : Le coût initial/par niveau est au minimum de 24/4. Cependant, si les pouvoirs divins que vous obtenez sont particulièrement puissants, il est possible que le MD impose un coût plus élevé à votre *voie du dévôt*.

Conditions d'accès : pour pouvoir développer la *Voie du dévôt*, un personnage doit rentrer dans l'une des catégories suivantes :

- **Guerrier de niveau 1 :** Tout guerrier dont la foi est éprouvée peut entrer au service d'une divinité et y gagner des pouvoirs spéciaux.
- **Ranger de niveau 4 ou plus :** il est très rare qu'un ranger se lie à une divinité et la serve par l'épée, mais cela s'est déjà vu.
- **Assassin de niveau 1 :** Si votre assassin se lie à un culte en particulier, c'est sans doute qu'il est un homme de main de ce culte, peut-être un personnage fanatique...



La voie des formes

Coût initial/ par degré : 30 / 4

Votre druide a passé avec succès une initiation spéciale (définie par le MD), sous la tutelle de druides de haut niveau. Il y a gagné la capacité à se transformer physiquement, plusieurs fois par jour, pour prendre une forme animale de son choix.

Chaque transformation prend 2d4 segments et suit les mêmes règles que pour la *voie du totem* : votre esprit reste le même, mais vous prenez toutes les caractéristiques physiques de l'animal choisi, y compris ses points de vie, ses attaques et son bonus martial. Si votre forme animale est tuée, vous reprenez instantanément forme humaine, mais les points de vie perdus par l'animal le sont aussi par vous (cfr. *voie du totem*). Contrairement à la voie du totem, vous pouvez vous transformer plusieurs fois par jour

et vous pouvez choisir presque n'importe quelle forme animale, selon votre inspiration. En revanche, vous ne gagnez aucune des *vertus* symboliques associées à l'animal.

Vous pouvez demeurer sous votre forme animale aussi longtemps qu'il vous plait ; il vous suffira de quelques segments pour retrouver votre forme humaine au moment choisi par vous, par un simple effort de volonté. Cependant, si vous demeurez plus de 24 heures sous la même forme, vous courrez le risque de devenir peu à peu prisonnier de celle-ci : dans ce cas, votre esprit change petit à petit pour devenir semblable à celui de n'importe quel animal de cette race (nous ne fixons pas de règle pour ce risque, et le laissons à la discrétion du MD). A chaque fois que vous reprenez votre forme humaine suite à une transformation, vous récupérez 1d6 fois votre indice de guérison points d'endurance et 1d3 points de coup.

Degré 1 : Vous obtenez d'emblée la capacité à vous transformer en un animal normal jusqu'à 3 fois par jour, soit : une fois dans une forme de mammifère, une fois en reptile, et une fois en oiseau. Vous choisissez la forme que vous désirez prendre sur le moment même, selon votre inspiration.

Degré 4 : au degré 4, vous obtenez la capacité à vous transformer une fois par jour en un animal de l'une des catégories suivantes : *poisson* ou *marsupial*. Cette transformation vient en plus de vos 3 transformations habituelles (mammifère, reptile, oiseau).

Degré 7 : au degré 7, vous gagnez en plus la capacité à vous transformer en un animal de l'une des cinq catégories suivantes : *poisson*, *marsupial*, *mammifère*, *reptile* ou *oiseau*, une fois par jour, en plus des quatre transformations qui vous sont déjà permises. Vous pouvez ainsi soit accéder à la dernière des cinq catégories de forme (la seule qui ne vous était pas encore accessible), soit choisir l'une des 4 catégories qui vous était déjà accessibles, et gagner la capacité à vous transformer deux fois par jour en un animal de cette catégorie.

Seules les formes d'animaux *normaux* vous sont permises : c'est-à-dire, des animaux qui existent aussi dans la réalité, donc pas une créature magique, surnaturelle ou mythique tel que hypogriffe, pégase, dragon, etc. Pour pouvoir prendre la forme d'une espèce donnée d'animal, vous devez obligatoirement connaître cette espèce et avoir déjà pu en observer des représentants auparavant.

Conditions d'accès : pour pouvoir développer la *Voie des formes*, un personnage doit impérativement rentrer dans la catégorie suivante :

- **Druide de niveau 7 ou plus :** seuls les druides qui atteignent ce niveau peuvent développer la voie des formes.

La voie fleurie

Coût initial/ par degré : 20 / 3

Cette voie est réservée presque exclusivement aux courtisanes. Par ailleurs, si vous n'avez pas encore 18 ans, le texte ci-dessous ne vous concerne pas, veuillez passer votre chemin...

Une courtisane qui suit cette voie a appris à maîtriser parfaitement l'acte sexuel. Non seulement elle contrôle parfaitement les réactions de son corps, mais en outre, elle a une conscience aigüe des énergies psychiques qui s'échangent naturellement entre les partenaires au cours d'un rapport sexuel, et peut tenter d'utiliser ces énergies pour influencer son partenaire, l'épuiser, ou encore le deviner et le percer à jour...

Les pouvoirs ci-dessus ne peuvent donc être utilisés sur une personne, que si la courtisane parvient à coucher avec cette personne.

Compétence « voie fleurie » : Une courtisane qui suit cette voie dispose d'une compétence spéciale appelée *voie fleurie* (notez-là sur votre feuille de personnage). Son rang dans cette compétence est simplement égal à son degré dans la voie. Le bonus standard de charisme de la courtisane vient en bonus à tout test de compétence dans *la voie fleurie*. Certains des pouvoirs offerts par la voie nécessitent un test dans la compétence ; d'autres prennent effet automatiquement, sans qu'un test soit nécessaire.

La voie fleurie vous confère les pouvoirs suivants (le degré à partir duquel ce pouvoir vous est accessible est noté entre parenthèses à côté de son nom) :

Contrôle (degré 1) : lorsque son partenaire « approche du but », la courtisane peut, par un jeu de pressions et de contractions internes, retarder l'éjaculation et prolonger ainsi le coût d'un nombre de rounds égal à son degré dans la voie. Cette application ne demande aucun test de compétence.

Ovulation (degré 1) : vous contrôlez parfaitement votre ovulation par un simple effort de volonté. Vous pouvez décider quand tomber enceinte et quand l'éviter.

Contractions (degré 1) : La courtisane est capable de contracter à volonté son vagin pour emprisonner le sexe de l'homme (préalablement introduit, cela va de soi, bande de petits cochons !). Le partenaire ne peut plus se retirer, quelque effort qu'il fasse, à moins que la courtisane elle-même ne décide de relâcher ses muscles. Même si celle-ci est assommée ou tuée, ce doux piège demeure fermé, et l'homme prisonnier... bien entendu, la courtisane est elle aussi immobilisée pendant ce temps, mais elle au moins sait qu'elle maîtrise la situation, tandis que l'homme peut avoir tendance à paniquer (surtout s'il s'est mis dans une situation compromettante en couchant avec la courtisane). Il peut donc s'agir d'un moyen de pression et de chantage intéressant, si vous marchez au culot... cette application ne demande aucun test de compétence.

Gain de ressources (degré 2) : lorsqu'une courtisane utilise ce talent au cours d'un coït, elle stimule les échanges d'énergie naturels qui prennent cours au cours

d'un rapport sexuel normal. Elle et son partenaire profitent pleinement de l'acte pour se ressourcer... en conséquence, tous deux regagnent automatiquement 1D6 points de ressources. Profitez-en bien, bande de libertins ! Cette application ne demande aucun test de compétence.

Vol de ressources (degré 2) : au cours d'un coït, la courtisane donne un sens unique aux échanges naturels d'énergie entre elle et son partenaire. En conséquence, elle « pompe » toute l'énergie psychique de son partenaire sans lui en transmettre aucune en retour. La victime perd un nombre de points de ressources égal au degré de la courtisane dans cette voie. Ces points sont directement transférés à la courtisane, et peuvent même lui permettre de dépasser son seuil normal de ressources. Si la victime n'a pas assez de points de ressources à perdre, elle perd des points de constitution à la place. Cette application ne demande aucun test de compétence.

L'âme et le corps (degré 3) : Au cours de l'acte, la courtisane ferme les yeux et s'abandonne totalement à son partenaire. Pendant ce temps, elle peut percevoir mentalement les souvenirs de celui-ci. Au moyen d'un test de compétence réussi (dans la compétence *voie fleurie*, bien sûr, bande de poètes !), elle peut même rechercher dans l'âme de son partenaire un souvenir précis (ou concernant un sujet précis). La DC de ce test de compétence varie entre 12 et 20, selon le degré d'intimité du souvenir. Ainsi, des souvenirs anodins pourront être vus moyennant un 12 au test de compétence, alors que des souvenirs soigneusement refoulés par la personne, ou qui lui donnent mauvaise conscience, ou encore qu'il ne souhaiterait absolument pas partager, peuvent demander un 18 ou mieux. Un 20 représente un souvenir dont la personne n'a plus du tout conscience (petite enfance, amnésie...). Voir un souvenir prend un round complet ; bien entendu, un coït dure toujours un certain nombre de rounds, à déterminer par le MD (voir même un certain nombre de segments, bande d'éjaculateurs précoces !).

Domination (degré 4) : Au cours d'un coït, la courtisane instaure un lien émotionnel très fort entre elle et son partenaire. L'ennui, pour le partenaire, c'est que ce lien est à sens unique, et que lui seul en est désormais prisonnier... pour activer ce pouvoir, la courtisane doit réussir un test de compétence contre DC 20. L'homme a droit à un jet de sauvegarde mental. S'il le réussit, rien ne se produit, mais s'il échoue, il est désormais virtuellement sous le contrôle de la courtisane. La DC du jet de sauvegarde dépend du degré de la courtisane dans la voie :

Degré 4-6 :	DC 17
Degré 7-9 :	DC 18
Degré 10-12 :	DC 19

Si le lien est établi, il ne se passe d'abord rien, jusqu'à ce que les amants s'endorment ou prennent congé. Cependant, par la suite, dès que l'homme revoit la courtisane, il se sent fondre pour elle comme s'il était sous l'effet d'un puissant *charme*. Il ne peut plus oublier ses étreintes, et rien d'autre n'a plus d'importance. Sa volonté est réduite à rien devant la puissance de cette émotion, il n'a plus d'autre souci que de plaire à la courtisane, de gagner son amour, et de la garder toujours auprès de lui. Par conséquent, la courtisane peut exiger tout ce qu'elle veut de lui (sauf le suicide) : il cédera à ses volontés, maudissant son manque de volonté, allant jusqu'à rejeter tout ce à quoi il croyait ou tenait, même ses principes. Le lien est permanent et se manifeste chaque fois que la victime est en présence de la courtisane. Seul un

désenvoûtement (ou la mort de la courtisane) permet de le rompre.



Conditions d'accès : le savoir de la *voie fleurie* ne se transmet que de courtisane en courtisane. La première condition pour apprendre cette voie est donc de trouver quelqu'un qui accepte de vous l'enseigner (généralement, seules les vieilles courtisanes, qui ne voient plus les jeunes comme des rivales, accepteront... si elles vous apprécient et que vous rentrez dans leurs bonnes grâces !). Pour pouvoir développer la *Voie fleurie*, un personnage doit en outre rentrer dans l'une des catégories suivantes :

- **Courtisane de niveau 4 ou plus, sagesse 13 au moins :** ce sont les personnages les plus susceptibles de développer cette voie.
- **Barde de niveau 5 ou plus, sagesse 13 au moins :** il arrive exceptionnellement qu'une barde développe ce talent.
- **Druidesse de niveau 6 ou plus :** il est possible que la *voie fleurie* ait été élaborée à l'origine par les druides, grands explorateurs des forces de la nature... si le MD le souhaite, certaines druidesses en conservent encore le savoir (et le savoir-faire...).



La voie de l'initié

Coût initial/ par degré : min. 30 Xp/4 Xp.

Un personnage qui suit la *voie de l'initié* se lie à une entité surnaturelle extra-planaire, un esprit qui existe (entièrement ou partiellement) sur un autre plan d'existence : un prince démon, un seigneur élémentaire, un ange, ou encore une puissance de féerie ; en fait toute forme d'entité spirituelle puissante, mais ayant un statut inférieur à celui d'un dieu. Il passe un pacte avec cette entité, par lequel il accepte de lui rendre divers services. En échange, l'entité accorde certains pouvoirs à son *initié*.

La nature de ces pouvoirs dépendra de l'entité choisie et du lien qui l'unit à l'initié : ils devront être définis par le MD. Il s'agira généralement de pouvoirs spéciaux qui évoluent au fur et à mesure que le personnage progresse en degré dans la voie. Il peut même s'agir de changements qui s'opèrent dans le corps ou l'esprit de l'initié, ou encore d'objets de puissance ou de créatures servantes prêtés par l'entité. La gamme des possibilités offertes par cette voie est virtuellement infinie, et peut même varier d'un initié à un autre du même maître : votre MD saura faire preuve d'imagination. Dans tous les cas, les pouvoirs accordés sont en rapport avec la nature de l'entité (par exemple, un initié d'un prince élémentaire du feu obtiendra peu à peu des pouvoirs tels que : *résister aux dégâts du feu*, *contrôler les créatures élémentaires du feu*, ou encore *enflammer des matières par le regard*, au fur et à mesure qu'il progresse en degré dans la voie. L'entité pourrait lui octroyer tôt ou tard les services d'une créature du feu, par exemple une salamandre – l'animal, pas le monstre – magique, capable de bouter le feu à tout ce qu'elle touche).

D'autre part, si certaines entités se soucient peu du comportement et des habitudes de vie de leur initié, du moment qu'il lui rend les services voulus, d'autres seront beaucoup plus exigeantes et réclameront de lui des sacrifices, une conduite éthique rigide, ou encore des cérémonies régulières. Retenez simplement que chaque entité en particulier donne lieu à une *voie de l'initié* différente des autres, avec ses propres obligations et ses propres pouvoirs. Pour cette raison, le coût (initial et par degré) de la voie est variable : il dépend entièrement des pouvoirs accordés et des contraintes subies par l'initié, et devra donc être défini par le MD en pensant à l'équilibre du jeu.

La seule chose qui soit constante, à propos de la *voie de l'initié*, c'est la condition de départ : n'importe quel personnage, quelle que soit sa classe ou son niveau, peut devenir initié d'une entité surnaturelle, à condition de s'arranger pour la *rencontrer* et pour se faire accepter par elle. Ceci n'est évidemment jamais une chose facile à faire, puisque l'entité habite normalement un autre plan. Il y a deux cas de figure possibles :

- Soit le personnage rencontre l'entité au hasard de l'une de ses aventures. Il lui propose de devenir son initié, à moins que ce ne soit l'entité elle-même qui le propose, voire même qui l'impose (« tu as deux choix : me servir ou mourir »). Peut-être le PJ n'a-t-il jamais songé auparavant à devenir initié ; mais il peut saisir cette occasion inattendue qui se présente. Ou peut-être qu'il savait comment rencontrer l'entité et qu'il a tout fait pour que cette rencontre se produise, quitte à courir le risque qu'elle soit mal disposée à son égard. C'est en tout cas la méthode la plus dangereuse pour devenir initié.
- Soit le personnage dispose d'un moyen (magique) qui lui permet d'entrer en contact avec l'entité, et il décide délibérément de le faire. Il peut s'agir d'un objet, d'un sort de *seuil*, d'un moyen de voyager dans les plans, etc. Le moyen magique le plus courant et le plus simple pour entrer en contact avec une entité extra-planétaire est le rituel de basse magie : *le chemin de l'initié* (cfr. page 325).

Les sorciers sont les personnages les plus susceptibles de devenir des *initiés*. En effet, non seulement ces personnages ont fait du monde des esprits leur domaine, mais encore ils ont à leur disposition un moyen simple et sûr pour entrer en contact avec l'entité : le rituel *le chemin de l'initié*. Un certain nombre de sorciers à la moralité douteuse, avides de puissance, cherchent à se lier avec un prince démon, parce que ces entités leur paraissent les plus puissantes qui soient, et sont également les plus promptes à passer des pactes avec des mortels. Certains mages n'hésitent pas à suivre le même chemin.

Exemple de voie de l'initié : Afin de donner des repères aux MD, pour les aider à élaborer une *voie de l'initié* dans leur campagne, nous prenons l'exemple d'un prince démon redoutable, le seigneur de l'angoisse et des maladies (ce sont là ses attributions et les domaines sur lesquels il règne). Voici les pouvoirs qu'il accorde à ses initiés :

Degré 1 : L'initié peut contrôler tout virus, parasite ou bactérie introduite dans son organisme. Il peut décider à volonté de rendre ces microbes actifs, ou au contraire de les neutraliser ou de les rendre « dormants ». Il peut se rendre légèrement malade s'il le souhaite, ou au contraire se guérir. Les initiés dotés de ce pouvoir cherchent généralement à « collecter » toutes formes de maladies qu'ils peuvent rencontrer au cours de leurs voyages, en se laissant volontairement contaminer. Ils deviennent peu à peu similaires à de véritables laboratoires bactériologiques vivants, mais ne sont pas eux-mêmes affectés par les maladies, sauf s'ils le souhaitent. Ils peuvent décider à volonté de devenir contagieux, en déclenchant légèrement la maladie en eux s'il le faut : le mal se transmettra par sa voie naturelle (l'air, le sang, le contact, etc), mais avec une extrême virulence, à toute personne avec laquelle l'initié aura un contact approprié. De plus, l'initié peut entrer dans une « transe divinatoire » lorsqu'il est pris de fièvre (pour ce faire, il lui suffit de déclencher l'une des maladies dont il est porteur), avec un maximum d'une fois par

semaine : lors de ces trances (qui durent environ 20 minutes), l'initié peut soit contacter son prince démon et lui poser une seule question, soit obtenir une vision comme s'il regardait dans une boule de crystal.

Degré 2 : une fois par nuit, l'initié peut envoyer des cauchemars à une personne de son choix, quelle que soit la distance à laquelle elle se trouve, à la condition de connaître personnellement l'individu visé. L'initié définit lui-même la nature de ces cauchemars. La personne visée doit lancer une sauvegarde mentale contre DC 16. Si elle échoue, son sommeil ne lui apportera aucune réparation (pas de points d'endurance ni de ressources regagnés au cours de la nuit, aucun sort mémorisé).

Degré 3 : L'initié peut à volonté guérir les maladies d'une personne par jour. D'un simple coup d'œil, il peut dire si une personne est malade ou porteuse d'une maladie. L'initié peut effectuer l'équivalent d'une *protection contre le bien*, une fois par jour, en invoquant son seigneur.

Degré 4 : L'initié peut effectuer une attaque par le regard/jour. Cette attaque fait l'effet d'un sort de *peur* (une seule personne affectée).

Degré 5 : Deux attaques par le regard/jour. L'initié peut infliger toute maladie dont il est le porteur à une autre personne, par simple contact physique (y compris une attaque à mains nues réussie), quel que soit le mode de propagation normal de la maladie. L'initié peut à volonté *lire les pensées* de toute personne à moins de vingt mètres de lui, si cette personne est prise de fièvre.

Degré 6 : Trois attaques par le regard/jour. L'initié peut accélérer 10x le développement de toute maladie portée par autrui rien qu'en regardant la personne malade.

Degré 7 : une fois par jour, l'initié peut infliger une maladie virulente à une autre personne, simplement en la regardant. La cible a droit à une sauvegarde *fortitude* contre DC16 pour annuler l'effet. La maladie se développe instantanément (la personne est aussitôt prise de fièvre et incapacitée) et tue en 24 h.

Degré 8 : Le prince des maladies envoie à son initié un démon mineur (par exemple un *quasit*) pour le servir durant le reste de son existence.

Degré 9 : Une fois par semaine, l'initié peut s'avancer vers une personne de son choix et la faire mourir instantanément de peur. La cible a droit à une sauvegarde mentale.

Si l'initié se montre particulièrement efficace au service de son maître, celui-ci est susceptible de lui confier aussi l'un ou l'autre objet magique. L'aspect des initiés de ce prince démon tend à devenir maladif au fil du temps (peau pâle, etc). Le coût en expérience de la voie est de 25 Xp/ 5 Xp.

Condition d'accès : Théoriquement, n'importe quel personnage, quel que soit sa classe et son niveau, peut devenir *initié* d'une entité extra-planétaire, à partir du moment où il parvient à entrer en contact avec elle et à la persuader de le prendre à son service. Les personnages de bas niveau seront très rarement acceptés comme initiés par l'entité, parce qu'ils ne représentent pas des serviteurs intéressants ; plus un personnage est puissant, plus il a d'arguments pour persuader l'entité. Les sorciers et les mages sont plus facilement acceptés, même s'ils sont de bas niveau. La *voie de l'initié* peut se révéler difficilement compatible

avec certaines classes ou voies, encore que tout dépende de l'entité choisie : par exemple, un druide ne se liera qu'à une entité féérique ou élémentaire, mais pas à un prince démon !



La voie de l'érudit

Coût initial/ par degré : 15/3

Cette voie peut être ouverte par tout personnage, quel que soit son niveau ou sa classe, y compris à la création du personnage. Lorsque vous suivez la *voie de l'érudit*, vous consacrez une partie de votre temps libre à l'étude et à la connaissance. Vous n'y gagnerez aucun pouvoir surnaturel ; en revanche, vous gagnez des points de compétence *générales* supplémentaires, qui doivent obligatoirement être investis dans des talents de la catégorie *intellect*.

Degré 1 : Vous pouvez ajouter toutes les compétences de la catégorie *Intellect* à votre champ de compétence, sauf celles qui sont *limitées* (*connaissance de féerie, connaissance des créatures, connaissance des éléments, connaissance des poisons*), à l'exception de *littérature et traditions*, que vous pouvez d'ores et déjà ajouter à votre champ de compétence avec un accès Majeur. De plus, vous obtenez 8 unités de compétences *générales* en

bonus, que vous devez obligatoirement investir dans des compétences de la catégorie *intellect*.

Degrés suivants : à chaque fois que vous progressez d'un degré dans la voie, vous obtenez 4 unités de compétence en bonus, que vous devez obligatoirement investir dans des talents de la catégorie *intellect*. De plus, au degré 3, vous pouvez ajouter les compétences d'*intellect limitées* à votre champ de compétence, avec un accès majeur. Enfin, au degré 5, vous pouvez ajouter la compétence spéciale *connaissance de la magie* à votre champ de compétence, avec un accès mineur.

Cette voie convient très bien pour les personnages qui n'ont pas un très bon accès aux compétences d'*intellect*, comme par exemple les guerriers. Elle constitue aussi une bonne solution si vous ne souhaitez pas que votre personnage acquière des talents surnaturels, mais que vous souhaitez tout de même vous choisir une voie. Enfin, si vous souhaitez jouer un personnage de noble origine (par exemple le fils d'un baron), cette voie peut rendre compte de votre excellente éducation.

Conditions d'accès : bien que ce ne soit pas spécifié dans la description des classes, n'importe quel personnage peut choisir cette voie, quelle que soit sa classe et quel que soit son niveau, à condition toutefois d'avoir au minimum un rang 4 en *lire et écrire*.

La voie des arts

Coût initial/ par degré : 12/3

Cette voie peut être ouverte par tout personnage, quel que soit son niveau ou sa classe, y compris à la création du personnage. Lorsque vous suivez la *voie des arts*, vous consacrez une partie de votre temps libre à des activités artistiques (musique, danse, peinture, déguisement, etc.) ou à des artisanats manuels (travail du cuir, du verre, du métal, etc.). Vous n'y gagnez aucun pouvoir surnaturel ; en revanche, vous gagnez des points de compétences *générales* en bonus, que vous devez obligatoirement investir dans des talents de la catégorie *arts* ou de la catégorie *manuel*.

Degré 1 : Vous pouvez ajouter toutes les compétences des catégories *arts* et *manuel* à votre champ de compétence. De plus, vous gagnez 10 points de compétences générales en bonus, à investir dans des talents de la catégorie *arts* ou *manuel*.

Degrés suivants : à chaque fois que vous progressez d'un degré dans la voie, vous obtenez en bonus 4 unités de compétences générales, à investir dans des *arts* ou des compétences *manuelles*. De plus, au degré 3, vous pouvez ajouter les compétence *empathie, évaluation, connaissance des arts* et *séduction* à votre champ de compétence, avec un accès Majeur dans le premier cas.

Conditions d'accès : bien que ce ne soit pas spécifié dans la description des classes, n'importe quel personnage peut choisir cette voie, quelle que soit sa classe et quel que soit son niveau.



La voie des Mille Chants

Coût initial/ par degré : spécial

La *voie des Mille chants* est une voie raciale, théoriquement réservée aux elfes, aux gnômes et aux demi-elfes. Toutefois, les druides et les sorciers sont susceptibles de la développer, même s'ils sont de simples humains : c'est pourquoi elle figure ici. La voie elle-même est définie dans le chapitre réservé aux elfes, à la page 228. Son prix en Xp varie selon que vous êtes un semi-humain de la race adaptée, ou un membre de toute autre race (cfr. ci-dessous).

Conditions d'accès : Pour développer la voie des Mille Chants, vous devez impérativement appartenir à l'une des catégories suivantes :

- **Elfe, demi-elfe ou gnôme, sagesse 13 au moins :** Si vous appartenez à l'une de ces races, quel que soit votre classe et votre niveau, vous pouvez choisir de développer la *voie des Mille Chants*. Pour vous, le coût initial de la voie est de 18 Xp, et son coût par degré est de 4 Xp.
- **Druide de niveau 3 ou plus, sagesse 13 au moins :** Si vous êtes un druide de niveau 3 ou plus, quelle que soit votre race, vous pouvez

apprendre la *voie des Mille chants* auprès d'un autre druide. C'est l'une des voies les plus couramment choisies par un druide. Pour vous, le coût initial de la voie est de 24 Xp, et son coût par degré est de 4 Xp.

- **Sorcier de niveau 4 ou plus, sagesse 13 au moins :** Si vous êtes un sorcier de niveau 4 ou plus, quelle que soit votre race, vous pouvez apprendre la *voie des Mille chants* auprès d'un elfe, d'un druide, ou d'un autre sorcier qui la connaît. Pour vous, le coût initial de la voie est de 24 Xp, et son coût par degré est de 4 Xp.



La voie des profondeurs

Coût initial/ par degré : spécial

La *voie des profondeurs* est une voie raciale, réservée aux nains et aux gnômes. Elle est décrite à la page 232, dans le chapitre consacré aux nains. Aucun autre personnage n'y a théoriquement accès ; il est cependant possible que le MD l'autorise comme *voie de culte* à des personnages prêtres d'une divinité de la terre, quelle que soit leur race.

La voie des cours mineurs

Coût initial/ par degré : 20/2

Cette voie permet à votre personnage d'effectuer des *cantrips*. Pour ce faire, vous devrez rencontrer une personne qui maîtrise déjà cet art, et qui accepte de vous l'enseigner : un mage, un sorcier ou un autre personnage qui suit déjà cette voie. Pour en savoir plus sur les *cantrips*, reportez-vous au chapitre IX : *Magie et pouvoirs surnaturels*, à la page 357. Pour rappel, un *cantrip* peut être utilisé à volonté, et sa réussite est toujours automatique.

Degré 1 : vous connaissez et pouvez utiliser 3 types de *cantrips*, au choix du MD (ou selon les *cantrips* maîtrisés par votre professeur).

Degré suivants : A chaque fois que vous progressez d'un degré dans la voie, vous pouvez apprendre un nouveau *cantrip* auprès d'une personne qui le connaît déjà.

Condition d'accès : Bien que ce ne soit pas spécifié dans la description des classes, n'importe quel personnage peut suivre cette voie à partir de n'importe quel niveau, quelle que soit sa classe, à condition toutefois d'avoir une sagesse minimale de 13. Si vous êtes un *bateleur*, le coût en expérience de cette voie est, pour vous, seulement de 8 Xp/2 Xp.

Les voies de culte

Coût initial/ par degré : variable.

Les voies de cultes sont des voies créées spécialement par le MD pour les prêtres d'une religion donnée (et pour eux seuls). Elles représentent des choix de carrière particuliers qui s'offrent à ces prêtres dans le cadre de leur foi; aucun autre personnage qu'un prêtre du culte approprié ne peut y accéder.

Créer une voie de culte demandera au MD un certain travail, une pincée de bon sens, et beaucoup d'inspiration. Nous ne pouvons pas vous proposer dans ce manuel des voies de culte « toutes faites », pas plus que nous ne pouvons vous proposer des dieux « tout faits » ou des classes de prêtres « prêtes à jouer » : ce serait empiéter sur le territoire du MD, qui génère son propre monde à sa manière et selon sa propre imagination. C'est à lui de créer son propre panthéon, ses propres dieux, ses prêtres, et donc les voies de cultes qui en découlent; ceux-ci n'appartiendront qu'à sa propre campagne. Ci-dessous, vous trouverez cependant des règles générales pour vous guider dans l'élaboration de voies de culte.

Chaque voie de culte a son propre prix en expérience, ses propres conditions d'accès, et offre ses propres pouvoirs à ceux qui la suivent; toutes ces caractéristiques doivent être définies spécifiquement par le MD au moment où il crée la voie.

Nature des voies de culte : Les voies de culte permettent à un prêtre de se spécialiser dans l'un des aspects de sa religion. Il y gagnera une compréhension nouvelle de la nature divine, ainsi que des pouvoirs spéciaux dont ne disposent pas les prêtres « généralistes » du même culte. Par exemple, telle religion peut offrir à ses prêtres la possibilité de devenir « gardien », « oracle » ou encore « vierge guerrière », « prêcheur » ou « inquisiteur ». Ce que reflètent ces notions, et les pouvoirs qui en découlent, dépendra de ce que le MD met derrière.

Un même culte peut tout à fait proposer plusieurs voies possibles, mais un même prêtre ne pourra généralement en suivre qu'une seule (s'il souhaite se spécialiser dans une voie de culte, il devra donc faire un choix de carrière). Si votre MD investit un peu de son temps dans la création des voies de cultes, il créera donc des clergés riches et variés, hauts en couleurs.

Coût initial et par degré : Le coût en Xp est fixé par le MD, en fonction de son appréciation de la voie et des pouvoirs qu'elle offre au prêtre.

Conditions d'accès : Les conditions d'accès doivent également être définies par le MD. Elles comprennent au minimum l'appartenance au clergé de la religion appropriée (être un prêtre de ce culte). En outre, le MD peut imposer des conditions telles que : avoir atteint un niveau donné, être de conduite

irréprochable, être du sexe masculin (ou féminin), avoir accompli certains actes, être vierge ou puceau, avoir atteint (ou ne pas avoir atteint) un certain âge, avoir un score minimal dans certaines caractéristiques, être d'une certaine nationalité, être choisi par le haut clergé ou par le dieu lui-même, effectuer un sacrifice ou un jeûne, etc.

Pouvoirs accordés : Les pouvoirs et capacités spéciales accordées à ceux qui suivent la voie sont définies par le MD (qui aura bien en tête l'équilibre du jeu). Ils peuvent notamment comprendre :

- L'accès à de nouveaux sortilèges
- L'octroi de sortilèges en bonus
- Le gain d'un nouveau *pouvoir divin*
- Le gain d'une compétence *spéciale*.
- Un ensemble de *class focus* dans des compétences générales, gagnés initialement et à chaque degré acquis dans la voie.

La progression en degré (et le développement progressif de vos pouvoirs) doit également être définie par le MD. Il est possible qu'une voie de culte ne comporte qu'un seul degré (une fois que vous avez payé le coût initial, vous gagnez une fois pour toute des pouvoirs qui ne progresseront plus jamais).

Exemples de voies de culte : Nous proposons ci-dessous deux exemples de voies de culte, accessibles aux seuls prêtres de Vaïno (Vaïno est la divinité prise en exemple dans la description de la classe de *prêtre*, au chapitre VI du présent manuel. Reportez-vous d'abord à cet endroit pour apprendre à connaître le culte imaginaire de Vaïno. Ensuite, penchez-vous ci-dessous sur les voies de culte proposées à ses prêtres) :

- **La voie de la vierge (coût : 24/3) :** Les prêtresses vierges de Vaïno (et elles seules) peuvent se dédier entièrement à l'aspect divinatoire de leur dieu. Elles deviennent ainsi des *oracles* ou des *médiums* capables de laisser le dieu parler par leur bouche, afin de répondre à une interrogation des fidèles (ou des dignitaires du culte). Une fois par jour, elles peuvent entrer en transe pour laisser la divinité s'exprimer à travers elle, en réponse à une question posée par une tierce personne. Le fidèle pose d'abord sa question ; puis la prêtresse s'abîme toujours plus profondément dans sa transe. La réponse elle-même surviendra au terme d'un quart d'heure de transe. Elle ne prendra pas plus d'une minute pour être formulée (elle sera donc généralement courte).

Ce pouvoir spécial est considéré comme une compétence *spéciale*, appelée *oracle*. Une prêtresse de *degré 1* dispose d'un rang 3 dans cette compétence ; chaque degré supplémentaire acquis dans la voie augmente son rang en *oracle* de 1. Le MD fixe la DC de chaque question posée en fonction de sa difficulté. Si le jet est raté, la

prêtresse paraîtra bredouiller des paroles incohérentes ; aucun son intelligible ne sortira de sa bouche. Si le jet est réussi, la réponse sera toujours exacte (bien qu'elle puisse être cryptée). Chaque transe effectuée (qu'elle débouche ou non sur une réponse) coûte à la prêtresse 4 points de ressources ; pour cette raison, les vierges de Vaïno évitent de répondre tous les jours à des sollicitations...

En outre, les vierges oraculaires sont très sensibles aux grands événements. Lorsque quelque chose d'important se prépare dans le monde, elles ont de grandes chances de recevoir un rêve prémonitoire, qui les éclaire un peu sur la situation ou les forces en présence (à la discrétion du MD, ou selon la réussite d'un jet de compétence).

Enfin, la prêtresse reçoit chaque jour un sort d'*augure* en bonus (en plus des sorts qu'elle peut normalement lancer), ainsi qu'un sort de niveau 1 de la sphère *divination* (au choix de la prêtresse).

Si une prêtresse oraculaire venait à perdre sa virginité, elle perdrait aussitôt également tous les pouvoirs liés à sa voie.

- **La voie de la foudre (20/4):** Cette voie de culte n'est accessible qu'aux prêtres masculins de *Vaïno* ayant au moins atteint le niveau 5. Ceux qui s'y engagent deviennent titulaire de l'arme par excellence du Dieu : la foudre. En conséquence, ils gagnent le pouvoir divin suivant : Une fois par jour, ils peuvent abattre un unique éclair vertical sur leurs ennemis (similaire à l'effet d'un sort de prêtre de niveau 3 : *appel de la foudre*). L'éclair effectue 5D8 de dégât d'usure, plus 1D8 par degré du prêtre dans la voie. Au degré 5, le prêtre gagne la possibilité de lancer un deuxième éclair le même jour, et au degré 10, il peut lancer jusqu'à 3 éclairs par jour.



Les affinités élémentaires

Coût initial/ par degré : 26 Xp/ -.

Une *affinité élémentaire* est une voie par laquelle un personnage (généralement un druide ou un sorcier) développe une certaine communion avec l'un des quatre éléments. Cette appellation regroupe en fait 4 voies distinctes, une pour chaque élément. S'il souhaite suivre l'une d'elles, votre personnage devra donc choisir au préalable l'élément avec lequel il développera son *affinité*. Il est possible de choisir cette voie plusieurs fois de suite, par exemple une fois pour obtenir une *affinité avec la terre*, et une fois pour obtenir une *affinité avec le feu*. Toutefois, chaque élément avec lequel vous développez une *affinité* est compté pour 1 dans le nombre maximal de voies qui vous est permis, et vous devez respecter la *règle des 4 niveaux d'écart* avant de développer une affinité avec un second élément.

Les affinités élémentaires n'ont qu'un seul degré : une fois que vous avez obtenu votre premier degré dans cette voie, vous ne pouvez plus y progresser.

Les *affinités* octroient à votre personnage les pouvoirs suivants :

Terre : Votre personnage devient capable d'*écouter la terre*, en surface : s'il pose son oreille contre le sol, il peut entendre l'approche de tout individu, créature, véhicule ou groupe d'individus/créatures dans un rayon de 5 km. Il obtient en outre une approximation (à 20% près) du nombre de créatures approchant, de leur vitesse, de leur mode de déplacement, de leur taille et de leur catégorie générale (véhicules, chevaux, humanoïdes, quadrupèdes...). Ceci prend un round, et ne fonctionne que dans un milieu naturel : plaines, montagnes, champs, etc. En ville ou dans un village, ce talent ne fonctionne pas. De plus, le personnage choisit une zone de 30 km/30km au maximum, qui peut être considéré comme son propre territoire (il s'agira probablement du pays d'origine du personnage) : dans cette zone, la portée du pouvoir est doublée (le personnage peut entendre l'approche de créatures jusqu'à une portée de 10 km). Seules les créatures ou groupes de créatures ayant un poids total de 150 kg ou plus peuvent être repérés par ce talent : ainsi, un seul cavalier ou une patrouille de gobelins pourront être repérés, mais pas un ranger solitaire qui se faufile dans les taillis. Des créatures qui réussissent de bons jets en *déplacement silencieux* (20 ou plus) pourront aussi échapper à ce pouvoir. En outre, le personnage peut parler mentalement aux créatures élémentaires de la terre, mais ceci ne garantit pas qu'elles ne seront pas agressives à son égard.

Air : Le personnage peut demander aux vents de lui rapporter tout son (y compris des paroles) produit à vue de lui, quelque soit la distance. Il peut parler mentalement aux esprits élémentaires du vent, mais ceci ne garantit pas qu'ils ne seront pas agressifs à

son égard. Enfin, une fois par jour, le personnage peut lever une brise légère et commander à volonté sa direction. La brise subsiste pendant 10 rounds ; elle est capable d'attiser ou d'éteindre un petit feu de camp, de souffler des torches ou des bougies, de soulever la poussière avec des effets similaires au sort de niveau 2 : *diable de poussière*, ou encore de protéger complètement une zone de 10m/10m contre tout projectile léger tel que flèche, carreau, ou bille de fronde (un seul effet à la fois). La brise peut également servir à protéger complètement le personnage (et toute personne autour de lui dans un rayon de 5m) contre les effets d'une seule attaque par gaz nocif, y compris le souffle d'un dragon vert, mais elle ne sera pas nécessairement capable de dissiper complètement ce gaz. Il faut un round complet au personnage pour invoquer la brise.

Feu : le personnage est protégé contre les dégâts infligés par tout feu naturel ou magique : A chaque fois qu'il subit de tels dégâts, ceux-ci sont réduits de moitié. Le personnage peut communiquer mentalement avec les créatures élémentaires du feu, mais ceci ne garantit pas qu'elles ne seront pas agressives à son égard. Enfin, le personnage peut *parler* à toute forme de feu non-magique et lui demander de modifier (dans une certaine mesure) son comportement ou son intensité. Ce pouvoir ne permet pas de s'opposer au comportement naturel de feu, mais seulement de retarder celui-ci. Par exemple, le personnage pourra demander à un incendie de forêt de faire du sur-place pendant quelques rounds, le temps pour lui et ses compagnons de prendre le large. Ou il pourra demander au feu de camp d'économiser son combustible pour durer toute la nuit, quitte à produire moins de chaleur. Ou encore, il pourra demander au même feu de camp de se réduire pendant quelques rounds à de simples braises, pour éviter d'attirer l'attention d'ennemis éventuels. Mais il ne pourra pas demander à l'incendie de s'arrêter ou de rester sur place pendant plus de quelques rounds, ni de changer sa direction si le vent le pousse ; et il ne pourra pas demander au feu de continuer à brûler s'il a épuisé son combustible, ni de s'arrêter complètement. Ce pouvoir permet d'affecter un volume de feu de 10000 mètres cubes à la fois au maximum, soit 10m/10m/10m ; mais il peut être utilisé à volonté.

Eau : le personnage peut faire fondre la glace au toucher : il lui suffit de poser les mains sur une surface de glace pour la transformer en eau en un round, au rythme de 1 mètre cube de glace par round. En outre, le personnage peut respirer normalement sous l'eau pendant une durée maximale de 10 rounds d'affilée (après quoi, il doit reprendre son souffle). Il peut communiquer mentalement avec les créatures élémentaires de l'eau ou de la glace, mais ceci ne garantit pas qu'elles ne seront pas agressives à son égard. Lorsqu'il se trouve à moins de 10 m d'un cours d'eau ou d'un plan d'eau, le personnage peut produire un courant faible, suffisant pour entraîner de petits objets ou pour retarder un nageur. Enfin, lorsqu'il est

sous l'eau, le personnage perçoit automatiquement la présence de toute créature ou groupe de créatures dans un rayon de 5 km, de la même manière qu'avec l'affinité avec la terre (seules des créatures ou groupes de créatures de plus de 60 kg peuvent être perçus par ce moyen).

Conditions d'accès : Pour pouvoir ouvrir cette voie, vous devez impérativement avoir un rang 4 au minimum en *connaissance des éléments*. De plus, vous devez appartenir à l'une des catégories suivantes :

- **Sorcier de niveau 3 ou plus :** Les sorciers sont les premiers à avoir développé des *affinités élémentaires*. Ils sont donc les plus susceptibles de développer ce petit talent.
- **Druide de niveau 3 ou plus :** les druides conservent l'antique savoir chamanique des *affinités*, et sont donc susceptibles de développer cette voie.

La voie du paladin

Coût initial/ par degré : 30 Xp/ 6 Xp.

La *voie du paladin* est un long cheminement spirituel, par lequel un guerrier cherche à atteindre la perfection chevaleresque et à tendre vers un idéal de bonté et de qualité humaine. Il s'agit d'une voie ardue, exigeante, qui porte avec elle son cortège de doutes et de souffrances. En contrepartie, celui qui a le courage de la suivre fidèlement obtient des pouvoirs surnaturels, proches de ceux des prêtres.

Fondamentalement, un paladin cherche à devenir une sorte de guerrier saint, un homme juste, bon et intègre, dont chacun des actes sera bien employé. Il estime que, puisque les dieux lui ont donné une force physique et morale hors du commun, il doit s'en servir pour améliorer le monde et défendre de justes causes. Il n'entend pas autrement le sens du mot « chevalier ». L'ennui (le paladin le découvrira bien vite), c'est qu'il n'est jamais simple de déterminer si un acte est réellement bénéfique, si une cause est entièrement pure, si une façon d'agir est la plus juste. Le monde est plein de tromperie, d'erreurs et de fourvoiements. Dès lors, comment agir en toute justice ? Cette réflexion durera aussi longtemps que le paladin lui-même, et mûrira avec lui, parfois dans la douleur.

Il n'existe pas de règle de conduite parfaite pour atteindre l'idéal chevaleresque (bien que, peut-être, certains ont essayé d'en édicter). Le paladin devra élaborer lui-même son propre code moral, et s'y tenir aussi longtemps que celui-ci n'aura pas montré ses failles. Il peut s'inspirer de différentes sources et autorités morales : les romans chevaleresques, une religion, l'exemple d'une vie remarquable (par exemple, celle d'un autre paladin), ou encore un code de conduite écrit par d'autres nobles chevaliers, par un ordre chevaleresque ou par un prêtre. Si certaines

règles morales sont évidentes et ne provoquent aucune hésitation (« tu ne tueras point sans une juste raison »), d'autres dont sujettes à caution (« faut-il toujours obéir à la loi et au roi ? Car finalement, aucun roi n'a les mains pures, et toute loi génère des injustices... », « puis-je sacrifier une personne pour le bien de tous ? », « qui suis-je, pour oser juger et punir ? Seul un dieu peut juger sans failles »). D'où les doutes, dont le paladin est familier...

Au début de sa carrière, un paladin est souvent tenté de se fier complètement à une autorité morale qui lui paraît remarquable, et d'adopter son mode de pensée: par exemple, un ordre chevaleresque ou un culte promouvant de nobles idéaux. C'est la voie de la facilité, et comme telle, elle mène dans une impasse : car, tôt ou tard, le paladin sera déçu par les limites de cette autorité, voir même par son hypocrisie (« les prêtres enseignent aux gens d'accepter leur pauvreté dans l'humilité, mais se complaisent eux-mêmes dans un luxe inutile. Pourquoi toute cette richesse ostentatoire dans les ornements et les objets de culte ? », « les prêtres se compromettent en politique, et oublient leurs nobles idéaux dès lors qu'il s'agit de l'intérêt du culte », « ils sont trop orgueilleux et trop sûrs d'avoir la vérité », « ils pensent plus à satisfaire leur propre conscience qu'à poser des actes réellement bénéfiques », « chez eux, le dogme prime sur la qualité de l'acte, ils ont oublié de réfléchir », etc.). C'est une différence essentielle avec la *voie du dévôt* (un dévôt ne remet jamais en doute sa religion ou la règle de son ordre de chevalerie ; il est nécessairement lié à ceux-ci).

Vient alors le temps des doutes. Le paladin comprend peu à peu qu'il ne doit se fier qu'à lui-même pour juger de ce qui est bon. Il peut se détourner du culte ou de l'autorité choisie, ou simplement prendre ses distances vis-à-vis d'elle et devenir plus indépendant (au risque de lui déplaire ; on a même vu des paladins frappés d'anathème par leur ancien culte, alors qu'ils continuaient honnêtement à poursuivre leur idéal de justice). Le cas est le même s'il a pris comme modèle un autre type d'autorité, par exemple un autre paladin : tôt ou tard, il verra des failles dans les actes de son mentor, ou il pensera que ces actes, pour remarquables qu'ils soient, n'ont pas une réelle portée et ne changent pas le monde en profondeur. Malgré tout son respect pour son mentor, il comprendra alors (et d'ailleurs, un maître paladin devrait l'accepter sans mal) que chaque paladin doit se construire seul sa propre voie, qu'il est seul sur son chemin... au terme de ces périodes de crise et de doutes, on a vu des paladins se choisir des buts étonnants, très éloignés de leur idée de départ : ainsi de ce paladin qui choisit d'aller vivre avec les lépreux, parce que pour lui, le véritable ennemi du monde est la misère... puis, deux années plus tard, estimer une fois encore qu'il s'est trompé de route, et entamer une carrière... politique (!) pour lutter efficacement contre elle.

Un paladin comprend tôt ou tard que les doutes, les remises en question, l'acceptation de ses erreurs sont nécessaires à son cheminement. Tout comme peuvent

l'être ses instants de faiblesse, porteurs d'enseignements. C'est pourquoi, un paladin qui change de religion ou de code de conduite ne perd pas nécessairement ses pouvoirs, du moment qu'il cherche sincèrement à progresser dans sa quête. De même, un paladin qui connaît un instant de faiblesse (colère, peur, fuite, orgueil, etc.) pourrait bien conserver toutes ses capacités, s'il n'oublie pas de se remettre en question : il se rappellera qu'il reste malgré tout un homme avec ses défauts, et ceci pourrait d'ailleurs lui rappeler une leçon fondamentale : l'humilité. En revanche, un paladin qui continue à suivre le même guide (fut-ce un autre paladin irréprochable), alors qu'il sait pertinemment qu'il n'est pas en train de suivre le bon chemin (pour lui) et qu'il agit en désaccord avec ce qu'il croit véritablement bon et utile, sentira peu à peu ses pouvoirs s'étioler jusqu'à disparaître... de façon générale, un paladin qui fait fausse route pourra perdre provisoirement ses pouvoirs (ou du moins les sentir faiblir), jusqu'à ce qu'il comprenne qu'il fait erreur et qu'il trouve le courage de remettre en question ses choix... peu d'hommes ont toujours ce courage, c'est pourquoi les véritables paladins sont rares, et difficiles à interpréter. Si ce chemin semé d'embûches vous déroute, la *voie du dévôt* constitue une alternative honorable...

En bref, chaque paladin devra se construire lui-même sa propre voie. Le MD jugera ; mais tant qu'il estime que le paladin poursuit de toute son âme sa quête de *l'acte juste*, ses pouvoirs ne faibliront pas.

Les pouvoirs de paladin ne proviennent pas nécessairement d'un dieu. Certains disent qu'ils proviennent de leur propre foi, ou de la bonté universelle, ou des dieux bons collectivement. Dans tous les cas, il n'a pas besoin de prier un dieu en particulier et de s'inscrire dans un culte pour en bénéficier. Toutefois, il révèrera généralement les dieux bons, bien que ses opinions sur tel ou tel dogme puisse, avec le temps, en venir à diverger de celle des prêtres.

Concrètement : La voie du paladin est réservée aux guerriers ayant atteint au moins le niveau 2. Elle suppose que le personnage suive effectivement une quête d'idéal, tel que décrit ci-dessus (seul le roleplay sera juge de ceci). Le coût initial de la voie est de 30 Xp et le coût par degré est de 6 Xp. Attention : le degré 1 de la *voie du paladin* peut être acquis dès que le personnage devient guerrier de niveau 2 (ou plus tard s'il le souhaite), mais les autres degrés supposent que le personnage ait atteint un niveau de guerrier plus élevé, tel que défini ci-dessous :

Degré 1 (min. guerrier niveau 2) : Le personnage dispose des pouvoirs suivants :

1. Il peut guérir les blessures et meurtrissures d'une personne en imposant les mains à celle-ci (il peut s'imposer les mains à lui-même s'il le souhaite), jusqu'à concurrence de (1 x l'indice de guérison) d'endurance par niveau

du personnage (*et non par degré dans la voie !*) par jour. Ces points peuvent être répartis entre différents bénéficiaires. S'il souhaite soigner des points de coups plutôt que des points d'endurance, il peut le faire, mais chaque point de coup guéri compte pour 1 indice points d'endurance.

2. Une fois par semaine, il peut guérir complètement toutes les maladies d'une autre personne en lui imposant les mains.
3. Il est complètement immunisé à toute forme de maladie.
4. Il génère autour de lui une aura de *protection contre le mal* permanente, sur 3m. S'il brise lui-même l'aura (par exemple, en attaquant une créature enchantée), celle-ci se reforme automatiquement en 5 rounds.
5. Il *détecte le mal* (comme le sort) à volonté.
6. Il est immunisé à tous les sorts de *peur* et effets magiques similaires. Les personnes qui l'accompagnent (dans un rayon de 5 m de lui) reçoivent un bonus de +4 à leurs sauvegardes contre ce type d'effets.

Degré 2 (min. guerrier niveau 3) : Au degré 2, votre personnage devient capable de repousser les morts-vivants, comme le *pouvoir divin* dont disposent certains prêtres. Vous disposez pour ce faire des mêmes chances qu'un prêtre deux niveaux en dessous du vôtre (c'est votre niveau de guerrier qui est pris en compte, et non votre degré dans la voie).

Degré 3 et suivants (min. guerrier niveau 8) : A partir du niveau 8, votre personnage peut progresser d'un degré dans la voie à chaque fois qu'il gagne un niveau de guerrier : degré 3 au niveau 8, degré 4 au niveau 9, degré 5 au niveau 10, degré 6 au niveau 11, et ainsi de suite.

A partir du degré 3, le personnage devient capable de lancer des sorts de la même façon qu'un prêtre, sans pour autant être obligé de se dévouer à une divinité en particulier. Il progresse dans cet art selon le tableau 26 : *Niveau de maîtrise pour les composés-prêtres*. Dans ce tableau, le *niveau de maîtrise* du personnage est simplement égal à son degré dans la voie, *moins 2*. Par exemple, un personnage ayant un degré 6 dans la *voie du paladin* est du quatrième niveau de maîtrise (3 sorts du premier niveau, un sort du second niveau par jour). Il bénéficie de sorts en bonus si sa sagesse est élevée, mais jamais plus de 1 sort en bonus pour chaque niveau de sort auquel il a accès. Il ne peut lancer que des sorts appartenant aux sphères suivantes (accès Majeur) : *solaire, divination, protection, soins et charme*.

Conditions d'accès : pour devenir paladin, votre personnage doit impérativement être un guerrier de niveau 2 ou plus, et posséder une sagesse de 12 ou plus. Il n'a pas besoin d'avoir un mentor ou un maître pour lui enseigner la voie (il peut découvrir tout seul ses pouvoirs).

La voie temporelle

Coût initial/ par degré : 40 Xp/ -

La *voie temporelle* est réservée strictement au(x) Grand(s) druide(s). Un personnage élu grand druide doit dépenser dès que possible 40 Xp pour obtenir son premier (et unique) degré dans cette voie. Dès qu'il le fait, il obtient de nouveaux pouvoirs pour l'aider à gérer la confrérie des druides :

- Il peut désormais lancer au minimum 5 sorts de chaque niveau de sort auquel il a accès.
- Une fois par mois, il peut se transformer en une créature fantastique, aux mêmes conditions qu'avec la *voie des formes*. Cette créature peut être de n'importe quel type, sauf une créature extra-planaire, non-morte, insubstantielle, etc. : il pourrait donc devenir un dragon vert, un naga, une licorne, etc, mais pas un spectre, un élémentaire ou un démon. Le grand druide prend toutes les caractéristiques et capacités spéciales de la créature, mais il conserve cependant ses propres points de vie. Le grand druide doit choisir la forme qui sera la sienne la toute première fois qu'il se transforme : il ne pourra jamais prendre d'autre forme fantastique que celle-là.

Votre maître de jeu peut imaginer d'autres pouvoirs réservés au Grand Druides, et les intégrer à sa campagne.

Conditions d'accès : Vous ne pouvez ouvrir la voie temporelle que si vous êtes au minimum un druide de quatorzième niveau, et que vous êtes élu grand druide par vos pairs. La voie temporelle *n'est pas* prise en compte dans votre nombre maximal de voies permises (2 pour un druide). Vous pouvez donc l'ouvrir, même si vous avez déjà développé deux voies auparavant. La *voie temporelle* ne comporte qu'un seul degré.

Abandonner la voie temporelle : tant que vous bénéficiez de la *voie temporelle*, vous ne pouvez pas ouvrir la *voie du hiérophante*. Vous pouvez à tout moment renoncer à la voie temporelle, en abandonnant votre charge de grand druide ; dans ce cas, vous perdez tous les pouvoirs associés à celle-ci, mais vous êtes désormais libre d'ouvrir la *voie du hiérophante*. Les 40 Xp d'investissement initial ne sont pas récupérés.



La voie du hiérophante

Coût initial/ par degré : 50 Xp/ 40 Xp

Un *druide hiérophante* explore l'univers au-delà de la nature physique : il étudie les astres, les planètes et les autres plans d'existence. Les druides hiérophantes comptent parmi les plus sages et les plus respectés des druides, même s'ils descendent rarement parmi eux et préfèrent voyager à travers les plans ou séjourner dans les endroits les plus secrets et les plus étranges du monde. De plus, leur longévité exceptionnelle leur laisse le temps d'acquérir des connaissances phénoménales.

Degré 1 : le personnage dispose des pouvoirs suivants :

- **Mille visages :** il peut à volonté modifier son apparence physique pour prendre celle de quelqu'un d'autre, ou même pour prendre celle d'un personnage imaginé par lui. Un druide hiérophante peut prendre l'apparence de n'importe quelle créature humanoïde mesurant entre 1m40 et 2m40. Le changement qui intervient dans ses traits et dans ces membres est réel et physique (il ne s'agit pas d'une illusion) : seul un sort de *vision réelle* permettra de détecter la supercherie.
- **Longévité :** le druide contrôle son vieillissement, comme un elfe, mais de façon parfaite. Il cesse tout simplement de vieillir. Le druide hiérophante est donc virtuellement immortel ; cependant, tôt ou tard (probablement au bout d'un certain nombre de siècles), cette immortalité finira par lui peser et menacera de le rendre fou. A ce moment, le druide hiérophante choisira probablement de recommencer à vieillir, ou même de se suicider, pour rejoindre l'ordre naturel des choses. Si la folie l'a déjà trop gagnée à ce moment, un autre hiérophante l'aidera à poser ce choix, ou peut-être même le conseil druidique.
- **Résistance aux poisons :** un druide hiérophante est totalement immunisé à toutes les formes de poison naturel, qu'il soit minéral, animal ou végétal.
- **Affinités élémentaires :** un druide hiérophante de degré 1 possède les pouvoirs de chacune des quatre *affinités élémentaires*.

Si votre personnage maîtrise déjà l'une des 4 *affinités élémentaires*, le coût initial de la *voie du hiérophante* est pour lui de 30 Xp (au lieu de 50 Xp).

Degrés 2 à 5 : A chaque fois qu'il progresse d'un degré dans la voie, le druide hiérophante acquiert les pouvoirs de l'une des *communions élémentaires* décrites ci-dessous, à son choix :

- **Communion avec le feu :** le personnage est capable de pénétrer à volonté et instantanément dans le plan élémentaire du feu, d'y survivre et de s'y déplacer comme s'il était une créature native de ce plan. Sur le monde réel, il n'est pas complètement immunisé au feu magique (bien qu'il ne subisse que des demi-dégâts de celui-ci), mais il est en revanche totalement immunisé aux feux naturels, même les plus chauds. Il peut même marcher sur de la lave en fusion ou se tenir dans un incendie, sans dommages pour lui ou pour son équipement. Lorsqu'il pénètre dans un feu de grande taille (suffisamment grand pour le couvrir complètement), il peut devenir invisible à volonté : il ne redevient visible que lorsqu'il le souhaite, lorsqu'il quitte (même partiellement) le feu, ou lorsqu'il porte une attaque physique ou magique (dans ce cas, il redevient visible pour 1 round).
- **Communion avec la terre :** le personnage est capable de pénétrer à volonté et instantanément dans le plan élémentaire du feu, d'y survivre et de s'y déplacer comme s'il était une créature native de ce plan. De plus, sa peau durcit peu à peu et il bénéficie désormais d'un seuil d'armure naturel : au degré où le druide développe la *communion avec la terre*, ce seuil d'armure est de 1 ; par la suite, il augmente d'un point à chaque fois que le personnage progresse d'un degré dans la voie. Par exemple, un druide qui acquiert cette *communion* au degré 3 de la voie (druide de niveau 17) aura un seuil d'armure naturel de 2 au degré 4 et de 3 au degré 5. Ce seuil naturel peut se cumuler avec les autres formes de protection dont dispose le druide. Enfin, le druide bénéficie de tous les pouvoirs de *la voie des profondeurs*, mais ceux-ci réussissent automatiquement, sans qu'il y ait besoin de tirer un dé.
- **Communion avec l'air :** le personnage est capable de pénétrer à volonté et instantanément dans le plan élémentaire de l'air, et de s'y déplacer comme s'il était une créature native de ce plan. De plus, il peut dissiper complètement toute attaque basée sur le gaz d'un simple geste de main, à condition toutefois d'être lui-même pris dans la zone d'effet de cette attaque, ou d'y pénétrer : le nuage nocif se disperse rapidement, et les personnages dans la zone d'effet ne subissent que 20% des dégâts que l'attaque inflige normalement au premier round (aucun dégât pour les rounds ultérieurs). Ceci peut dissiper même le souffle d'un dragon vert. En outre, une fois par jour, le personnage peut produire les effets d'une *rafale de vent*, rien qu'en levant la main. Enfin, il peut lever une fois par jour une zone de brume très dense, similaire au sort de *mur de brouillard*, sur une zone carrée dont le côté est égal à (2 x niveau du druide) mètres. Il peut déplacer cette zone à volonté, au rythme de 10m/round.

- **Communion avec l'eau :** le personnage est capable de pénétrer à volonté et instantanément dans le plan élémentaire de l'eau, d'y survivre et de s'y déplacer comme s'il était une créature native de ce plan. En outre, sur le monde matériel, il peut respirer sous l'eau à volonté et résiste parfaitement à toute pression, même la plus forte. Il ne subit aucun malus lorsqu'il évolue en milieu sous-marin, ni à ses déplacements ni à ses tests en perception. Il peut diriger mentalement les courants sous-marin, les accélérer et s'en servir comme un moyen de déplacement reposant. Une fois par jour, il peut, par un simple effort de l'esprit, échauffer un volume de 1000 mètres cubes d'eau situé à moins de 20m de lui : l'effet dure 5 rounds si le volume d'eau est confiné (puis l'eau se refroidit) ; dans le cas contraire, la zone d'eau échauffée se dilue en moins d'un round. Cet effet inflige 2d10 points de dégâts par round à toute créature prise dans la zone échauffée.



Lorsque vous bénéficiez d'une *communion* avec l'un des quatre éléments, vous pouvez à volonté tenter de prendre le contrôle des élémentaires associés à cet élément : pour ce faire, lancez un d20 et ajoutez-y votre bonus de sagesse et votre degré dans la voie du hiérophante. Si vous obtenez un 20 ou d'avantage, vous prenez le contrôle de l'élémentaire. Vous pouvez contrôler simultanément un maximum de 8 dés de vie d'élémentaires par degré que vous possédez dans la *voie du hiérophante*.

Degré 6 : le personnage acquiert la capacité de se transformer une fois par jour en un élémentaire. Il choisit lui-même, au cas par cas, le type d'élémentaire qu'il souhaite devenir (eau, terre, feu ou air), selon son inspiration. Le personnage acquiert toutes les capacités d'un élémentaire de 16 DV, y compris les

modes d'attaques et les dégâts effectués. Cependant, il conserve ses propres points de vie.

Degré 7 : Le personnage acquiert la capacité à se transformer en n'importe quelle forme de para-élémentaire (fumée, magma, etc.) ou de quasi-élémentaire (foudre, vide, etc.). Il peut désormais se transformer en élémentaire jusqu'à deux fois par jour.

De plus, le personnage retrouve la capacité à prendre une *forme fantastique*, dont disposent les grands druides (cfr. *la voie temporelle*), à la différence qu'il peut se transformer pour prendre cette forme une fois par jour (et non une fois par mois).

Conditions d'accès : Pour ouvrir la *voie du hiérophante*, vous devez impérativement être un druide de niveau 15 ou plus, et bénéficier d'un rang 6 au moins en *connaissance des éléments*, en *connaissance de la nature*, en *connaissance de féerie* et en *astrologie*. La *voie du hiérophante* n'est pas comptée dans votre nombre maximal de voies permises (2 pour un druide) : vous pouvez l'ouvrir, même si vous avez déjà ouvert deux voies auparavant. Vous ne pouvez pas ouvrir cette voie si vous bénéficiez actuellement des pouvoirs de la *voie temporelle* (mais vous pouvez abandonner cette dernière pour devenir hiérophante). Normalement, un druide n'abandonnera jamais la *voie du hiérophante*, pas même pour bénéficier à la place des pouvoirs de la *voie temporelle*. Certains MD pourraient décider que cette voie est également accessible aux *mages* à partir du niveau 18.



TABLEAU 24 : LISTE DES VOIES, PAR CLASSES ET RACES



Voies générales :

La voie de l'initié	<i>Toutes classes et niveau</i>
La voie des tours mineurs	<i>Toutes classes et niveau</i>
La voie de l'érudit	<i>Toutes classes et niveau</i>
La voie des arts	<i>Toutes classes et niveau</i>

Voies spécifiques :

La voie du rebouteux	<i>Ranger 5, voleur 5, barbare 5, assassin 6, barde 5, mage 1, bateleur 1, compagnon 1, courtisane 1.</i>
La voie des runes	<i>Compagnon 2, voleur 4, barde 4, bateleur 4, courtisane 4, sorcier 1, assassin 7, druide 6, autres classes 11.</i>
La voie du totem	<i>Sorcier 6, druide 6, barbare 10.</i>
La voie du druide	<i>Ranger 8</i>
La voie du dévôt	<i>Guerrier 1, assassin 1, ranger 4.</i>
La voie des formes	<i>Druide 7</i>
La voie fleurie	<i>Courtisane 4, barde 5, druidesse 6</i>
La voie des Mille chants	<i>Elfe 1, gnôme 1, druide 3, sorcier 4</i>
La voie des profondeurs	<i>nain 1, gnôme 1</i>
Les voies de cultes	<i>prêtres (variable)</i>
Les affinités élémentaires	<i>Sorcier 3, druide 3</i>
La voie du paladin	<i>guerrier 1</i>
La voie temporelle	<i>druide 14</i>
La voie du hiérophante	<i>druide 15</i>

