

LES TERRES D'ARRAN

Chapitre II

Espoirs et Châtiments

LIVRET DE CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 1

Peuples & Factions

Lors de votre inscription, vous avez choisi une faction en fonction de son peuple, sa culture, de son ambiance ou bien tout simplement pour jouer avec vos amis.

Chaque faction comporte une race majoritaire, la plupart du temps exclusive.

Si vous souhaitez jouer une race non majoritaire au sein d'une faction (un nain dans les Cités-États de Tarascon par exemple), vous ne pouvez le faire qu'après validation par l'Orga référent de la faction, par souci de cohérence.

Voici les factions jouables pour cet opus :

- Cités-États de Tarascon
 - Elfes Bleus
 - Elfes Sylvains
 - Elfes Blancs
 - Ordres Nains
- Quartier Semi-Elfes et Nains Errants

NAINS

ORCS & GOBELINS

ELFES MAGES

ÉTAPE 2

Apparences et Costumes

Les personnages qui évoluent au sein de l'univers des Terres d'Arran sont aussi divers que fantastiques. Tout un chacun est libre de jouer/incarner le personnage de son choix sans aucune restriction vis-à-vis de son apparence physique. Qu'importe votre taille pour jouer un Nain ou votre carrure pour jouer un Elfe !

De même l'organisation ne va pas imposer de dress code restrictif pour incarner ces différents personnages, ceci afin de respecter les possibilités de chacun.

Toutefois, afin de permettre une bonne identification des espèces des uns et des autres, un minimum est demandé pour les joueurs en fonction de la race choisie.

- **Nains** : porter une barbe (les femmes naines n'en portent pas dans cet univers) réelle ou fausse, potentiellement des tresses. L'Ordre du Bouclier privilégie des tenues militaires sur une base bleue (tunique), le Talion dispose de tenues richement décorées, la Forge de tenues pratiques ou décorées de symboles en lien avec son travail, et le Temple voit souvent des Nains vêtus dans un style monastique relativement sobre.

- **Elfes** : des oreilles pointues ! Les Elfes Noirs et Bleus ont des couleurs de peaux en lien avec leurs noms. Si un body painting complet n'est pas exigé, peignez les fausses oreilles de la bonne couleur et ajoutez un signe ou deux sur votre visage de cette même couleur. Les Elfes sylvains sont plus proches des humains mais ont souvent des cheveux très longs ainsi que des symboles sur la peau et le visage. Les Elfes Blancs ont des cheveux blonds qui tendent vers le blanc puis le gris à mesure qu'ils avancent en âge.

- **Semi-Elfes** : des oreilles pointues et toutes les variantes possibles d'oreilles, du lutin à l'humain. Des altérations physiques sont régulières au niveau du visage : os, cornes, pigmentations spéciales. Faites-vous plaisir !

- **Nains Errants** : similaire aux Nains, on vous demande le symbole de l'Ordre des Errants dessiné sur la main (normalement marqué au fer rouge sur votre peau, mais nous ne sommes pas des sauvages !)

- **Cités-États de Tarascon** : humains d'inspirations médiévales au tout début de la Renaissance.



ÉTAPE 3

Choisir ses compétences

Une fois la faction et la race de votre personnage déterminées, ainsi que votre personnage pré-attribué par votre organisateur scénario référent, il vous faudra vous pencher sur les compétences de ce personnage. Ces compétences ont été mises en place par souci d'équité entre les participants et dans une volonté d'un jeu limité pour chacun et partagé envers tous sans être restrictif.

Explication par l'exemple : j'ai envie d'utiliser une belle armure, une masse de guerre et une épée. On ne vous empêchera pas de les utiliser, bien au contraire ! Mais il faudra dépenser quelques points de compétences que le joueur, qui ne dispose pas de ce matériel, pourra placer dans d'autres compétences, et ainsi infuser sur le jeu à sa manière.

Chaque personnage se verra attribuer **7 points** à sa création servant à acheter des compétences dans les arbres existants à la fin de ce document. Pour certains personnages, l'organisateur référent pourra choisir une compétence de base destinée à orienter le jeu dans le sens de la fiche du personnage (déduite des points de compétences existants bien entendu). Le joueur pourra ensuite compléter son personnage avec les points restants via les arbres de compétences.

Note : Si vous deviez rencontrer une compétence jouée mais non listée ici ou qui vous est inconnue et qu'un doute vous assaille, rapprochez-vous d'un orga si vous souhaitez en savoir plus. Certaines compétences étant propres à certaines factions ou personnelles, elles ne seront pas communiquées ici.

Certaines compétences ont des prérequis et il est donc nécessaire d'avoir le rang inférieur pour pouvoir acquérir ces dernières (système d'arbre d'évolution). Il est tout à fait possible d'acheter plusieurs branches d'un même arbre sous réserve d'avoir suffisamment de points de compétences.

Certaines compétences sont gratuites. Elles seront automatiquement assignées à votre personnage sans dépense de points de compétences.

[Elles sont en bleu dans ce présent document.](#)

Vous pouvez choisir, pour le coût d'un point de compétence, un métier de collecte et un métier de production, mais **un seul dans chaque domaine**. Il n'est pour autant pas obligatoire d'en avoir un.

Les différents arbres de compétences :

- L'arbre de bataille
- L'arbre de combat à distance
- L'arbre de la roublardise
- L'arbre des soins
- L'arbre de la connaissance
- L'arbre des métiers
- L'arbre de la magie

Il est important de noter que toutes les compétences ne sont pas listées dans les arbres. En effet, certaines pourraient être à découvrir en jeu.



Arbre de Batailles



Arme à une main jusqu'à 90cm : Cette compétence gratuite vous autorise à vous servir au combat d'une arme à une main d'une longueur totale maximale de 90cm.

Arme à une main jusqu'à 110cm :

Vous avez appris à manier une lame d'escrimeur ou bâtarde, ou tout autre arme d'une longueur allant jusqu'à 110cm.

Ambidextrie :

À force d'entraînement, vous maîtriser les bases du combat en ambidextrie, c'est-à-dire en usant de deux lames à la fois. Leurs longueurs respectives ne peuvent toutefois pas dépasser 110cm chacune.

Arme lourde :

La force compte également ! Et ceux qui disent le contraire ne sont pas capables de manier une arme si lourde qu'elle nécessite les deux mains pour ce faire ! Notez que vous pouvez la porter d'une seule main sans l'utiliser au combat. Infige 2 points de dégâts à l'impact. Taille maximale 1m80.

Arme d'hast :

Force et dextérité ! À vous les joies de combattre l'adversaire de loin en maniant une lance, vouge, hallebarde ou autre. À utiliser à deux mains et infige 1 point de dégâts à l'impact. Taille maximale 250cm.

Désarmement :

Cette compétence permet, en touchant l'arme de l'adversaire, de le désarmer. Elle doit être annoncée avant le choc. L'échec du choc entraîne un effet nul et une utilisation effective de la capacité. Utilisable une fois par combat ou bataille.

Frappe lourde :

Toute la rage de la bataille est concentrée sur une attaque. Permet de briser l'objet, l'armure, le bouclier, l'arme ou le membre touché. Une seule utilisation par demi-journée.

Fauchage :

Équipé de votre arme d'hast, vous faites tomber au sol votre adversaire en ayant réussi à toucher l'une de ses jambes. Une utilisation par combat/bataille.

Bouclier jusqu'à 40cm de diamètre :

Vous autorise à porter un bouclier de 40cm maximum.

Bouclier jusqu'à 90cm de diamètre :

Vous pouvez à présent porter un bouclier de 90cm maximum.

Pavois :

Vous autorise à emprunter la porte de grange de votre voisin et à manier ainsi tout type de bouclier.

Fourrures, gambison :

Le dernier chic dans le Nordrenn c'est la fourrure, mais un bon gambison fait tout aussi bien le travail ! Confère 1 PA.

Armure de cuir légère :

Sommaire mais néanmoins efficace, une armure de cuir augmentera légèrement votre résistance aux agressions physiques. Confère 2 PA supplémentaires si elle recouvre au moins 50% de votre corps. Cumulable avec l'armure de maille, casque et gambison.

Armure de cuir épais ou clouté :

Une large et épaisse armure de cuir, parfois renforcée d'acier, qui recouvre la majeure partie de votre corps. Confère 3 PA supplémentaires si elle recouvre au moins 50% de votre corps. Cumulable avec l'armure de maille, casque et gambison.

Armure de maille :

Vous bénéficiez de 5 PA, cumulable avec l'armure de maille, casque et gambison. Si vous portez de la plate et de la maille ensemble, cela vous immunise contre les dégâts perce-armure des fêches et carreaux d'arbalètes.

Armure de plate :

Le port d'une armure intégrale (maille ET plate) vous immunise contre les dégâts perce-armure des fêches et carreaux d'arbalètes. Vous bénéficiez de 5 PA. Cumulable avec l'armure de maille, casque et gambison.

Casque ou heaume :

Vous avez choisi de vous munir d'un casque sommaire. Ne descendant pas en dessous des oreilles, il vous confère 1 PA ainsi que l'opportunité de ne pas subir les effets d'un assomme. S'il s'agit d'un heaume, vous gagnez 2 PA.

Parade :

Vous savez dévier *in extremis* certains coups qui, sinon, auraient pu vous être fatals. Vous permet d'esquiver une attaque réussie contre vous en utilisant le mot-clef **parade** immédiatement après.

Une parade par demi-journée. Ne fonctionne pas contre les projectiles, sortilèges et autres effets ne résultant pas d'un combat direct.

Bâton :

Vous préférez un bon bâton pour les longues journées de marche. Certes moins efficace qu'une lance ou une épée, mais à l'apparence plus inoffensive. Après tout, qui irait "priver une personne de son appui ?"

Arbre de Combat à distance



Jet de cailloux (en mousse) N'importe qui est capable de ramasser un bon cail-lou, ou tout autre projectile (en mousse !) pour le lancer. Mais n'oubliez pas de causer des dégâts de la sorte.

Archer novice :

Vous débutez dans le tir à l'arc. Vous disposez ainsi de **4 flèches par combat**, avant de devoir vous ravitailler et infligez **1 point de dégât perce-armure** (directement aux points de vie de votre cible).

Archer compagnon :

Plusieurs années d'entraînement vous permettent d'avoir moins de déchets dans vos tirs et d'être plus précis. Vous disposez ainsi de **4 flèches supplémentaires**.

Arbalétrier novice :

Pas d'arc pour vous, mais une arbalète ! D'un fonctionnement différent, vous disposez ainsi de **3 carreaux** par combat, avant de devoir vous ravitailler et infligez **2 points de dégâts perce-armure par tir**.

Arbalétrier compagnon :

Comme pour les archers, il faut s'entraîner pour mettre davantage de tirs dans la cible. Vous disposez ainsi de **3 carreaux supplémentaires**.

Recul :

"Non, n'insistez pas ! Reculez !" disait Alejandro Almades Di Bilbali à une goule trop entreprenante. Pour nos arbalétriers, l'impact de chaque tir force l'ennemi à **reculer de 2 mètres** à l'impact. Même dans un bouclier ou un pavois...

Arme de jet projectile :

Vous lancez des couteaux ou toutes autres armes de jet dépourvu d'âme (inutile de les peindre en roux). Inflige **1 point de dégât. 6 projectiles disponibles**.

Grande ceinture utilitaire :

Parce que vous en avez marre des statistiques, vous rajoute **4 projectiles**.

Désarmement :

Plus subtile que les fins escrimeurs. Vous visez un membre de votre adversaire et le délestez de l'arme tenue en main. Empêche l'usage d'une arme à deux mains si la blessure n'est pas soignée par un professionnel.

Œil d'aigle :

Vous êtes doté d'une vue perçante, à la limite du surnaturel, vous permettant de voir certaines choses sur d'autres plans (portant un bandeau violet)... ou les surnois cachés dans les ombres !

Arbre de Roublardise



Crochetage de base :

Un cadenas ? Quel cadenas ? Au diable la subtilité et la discrétion, vous utilisez votre force brute afin de détruire le cadenas en question. Cela génère du bruit et pourrait déclencher un piège, mais qui s'en soucie ? Il vous faut **1 sablier par niveau** du dit cadenas pour en venir à bout. Seuls les cadenas de niveau 1 et 2 sont ainsi destructibles.

Apprenti serrurier :

Appellation pratique pour ne pas dire "cambrioleur". Vous débutez dans le métier et il vous faut un certain temps pour comprendre le mécanisme d'une serrure avant de vous y attaquer pour de bon. Parfois elle s'ouvre, parfois non. En acquérant cette compétence, le personnage est capable d'ouvrir et de construire des **cadenas de niveau 1 et 2**. Il vous faut **1 sablier par niveau** du cadenas.

Compagnon serrurier :

Vous faites croire à tout le monde que vous fabriquez des cadenas et dépannez les honnêtes gens ayant perdu leur clef. Mais vu la vitesse à laquelle vous ouvrez un cadenas et sans un bruit... En fait personne n'y croit ! En acquérant cette compétence, le personnage est capable d'ouvrir et de construire des **cadenas de niveau 3 en 3 sabliers et 4 en 6 sabliers**.

Expert serrurier :

Aucun cadenas au monde ne vous résiste. En acquérant cette compétence, le personnage est capable d'ouvrir et de construire des cadenas de **niveau 5 en 14 sabliers**.

Assommer :

Permet de rendre inconscient quelqu'un durant **2 sabliers** ou bien jusqu'à ce que l'on réveille la victime (par tous moyens adéquats). Pour assommer votre victime, celle-ci ne doit pas être consciente de votre attaque. Donnez un coup de pommeau de votre arme sur son épaule dans son dos et dites "**POMF**". La victime d'un assommer ne doit ni parler, ni crier, juste tomber au sol. Porter un casque protège d'un assomme.

Bourre-pif :

Vous êtes un spécialiste dans la distribution de mandales, gnons et autres châtaignes. Augmentant ainsi votre score de bagarre de **2**.

Désarmement :

Lâchez cela monsieur ! Un contact précis du plat de votre main sur l'avant-bras de votre adversaire lui fera lâcher son arme. Une fois par combat en utilisant le mot clef "désarmement" (en douceur s'il vous plaît !). Ajoute **1** à votre score de bagarre.

Dissimulation :

On reste plus longtemps vivant en évitant le contact ! Vous recherchez naturellement les zones où disparaître de la vue de vos ennemis. Les bras en croix sur le torse, accroupis dans une zone d'ombre, ou comprenant un minimum de décors/végétation, vous devenez invisible tant que vous ne bougez pas.

Frappe sournoise :

Ce n'est pas la taille qui compte. Votre cible le comprendra lorsque votre lame de moins de **90cm** lui infligera soudain **2 points de dégâts...**

Utilisable une fois par combat. Ne peut être esquivée.

Assassiner :

Permet de mettre en état d'agonie votre victime directement quelque soit son état de santé initial ou armure. Une personne victime d'un assassinat n'a que 6 min d'agonie (**2 sabliers**) pour pouvoir être sauvée sinon ce sera la mort.

Il faut informer un Orga avant de faire votre tentative d'assassinat. Ne peut être esquivé.

Fouiller :

Un corps qui traîne ? Un contenant laissé sans surveillance ? Une pièce débarrassée de ses gardes ? N'hésitez plus et lancez-vous dans une fouille en règle !

Escamoteur :

Vous disposez d'une «cache» sur vous à même de conserver l'équivalent d'une bourse tenue dans la main. Non volable et dissimulée lors des fouilles.

Voleur :

Vous excellez dans l'art de débarrasser votre prochain de ses biens superflus. **3 pincés à linges** posées sur un vêtement ou une bourse vous permettront d'en subtiliser tout ou partie du contenu. Allez trouver l'organisateur le plus proche pour signaler votre forfait et restez discret ! Il est interdit de signaler une pince à linge posée. Elles représentent l'adresse du voleur et non une marque de sa part. En revanche si vous prenez le voleur sur le fait... (vous pouvez également retirer une pince à linge de votre propre vêtement).

Fouineur :

Vous avez l'art de fourrer votre nez là où on voudrait justement que vous ne le mettiez pas. Les escarcelles dissimulées des escamoteurs ne vous résistent pas et vous n'avez besoin que de deux pincés à linge pour réussir vos chapardages. Le vol élevé au rang d'art...

Désarmer les pièges :

Vous êtes en mesure de retourner un cadenas afin de vérifier s'il est piégé ou non. Si c'est le cas, vous devez passer **1 sablier** à désamorcer le piège **AVANT** qu'on ne puisse tenter de crocheter ou de "bourriner" le cadenas en vue de son ouverture.

Évasion :

Vous êtes un as de l'évasion, capable de vous libérer des pires entraves. Pour pouvoir utiliser cette compétence, le prisonnier (qui doit pouvoir garder l'usage de ces mains, cf Livret de Règles Chap II, titre 9) doit sortir son sablier et mimer son évasion avec le sablier posé devant lui (ou tenu en main). C'est à ses gardiens de le surprendre sablier sorti et de lui rendre, symbolisant le fait qu'ils l'ont pris sur le fait et font ainsi échouer l'utilisation de la compétence.

Résilience :

Vous êtes aussi têtue qu'un Nain à qui on devrait des talions. Vous êtes ainsi capables de résister aux questions posées même par un bourreau sauf s'il vient à trouver l'un de vos points faibles. Inefficace contre la magie ou une potion.

Empoisonneur :

Vous vous direz plutôt Maître Parfumeur, hein ? De part une expérience aux origines moralement discutables, vous connaissez de nombreux poisons et les moyens de vous en prémunir.

Arbre des Soins

Premiers soins :

Vous êtes ainsi capable de soigner les petits tracas du quotidien. Vous disposez de 6 bandages maximum. Vous récupérez des bandages en retournant à votre camp. Vous pouvez rendre 1 unique point de vie perdu à une personne en passant 9 minutes (3 sabliers) sur sa blessure. Inefficace sur une personne dans le coma ou ayant perdu son dernier point de vie. Vous savez de même réaliser les gestes élémentaires pour maintenir le plus longtemps possible une victime de poisons en vie et en ralentir les effets. Vous doublez ainsi les délais normaux d'évolution des poisons tant que vous demeurez auprès de la victime.

Rebouteux :

Vous êtes capable de stabiliser une personne dans le coma au moyen d'un bandage qui rendra un point de vie, ou de rendre 1 PV à un blessé, au bout de 3 sabliers. Vous disposez même de 6 bandages récupérables en retournant à votre camp.

Infirmier :

Finis les tâtonnements de charlatans et autres experts douteux ! Place aux personnes qualifiées ! Vous êtes capable de stabiliser une personne dans le coma au moyen d'un bandage qui rendra un point de vie, ou de rendre 1 PV à un blessé, au bout de 2 sabliers. Vous disposez de même de 10 bandages récupérables en retournant à votre camp.

Chirurgien de campagne :

Vous êtes capable de stabiliser une personne dans le coma au moyen d'un bandage qui rendra un point de vie, ou de rendre 1 PV à un blessé, au bout de 1 sablier. Vous disposez même de 10 bandages récupérables en retournant à votre camp.

En cas d'assassinat, vous êtes la seule personne capable de tenter quelque chose.

Apprenti médecin :

Votre courte expérience vous permet de reconnaître quelques symptômes liés à certaines maladies ou poisons. Vos tentatives pour guérir des symptômes ne sont pas souvent couronnées de succès. En lien avec la proportion de billes noires et blanches dont vous disposez.

cf : Livret de règles ; soins des maladies; soins des poisons

Médecin :

Vous connaissez un éventail plus large des maladies les plus courantes, vous permettant de mettre en place un traitement plus efficace. En lien avec la proportion de billes noires et blanches dont vous disposez.

cf : Livret de règles ; soins des maladies

Immunologue :

Vous en avez raté des traitements... Vous connaissez ainsi un très grand nombre de maladies ainsi que leur symptômes et traitements. On dirait presque que vous les cultivez...En lien avec la proportion de billes noires et blanches dont vous disposez.

Vous êtes aussi capable de soigner les poisons
cf : Livret de règles ; soins des maladies; soin des poisons

Arbre de Connaissance

Parler, lire et écrire le commun :

Vous savez parler le langage commun.

Le strict minimum pour avoir des interactions sociales en ce monde.

Langue elfique :

Vous savez parler, lire et écrire le langage elfique.

Langue naine :

Vous savez parler, lire et écrire le langage nanique.

Langue humaine :

Vous savez parler, lire et écrire le Haut Langage humain.

Rumeurs :

En véritables petites commères, vous débutez la partie avec un certain nombre de rumeurs. Fondées ou non.

Commères :

Vos oreilles trainent partout, vous vous faites joie de récolter toutes les histoires diverses qu'on entend un peu partout. Une fois par demi-journée, allez voir votre orga ou son adjoint pour en récolter de nouvelles.

Marchand :

Vous connaissez la valeur de certaines marchandises. Vous débutez le jeu avec quelques marchandises disponibles.

Importation/Exportation :

Vous êtes en mesure de faire venir des quatre coins des Terres d'Arran ce dont vous avez besoin. Attention aux délais et aux prix de telles manœuvres.

Marché Noir :

Vos contacts dans le Milieu vous donneront peut-être accès à certaines marchandises plus ou moins faciles à trouver. Et plus ou moins légales. Vous aurez accès à un contact local et à une phrase clé pour initier avec lui d'autres tractations... Attention à la garde...

Arbre des Métiers



Chasseur :

Équipé de votre arc ou de votre arbalète, vous pourrez participer aux instances de chasse pour tenter de récolter de la nourriture.

Mineur :

Équipé d'un petit marteau, vous êtes capable d'extraire des métaux d'un gisement.

Horticulteur :

Vous aimez le grand air et les balades en forêt. Vous êtes capable de cueillir des plantes sans les abîmer et ainsi préserver leurs propriétés.

Fermier :

Vous pratiquez l'élevage et la culture pour en retirer de la nourriture.

Bourreau :

(L'information est une ressource précieuse)

Vous agissez en bon professionnel de la torture et posez une question sans infliger de dégâts tous les **2 sabliers**.

Toutes questions supplémentaires avec tortures posées entre temps causeront un point de dégâts chacune. Vous pouvez procéder ainsi **3 fois par interrogatoire** et par victime consentante. Sans disposer de la compétence résilience, votre victime sera obligée de dire la vérité.

Joillier :

Vous êtes versé dans l'art délicat de la fonte de minerais et l'enchâssement de pierres précieuses pour réaliser de superbes créations.


Apothicaire :

Vous utilisez divers plantes et ingrédients pour créer des potions aux effets diverses. A ne pas confondre avec l'alchimiste qui est un mage.

Forgeron :

Vous travaillez le métal pour forger armes, armures (savoir les réparer) et quelques autres améliorations utiles.

Arbre de la Magie



Ritualiste :

Des années d'études studieuses, de tentatives ratées et autres désastres vous ont permis d'utiliser ce "petit quelque chose" pour toucher du doigt ce qu'on pourrait charitablement appeler de la "magie". Vous en êtes en réalité extrêmement loin mais vous savez organiser des rituels et autres incantations pour tenter d'arriver à vos fins. Attention à ne pas invoquer des pouvoirs qui vous dépasseraient...

Initié :

Vous n'êtes pas un mage et n'avez probablement jamais tué de dragon. Mais vous avez ce petit quelque chose en plus qui permet à la magie de résonner particulièrement à travers vous. Les ritualistes s'arrachent vos services pour parvenir à leur fin.

Mage :

Vous voilà l'un des rares êtres des Terres d'Arran capable de manipuler la magie. Attention ne dites pas magicien ! Ceux-là ne sont bons qu'à faire des ronds de fumées, feux d'artifices et autres tours de passe-passe ! En tant que Mage, vous êtes entraînés à dompter l'essence même de la magie afin d'en modeler les effets selon vos envies... ou du moins vos capacités ! Compétence accessible uniquement via les organisateurs factions. Nombre limité ;)

Arbre de Batailles



Arme à une main
jusqu'à 90cm

1pt

Arme à une main
jusqu'à 110cm

2pts

Ambidextrie, seconde arme
jusqu'à 110cm

1pt

Désarmement

2pts

Arme lourde, deux mains
jusqu'à 180cm

1pt

Frappe lourde

2pts

Arme d'hast, deux mains
jusqu'à 250cm

1pt

Fauchage

1pt

Bâton

Bouclier
jusqu'à 40cm ø

1pt

Bouclier
jusqu'à 90cm ø

1pt

Pavois

1pt

Parade



1pt

Casque ou
haume



1pt

Armure de cuir
légère

2pts

Armure de cuir
épais ou clouté

2pts

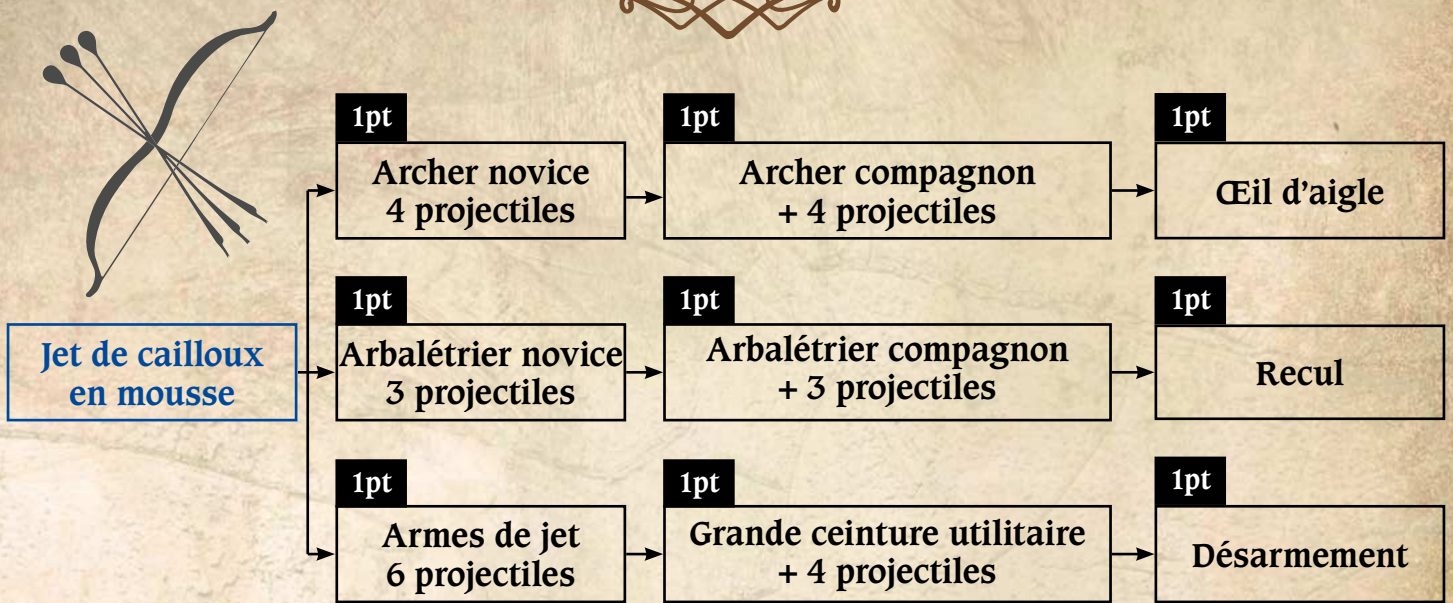
Armure de maille

2pts

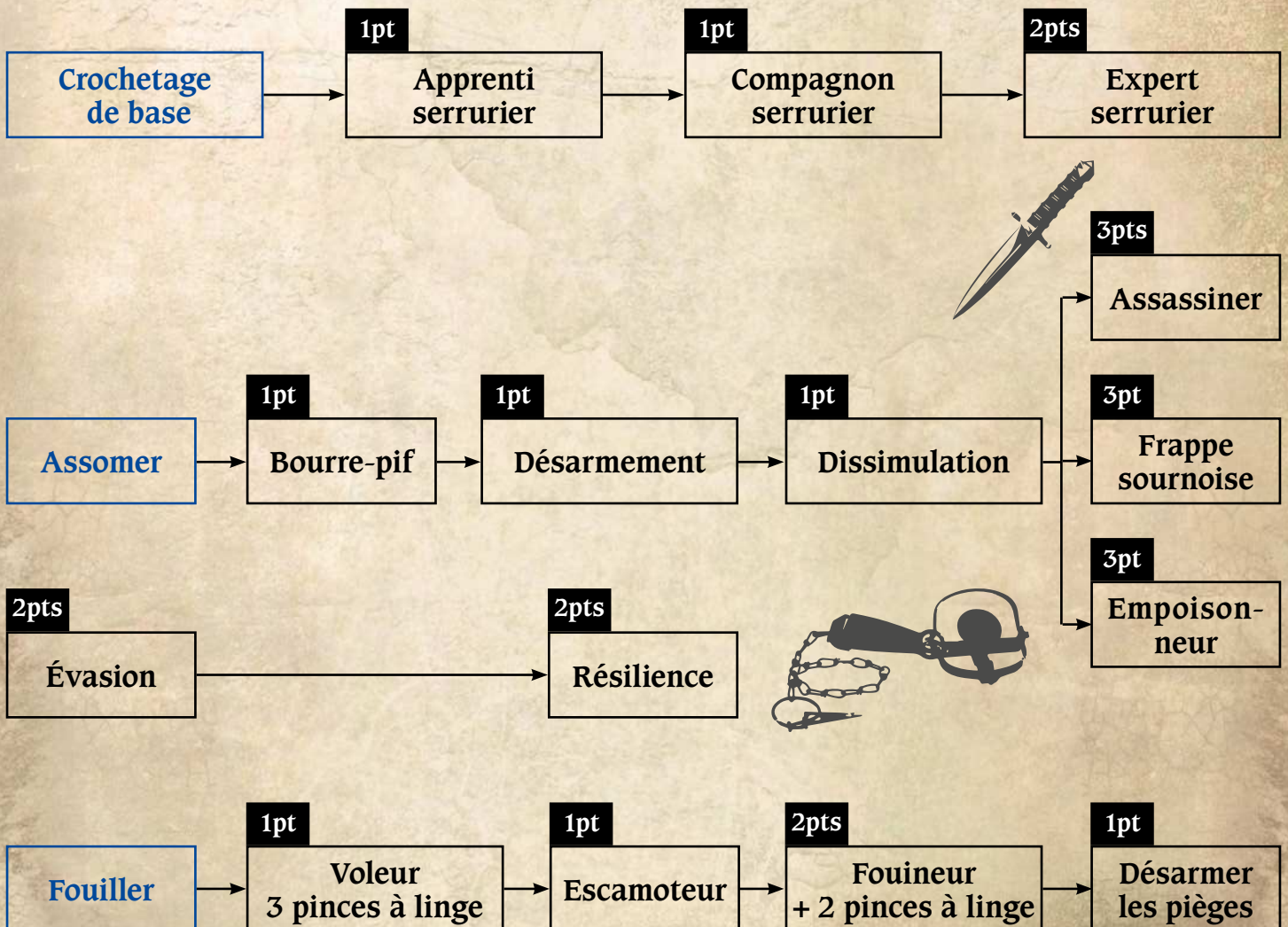
Armure de plate

Gambison,
fourrures

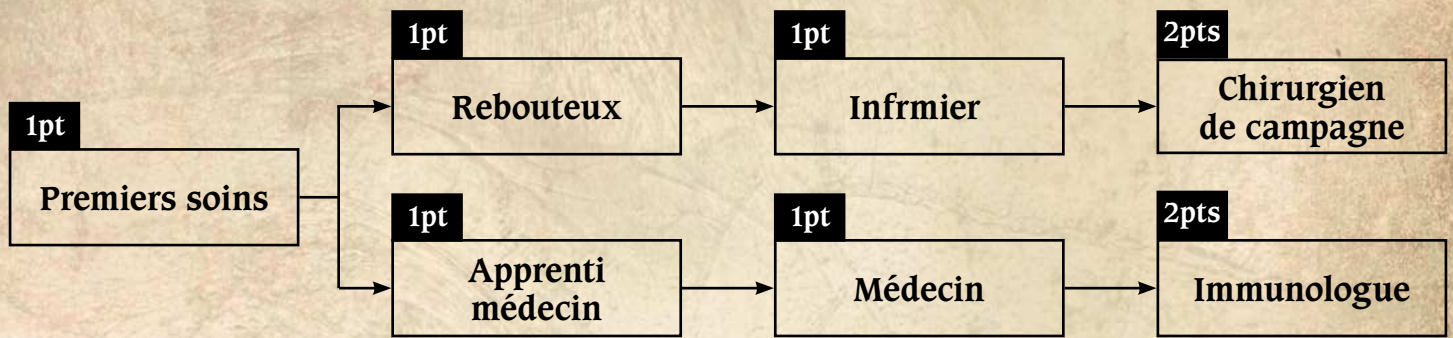
Arbre de Combat à distance



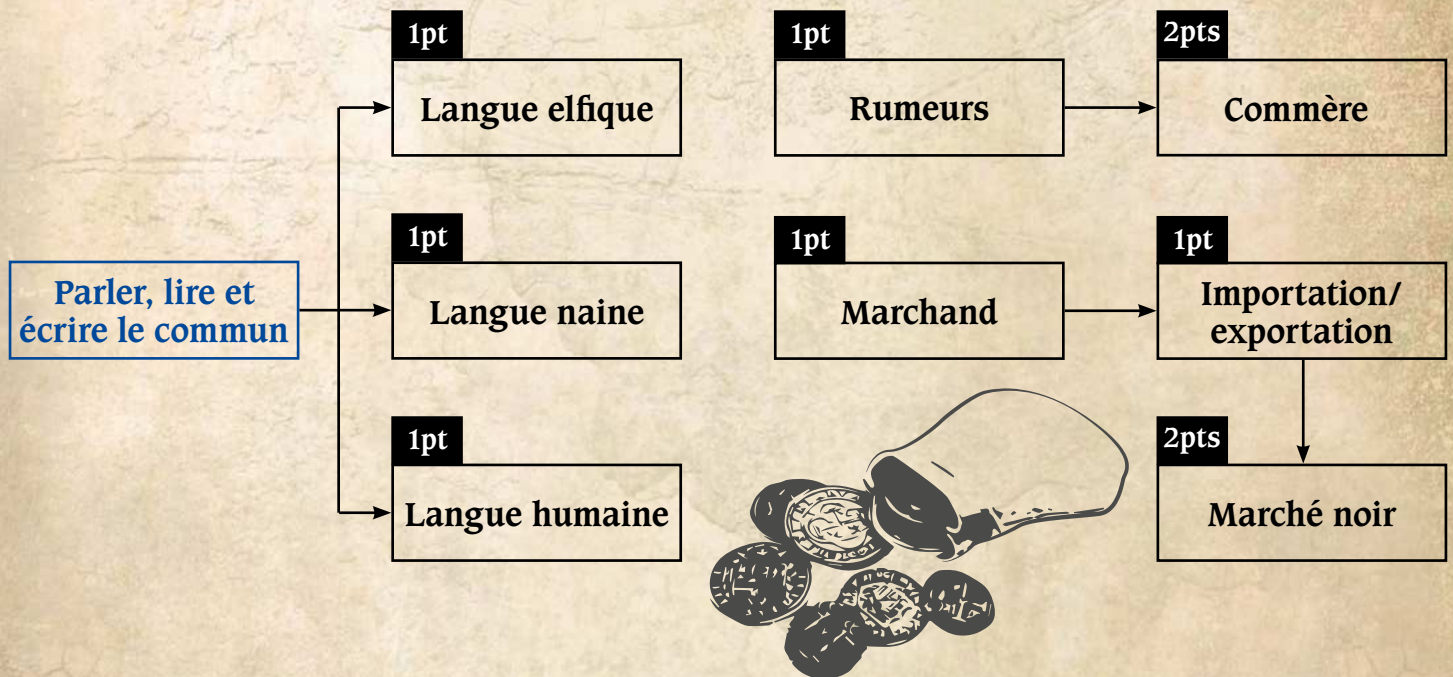
Arbre de Roublardise



Arbre des Soins



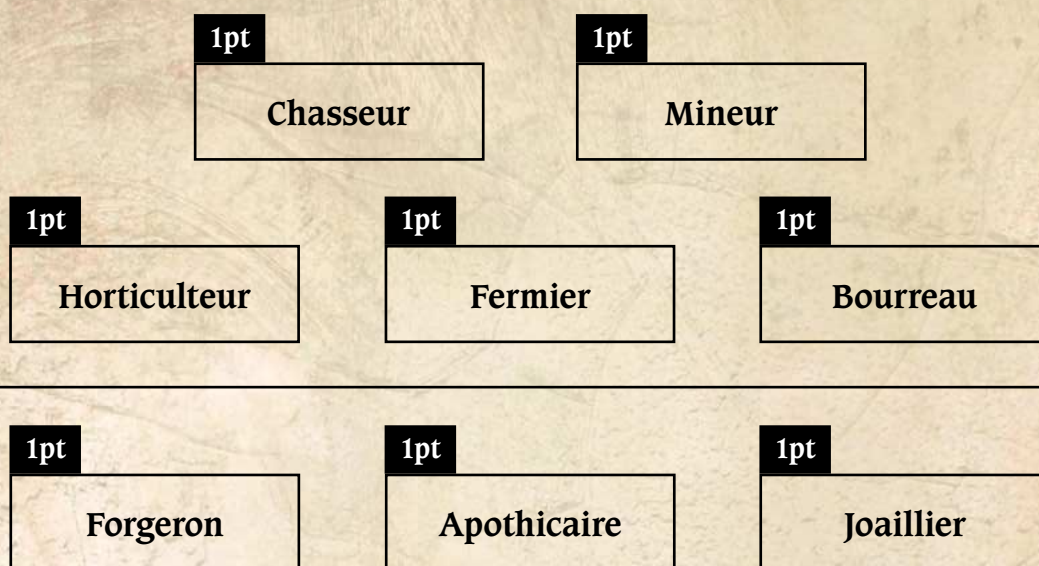
Arbre de Connaissance



Arbre de Magie



Arbre des Métiers



Glossaire des mots-clef

"Assassiner" : à n'utiliser que sur accord d'un orga. Fait passer la cible à l'état d'agonie.

"Brise" : compétence active. À annoncer au moment où vous portez le coup (donc avant impact). Signifie que l'élément visé est brisé (arme, bouclier, armure, membre, etc) tout en infligeant les dégâts de l'attaque.

"Désarmement" : compétence active. À annoncer au moment où vous portez le coup (avant impact donc).

"Deux" : à utiliser lorsqu'une compétence active permet d'infliger deux points de dégâts. À noter que les armes à deux mains ne nécessitent pas cette annonce, de même que les arbalètes.

"Parade" : compétence active. À utiliser immédiatement après avoir reçu une attaque au corps à corps. Permet d'éviter les dégâts. Vous évitez l'attaque.

"POMF" : compétence active. Vous assommez la cible qui tombe évanouie.

"Stop orga" : annonce orga. Cessation immédiate de l'action en cours.

"Tombe" : compétence active. À annoncer au moment où vous portez le coup (avant impact donc). Fait tomber votre cible au sol, tout en infligeant les dégâts de l'attaque.

"Time freeze" : annonce orga. Toute personne l'entendant doit stopper son action et fermer les yeux. Un complément d'informations suivra ensuite.

"Vraiment vraiment" : à prononcer pour signifier qu'une situation ou une action cause des problèmes, du tort à la personne. Exemple : "j'ai vraiment vraiment mal" ou "cela me gêne vraiment vraiment".

Avec le soutien de la Région Grand Est et du Département de la Moselle



Elfes / Nains / Orcs & Gobelins / Mages, de Collectif d'auteurs
Le Monde d'Aquilon dans lequel s'inscrit l'univers des Terres d'Arran
a été conçu par Jean-Luc Istin et Nicolas Jarry
Character design des personnages Nains par Pierre-Denis Goux
© Éditions SOLEIL, 2013 - 2026

Photos par
Laureen
Keravec