

Guide du joueur de Arangûr V 1.2



Important : Ce guide à préséance sur la page univers et règles de arangur.net. Si des informations se contredisent, ce document est considéré comme ayant la bonne information.

TABLE DES MATIÈRES

[Aide à la création de personnages.](#)

[Votre race](#)

[Choix de votre classe](#)

[Choix des caractéristiques](#)

[Caractéristiques minimum requise selon la classe](#)

[Choix de compétences](#)

[Descriptions des attributs et compétences y étant reliés.](#)

[Force](#)

[Autres jets de Force](#)

[Dextérité](#)

[Acrobaties](#)

[Discrétion](#)

[Escamotage](#)

[Crochetage](#)

[Constitution](#)

[Intelligence](#)

[Arcanes](#)

[Histoire](#)

[Investigation](#)

[Nature](#)

[Religion](#)

[Autres jets d'Intelligence](#)

[Sagesse](#)

[Dressage](#)

[Perspicacité](#)

[Médecine](#)

[Perception](#)

[Survie](#)

[Autres jets de Sagesse](#)

[Charisme](#)

[Intimidation](#)

[Persuasion](#)

[Représentation](#)

[Tromperie](#)

[Autres jets de Charisme](#)

[Les sorts](#)

[Les techniques](#)

[Équipements](#)

[Armes et Armures](#)

[Les Armes](#)

[Les armes courantes de corps à corps](#)

[Armes courantes à distance](#)

[Armes de guerre de corps à corps](#)

[Armes de guerre à distance](#)

[Armures et Boucliers](#)

[Les armures légères](#)

[Les armures moyennes](#)

[Les armures lourdes](#)

[Les boucliers](#)

[Les Classes](#)

[Barbare](#)

[Voie de l'aigle](#)

[Voie de l'ours](#)

[Voie du loup](#)

[Barde](#)

[Voie de l'épée](#)

[Voie de la création](#)

[Voie du chuchotement](#)

[Druide](#)

[Cercle de la lune](#)

[Cercle de la terre](#)

[Guerrier](#)

[Champion](#)

[Chevalier de l'occulte](#)

[Maître des batailles](#)

[Magicien](#)

[École de l'Abjuration](#)

[École de l'évocation](#)

[École de l'invocation](#)
[École de la nécromancie](#)
[Chantelameur](#)
[Paladin](#)
[Serment de la déchéance](#)
[Serment de la dévotion](#)
[Serment de la conquête](#)
[Prêtre](#)
[Domaine de la forge](#)
[Domaine de la mort](#)
[Domaine de la vie](#)
[Domaine des arcanes](#)
[Rôdeur](#)
[Chasseur](#)
[Harceleur sombre](#)
[Marcheur de l'horizon](#)
[Roublard](#)
[Assassin](#)
[Filou Arcaniste](#)
[Voleur](#)
[Les styles de combats](#)
[Archerie](#)
[Arme à deux mains](#)
[Combat à deux armes](#)
[Défense](#)
[Duel](#)
[Jouer à Arangur](#)
[Le combat](#)
[La Magie](#)
[Les actions disponible](#)
[Carte](#)
[Bottes et sorts](#)
[Historique](#)
[Situation](#)
[Classe](#)
[Description](#)
[Inventaire](#)
[Attaquer](#)
[Dissimulation](#)
[Lancer un sort](#)
[Proposer action](#)

[Crier](#)
[Fouiller](#)
[Parler](#)
[Se reposer](#)
[Autres actions](#)
[Le vol à la tire et autres actions similaires](#)

[Visibilité](#)
[Vision dans le noir](#)
[États et conditions](#)
[Les états](#)
[Temporaire](#)
[Permanent](#)
[État aura permanent ou temporaire](#)

[Les conditions](#)
[À terre](#)
[Agrippé](#)
[Assourdi](#)
[Aveuglé](#)
[Charmé](#)
[Effrayé](#)
[Empoisonné](#)
[Entravé](#)
[Étourdi](#)
[Paralysé](#)
[Inconscient](#)
[Codes de couleur](#)

Aide à la création de personnages.

Créer un personnage n'est pas nécessairement chose aisée lorsque l'on n'y est pas habitué. Essayons ensemble d'y voir un peu plus clair !

Votre race

Voici les espèces disponibles pour la création de votre personnage.

Choix de votre classe

Votre classe est probablement ce qui va le plus définir la carrière de votre aventurier. Chaque classe est différente et apporte différents avantages. Arangur est un jeu d'équipe alors il ne faut pas oublier que chaque personnage individuellement ne pourra pas tout réussir ! Prenez le temps de choisir quelque chose que vous aurez envie de jouer. Du noble paladin au nécromancien qui lève des armées de zombies en passant par le cambrioleur, tout est possible.

Choix des caractéristiques

Une fois qu'on a décidé de la classe que l'on veut jouer, il vous est demandé de choisir vos caractéristiques de base. Chaque classe possède un prérequis de caractéristique, c'est généralement cette caractéristique dans laquelle vous devez avoir votre meilleur score. Un magicien un très haut niveau en intelligence alors que pour un prêtre ce sera la sagesse, etc. Une autre chose à retenir est que le bonus en rapport avec vos caractéristiques changement aux nombres impairs, donc avoir un nombre impair est inutile, essayez d'avoir le plus de chiffres pairs possible. Par exemple il ne sera pas pire pour votre personnage d'avoir 8 de forces plutôt que 9 ainsi qu'avoir 17 d'intelligence ne vous aidera pas plus que d'avoir 16. Il faut aussi retenir que lors des gains de niveau il vous arrivera de pouvoir augmenter vos caractéristiques de +1 (deux fois au niveau 4 deux fois au niveau 8, etc.) et que vous ne pourrez jamais augmenter de façon naturelle un score plus haut que 20. Sous cette optique il est logique de penser qu'un

magicien avec 16 d'intelligence l'augmentera à 18 au niveau 4 et ensuite à 20 au niveau 8, etc.

Caractéristiques minimum requises selon la classe

Chaque classe comporte des prérequis de caractéristique pour avoir le droit de la sélectionner.

Barbare :	Force 13
Barde :	Charisme 13
Clerc :	Sagesse 13
Druide :	Sagesse 13
Ensorcelleur :	Charisme 13
Guerrier :	Force 13 ou Dextérité 13
Magicien :	Intelligence 13
Moine :	Dextérité 13 et Sagesse 13 (classe non disponible en ce moment.)
Occultiste :	Charisme 13
Paladin :	Force 13 et Charisme 13
Rôdeur :	Dextérité 13 et Sagesse 13
Roublard :	Dextérité 13

Choix des compétences

Pour commencer, il est très important pour vous d'avoir lu la section du guide traitant sur les compétences, elles ont toutes une utilité différente et savoir ce que vous pouvez en faire avant de les choisir est d'une importance capitale.

Les compétences au même titre que vos caractéristiques définissent grandement votre personnage. Les compétences que vous allez choisir vont bénéficier de votre bonus de maîtrise (qui augmente avec vos niveaux).

Il pourrait être important de choisir au moins l'une des deux compétences entre Athlétisme et Acrobatie. Votre personnage utilisera l'une de ces deux compétences pour engager ou se désengager de combats. Choisissez selon votre meilleur score entre la force (Athlétisme) et la dextérité (Acrobatie).

Perception est honnêtement un bon choix pour tous les personnages, surtout si vous n'avez pas un score exceptionnel en sagesse.

Pour les autres allez y selon votre classe, crochetage et discrétion sont l'apanage des voleurs, un prêtre devrait connaître la religion et un magicien les arcanes par exemple.

Descriptions des attributs et compétences y étant reliés.

Force

Mesure la puissance physique.

Athlétisme

Un jet de Force (Athlétisme) couvre les situations difficiles que vous rencontrez en grimant, sautant ou nageant. Cela inclut les activités suivantes :

Vous essayez de grimper une falaise abrupte ou glissante, d'éviter les pièges tout en escaladant un mur, ou de vous accrocher à une surface alors que quelque chose essaie de vous faire lâcher. Vous essayez de sauter une distance inhabituellement longue Vous luttez pour nager ou rester à flot en présence de courants contraires, de vagues houleuses ou dans une zone avec d'épaisses algues.

Ou bien une autre créature essaie de vous noyer ou de vous sortir de l'eau, ou toute autre chose qui peut interférer avec votre nage.

Autres jets de Force

Le maître de jeu peut également faire un jet de Force pour vous lorsque vous essayez de réaliser l'une des tâches suivantes :

Ouvrir par la force une porte coincée ou verrouillée

Se libérer de liens

Passer à travers un tunnel qui est trop petit

S'accrocher à un chariot pour se faire traîner

Dextérité

Mesure l'agilité.

Acrobaties

Un jet de Dextérité (Acrobaties) couvre votre tentative pour rester sur vos pieds dans une situation délicate, comme lorsque vous essayez de courir sur de la glace, de tenir en équilibre sur une corde raide, ou de rester debout sur le pont d'un navire chahuté. Le maître de jeu peut également faire un jet de Dextérité (Acrobaties) pour voir si vous pouvez effectuer des acrobaties, comme un plongeon, une roulade ou un saut périlleux.

Discrétion

Vous faites un jet de Dextérité (Discrétion) lorsque vous essayez de vous cacher des ennemis, de vous glisser entre des gardes,

filer sans vous faire remarquer, ou vous échapper sans être vu ou entendu.

Escamotage

Chaque fois que vous tentez une manipulation ou une fourberie, comme prendre quelque chose à quelqu'un ou dissimuler un objet sur vous-même, faites un jet de Dextérité (Escamotage). Le MD peut également demander un jet de Dextérité (Escamotage) pour déterminer si vous pouvez dérober une bourse ou glisser quelque chose dans la poche de quelqu'un. Ces actions sont complètement gérées par proposer action.

Crochetage

Crocheter une serrure

Autres jets de dextérité. Le maître de jeu peut également demander un jet de Dextérité lorsque vous essayez de réaliser l'une des tâches suivantes :

- Contrôler un chariot lourdement chargé sur une pente raide
- Manœuvrer un chariot dans un virage serré
- Désarmer un piège
- Ligoter un prisonnier
- Détacher ses liens
- Jouer d'un instrument
- Fabriquer un petit objet ou un objet avec de petits détails

Constitution

Mesure l'endurance.

Intelligence

Mesure le raisonnement et la mémoire

Arcanes

Un jet d'Intelligence (Arcanes) évalue votre aptitude à vous rappeler des choses à propos de sorts, d'objets magiques, de symboles occultes, de traditions magiques, de plans d'existence ou des habitants de ces plans.

Histoire

Un jet d'Intelligence (Histoire) évalue votre aptitude à vous rappeler des choses à propos d'événements historiques, de personnages légendaires, d'anciens royaumes, de conflits passés, de guerres récentes et de civilisations perdues.

Investigation

Lorsque vous regardez autour de vous pour trouver des indices et faire des déductions sur la base de ces indices, vous faites un jet d'Intelligence (Investigation). Vous pouvez en déduire l'emplacement d'un objet caché, discerner en fonction de l'apparence d'une blessure le type d'arme utilisé, ou déterminer le point faible dans un tunnel pour causer son effondrement. Se pencher sur d'anciens manuscrits à la recherche d'informations cachées peut aussi demander un jet d'Intelligence (Investigation).

Nature

Un jet d'Intelligence (Nature) évalue votre aptitude à vous rappeler des informations sur un type de terrain, des plantes ou des animaux, la météo et les cycles naturels.

Religion

Un jet d'Intelligence (Religion) évalue votre aptitude à vous rappeler des choses à propos des dieux, des rites et des prières, la hiérarchie religieuse, les symboles sacrés et les pratiques de cultes secrets.

Autres jets d'Intelligence

Le maître de jeu peut également demander un jet d'Intelligence lorsque vous essayez de réaliser l'une des tâches suivantes :

- Communiquer avec une créature sans utiliser de mots
- Estimer la valeur d'un objet précieux
- Se déguiser pour tromper un garde de la ville
- Falsifier un document
- Connaître quelque chose à propos d'un métier ou d'un commerce
- Gagner à un jeu de compétences

Sagesse

Mesure la perception et l'intuition.

Dressage

Quand il est question de savoir si vous pouvez calmer un animal domestique, faire qu'une monture ne s'effraye pas, ou deviner les intentions d'un animal, le MD peut demander un jet de Sagesse (Dressage). Vous pouvez également faire un jet de Sagesse (Dressage) pour contrôler votre monture lorsque vous tentez une manœuvre risquée.

Perspicacité

Un jet de Sagesse (Intuition) détermine si vous pouvez déceler les véritables intentions d'une créature, comme lorsque vous tentez de savoir si elle ment ou pour prévoir son prochain mouvement. Cela implique de lire le langage du corps, de détecter ses habitudes de langage et les changements dans ses manières.

Médecine

Un jet de Sagesse (Médecine) permet d'essayer de stabiliser un compagnon mourant ou de diagnostiquer une maladie.

Perception

Un jet de Sagesse (Perception) permet de repérer, entendre ou détecter la présence de quelque chose. Il mesure votre conscience de l'environnement et l'acuité de vos sens. Par exemple, vous pouvez essayer d'entendre une conversation à travers une porte fermée, espionner par une fenêtre ouverte, ou entendre des monstres se faufiler dans la forêt. Vous pouvez aussi essayer de repérer des choses qui sont cachées ou difficiles à déceler, que ce soient des orcs en embuscade sur une route, des voyous cachés dans l'ombre d'une ruelle ou la lueur d'une chandelle sous une porte secrète fermée.

Survie

Le maître de jeu peut vous demander de faire un jet de Sagesse (Survie) pour suivre des traces, chasser du gibier sauvage, guider votre groupe sur un terrain gelé, identifier des traces indiquant qu'un ours-hibou vit à proximité, prévoir le temps

ou éviter des sables mouvants et autres catastrophes naturelles.

Autres jets de Sagesse

Le maître de jeu peut également demander un jet de Sagesse lorsque vous essayez de réaliser l'une des tâches suivantes :

Avoir un pressentiment sur le plan d'action à suivre

Discerner si une créature apparemment morte ou vivante est un mort-vivant

Charisme

Mesure la force de la personnalité

Intimidation

Lorsque vous essayez d'influencer les gens par des menaces ouvertes, des actions hostiles, ou de la violence physique, le maître de jeu peut vous demander de faire un jet de Charisme (Intimidation). Cela peut être appliqué pour essayer de soutirer des informations à un prisonnier, convaincre des voyous de renoncer à une confrontation, ou utiliser un tesson de bouteille pour convaincre un vizir sarcastique de réexaminer sa décision.

Persuasion

Lorsque vous essayez d'influencer quelqu'un ou un groupe de personnes avec tact, grâce, ou de bonnes manières, le MD peut vous demander de faire un jet de Charisme (Persuasion). En règle générale, vous utilisez la persuasion lorsque vous agissez de bonne foi, afin de favoriser l'amitié, faire des demandes cordiales, ou utiliser l'étiquette appropriée. Vous pouvez utiliser la persuasion pour convaincre un

chambellan de laisser votre groupe voir le roi, négocier la paix entre deux tribus en guerre, ou motiver une foule de citoyens.

Représentation

Un jet de Charisme (Représentation) détermine la façon dont vous pouvez enchanter un public par la musique, la danse, le théâtre, le conte ou toute autre forme de divertissement.

Tromperie

Un jet de Charisme (Tromperie) détermine si vous pouvez cacher la vérité avec efficacité, soit verbalement, soit par vos actions. La tromperie peut englober beaucoup de choses, depuis l'ambiguïté de ses dires jusqu'au mensonge pur et simple. Des situations typiques sont d'essayer d'embobiner un garde, duper un commerçant, gagner de l'argent au jeu, vous faire passer pour quelqu'un d'autre à l'aide d'un déguisement, apaiser les soupçons de quelqu'un avec une fausse assurance, ou maintenir un visage impassible tout en racontant un mensonge flagrant.

Autres jets de Charisme

Le maître de jeu peut également demander un jet de Charisme lorsque vous essayez de réaliser l'une des tâches suivantes :

Trouver la meilleure personne pour obtenir des informations, des rumeurs, des ragots
Se fondre dans la foule pour obtenir une idée générale des sujets de conversations

Les sorts

Certaines classes vous feront choisir des sortilèges. Il faut se souvenir que tout n'est pas que combat et un bon équilibre entre sort offensif, défensif et utilitaire est toujours une bonne chose !

Les techniques

Il y a certaines classes, surtout le Guerrier, qui ont la possibilité de choisir différentes techniques d'attaques. Elles ont toutes leurs avantages alors choisir des techniques qui auront une bonne synergie entre elles est de bon augure en plus de donner du style à votre personnage !

Équipements

Chaque personnage commence sa carrière avec 120 pièces d'or pour acheter ses équipements de départ. Prenez le temps de lire la section équipement comme il se doit afin de choisir le bon matériel pour votre personnage.

Armes et Armures

Les Armes

Les armes de distances utilisent par défaut votre bonus de dextérité pour toucher et ceux de mêlée la force. Les armes qui spécifient que le bonus peut être l'un ou l'autre le font aussi pour le bonus de touché, ces armes sont du type finesse.

Les armes polyvalentes lorsqu'utilisés sans deuxièmes armes ou boucliers attaquent avec les deux mains et font donc plus de dommages. Le combat à deux armes nécessite qu'au moins une des deux armes soit du type léger. Les armes avec l'attribut Allonge ont plus de porté, vous rendant plus difficile à atteindre et vous confère donc un bonus de 1 de CA.

Les armes courantes de corps à corps

- Bâton : 1d6 (Polyvalente 1d8)
- Dague : 1d4 + bonus de force ou dextérité (légère)
- Gourdin : 1d4 (légère)
- Hachette : 1d6 (légère)
- Javeline : 1d6
- Lance : 1d6 (Polyvalente 1d8)
- Marteau Léger : 1d4 (légère)
- Masse d'armes : 1d6
- Massue : 1d8 (à deux mains)
- Serpe : 1d4 (légère)

Armes courantes à distance

- Arbalète légère : 1d8 (à deux mains)
- Arc court : 1d6 (à deux mains)
- Fléchette : 1d4 + bonus de force ou dextérité
- Fronde : 1d4

Armes de guerre de corps à corps

Cimeterre : 1d6 + bonus de force ou de dextérité (légère)
Coutille : (à deux mains) 1d10 Allonge
Épée à deux mains : 2d6 (à deux mains)
Épée courte : 1d6 + bonus de force ou de dextérité (légère)
Épée longue : 1d8 (Polyvalente 1d10)
Fléau d'armes : 1d8
Fouet : 1d4 + bonus de force ou dextérité Allonge
Hache à deux mains : 1d12 (à deux mains)
Hallebarde : 1d10 (à deux mains) Allonge
Lance d'arçon: 1d12
Maillet : 2d6 (à deux mains)
Marteau de guerre : 1d8 (polyvalente 1d10)
Morgenstern : 1d8
Pic de guerre : 1d8
Pique : 1d10 (à deux mains) Allonge
Rapière : 1d8 + bonus de force ou de dextérité
Trident : 1d6

Armes de guerre à distance

Arbalète de poing : 1d6 (légère)
Arbalète lourde : 1d10 (à deux mains)
Arc long : 1d8 (à deux mains)
Sarbacane : 1

Armures et Boucliers

Les armures légères

Elles ne limitent aucunement votre bonus de dextérité à votre classe d'armures.

Matelassée : +1 CA encombrement légère
Cuir : +1 CA encombrement 1
Cuir clouté : +2 CA encombrement 1

Les armures moyennes

Elles offrent une meilleure protection au détriment de la dextérité qui est limitée à +2 comme bonus de classe d'armure.

Peau : +2 CA encombrement 2
Chemise de mailles : +3 ca encombrement 2
Écailles : +4 CA encombrement 2 désavantage au jets de discretion

Cuirasse : +4 CA encombrement 2

Demi-plate : +5 ca encombrement 3 désavantage au jets de discretion

Les armures lourdes

Elles offrent la meilleure protection, mais vous perdez complètement votre bonus de dextérité à la classe d'armure.

Anneau : +4 CA encombrement 3 désavantage discretion

Cottes de mailles : +6 CA encombrement 3 désavantage discretion

Clibanion : +7 CA encombrement 3 désavantage discretion

Plate complète : +8 CA encombrement 4 désavantage discretion

Les boucliers

Ils ont tous un encombrement de 1 et augmentent la classe d'armure de 2 points.

Voie de l'ours

Sera ajouté ici lorsque la classe aura été mise à jour. La version actuelle de la classe se trouve dans la section univers sur arangur.net

Voie du loup

Sera ajouté ici lorsque la classe aura été mise à jour. La version actuelle de la classe se trouve dans la section univers sur arangur.net

Les Classes

Barbare

Voie de l'aigle

Sera ajouté ici lorsque la classe aura été mise à jour. La version actuelle de la classe se trouve dans la section univers sur arangur.net

Barde

Voie de l'épée

Sera ajouté ici lorsque la classe aura été mise à jour. La version actuelle de la classe se trouve dans la section univers sur arangur.net

Voie de la création

Sera ajouté ici lorsque la classe aura été mise à jour. La version actuelle de la classe se trouve dans la section univers sur arangur.net

Voie du chuchotement

Sera ajouté ici lorsque la classe aura été mise à jour. La version actuelle de la classe se trouve dans la section univers sur arangur.net

Druide

Cercle de la lune

Les druides du cercle de la lune sont les féroces gardiens du monde sauvage. Leur ordre se réunit lors des pleines lunes pour partager des informations et échanger des avis et avertissements. Ils fréquentent les plus profondes régions des territoires sauvages, où ils peuvent rester des semaines sans croiser le chemin d'une autre créature humanoïde, et encore moins d'un druide. Changeant comme la lune, un druide de ce cercle peut, une nuit, rôder silencieusement comme un chat, survoler la cime des arbres comme un aigle le jour suivant, et débouler au travers des broussailles sous forme d'ours pour chasser un monstre indésirable. Le druide a le monde sauvage dans le sang.

Habilité de niveau 2 :

Forme sauvage de combat : Lorsque vous choisissez ce cercle au niveau 2, vous obtenez la possibilité d'utiliser Transformation Animale durant votre tour. De plus, lorsque vous êtes transformé via Forme sauvage, vous pouvez utiliser une action bonus pour dépenser un emplacement de sort et récupérer ainsi 1d8

points de vie par niveau d'emplacement de sort dépensé.

Les rites de votre cercle vous permettent de prendre la forme d'animaux plus dangereux. À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser Forme sauvage pour vous transformer en une bête de facteur de puissance inférieur ou égal à 1 (ignorez la colonne FP maximum de la table Types de bêtes, vous êtes cependant toujours soumis aux autres restrictions).

À partir du niveau 6, vous pouvez vous transformer en une bête de facteur de puissance inférieur ou égal à votre niveau de druide divisé par 3, arrondi à l'entier inférieur.

Habilité de niveau 6:

Frappe primitive : Vos attaques sous forme de bête comptent comme des attaques magiques pour ce qui est de surmonter la résistance et l'immunité aux attaques et dégâts non magiques.

Habilité de niveau 10 :

Transformation en élémental : Une fois par semaine le druide peut se transformer en un élémental de terre.

Habilité de niveau 14 :

À déterminer.

Cercle de la terre

Le cercle de la terre est constitué de mystiques et de sages qui perpétuent des rites et d'anciens savoirs au travers d'une vaste tradition orale. Ces druides se rencontrent dans ces cercles d'arbres sacrés ou de pierres levées pour se chuchoter des secrets primordiaux en druidique. Les membres les plus sages du cercle officient, en tant que grands prêtres,

dans les communautés qui respectent la Vieille Foi et servent de conseillers auprès de leurs dirigeants. En tant que membre de ce cercle, votre magie est influencée par la terre qui vous a vu initié aux rites mystérieux du cercle.

Habilité de niveau 2 :

Sort mineur supplémentaire : Lorsque vous choisissez ce cercle au niveau 2, vous apprenez un sort mineur de druide supplémentaire de votre choix.

Récupération naturelle : (Une fois par semaine, par proposer action) Vous pouvez récupérer une partie de votre énergie magique en méditant et communiant avec la nature. Lors d'un repos court, vous choisissez les emplacements de sorts que vous souhaitez récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de druide (arrondi à l'entier supérieur), et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Vous ne pouvez pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long. Par exemple, si vous êtes un druide de niveau 4, vous pouvez récupérer jusqu'à deux niveaux d'emplacement de sort. Vous pouvez soit choisir un emplacement de sort de niveau 2, soit deux emplacements de sorts de niveau 1.

Habilité de niveau 6 :

Protection de la nature : Lorsque vous atteignez le niveau 10, vous ne pouvez plus être charmé ou effrayé par les élémentaires ou les fées, et vous êtes immunisé contre les poisons et les maladies.

Habilité de niveau 10 :

À déterminer.

Habilité de niveau 14 :

À déterminer.

Guerrier

Champion

L'archétype du champion se concentre sur le développement du pouvoir physique brut pour parvenir à la perfection mortelle. Ceux qui se basent sur cet archétype combinent une formation rigoureuse et une excellence physique pour porter des coups dévastateurs.

Habilité de niveau 3 :

Critique amélioré : Vos attaques avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Habilité de niveau 7 :

Athlète remarquable : Vous ajoutez votre bonus de maîtrise à aux compétence Athlétisme et Acrobatie ainsi que votre capacité de transport de charge. En outre, lorsque vous effectuez un saut en longueur, la distance que vous pouvez couvrir augmente d'une distance égale à votre modificateur de Force x 30 cm.

Habilité de niveau 10:

Style de combat supplémentaire : Vous pouvez choisir un deuxième style de combat différent du premier choisi.

Habilité de niveau 15 :

Critique supérieur : Vos attaques d'armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 18, 19 ou 20.

Habilité de niveau 18 :

Survivant : Vous regagnez des points de vie à chaque 24h de jeu équivalent à 5 + votre modificateur de constitution.

Chevalier de l'occulte

Maître des batailles

Vous êtes un expert des manœuvres durant la bataille. Vous comptez sur la ruse et la prouesse pour vaincre vos ennemis. Une formation intense combinée à une attention constante vous propulse au combat. La victoire est un signe de plus de la suprématie martiale.

Habilité de niveau 3 :

Le maître des batailles choisit 3 nouvelles techniques de combat, utilisables chacune une fois par 24h. Certaines techniques ajoutent un dé de supériorité (D8) aux dommages de celle-ci. Vous apprenez deux techniques additionnelles de votre choix au niveau 7, 10 et 15

Liste des techniques disponible :

Attaque menaçante : Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous tentez alors d'effrayer la cible. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible est effrayée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Attaque précise : L'attaque précise ajoute +6 au toucher.

Croc en jambe : Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme de mêlée. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et si la cible est de taille G ou plus petite elle devra faire un jet de

sauvegarde de Force. En cas d'échec, votre cible tombe à terre.

Feinte : Vous utilisez votre technique pour vous donner l'avantage à une attaque de mêlée en faisant une feinte.. Si cette attaque touche, ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts.

Fente : Le guerrier tente une fente, s'il touche il ajoute alors 1d8 points de dommage.

Jeu de jambes défensif : Vous effectuez un déplacement latéral pendant votre attaque, un bonus de 1 est ajouté à votre classe d'armure pour 24h.

Provocation : Vous attaquez votre adversaire, si vous touchez vous ajoutez alors 1d8 points de dommage et tentez de le provoquer. La cible fait un jet de sauvegarde de sagesse et s'il rate ses attaques contre d'autres personnes que vous aurez désavantage pour 24h.

Riposte : Si une créature vous attaque , vous pouvez utiliser votre réaction et faire une attaque gratuite. Si vous touchez, 1d8 points de dommage sont ajoutés à l'attaque.

Habilité de niveau 7:

Connaître son ennemi :

À partir du niveau 7, si vous passez au moins 1 minute à observer ou à interagir avec une créature en n'étant pas engagé dans un combat, vous pouvez apprendre certaines informations à propos de ses capacités comparées aux vôtres. Le MD vous dit si la créature est égale, supérieure ou inférieure à vous par rapport à deux des caractéristiques suivantes de votre choix :

Force
Dextérité

Constitution
classe d'armure
points de vie actuels
total des niveaux de classe

Habilité de niveau 10 :
Supériorité au combat : Toutes vos
attaques d'armes ajoutent 2 points de
dégâts supplémentaires.

Habilité de niveau 15 :
À déterminer.

Magicien

École de l'Abjuration

L'école d'abjuration se focalise sur la magie qui bloque, bannit ou protège. Les détracteurs de cette école disent que sa tradition porte sur le déni et la négation plutôt que sur l'affirmation positive. Vous comprenez, cependant, que mettre fin à des effets nocifs, protéger les faibles et bannir les mauvaises influences est tout sauf un vide philosophique. C'est une vocation fière et respectée. Appelés abjurateurs, les membres de cette école sont recherchés lorsque des esprits maléfiques requièrent un exorcisme, quand des lieux importants doivent être protégés contre l'espionnage magique, et quand des portails vers d'autres plans d'existence doivent être fermés.

Habilité de niveau 2 :
L'abjurateur possède un sceau magique qui absorbe les dommages qui lui sont faits. Le Sceau magique confère une augmentation des points de vie maximum de l'abjurateur égale à deux fois son niveau.

Habilité de niveau 6 :

L'abjurateur peut 1 fois au 72 heures lancer le sort protection contre les dégâts normaux et donc gagner la résistance aux dégâts normaux pour une durée de 24h.

Habilité de niveau 10 :
L'abjurateur peut lancer dissipation de la magie deux fois au 72h

Habilité de niveau 14 :
L'abjurateur gagne des états lui conférant la résistance aux dégâts de feu, électrique, force, froid, tonnerre.

École de l'évocation

Vous concentrez vos études sur la magie qui crée des effets élémentaires puissants telles qu'un froid glacial, une flamme brûlante, un roulement de tonnerre, une foudre qui crépite ou bien encore de l'acide brûlant. Certains évocateurs se font employer par les forces militaires, servant d'artillerie pour faire sauter les armées ennemies de loin. D'autres utilisent leurs pouvoirs spectaculaires pour protéger les faibles, tandis que d'autres servent leur propre intérêt comme des bandits, des aventuriers ou des tyrans en herbe.

Habilité de niveau 2 :
Les sorts de niveau 0 de l'école d'évocation peuvent toucher une cible supplémentaire.

Habilité de niveau 6 :
Les sorts usant de l'énergie du feu, froid, électricité et force de l'évocateur ignorent les résistances, mais pas l'immunité aux dommages.

Habilité de niveau 10 :

L'évocateur ajoute son bonus d'intelligence aux dommages de tous ses sorts offensifs autre que les sorts mineurs.

Habilité de niveau 14 :

Une fois par 72 heures l'invocateur peut lancer le sort boule d'énergie pure. La boule d'énergie pure, semblable au sort boule de feu cause 60 points de dommage du type force, jet de sauvegarde de dextérité pour la moitié des dégâts.

École de l'invocation

En tant qu'invocateur, vous privilégiez les sorts qui produisent des objets et des créatures. Vous pouvez faire apparaître des nuages de brouillard mortels ou invoquer des créatures venues d'ailleurs pour se battre à votre place. Au fur et à mesure que votre maîtrise grandit, vous apprenez des sorts de transport et pouvez vous téléporter sur de grandes distances, voire même sur d'autres plans d'existence, en un instant.

Habilité de niveau 2 :

Invocation mineure : Vous pouvez utiliser votre action pour invoquer un objet inanimé dans votre main ou au sol dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et dans un rayon de 3 mètres autour de vous. Cet objet ne peut être supérieur à 1 mètre de côté et ne peut peser plus de 5 kg, et sa forme doit être celle d'un objet non magique que vous avez déjà vu. L'objet est visiblement magique, rayonnant une lumière tamisée sur 1,50 mètre. L'objet disparaît après 1 heure, lorsque vous utilisez cette capacité à nouveau, ou s'il prend ou inflige des dommages.

On utilise l'objet générique avec l'encombrement correspondant afin que

l'objet n'aie pas de valeur à la revente dans une boutique automatique.

Habilité de niveau 6 :

Une fois au 72 heures l'invocateur peut utiliser le sort invocation de méphite magmatique.

Habilité de niveau 10 :

L'invocateur ne peut pas perdre sa concentration sur les sorts de convocation, le mj remplace ses sorts existants de convocation par une version sans concentration.

Habilité de niveau 14 :

Une créature que vous invoquez ou créez avec un sort d'invocation possède 30 points de vie supplémentaires.

École de la nécromancie

L'école de nécromancie explore les forces cosmiques de la vie, de la mort et de la non-vie. Si vous concentrez vos études sur cette tradition, vous apprendrez à manipuler l'énergie qui anime tous les êtres vivants. Plus tard, vous apprendrez même à détruire le corps d'une créature en absorbant sa force de vie, transformant l'énergie vitale en pouvoir magique que vous pouvez manipuler. La plupart des personnes voient des nécromanciens comme des personnes menaçantes, voire même infâmes, en raison de leur association avec le thème de la mort. Mais tous les nécromanciens ne sont pas mauvais, même si les forces qu'ils manipulent sont considérées comme tabou par beaucoup de sociétés.

Habilité de niveau 2:

Nécromancie améliorée : les sorts du nécromancien ajoutent son bonus

d'intelligence à ses sorts causant des dommages de type nécrotique.

Habilité de niveau 6 :

Le Nécromancien a accès à des versions améliorés des sorts Animation de squelette et de zombie. Il en invoque un supplémentaire et ceux-ci ont 5 points de vie supplémentaire et un bonus de 3 aux dommages.

Habilité de niveau 10 :

Le nécromancien gagne l'état de résistance aux dommages nécrotique.

Habilité de niveau 14 :

À partir du niveau 14, par proposer action, vous pouvez utiliser la magie pour contrôler des morts-vivants, même ceux créés par d'autres magiciens. En dépensant une action, vous pouvez choisir un mort-vivant situé dans un rayon de 18 mètres autour de vous et que vous pouvez voir. Cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Charisme contre le DD de sauvegarde de vos sorts. Si elle réussit, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité de nouveau sur elle. Si elle échoue, elle devient amicale envers vous et obéit à vos ordres jusqu'à ce que vous utilisiez cette capacité de nouveau.

Les morts-vivants intelligents sont plus difficiles à contrôler de cette façon. Si la cible a une Intelligence de 8 ou plus, elle a un avantage à son jet de sauvegarde. Si elle échoue au jet de sauvegarde et possède une Intelligence de 12 ou plus, elle peut répéter son jet de sauvegarde à la fin de chaque jour à la récupération de ses RND, jusqu'à ce qu'elle réussisse et se libère.

Chantelameur

Les chantelameurs sont les maîtres d'une antique tradition de magicien elfique qui incorpore le maniement de la lame et de la danse. Vous devez avoir une race elfique ou demi-elfe pour prendre cette sous-classe ou bien l'autorisation des maîtres de jeu.

En combat, le chantelameur utilise une série de manoeuvre élégante qui lui permette d'éviter d'être touché et lui permette de canaliser son pouvoir magique dans des attaques dévastatrices et une défense rusée ! Plusieurs qui ont observé un chantelameur au travail se souviennent d'une démonstration de combat la plus belle de leur vie, une danse glorieuse accompagnée par le chant d'une lame.

Habilité de niveau 2:

Compétence additionnelle :

Représentation

Compétence défensive : Armure légère

Compétence martiale : Cimeterre, fouet, rapière. épée longue, épée courte

Capacité Chantelame : Une fois au 72 heures, durée de 48 heures.

Lorsque votre chantelame est actif, vous gagnez les bénéfices suivants :

- Vous gagnez un bonus à votre CA égal à votre bonus d'intelligence.

- Vous avez avantage sur vos jets d'acrobatie.

- Vous gagnez un bonus au jet de sauvegarde de constitution égal à votre bonus d'intelligence.

Habilité de niveau 6 :

Attaque bonus : Vous pouvez faire une attaque normale de mêlée supplémentaire gratuite par jour.

Habilité de niveau 10 :

Chanson de la défense : Le chantelameur active une capacité qui lui permet de réduire les dommages normaux reçus en combat.

Habilité de niveau 14 :

Chanson de la victoire : Le chantelameur active la capacité chanson de la victoire ce qui lui permet d'ajouter son bonus d'intelligence à ses dommages d'arme de mêlée.

Paladin

Serment de la déchéance

Alignement requis : Mauvais

Les paladins du serment de la déchéance, souvent appelés chevalier noir ou dévot du roi mort à Arangûr sont généralement les champions de dieux mauvais. Ils ne vivent que pour les servir, et ce pour leur plus grande gloire. Extrêmement loyal à leur dieu, rien n'est interdit afin de leur plaire et agrandir leur influence dans le monde.

Principes de la déchéance

Bien que les mots exacts et les restrictions imposées par le serment de la déchéance varient, les paladins de ce serment partagent ces préceptes.

Ne laisse personne cracher sur la grandeur de ton dieu.

Ta vie ne t'appartient pas, seul le divin en décide.

La miséricorde est signe de faiblesse.

Devoir. Soit responsable de tes actes et de leurs conséquences ; protège ceux qui te sont confiés et obéis à ceux qui ont une autorité sur toi.

Habilité de niveau 3 :

Arme maudite. Au prix d'une action, vous pouvez imprégner l'arme utilisée avec d'énergie nécrotique, utilisant votre Canalisation d'énergie divine. Durant 48 heures, vous ajoutez votre modificateur de Charisme à vos dommages d'attaque faits avec cette arme (minimum +1).

Vœu d'inimité : Vous avez une capacité qui vous donne avantage à vos attaques pour une période de 24 heures.

Utilisable une fois aux 72 heures.

Habilité de niveau 7 :

Aura de la déchéance : À déterminer.

Habilité de niveau 15 :

Esprit noir : À déterminer.

Habilité de niveau 20 :

Halo maudit : À déterminer.

Serment de la dévotion

Alignement requis : Bon

Le serment de dévotion lie un paladin aux idéaux les plus élevés de la justice, de la vertu, et de l'ordre.

Les cavaliers parfois appelés, chevaliers blancs, ou les guerriers saints, ces paladins rencontrent l'idéal

du chevalier dans l'armure brillante, agissant avec l'honneur à la poursuite de la justice et du bien le

plus grand. Ils se tiennent sur les niveaux les plus élevés de la conduite, et certains, pour le meilleur ou pour le pire, tiennent le reste du monde sur les mêmes normes. Beaucoup qui jurent ce serment sont consacrés aux dieux de la loi et du bien et emploient les principes d'un leur dieu comme mesure de leur dévotion. Ils tiennent les anges (les employés parfaits du bien) en tant que leurs idéaux, et incorporent des images d'ailes angéliques à leurs casques ou leurs bracelets.

Principes de Dévotion

Bien que les mots exacts et les restrictions imposées par le serment de dévotion varient, les paladins de ce serment partagent ces préceptes.

Honnêteté. Ne mens pas et ne triche pas. Que ta parole soit ta promesse.

Courage. N'aie jamais peur d'agir, même si la prudence est sage.

Compassion. Aide les autres, protège les faibles et punis ceux qui les menacent. Fais preuve de miséricorde envers tes ennemis, tempérée avec sagesse.

Honneur. Traite les autres avec équité et fais de tes actes honorables un exemple pour eux. Fais-le bien autant que possible, sans causer de préjudice.

Devoir. Soit responsable de tes actes et de leurs conséquences ; protège ceux qui te sont confiés et obéis à ceux qui ont une autorité sur toi.

Habilité de niveau 3 :

Arme sacrée. Au prix d'une action, vous pouvez imprégner l'arme que vous tenez avec d'énergie positive,

utilisant votre Canalisation d'énergie divine. Durant 48 heures, vous ajoutez votre modificateur de Charisme à vos jets d'attaque faits avec cette arme (minimum +1) et l'arme émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres.

Renvoie des morts. Au prix d'une action, vous pouvez utiliser l'action renvoie des morts. Ceux-ci doivent réussir un jet de sauvegarde de sagesse sous peine d'être effrayés par votre présence.

Habilité de niveau 7 :

Aura de la dévotion : Une aura vous entoure et affecte aussi votre groupe. Vous êtes maintenant immunisé à l'état charme. (Nouveauté à être codé plus tard.)

Habilité de niveau 15 :

Pureté de l'esprit : À déterminer.

Habilité de niveau 20 :

Halo sacré : À déterminer.

Serment de la conquête

Alignement requis : Mauvais

Principes de Conquête

Un paladin qui choisit ce serment porte les principes de conquête gravés en haut du bras.

Étouffe la flamme de l'espoir. Il n'est pas suffisant de vaincre l'ennemi au combat. Ta victoire doit être si

écrasante qu'elle doit aussi détruire chez l'ennemi sa volonté de se battre pour toujours. Une épée peut mettre fin à une vie. La peur peut mettre fin à un empire.

Règne d'une main de fer. Une fois la conquête réalisée, ne tolère aucune contestation. Ta parole est loi.

Ceux qui y obéissent doivent être récompensés. Les autres doivent être punis et servir d'exemple à tous ceux qui voudraient les suivre.

La force par-dessus tout. Tu devras régner jusqu'à ce qu'un plus puissant que toi n'apparaisse. Alors il te faudra devenir encore plus puissant et surpasser le défi... ou n'être plus rien.

Habilité de niveau 3 :

Présence conquérante: Vous gagnez le sortilège présence conquérante pouvant cibler jusqu'à 4 créatures.

Ceux-ci doivent réussir un jet de sauvegarde de sagesse sans quoi ils seront affectés par l'état effrayé.

Vous pouvez utiliser le sortilège une fois par 48 heures.

Frappe guidée: Vous pouvez utiliser une technique divine afin de frapper avec une précision surnaturelle.

Lorsque vous faites un jet d'attaque, une fois aux 48 heures vous pouvez faire une attaque avec un bonus de +10 au toucher.

Habilité de niveau 7 :

Aura de la conquête : À déterminer

Habilité de niveau 15 :

Blâme méprisant : À déterminer

Habilité de niveau 20 :

Conquérant invincible

Au niveau 20, vous pouvez réaliser d'extraordinaires prouesses martiales. Au prix d'une action, vous pouvez devenir magiquement un avatar de conquête et obtenir les avantages suivants durant 48 heures :

Vous gagnez la résistance à tous les types de dégâts.

Vous gagnez 1 RND supplémentaire

Vos attaques au corps à corps avec sont améliorer de +2 au toucher et aux dégâts.

Prêtre

Domaine de la forge

Sera ajouté ici lorsque la classe aura été mise à jour. La version actuelle de la classe se trouve dans la section univers sur arangur.net

Domaine de la mort

Les prêtres du domaine de la mort sont en général des serviteurs du Roi mort. Le domaine de la mort concerne donc les forces qui causent celle-ci, tout comme l'énergie négative et nécrotique qui rend la vie aux créatures morte-vivante.

Habilité de niveau 1:

Les sorts mineurs causant des dommages nécrotiques touchent deux cibles et il a accès à tous les sorts mineurs causant des dommages de ce type même si normalement non disponible au clerc.

Technique : Canalisation d'énergie divine
nécrotique : Le prêtre de la mort canalise

l'énergie de son dieu dans une frappe nécrotique faisant 5 dommages + 2 fois son niveau de prêtre.

Le clerc ajoute gagne la compétence pour les armes de type martiale.

Habilité de niveau 6:

Destruction inévitable : Le clerc du domaine de la mort ignore les résistances et immunités aux dommages nécrotiques.

Habilité de niveau 8:

Frappe divine nécrotique : Le prêtre de la mort gagne une technique utilisable une fois par 24 heures causant 1d8 de dommages nécrotique supplémentaire.

Habilité de niveau 17 :

La grande faucheuse : Lorsque le prêtre du domaine de la mort lance des sorts de nécromancie de niveau 1 à 5 qui ne cible qu'une seule créature, il peut en cibler deux à la place.

Domaine de la vie

Le domaine de la vie se concentre sur l'énergie positive vibrante, une des forces fondamentales de l'univers, qui soutient toute vie. Les dieux de la vie promeuvent la vitalité et la santé, soignent les malades et les blessés, prennent soin des personnes dans le besoin, et chassent les forces de la mort et les morts-vivants. Presque toute divinité non mauvaise peut prétendre avoir une influence sur ce domaine, en particulier les divinités agricoles, les dieux du soleil, de la guérison ou de l'endurance, ou bien encore les dieux du foyer ou de la communauté.

Habilité de niveau 1 :

Disciple de la vie : Le prêtre du domaine de la vie ajoute son modificateur de sagesse à tous ses sorts de soins.

Lorsque vous choisissez ce domaine, vous gagnez la maîtrise des armures lourdes.

Habilité de niveau 2 :

Soins divins : Au coût de 2 jetons de combats et une fois par 72 heures le prêtre du domaine de la vie peut utiliser une capacité de soins restaurant 5 points de vie par niveau à une créature jusqu'à concurrence de la moitié des points de vie maximum de la cible.

Habilité de niveau 6 :

Guérisseur béni : Le prêtre du domaine de la vie peut se soigner une fois par semaine de 3d10 points de vie + votre modificateur de sagesse, et ce gratuitement.

Habilité de niveau 8 :

Frappe divine cléricale : Une fois par 24 heures, l'une de vos attaques d'arme impose 1d8 points de dommage radiant supplémentaire.

Habilité de niveau 17 :

Guérison suprême : Vous gagnez le sort guérison suprême, utilisable une fois par semaine. Ce sort rend jusqu'à 200 points de vie à sa cible.

Domaine des arcanes

Sera ajouté ici lorsque la classe aura été mise à jour. La version actuelle de la classe se trouve dans la section univers sur arangur.net

Rôdeur

Chasseur

Sera ajouté ici lorsque la classe aura été mise à jour. La version actuelle de la classe se trouve dans la section univers sur arangur.net

Harceleur sombre

Sera ajouté ici lorsque la classe aura été mise à jour. La version actuelle de la classe se trouve dans la section univers sur arangur.net

Marcheur de l'horizon

Sera ajouté ici lorsque la classe aura été mise à jour. La version actuelle de la classe se trouve dans la section univers sur arangur.net

Roublard

Assassin

Vous focalisez votre entraînement sur l'art de l'assassinat. Divers personnages choisissent cet archétype : tueurs sous contrat, espions, chasseurs de primes, et même certains religieux entraînés à cela pour exterminer les ennemis de leur divinité. Discrétion, poisons et déguisements vous aident à éliminer vos cibles avec une efficacité meurtrière.

Habilité de niveau 3 :

Assassinat À partir du niveau 3, vous êtes au summum de votre art lorsque vous prenez votre adversaire au dépourvu. Vous avez un avantage à vos jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, si vous attaquez et touchez une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la maîtrise du kit de déguisement et du kit d'empoisonneur.

Habilité de niveau 9 :

Expert en infiltration

À partir du niveau 9: Vous pouvez créer de fausses identités pour vous-même. Vous devez passer une semaine et dépenser 25 po pour établir l'histoire, la profession et les affiliations d'une identité. Cependant, vous ne pouvez pas établir une identité qui appartient déjà à une personne existante. Par exemple, vous devriez vous procurer les vêtements adéquats, des lettres d'introduction et une certification paraissant officielles pour vous faire passer pour le membre d'une guilde d'une ville lointaine et ainsi vous infiltrer dans un cercle de marchands. Par la suite, si vous adoptez une nouvelle identité avec un déguisement, les autres créatures croiront que vous êtes cette personne jusqu'à ce qu'elles aient une bonne raison pour penser le contraire.

Habilité de niveau 13 :

Imposteur

À partir du niveau 13, vous gagnez la capacité d'imiter le discours, l'écriture et le comportement d'une autre personne avec une précision extraordinaire. Vous devez étudier pendant au moins trois heures ces trois aspects (écouter parler la personne, examiner son écriture ou observer ses

manières). Votre ruse est indiscernable pour un observateur occasionnel. Si une créature suspecte que quelque chose ne va pas, vous avez un avantage à tous les jets de Charisme (Tromperie) que vous réalisez pour éviter d'être détecté.

Habilité de niveau 17 :

Frappe mortelle

À partir du niveau 17, vous êtes un maître de la mort instantanée. Quand vous attaquez et touchez une créature qui est surprise, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise. En cas d'échec, doublez les dégâts de l'attaque contre cette créature.

Filou Arcaniste

Sera ajouté ici lorsque la classe aura été mise à jour. La version actuelle de la classe se trouve dans la section univers sur arangur.net

Voleur

Vous perfectionnez vos compétences dans les arts du larcin. Cambrioleurs, bandits, coupe-bourses et autres criminels suivent généralement cet archétype, de même que les roublards qui se considèrent eux-mêmes comme des chercheurs de trésors professionnels, des explorateurs ou des investigateurs. En plus d'améliorer votre agilité et votre furtivité, vous apprenez des compétences utiles pour pénétrer dans des ruines antiques, lire des langues inconnues ou utilisez des objets magiques que vous ne pouvez normalement pas employer.

Les styles de combats

Certaines classes vous permettent de vous choisir un style de combat, voici lesquels et leurs différents effets :

Archerie

Vous obtenez un bonus de +2 aux jets d'attaque avec une arme à distance.

Arme à deux mains

(pas codé encore) lorsque vous obtenez 1 ou 2 à un dé de dégâts lors d'une attaque que vous effectuez avec une arme de corps à corps que vous tenez avec vos deux mains, vous pouvez relancer le dé et obligatoirement prendre le nouveau résultat, même si celui-ci est un 1 ou un 2. L'arme doit avoir la propriété à deux mains ou polyvalente pour octroyer cet avantage.

Combat à deux armes

Lorsque vous vous engagez dans un combat avec deux armes en main, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.

Défense

Si vous portez une armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA.

Duel

Lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts avec cette arme.

Jouer à Arangur

Le combat

-À Arangûr, étant donné la nature du jeu, il est fort probable que vous vous retrouviez dans une situation de combat. Afin que le tout se déroule rondement, vous devez suivre les règles suivantes. S'il advenait que l'on reçoive une plainte d'un joueur, le jugement sera rendu selon les règles qui suivent.

-Chaque joueur possède en commençant un total de 3 jetons de combats par 24h, communément appelé RND. Un joueur peut avoir plus de jetons que les 3 de bases, à découvrir en jeu.

-Certaines techniques de combat ou sortilège requièrent plus d'un jeton de combat, par exemple un sort de zone prend en général 3 jetons.

-Un joueur devient engagé lorsqu'il fait une attaque ou un sort offensif. Les sorts de zones offensifs n'utilisent pas le système d'engagement, mais le joueur doit rester dans le lieu pour un minimum de 24h. Si le joueur ne respecte pas cette règle, il se peut, s'il y a une plainte d'un autre joueur, qu'il reçoive une malédiction conséquente à ses actes.

-Chaque action doit être décrite dans un message par le joueur. Le joueur peut utiliser tous ses jetons de combat et ensuite

écrire son message, pas besoin de le faire entre chaque action, pourvu que cela se fasse dans un court laps de temps suite aux attaques.

-Lorsqu'un personnage ou une créature est attaqué, un jeton de protection est automatiquement donné au personnage. Pour une durée de 2 heures, aucun autre personnage ou créature ne pourra utiliser d'action offensive contre lui.

-Un combat se termine 48h après la dernière attaque faite dans l'engagement

-Un joueur qui soigne un autre joueur sans être engagé doit attendre 24h avant de partir du lieu. -Un joueur peut fuir le combat via l'action fuir le combat.

-Un joueur ne peut dépouiller un autre joueur tant et aussi longtemps qu'il y a des combats en cours.

-Un joueur doit obligatoirement envoyer un message aux autres joueurs vivant s'il dépouille un joueur

La Magie

La magie, c'est l'art d'utiliser les atomes de son environnement, de les transformer afin d'obtenir un résultat que l'on appelle la plupart du temps un sortilège. Ce n'est pas tous les joueurs qui peuvent maîtriser la magie. C'est votre classe qui détermine les limites qui s'appliquent à votre personnage.

Il existe plusieurs types de magie avec plusieurs types de cibles, allant d'un sort à cible unique, à un sort de zone. Le joueur visé par le sort est touché sur un jet d'attaque réussi (contre la classe d'armure) ou sur un jet de sauvegarde. (Jet de sauvegarde déterminé par le sortilège.) Les types de sorts sont aussi variés que le permet l'imagination, allant de sortilège pour

invoquer des créatures à ceux de protection ou de la classique boule de feu.

À noter que sauf les sorts mineurs pratiquement tous les sorts ont un coût de 2 jetons de combat. Les soins hors combat quant à eux ne coûtent aucun jeton.

Selon votre classe et votre capacité de lancer des sortilèges, vous aurez accès à un certain nombre d'emplacements de sort déterminé par votre niveau de personnage.

Lorsque vous utilisez un emplacement de sort, il demeure indisponible jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos, il vous faudra donc gérer cette ressource avec rigueur.

Les sorts mineurs (de niveau 0) eux n'utilisent pas d'emplacement de sort et peuvent donc être lancés une fois par période de 24h, tant qu'il vous reste des jetons de combats de disponibles.

Les actions disponibles

Plusieurs menus sont disponibles via l'interface de votre personnage, vous permettant de réaliser certaines actions, en voici la description.

Carte

Vous permet d'afficher la carte du monde d'Arangûr.

Bottes et sorts

C'est ici que vous pouvez voir les sortilèges et techniques qui sont disponibles pour votre personnage. C'est également à cet

endroit que vous trouverez le formulaire de préparation des sorts. Les sorts préparés dans le formulaire seront disponibles après votre prochain repos et resteront les mêmes jusqu'à ce que vous répétiez l'opération.

Historique

Aussi appelé fichier d'action, c'est l'historique complet de votre personnage. Par exemple les messages reçus et envoyés, vos déplacements et attaques.

Situation

Vous ramène à la page d'accueil de votre personnage, vous y verrez la description du lieu actuel, les déplacements disponibles, les personnages présents et les objets à vendre le le cas échéant ainsi que ceux se trouvant au sol.

Classe

À cet endroit vous trouverez les diverses informations sur la classe de votre personnage ainsi que les capacités liées à celle-ci.

Description

C'est ici que vous pourrez pondre la description physique de votre personnage. Vous pouvez aussi y insérer une image le représentant. Cette page inclut aussi l'option de choisir votre fuseau horaire pour l'historique, de choisir vos réactions en combat si disponible pour vous et quelle compétence vous utiliserez pour fuir. Finalement c'est ici que vous pourrez changer votre mot de passe.

Inventaire

Vous accédez à l'interface vous permettant de voir les possessions de votre personnage, d'équipée, abandonner, utiliser (un consommable), dissimuler et donner un objet.

Attaquer

Vous désirez vous en prendre à une créature ou encore un autre personnage, c'est par ici. Il n'y a rien de plus simple, il suffit de suivre les étapes à l'écran. En résumé vous choisissez l'arme à utiliser, ensuite la technique et la cible et vous validez, pour le reste le moteur du jeu s'en charge.

Dissimulation

Vous désirez que votre personnage échappe à la vue des autres, vous pouvez vous cacher par cette interface.

Lancer un sort

Vous aurez ici accès à tous vos sorts préparer, il vous suffit de choisir lequel lancer, choisir un niveau de sort supérieur si désiré et ensuite appuyer sur étape suivante pour choisir les cibles et valider à nouveau.

Proposer action

Vous désirez faire une action qui n'est pas prise en charge par le moteur du jeu. Vous pouvez le faire ici.
Pour ce qui est des proposées actions, vous devez entrer un nombre de points de mouvement égal à 1,25 point par heure que

va durer l'activité. Vous choisissez ensuite le maître de jeu à envoyer votre demande et en faites la description dans le champ de texte. Le maître de jeu devrait normalement vous répondre dans un délai allant en moyenne de 48 à 72 heures.

Crier

Vous désirez être entendu dans des lieux adjacents, vous pouvez le faire avec l'option crier. Message de 150 caractères maximum.

Fouiller

Vous permet de fouiller un lieu pour des objets ou des personnages qui sont cachés.

Parler

Vous permet d'envoyer un message aux autres joueurs et créatures présents dans votre lieu. Il vous sera aussi demandé de modifier votre actuellement pour refléter les actions actuelles de votre personnage.
(Ceci est obligatoire).

Se reposer

Vous désirez regagner des points de vie perdus ou encore vos emplacements de sorts et certaines bottes secrètes, il vous suffit de faire l'action se reposer. Celle-ci est disponible une fois par remise et à une durée de 8 heures. Vous ne pouvez rien faire d'autre que parler pendant cette action et si quelqu'un vous attaque votre repos sera interrompu et vous devrez attendre à la prochaine remise pour recommencer.

Autres actions

Le vol à la tire et autre action similaire

Le vol à la tire, ou encore escamotage est une série d'actions plus ou moins complexe et se doit donc d'être géré par proposer action. Il peut être de bon augure de planifier votre méfait en plusieurs étapes.

Par exemple, user de votre compétence perception pour étudier votre cible potentielle et avoir une idée de si elle a quelque chose de valeur à dérober. Ensuite il vous faudra élaborer un plan pour dérober ledit objet et ensuite le mettre en action.

Voici quelques exemples et les compétences qui y sont associés pour réussir votre larcin.

Exemple 1 :

Roger s'est trouvé une bonne cible, une vieille riche à la bourse trop remplie. Il décide d'user de finesse et décide qu'il va tenter de s'approcher d'elle discrètement à travers la foule de la place de Belsir et lui soutirer discrètement son trésor.

Roger va donc effectuer un jet de discrétion contre la perception passive de la dame qui ne se doute de rien. (La perception passive est égale au bonus de la compétence perception + 10.)

Dans notre exemple Roger réussit à tromper la vigilance de la dame et tente maintenant un jet d'escamotage contre une difficulté prédéterminée par le maître de jeu. Dans ce cas-ci la bourse est de bonne taille

et il pourrait être difficile de la prendre sans que la vieille ne s'en rende compte, le maître de jeu décide donc de mettre la difficulté à 20. Roger est un expert en escamotage et roule 1d20+8, il n'aura qu'à rouler 12 et + pour réussir et pouvoir aller caver son nouveau trésor chez Zulbias.

Exemple 2 :

Roger s'est vu confier une mission par un notable de la mangrove, il devra faire accuser un elfe noir du vol d'une amulette. Roger décide qu'il va avoir un accrochage avec celui-ci dans une ruelle et en profiter pour glisser l'amulette dans la poche de l'elfe noir.

Le maître de jeu fait rouler un jet de représentation à celui-ci afin de détourner son attention alors qu'il se confond en excuse pour avoir accroché l'elfe noir aussi maladroitement.

Il lui fait rouler ensuite un jet d'escamotage contre une difficulté déterminé par celui-ci afin de voir s'il a réussi à insérer l'amulette dans sa poche.

Visibilité

Les tâches les plus fondamentales d'une aventure (détecter un danger, trouver des objets cachés, frapper un ennemi durant un combat et lancer un sort, pour ne nommer que ceux-ci) dépendent de la capacité de l'aventurier à voir. Les ténèbres et autres effets qui entravent la vision peuvent s'avérer très gênants.

Une zone donnée peut avoir une visibilité réduite ou nulle. Dans une zone avec une visibilité réduite (une lumière faible, un brouillard irrégulier ou un feuillage clairsemé) les créatures ont un désavantage aux jets de Sagesse (Perception) qui dépendent de la vision. Une zone avec une visibilité nulle (des ténèbres, un épais brouillard ou un feuillage dense) bloque entièrement le champ de vision. Une créature souffre en fait de la condition aveuglée lorsqu'elle essaye de voir quelque chose dans cette zone. La présence ou l'absence de lumière dans un environnement donné crée trois catégories d'illumination : lumière vive, lumière faible et ténèbres. Une lumière vive permet à la plupart des créatures de voir normalement. Même un jour gris produit une lumière vive, comme le feraient des torches, des lanternes, des feux et d'autres sources d'illumination avec un rayon spécifique.

État : Vision sensible à la lumière vive
Désavantage aux jets d'attaques et aux jets de perception

Une lumière faible, aussi appelée pénombre, génère une zone à visibilité réduite. Une lumière faible est généralement l'extension d'une source de lumière vive, comme une torche ou des ténèbres environnantes. La lumière du crépuscule ou de l'aube est aussi considérée comme une lumière faible. Une pleine lune particulièrement brillante peut éclairer la nuit d'une lumière faible.

Si vous avez l'état vision dans le noir :
Aucun malus
Si un personnage utilise un sort de lumière :
Aucun malus

Les ténèbres créent une zone de visibilité nulle. Les personnages sont confrontés aux ténèbres de nuit (même la plupart des nuits avec la lune), aux confins d'un donjon sans éclairage, dans une crypte souterraine ou dans une zone de ténèbres magiques.

Désavantage aux jets d'attaques
Si vous avez l'état Vision dans le noir :
Aucun désavantage
Si un personnage utilise un sort de lumière :
Aucun malus
Vous ne percevez pas les autres personnages. Ils sont identifiés par des ?????? et il vous est impossible d'aller voir leur description
Si vous avez l'état vision dans le noir : Vous percevez les autres joueurs
Si un personnage utilise un sort de lumière :
Vous percevez les autres joueurs, sans avoir aucun malus.

Les ténèbres magiques créent une zone de visibilité nulle.
Désavantage aux jets d'attaques
Si vous avez l'état Vision dans le noir : Ces ténèbres sont magiques, vous n'y voyez pas plus que les autres.
Si un personnage utilise un sort de lumière :
Ne fonctionne pas.
Vous ne percevez pas les autres personnages. Ils sont identifiés par des ?????? et il vous est impossible d'aller voir leur description
Si vous avez l'état vision ténébreuse : Vous percevez les autres joueurs, mais vous avez un malus de -1 au toucher.
Si un personnage utilise un sort de lumière :
Vous ne percevez pas les autres joueurs.
Vision aveugle
Une créature avec vision aveugle peut percevoir ce qui l'entoure sans dépendre de sa vue, et ce dans un rayon spécifique. Les

créatures sans yeux, comme les vases, et les créatures munies d'écholocation ou de sens accrus, comme les chauves-souris et les vrais dragons, possèdent ce sens.

Vision dans le noir

Bon nombre de créatures dans les mondes de D&D, spécialement celles qui vivent sous terre, sont dotées de vision dans le noir. Sur une distance donnée, une créature dotée de vision dans le noir peut voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans les ténèbres comme s'il s'agissait de lumière faible, ce qui fait que les ténèbres sont pour elle une zone à visibilité réduite. Une créature ne peut cependant pas discerner les couleurs dans les ténèbres, seulement des nuances de gris.

Vision véritable

Une créature dotée de vision véritable peut, dans un rayon de portée spécifique, voir normalement dans les ténèbres magiques, voir les créatures et les objets invisibles, détecter automatiquement les illusions visuelles et réussir les jets de sauvegarde contre celles-ci, ainsi que percevoir la forme originale d'un métamorphe ou d'une créature transformée grâce à la magie. La créature peut même voir dans le plan éthéré.

États et conditions

Les états

Les états sont en fait des bonus ou des malus vous affectant, par exemple un empoisonnement, accompagné de malus dans certaines caractéristiques. Les états

peuvent aussi vous donner des conditions (voir rubrique conditions) ainsi que des résistances ou immunités à des types de dégâts. Ils pourraient aussi provenir d'un sortilège vous donnant un bonus au toucher. Ceci n'est que des exemples et il y a de multiples possibilités. Il y a des états temporaires et permanents. Ils peuvent vous affecter vous ou être de type aura et affecté votre groupe de joueurs.

Donc en résumé, un état peut vous donner un ou des bonus, un ou des malus, une ou des résistances, une ou des immunités, une condition. Il peut également affecter tous les joueurs de votre groupe s'il est de type aura.

Temporaire

Les états temporaires ont une durée dans le temps et une fois la fin de vie utile arrivée, ils disparaissent.

Permanent

Les états permanents ne disparaissent jamais, ils sont là pour perdurer et n'ont pas de limite de temps.

État aura permanent ou temporaire

Les états aura, permanent ou temporaire, vous affectent vous et votre groupe de joueurs.

Les conditions

Votre personnage peut être affecté par des conditions. Voici la liste des conditions et de ce qu'elles engendrent comme effet sur votre personnage (Les conditions n'ont pas toutes encore été codées, mais c'est à venir. Des changements pourraient survenir dans le fonctionnement.)

À terre

Vous vous retrouvez au sol et êtes dans l'incapacité d'attaquer, vous pouvez tout de même lancer un sort avec désavantage s'il s'agit d'un sort de combat. Pour vous relever, rien de plus simple, utilisez l'action se relever au coût de la moitié de vos points de mouvement maximum.

Agrippé

Un pj, pnj ou monstre vous agrippe, vous êtes dans l'incapacité de lancer un sortilège d'attaque.

Vous avez désavantage à l'attaque et vous devez absolument attaquer celui qui vous agrippe. Le joueur qui vous agrippe à avantage lorsqu'il vous attaque. Vos points de mouvements tombent à 0. Vous ne pouvez pas être agrippé par deux personnes. Utiliser l'action se déprendre pour sortir des griffes de votre adversaire.

Assourdi

Vous ne pouvez pas recevoir de messages.

Aveuglé

Vous avez un malus au combat et si vous attaquez il se pourrait que vous vous trompiez de cible !

Charmé

Vous ne pouvez pas attaquer celui qui vous charme. Vous êtes charmé jusqu'à ce que les effets s'estompent d'eux-mêmes.

Effrayé

Vous ne pouvez pas attaquer celui qui vous effraye.

Empoisonné

Vous reposer ne vous donne aucun point de vie. Certains malus peuvent s'appliquer dépendamment du niveau d'empoisonnement. Pour perdre un empoisonnement, il faut soit :

- Que vous buviez une potion antipoison
- Que vous soyez soigné par un sortilège
- Que l'effet s'estompe par lui-même

Entravé

Vous êtes pris au piège, vous ne pouvez plus attaquer.

Étourdi

Les PMs tombent à 0. Si vous attaquez, vous aurez des malus au toucher et au dégât.

Paralysé

Le personnage adverse a un avantage lorsqu'il vous attaque et s'il vous touche. Il est impossible d'effectuer une quelconque action lorsque vous êtes paralysé. Pour une question de franc-jeu et vu la rapidité des combats, il est impossible de profiter de l'état paralysé d'un monstre/personnage/etc pour tuer automatiquement.

Inconscient

Vous êtes dans les vapes, mais vos points de vie sont au-dessus de 0. Vous ne pouvez plus effectuer aucune action.

Codes de couleur

Blanc : Le joueur se porte bien

Orange : Le joueur est ko

Bleu : Le joueur est paralysé

Vert : Le joueur est invisible (vous connaissez sa position)

Jaune : Le joueur est caché (vous connaissez sa position)