

Résumé de guile :

Les Guildes :

Ulmèques : nains/hobits

Généralement de petite taille. Leurs artisans sont aussi réputés à travers tous les Rivages. Ils utilisent en particulier tous les éléments d'un très gros scarabée, le kriln. Ils aiment aussi vivre dans de vastes demeures troglodytes. En l'Art Étrange, les Ulmèques occupent une place à part. Ils se disent maîtres des rêves et leur Art Étrange est baptisé l'Art Onirique. Leurs tours sont directement issus des rêves qu'ils manipulent, aidés en cela par des gemmes récoltées dans le monde des rêves qu'ils appellent Nucle.

Gehemdals : Barbares/guerriers

Souvent très grands (même les femmes), forts et résistants. Leur peau peut aller du blanc laiteux au basané, basée essentiellement sur un code chevaleresque très développé, cette société honore grandement les vertus du courage, de la loyauté, pratiquent l'Art Étrange appelé l'Art Métallique. Par la forge de nombreux métaux au nom mystérieux, les Gehemdals fabriquent des amulettes et des talismans produisant des effets magiques, un peuple fougueux, certes courageux mais quelque peu rustres et en retard, presque barbare. Ils sont connus pour leurs grandes colères et leurs mélancolies chroniques.

Venn' dys : Nobles

Société très organisée autour de la science et refusant la magie, cette société raffole des Beaux-Arts comme la musique, la poésie, la peinture et la sculpture dans laquelle elle excelle et dans les arts de la diplomatie et du commerce. Les Venn'dys sont les frères de tous les vents des terres connues ou inconnues et de Grands marins, dont les immenses citées flottantes en témoignent.

les Ashragors : Nécromanciens

Toute leur société est organisée autour de l'adoration et la vénération de la puissance mystérieuse et démoniaque appelée Ashragor. Ils sont réputés pour être d'excellents magiciens, stratèges, militaires de tout ordre et bons meneurs d'hommes. L'Art Étrange ashragor, appelé l'Art Démonique, est entièrement lié aux pratiques démoniaques. Les Ashragors ont pouvoir sur les morts-vivants et savent évoquer des créatures venues des enfers. Cela se révèle terrifiant et efficace. Ils sont considérés comme fanatiques.

Kheyza : Bohémiens

La morphologie des Kheyza est difficile à déterminer, tant celle de la Maison a connu de terres et de mélanges. Toute la vie sociale des Kheyza est organisée autour du clan et de la famille. Ce sont ces clans qui se déplacent en caravane et en convois à travers tous les Rivages. Il arrive que des clans regroupent plusieurs milliers d'individus. Leur art véritable se révèle dans la fabrication de précieux tapis et dans le lissage des cordes et des cheveux. Les Kheyza sont réputés pour être de très grands orateurs, des guides, des éclaireurs, des écuyers et des messagers émérites. Ils pratiquent la magie et les arts divinatoires. Aucune barrière naturelle ne leur résiste.

Felsins : Mercenaires

Ils sont fins, souples et agiles, la société felsine est dominée par les femmes. Les Felsins ont le raffinement mais détestent l'inutile. Les Felsins excellent aussi dans l'usage des armes dont ils sont les spécialistes incontestés. Leur Art Étrange est un art martial qui développe des effets surnaturels qui sont le prolongement des capacités physiques. Cet Art Mystique est aussi spirituel. Les Felsins développent leur loom en eux-mêmes. Par contre ils ne pratiquent pas les autres Arts étranges et leur loom n'existe pas sur le Continent.

Les Traits :

Une fois choisie votre Maison, vous pouvez déterminer les traits physiques innés de votre personnage ainsi que son nom. Pour cela : tirez **1 D6** et le résultat indique le nombre de traits que vous pouvez choisir parmi la liste suivante :

Ulmèques : nains/hobits

Petite stature (- 1m60) /hommes et femmes glabres / ongles sombres / peau bronzée ou caramel/ odeur épicée/ yeux noirs /vert émeraude / bordeaux / visage carré / cheveux blonds / lèvres tachetées.

Gehemdals : Barbares/guerriers

Forte constitution / forte stature/ grande taille / abondante chevelure / cheveux poivre et sel / blonds roux / yeux bleus / taches de rousseur / peau blanche / peau basanée / albinos / voix grave.

Venn' dys : Nobles

Cheveux long/ cheveux clairs/ yeux bleu azur/ stature élancée / visage fin/ mains fines/ longues jambes/ taille fine/ peau claire/ peau translucide / yeux en amandes / cou fin et long.

les Ashragors : Nécromanciens

Pâleur de peau/ maigreur /taille supérieure (plus de 1 m90) / longs doigts / cheveux blanc / cheveux noirs de jais/ cheveux longs et raides / dents pointues/ nez droit / front dégagé/ pupille dorée / noire / marron / ongles presque blancs.

Kheyza : Bohémiens

Cheveux longs / yeux gris / noisette /verts-bruns, pailletés d'or / sourcils fins / peau ambrée/ cheveux bouclés /cheveux noirs de jais/ sourcils joints/ doigts très longs et fins / petite stature / grande stature / maigre / imposant.

Felsins : Mercenaires

Femmes et hommes stériles avec toutes les autres maisons (Obligatoire à rajouter avec les autres traits choisis)/ hommes et femmes à la pilosité très développée/ hommes et femmes totalement glabres / Pupilles mauves/ vertes / bleu azur / mouchetées / vairon/ yeux brillants la nuit/ petit nez / démarche souple / taille proportionnée / cheveux bruns / peau basanée aux reflets roux/ bruns / bordeaux / verts / Bleue.

Les caractéristiques :

Ces Caractéristiques sont mesurées par une échelle allant de 1 à 6. 1 D6 pour chaque caractéristique. Il est possible :

- Intervertir l'ensemble des valeurs des Caractéristiques physiques avec l'ensemble des Caractéristiques mentales.
- pouvez déplacer 1 point d'une Caractéristique physique vers une autre Caractéristique physique. Chaque caractéristique ne peut être modifiée qu'une seule fois (soit par un retrait, soit par l'ajout d'un point). Ce déplacement peut se faire selon la même procédure entre les Caractéristiques mentales.
- Vous pouvez aussi choisir de répartir 28 points comme le souhaitez entre vos 8 Caractéristiques.

Lors de la création de personnage, on ne peut jamais dépasser 6 dans la valeur d'une Caractéristique et 5 dans la valeur d'une compétence

<p>Agile C'est à la fois la coordination motrice et la dextérité de l'Aventurier. Ainsi, vous saurez si votre personnage à beaucoup d'équilibre, peut danser habilement ou bien crocheter des serrures.</p>	<p>Charmeur C'est la capacité du personnage à exprimer ce qu'il pense et ce qu'il veut faire comprendre à son avantage. C'est aussi sa capacité à utiliser son charisme, ses forces de persuasion pour conduire ses interlocuteurs là où il le souhaite. Cette Caractéristique est très utile pour les actions liées à l'éloquence, au baratin, à la défense lors d'un procès ou bien lors de l'exhortation d'une légion.</p>
<p>Fort C'est la capacité de l'Aventurier à utiliser sa force physique et ses muscles, Être Fort intervient beau- coup dans vos affrontements physiques, dans les dommages que vous pouvez infliger à un ennemi, et dans certains artisanats.</p>	<p>Rusé C'est la capacité à contourner les difficultés plutôt qu'à les subir de front, à résoudre les problèmes selon ses buts et à les tourner à son profit. Le personnage Rusé est habile dans ses stratagèmes et sait construire une intrigue.</p>
<p>Observateur C'est la capacité de l'Aventurier à saisir par tous ses sens ce qui l'entoure. C'est son ouverture au monde physique. Il peut ainsi repérer le détail significatif, s'apercevoir d'un changement important chez son interlocuteur, éduquer son palais aux saveurs amères des poisons, faire attention aux moindres bruits lors d'une garde.</p>	<p>Savant Cette Caractéristique regroupe l'ensemble des capacités intellectuelles de l'Aventurier. Sa faculté de raisonnement, de compréhension, de mémorisation. Sa culture générale, ses différentes connaissances sur tous les sujets, qu'ils soient techniques, pratiques, littéraires ou bien mystiques. Enfin, être Savant indique la compréhension par le personnage des concepts religieux, des philosophies mystiques.</p>
<p>Résistant C'est la capacité à résister aux dommages physiques comme les blessures, les brûlures, les chutes etc. C'est la résistance à la fatigue, aux maladies, aux poisons. C'est enfin aussi la maîtrise de soi dans toute situation entraînant du stress et de la peur.</p>	<p>Talentueux C'est la capacité de l'Aventurier à embellir ce qu'il fait ou ce qu'il dit. Il exprime ainsi ses émotions sur un plan artistique et peut alors en créer des représentations. Cette Caractéristique est très utile pour ce qui touche à l'art, à la création, à l'inspiration et aux émotions.</p>

Le Destin ;

Vous devez choisir si vous utilisez vos points de Destin afin d'enrichir votre personnage et/ou si vous en conservez pour le cours des aventures. Dans certaines occasions, vous pourrez modifier le cours du hasard en utilisant vos points de Destin. Ceux-ci serviront souvent à récupérer une situation qui peut sembler désespérée ou bien à se sortir des griffes de la mort.

Chaque personnage possède à la base soit **3 points de Destin**, ou **1 D6 points de Destin**, au choix

Les Arts :

Pour déterminer vos Arts, vous utilisez les valeurs de vos Caractéristiques de la manière suivante:

Art Guerrier : Moyenne de 2 Caractéristiques physiques et de 1 Caractéristique mentale choisies

Art Étrange : Moyenne de 2 Caractéristiques mentales et de 1 Caractéristique physique choisies

Art Guildien : Moyenne de 1 Caractéristique physique et de 1 Caractéristique mentale choisies

Les 8 Caractéristiques choisies pour les trois Arts doivent être toutes différentes

L'Art Guerrier

Il mesure et combine les différentes capacités de l'Aventurier à se mouvoir dans un environnement agressif, à lutter contre toute forme d'hostilités physiques et à se tirer de toutes les situations d'adversités physiques. C'est sa science du combat, sa capacité à infliger des dommages, à attaquer autrui et à le mettre à mal ou dans un état de faiblesse important. C'est son agressivité naturelle et comportementale.

L'Art Étrange

C'est le symbole de l'aptitude du personnage à comprendre et à manipuler les forces surnaturelles dans lesquelles les Rivages et le Continent baignent. Il permet d'utiliser les tours et les sorts et de produire des effets magiques. Les natifs l'associent à la sagesse, la connaissance intuitive du monde, la clairvoyance et l'intelligence des choses et des gens.

L'Art Guildien

Né avec l'apparition du Continent et des guildes, l'Art guildien est la capacité du personnage à mettre en œuvre des stratégies très subtiles, invisibles pour le néophyte, capables de renverser des situations difficiles en sa faveur, d'infléchir de manière inconsciente les pensées d'autrui ou bien de maîtriser un échange verbal. Ces techniques sont propres à chaque guildes et ne sont apprises qu'en leur sein. Ces techniques appelées des machinations ne seront pas connues par votre Aventurier. Celui-ci devra les apprendre par l'expérience.

Les Attributs :

La santé :

Elle symbolise la vitalité et la résistance aux blessures physiques qu'encaissera le personnage

- Les PV : (Résistant x 3) + 1 D6

1er état : Blessé : Points de vie / 2 arrondis à l'inférieur

2ème état : Comateux : Points de vie / 4 arrondis à l'inférieur

Le Sheï :

Il s'agit d'une technique de concentration et de maîtrise de soi qui décuple les facultés de combat

- Les points de Sheï sont égaux au niveau de sa compétence dans l'arme qu'il utilise.

Les Felsins ont plus de Sheï que les autres : ils ont toujours à disposition 1 point de Sheï lorsqu'ils se battent.

Les looms :

Capacité naturelle à manipuler l'énergie magique.

- Tous les Aventuriers commencent donc le jeu avec leurs looms à 0

Les Felsins ont la capacité de développer un certain nombre de points de leur loom invisible en eux-mêmes. Ils disposent de 1 D6 points de loom invisible.

Les sorts puissants exigent de dépenser des points de loom. Tout Aventurier des Rivages peut pratiquer l'Art Étrange de sa Maison. Il utilise pour cela sa valeur en Art Étrange. Les Arts Étranges servent à créer des effets hors du commun, extraordinaires et surnaturels.

Les Professions :

Les Grands Métiers :

plusieurs professions sont communes à toutes les Maisons, vestige des temps très anciens durant lequel les Maisons vivaient en parfaite harmonie. Elles peuvent être regroupées dans cette grande catégorie.

Les compétences vont de -3 à 5 au maximum.

Il faut répartir **30 points** dans n'importe quelle compétence de votre choix (sauf les compétences d' Art Étrange et les tours). Lors de cette répartition, l'Aventurier **ne peut pas dépasser 3** comme niveau maximum dans une compétence.