

# Guide de Jeu

## Introduction †

Melwar est un jeu de rôle en ligne d'inspiration Talesta, où les joueurs contrôlent un unique personnage évoluant dans un monde fantastique. Un personnage possède :

- **Points d'Action (PA)** : permet de réaliser les actions de jeu, chaque action ayant un coût propre.
- **Points de Vie (PV)** : représente l'état de santé de votre personnage. Une fois à 1 PV, vous êtes inconscient et ne pouvez plus rien faire jusqu'à ce que vous récupériez des PV. Un être inconscient peut être achevé, et ainsi envoyé dans le Royaume des Morts.
- **Point de Mana (PM)** : représente la santé spirituelle de votre personnage. C'est ce qui est utilisé par les professeurs, ecclésiastes ou médecins pour toute action magique ou spirituelle. Pour quiconque, zéro en mana signifie un coma jusqu'à récupération de PM.
- **Loups d'Or (LO)** : la monnaie melwane. Vous permet par exemple d'acheter des objets dans les magasins gérés par les Artisans.
- **Métier/Spécialité** : choisis parmi ceux proposés. Chaque métier donne accès à deux compétences particulières, et un nombre variable d'actions supplémentaires.
- **Niveau** : vous démarrez niveau 1. Chaque niveau supplémentaire vous octroie des bonus et des malus suivant votre métier/spécialité, ainsi que l'accès à de nouveaux équipement/sorts/etc.

Le joueur peut agir en utilisant des actions prédéfinies, accessibles pour la plupart grâce aux liens sur le bandeau de gauche dans l'interface de jeu.



## Les actions communes :

Vous trouverez ici les actions que n'importe quel personnage peut effectuer en jeu. Néanmoins, certaines actions ne sont possibles que dans des conditions ou lieux particuliers. Si une action est disponible, alors un onglet dédié apparaît sur le bandeau de gauche. Le nombre entre parenthèses, s'il est présent, indique le coût en points d'action de l'action demandée.

**Situation** : affiche le lieu, sa description, les personnes présentes, et la liste des objets visibles au sol. Cliquer sur l'avatar d'un personnage permet d'en afficher la description physique textuelle, et de renommer ce personnage.

**"Votre Nom"** : affiche votre fiche de personnage (compétences / caractéristiques), ainsi que vos possessions. Seules sont listées les compétences accessibles à votre métier/spécialité.

> **Données personnelles** : permet de modifier vos données personnelles

- Info du joueur : mot de passe, mail, disposition du fichier d'histoire.
- Info du personnage :
  - historique (invisible pour les autres joueurs, ajouts possibles, mais définitifs)
  - aspect visible non permanent (aspect physique décrivant votre état actuel, changeable à tout moment)
  - quantité de points d'actions investis en riposte automatique,
  - réaction automatique de riposte si votre arme se brise,
  - réaction de défense face aux attaques
    - Parade : utilise une arme équipée pour éviter tout les dommages, mais abîme l'arme en question.
    - Esquive : utilise votre dextérité pour éviter le coup. Il n'est pas assuré d'esquiver 100% des dommages.

**Historique** : affiche la liste chronologique des actes et paroles échangées en votre présence.

> **Fichier d'action** : vous permet de ne voir que les actions effectuées.

> **Fichier d'histoire** : vous permet de ne voir que les échanges de rôleplay.

**Parler (0 PA)**: permet de communiquer avec les autres personnages via une zone de texte. Vous pouvez choisir de parler à tous, ou seulement à un groupe de personnes.

**Crier (1 PA)** : permet de crier un court message, audible dans les lieux alentours. La limite est de 50 caractères, le langage SMS est interdit.

**Se déplacer (X PA)** : affiche la liste déroulante des lieux accessibles autour de vous, ainsi que leur coût en PA. Cartographier le monde est à la charge des joueurs, et est bien sûr fortement conseillé !

**Gérer son inventaire** : récapitule les informations concernant les objets et autres possessions.

- Capacités d'équipement en Armure (du Tissue à la Plate), Arme de corps à corps (de Simple à Lourde), et de Tir (de l'arme de Jet à l'arme à Distance).
- Vêtement portés

- Armures portées (torse, bras, jambes et tête)
  - Certaines armures comptent à la fois pour le torse et les jambes/bras
- Armes en mains
  - Certaines armes nécessitent les deux mains
  - Certains personnages sont capables de porter une arme dans chaque main
- Fourreau (peut contenir une arme à une main)
- Inventaire (le contenu de votre sac, limité en encombrement)

Sous l'onglet Gérer son inventaire se trouve les actions suivantes :

> **Equiper un objet (X PA)** : permet d'équiper un objet que vous possédez. Le coût d'équipement dépend de l'objet.

> **Enlever un objet (X PA)** : permet de se déséquiper d'un objet. Le coût de cette action dépend de l'objet.

> **Donner de l'argent (0 PA)** : permet de donner des Loups d'Or à un autre joueur.

> **Donner Objet (0 PA)** : donner un objet à un autre joueur.

> **Gérer ses munitions (X PA)** : permet de gérer les munitions que vous possédez. Les munitions sont stockées dans des "crafts" (exemple : carquois dorsal)

> **Recharger son arme courante (X PA)** : permet de recharger l'arme de tir que l'on a équipée. Le coût dépend de l'emplacement de la munition (dans un carquois facile d'accès ou au fin fond de votre inventaire)

> **Lâcher ou cacher un objet (X pas)** : abandonner un objet au sol (0 PA), ou le cacher dans le lieu. Plusieurs niveaux de dissimulation sont possibles (pour 3, 6 ou 9 PA supplémentaires).

> **Ramasser un objet (0 PA)** : permet de récupérer un objet visible au sol.

> **Rengainer / dégainer une arme (0 PA)** : permet de rentrer ou sortir une arme de son fourreau.

**Combat** : permet d'accéder à toutes les actions de combat de votre personnage. **Pour une description plus poussée du système de combat sur Melwar, il est vivement conseillé de se rendre sur la section dédiée.**

> **Attaquer (2 PA)** : attaque le joueur ou le monstre sélectionné. Vous êtes alors engagé avec lui jusqu'à ce que le combat prenne fin. Si vous engagez ainsi un personnage ou un monstre, vous créez un nouveau camp dans la mêlée.

> **Tirer (X PA)** : attaque la cible avec l'arme de tir équipée. Le coût en PA dépend de l'arme en question. Si vous tirez sur un joueur non engagé au corps à corps il ripostera automatiquement, et vous pourriez bien vous retrouver engagé avec lui sans possibilité de tir supplémentaire.

> **Entrer en mêlée (0 PA)** : si vous voulez joindre un combat déjà en cours, utilisez cette action pour choisir dans quel camp se battre.

- > **Sortir de mêlée (2 PA)** : permet de vous désengager du combat en cours, sans garantie de réussite.
- > **Bloquer un personnage (0 PA)** : permet au joueur d'empêcher la fuite de quelqu'un. C'est un engagement de combat comme les autres mais sans coup donné.
- > **Achever (5PA/5PM)** : donne le coup de grâce à un personnage Inconscient, l'envoyant dans le royaume des Morts. Cette action nécessite des PM car il faut une certaine puissance spirituelle pour arracher une âme de son enveloppe charnelle.



**Caravanes** : les caravanes de voyageurs font l'objet d'une section dédiée.

#### **Fouilles et Recherches :**

- > **Rechercher (X PA)** : fouille le lieu où vous vous trouvez à la recherche d'objet, de lieu secret, de personnage dissimulé. La recherche peut être Superficielle (1 PA), Attentive (3 PA), ou minutieuse (6 PA).
- > **Dévoiler (0 PA)** : vous permet de partager un secret avec un autre joueur. Lui aussi sera ensuite capable de voir le lieu/objet/personnage caché.
- > **Fouiller Corps (1 PA)** : fouille un corps inanimé (Inconscient ou dans le Coma) qui se trouve sur le lieu. Cette action n'est disponible que si un tel corps est présent sur le lieu.

**Récolter des ressources (4 PA)** : permet à votre personnage de récolter de la matière première (Bois, Pierre, Fer, etc.). Cette action n'est possible que dans certains lieux, et n'est possible que si vous êtes équipé de l'outil adéquat (une pioche pour la pierre, ou une hache pour le bois par exemple). Certaines récoltes sont dangereuses, et il est possible d'être blessé lors de celles-ci. Les personnages

spécialisés trouveront bien plus facilement les matières premières rares, par exemple un filon de Fer dans la Pierre.

**Chantiers** : vous donne accès au menu de construction/gestion des chantiers.

> **Créer un chantier (20 PA)** : vous permet de créer un chantier dans le lieu courant (un seul chantier est possible par lieu). Pour cela vous devez définir le type du chantier, et donner la description du lieu qui sera visible lorsque le chantier sera terminé. (NB : Les chantiers seront préalablement validés (ou non) par les MJs). Vous pouvez créer de nouveau lieu, rénover un bâtiment, etc. Si vous le souhaitez, le lieu en question pourra être fermé par une clé, que vous obtiendrez à la fin du chantier. Un chantier a besoin tout d'abord de matière première, qu'il faudra déposer sur le lieu, et ensuite de force vive pour avancer. Vous pouvez également investir de l'argent dans un chantier. Cet argent sera redistribué automatiquement aux participants.

> **Participer à la construction d'un chantier (X PA)** : permet de dépenser des PA pour faire avancer le chantier. Le coût est au bon vouloir du joueur.

**Proposer Action (PPA)** : permet d'envoyer à un MJ une action que vous souhaiteriez effectuer mais qui n'est pas prévue dans le moteur du jeu.

**Se déconnecter** : détruit votre session actuelle (et active ainsi la riposte automatique de votre personnage !).



- Niveau 2 > armes légères : accessible aux classes de combattants, les armes légères sont plus ou moins couramment utilisées.  
Exemples : épées courtes & longues, masses, haches, fouets.
- Niveau 3 > armes lourdes : seuls les guerriers chevronnés ou spécialisés savent manier de telles armes.  
Exemples : épées de guerre, claymore, hache de bataille, fléaux ou armes d'hast.

### Armures :

Pour se protéger d'un monde devenu dangereux et sauvage, les armures sont monnaies courantes. Les pièces d'armure sont équipées sur la tête, le torse, les bras et les jambes. Certains équipements recouvrent cependant plusieurs localisations, comme par exemple la robe de bure couvrant torse et jambes. Quatre niveaux d'armure existent, chacun donnant accès également aux niveaux inférieurs :

- Niveau 1 > Tissu : sous cette catégorie se trouvent toutes les armures basées sur de solides tissus.  
Exemples : cote ou chausses matelassées.
- Niveau 2 > Cuir : les armures de cuir sont de loin les plus utilisées sur Melwar. Faites à partir de peaux d'animaux sauvage, ces pièces d'armure sont utilisables par tous les combattants et maraudeurs melwans.  
Exemples : plastron, guêtre, brassard ou calotte de cuir.
- Niveau 3 > Maille : les armures de mailles sont plus rares, et sont l'œuvre d'un artisan expérimenté. Les combattants de carrière sont porteurs de telles armures.  
Exemples : cotte de maille grossière
- Niveau 4 > Plate : constituées de plaques de métal lourdes et solides, l'armure de plate est un équipement complet qui couvre le corps des plus puissants vétérans, les transformant en machine de guerre implacable.

**Attention !** Les armures ne protègent que des coups physiques. La magie des Runes et des Arcanes traverse aisément toute protection, même de plates.



## **Usure :**

Armes et armures possède un *Etat*, qui correspond à l'usure de l'équipement face aux coups. Les armures sont assez solides, mais vous verrez très vite que vos armes quand à elles souffrent rapidement des combats violents. A chaque arme est associé un type, qui définit quelles armures seront plus endommagées à chaque coup :

- Arme tranchante : endommage bien plus les armures de cuir que le reste.
- Arme perçante : détruit aisément les armures de mailles.
- Arme contondante : ces armes de chocs enfoncent particulièrement les armures de plates.

Pour réparer votre équipement, vous devrez faire appelle à un forgeron (équipement en métal), menuisier (équipement basé bois comme les arcs et les lances) ou chasseur (cuir).

**Les Mêlées :** Le système de combat de Melwar est basé sur le concept de 'Mêlées' et de 'Camps'. Une mêlée est un engagement de plus de personnages/monstres dans un combat. Il peut y avoir plusieurs mêlées aux mêmes moments sur un même lieu ! Dans chaque mêlée plusieurs camps peuvent se retrouver face à face : dans ce cas chaque camp peut combattre les autres. Attention, si votre score en compétence « mêlée » est faible, vous avez une chance de rater votre cible lors d'une attaque, et de toucher une autre personne (peut-être même dans votre propre camp...). Plus la mêlée engage de joueurs et de camps, plus la situation devient ingérable pour un personnage non spécialisé en mêlée.

Il est important d'avoir à l'esprit ce concept lorsque vous vous engagez en combat, car de mauvais choix d'action peuvent compliquer la situation rapidement !

**L'engagement :** lorsque vous voulez engager un personnage ou un monstre dans un combat, plusieurs possibilités s'offrent à vous.

*> Engager un personnage (0 PA) : si vous-même n'êtes pas engagé au corps à corps vous pouvez engager un autre personnage par cette action. Aucun coup n'est porté, vous vous placez simplement en position de combat.*

*> Entrer en mêlée (0 PA) : vos alliés sont déjà aux prises avec un ou plusieurs ennemies ? Rejoignez-le bon camp grâce à cette action.*

*> Attaquer (2 PA) : si vous voulez vous jeter dans la mêlée sans trop réfléchir ou vous lancer le premier sur un monstre, vous pouvez passer par cette action. Un coup est porté, et bien sûr vous vous retrouvez engagé face à l'adversaire ciblé. Cependant attention ! si vous utilisez cette action pour participer à une mêlée déjà existante, vous allez automatiquement créer un nouveau camp, et vous retrouver peut-être contre vos compagnons !*

**Parade et esquive :** vous pouvez paramétrer votre personnage pour définir sa réaction face à une attaque.



- Parade : si vous êtes équipé d'une arme permettant les parades, c'est-à-dire tout sauf une arme simple comme les dagues. Une parade réussie vous permet d'éviter tous les dommages de l'attaque, au prix d'un peu d'usure de votre arme. La parade est fonction de votre compétence en l'arme utilisée pour la parade, ainsi que d'éventuels bonus de classe.

- Esquive : calculée à partir de votre dextérité et d'éventuels bonus de classe, l'esquive permet d'éviter sans contrepartie des dommages. Cependant une esquive peut-être plus ou moins réussie, évitant tout ou une partie de l'attaque.

**Le désengagement** : Vous pouvez à tout moment tenter de vous désengager afin de sortir du combat et d'être à nouveau libre de vos mouvements.

> **Sortir de mêlée (2 PA)** : vous tentez de forcer le passage pour vous échapper. Un bon score en compétence « mêlée » vous aidera dans cette action.



## 3. Le combat à distance \*

### **Les armes de Tir :**

Le combat à distance concerne des situations où des personnages peuvent attaquer leurs ennemis en restant éloignés (action **Tirer (X PA)** ), par les moyens suivants :

- NIVEAU 1 > Armes à distance : ce sont les armes de tir les plus légères, à courte distance. Tout le monde est capable de les utiliser, et c'est l'arme qu'arbore souvent les artisans et professeurs en déplacement extérieur.

- Exemples : fronde, lance-pierre

- NIVEAU 2 > Armes de jet : cette catégorie regroupe les armes de tir plus conventionnelles, demandant un minimum d'entraînement

- Exemples : arc court, arbalète légère, revolver.

- NIVEAU 3 > Armes de portée : ces armes sont les plus sophistiquées de Melwar, de par le choix des matériaux ou les mécanismes mis en jeu. Bien sûr seuls les plus expérimentés sont capables de les manier.

- Exemples : arc long, arbalète lourde, arquebuse

Toutes ces armes permettent de garder à distance son adversaire, mais en contrepartie le moindre coup en corps à corps porté à l'aide d'une arme de tir risque fortement de la détruire. Si vous vous retrouvez engagé au corps à corps, il est par conséquent vivement déconseillé d'attaquer un adversaire avec une de ces armes équipée !

Le coût en PA du tir dépend bien sûr du type d'arme utilisée, avec un minimum de **2 PA**.

### **Les munitions :**

Un tireur a besoin de munitions, de type différent pour chaque arme :

- Fronde, lance-pierre : billes
- Arc court, arc long : flèches
- Arbalète légère, arbalète lourde : carreaux
- Révolver, pistolet inversé, arquebuse : balles

A noter que certains artisans vendent des munitions particulières, comme par exemple les flèches perçantes, qui sont plus efficaces que les munitions simples.

Chaque type de munition peut-être stockée dans un conteneur appelé sous le terme générique *craft* :

- Les billes dans des gibernes
- Les flèches dans des carquois

- Les carreaux dans des carquois à carreaux

Là encore, vous trouverez sur Melwar différents crafts capables de contenir plus ou moins de munitions à la fois.

Pour être utilisée, une arme de tir doit logiquement être chargée. Deux cas sont possibles :

- La munition est dans votre inventaire, vous devez donc la retrouver et la sortir de votre sac avant de commencer le rechargement (action **Recharger son arme courante (X PA)** dans la gestion de l'inventaire)
- Vous avez préparé un *craft* pour y stocker vos munitions et recharger à la volée : facile d'accès, vous pouvez recharger rapidement (et donc à coût en PA réduit).

Si un *craft* rempli est à disposition, le rechargement de l'arme est automatique après un tir, si bien sûr vous disposez d'assez de PA pour cela. Dans le cas contraire vous devrez recharger manuellement lorsque vous aurez retrouvé vos forces.

Les armes à poudre noire comme le revolver sont les seuls armes à pouvoir être chargées de plusieurs munitions à la fois, mais en contrepartie le rechargement de tout un barillet est bien sûr plus long, et se fait manuellement.

Attention, lorsque vous rechargez une arme à partir d'un *craft*, la munition choisie est prise au hasard dans le stock. Cela peut avoir de l'importance si vous avez mis dans votre carquois plusieurs type de flèches par exemple.

Pour recharger un *craft*, utilisez l'action **Gérer ses munitions (X PA)** dans l'onglet d'inventaire. Entrez le nombre de munitions à transvaser du *craft* vers votre inventaire (ou l'inverse), et cliquez sur **Recharger**. Chaque déplacement de munitions coûte un nombre variable de PA, dépendant du type de munition utilisé. A titre d'exemple recharger un carquois de 10 flèches simples coûte **4 PA**. **Attention !** lorsque vous utilisez l'interface de gestion des munitions, chacune de vos actions aura un impact sur le coût en PA, même si vous vous retrouvez au point de départ (aller-retour de vos munitions). Si vous pensez avoir fait une erreur, cliquez simplement à nouveau sur **Gérer ses munitions (X PA)**.

### Tir multiple

Lorsque vous n'êtes pas engagé au corps à corps et que vous tirez sur un adversaire, vous avez l'opportunité d'enchaîner plusieurs tirs à la volée. Chaque tir a un coup normal en PA. L'intérêt de tirer une volée de projectile est simple : une fois cette volée passée, votre adversaire - s'il n'est pas engagé lui-même de son côté – vous chargera en riposte et vous ne pourrez alors plus tirer.

Bien entendu, le nombre de tirs possibles en une volée dépend de l'expérience du tireur dans son arme et ses compétences.



## La Riposte \*

Personne ne se laisse agresser en pleine rue sans réagir. Lorsque vous n'êtes pas connecté, votre personnage ripostera en cas d'agression, que ce soit un vol, une attaque physique ou magique. Ainsi, même si vous n'êtes pas là de la journée vous aurez toujours une chance de vous en sortir.

Attaqué au corps à corps, vous riposterez avec l'arme équipée si celle-ci est une arme de combat rapproché.

Attaqué à distance, votre personnage chargera l'agresseur. Cependant un tireur aguerrie aura peut être le temps de tirer plus d'une fois avant votre arrivée sur lui !

Si vous êtes équipé d'une arme de tir, votre riposte est paramétrable (sous l'onglet donnée personnelle) :

- vous jetez votre arme, et vous ripostez avec une arme sortie du fourreau
- vous jetez votre arme et frappez à mains nues
- vous frappez avec votre arme équipée (déconseillé...)

**Note importante** : la riposte ne s'activera que lorsque vous êtes déconnecté, aussi n'oubliez pas de cliquer sur le bouton '**Déconnexion**' afin de l'activer, sous peine de rester un moment sans riposte avant que le serveur ne détruise lui-même votre session.

## L'entraînement †

En utilisant l'action **Attaquer (2 PA)** ou **Tirer (X PA)** vous pouvez activer une option sous la forme d'une case à cocher : **S'entraîner (+0 PA)**. Vous pouvez ainsi sans surcoût en PA tenter une passe d'arme sur un adversaire, avec les effets suivants :

- Vous n'infligez aucun dommage à votre adversaire
- Vous n'êtes pas engagé avec lui/elle en mêlée
- Votre arme s'use normalement
- L'adversaire ne riposte pas, il ne fait que recevoir l'attaque
- Vous gagnez de l'expérience normalement

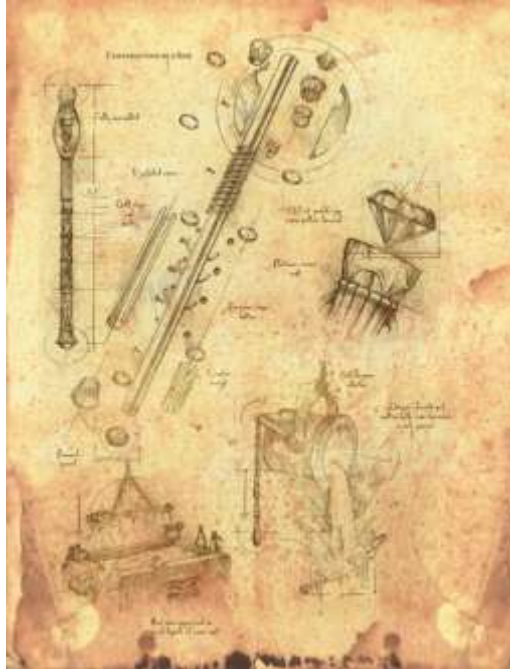
Chaque passe d'entraînement a deux résultats possibles :

- Réussite : vous avez une bonne maîtrise de votre arme et vous avez touché votre adversaire.
- Echec : Votre attaque a raté, vous êtes le seul fautif.

Votre adversaire d'entraînement est passif lors de l'attaque, ce qui lui assure de ne pas abîmer son arme pour rien. Mais libre à lui de tenter lui aussi quelques passes sur vous par la suite !

**Attention !** même pour l'entraînement, la règle d'honneur s'applique. Un court texte de role play est un minimum pour annoncer son action à son adversaire. Bien sûr, il est évident qu'on ne s'entraîne pas en pleine rue avec un inconnu. Le prétexte « mais sinon je perds mes PA sans pexer » est inacceptable, et contraire à la charte et à l'esprit du Monde de Melwar, merci de votre compréhension !

# La Magie



## 1. Le bon usage de la mana

La Mana est une des composantes du corps des Melwans et bien que certains ne s'en rendent pas compte elle leur est indispensable. Certains sont totalement conscients de cela, et sont même capables d'utiliser cette énergie spirituelle pour agir sur le monde physique. Par exemple la mana peut être utilisée pour assister un médecin dans son diagnostic, ou bien par l'ingénieur qui étudie de nouvelles créations... Cependant l'usage de la mana trouve toute sa plénitude dans la maîtrise de l'Art du Tracé, que ce soit celui des mystérieuses Runes Démoniaques ou des puissantes Arcanes.

Si un Melwan, utilisateur des Tracés ou simple guerrier, venait à perdre sa réserve de Mana (i.e : arriver à 0 PM ou moins) son corps et son esprit serait alors plongés dans un coma sans rêve jusqu'à ce que cette réserve spirituelle se remplisse de nouveau. La Mana des Melwans ne se recharge que lorsque le corps de ces derniers est totalement reposé. Dans l'attente de retrouver ses esprits, un melwan dans le coma est une cible de choix au même titre qu'une personne inconsciente suite à des blessures physiques !



## 2. L'Art du Tracé

C'est par ce nom qu'on désigne à la fois l'utilisation des Runes et celui des Arcanes. Cependant ces deux types de tracé ont un fonctionnement différencié, qui a mené indirectement à une incompréhension totale entre les deux castes, et au-delà, aux terribles Guerres de Pouvoirs qui ravagèrent Melwar des siècles auparavant. De vieux textes issus de l'ancien temps de Melwar vous apporteront plus de précision sur cet état de fait.

## 2. Les Arcanes

Durant les années qui ont suivies la fin du conflit entre l'Eglise et les Arcanistes, ces derniers ont immensément amélioré leurs connaissances dans leur domaine de magie. Ils ont étudié l'origine des arcanes, et nombre d'autres domaines liés à la nature et aux sciences. Le savoir et la renommée des arcanistes n'ont cessés de croître durant cette période, ce qui a mené à l'établissement de la Grande Bibliothèque de Bamlion, siège des plus éminents professeurs de Melwar.

Aujourd'hui, les Arcanistes n'ont plus besoin de tracer leurs Arcanes. Lorsque l'arcaniste souhaite utiliser une arcane, il pose simplement la main sur le tracé pour y faire entrer une partie des flux magiques qu'il contrôle. Il peut alors relâcher la puissance de l'Arcane face à la cible qu'ils souhaitent atteindre, par la seule puissance de son esprit.

Contrairement aux Monaärs qui reçoivent leurs runes du Maëlstrom, les Arcanistes doivent rechercher par eux même les Arcanes puis les recopier dans leur grimoire qu'ils gardent précieusement sur eux. Les premiers Arcanistes ont découverts que chacune des Arcanes qu'ils possédaient et maîtrisaient se trouvaient en réalité dans la nature et qu'en cherchant un peu ils leurs étaient aisés de les retrouver. Il est bien sûr évident que tous les Melwans ne sont pas capables de trouver les arcanes naturelles. Il faut en effet un bon sens de la recherche mais aussi et surtout, les connaissances nécessaires pour repérer, par exemple, une Arcane dans un enchevêtrement de lierre. Cette quête perpétuelle de nouvelles arcanes a fait des arcanistes de grands explorateurs et aventuriers.

Les arcanistes utilisent leurs grimoires comme un fantassin son épée longue. Au beau milieu des pires combats, les arcanistes sont capables de faire pleuvoir leur pouvoir. Cela fait d'eux de puissants mages offensifs, ce qui constitue la principale différence avec les monaärs et leurs Runes.

### a. Tracés éphémères

Les arcanes éphémères sont capables d'attaquer le corps ou l'esprit de l'adversaire, par cela entendre les points de vie, les points d'action ou la mana de la cible. Aucune armure conventionnelle ne peut protéger des arcanes.

Les plus communes arcanes éphémères sont celles de Choc, de Fatigue ou de Chaleur, aux effets limités. Mais les plus expérimentés peuvent lancer des tracés dévastateurs comme l'Arcane de Déflagration.



#### **b. Tracés persistants**

La magie arcanique est capable de saper les forces du plus puissant guerrier raldor. Les Arcanes Persistantes se fixent sur la cible et drainent ses forces continuellement, jusqu'à la dissipation du tracé. De nombreuses affectations existent : Atrophie Musculaire, Stupidité, Mauvais Oeil...

### **9. Les Runes**

L'Eglise du Maëlstrom est aujourd'hui la religion la plus présente dans la société melwane, car les monaärs et les templaärs ont été parmi les premiers à prendre en main ce monde en ruines. Ils ont redonnés espoir en l'avenir, et nombre de survivants se sont rangés à leurs côtés et louent le Maëlstrom chaque jour. Les ecclésiastes ont renoué contact avec les arcanistes en ces temps troublés où l'union fait la force. Aujourd'hui les vellétés passées ont été enterrés, mais personnes ne peut dire si cela durera...

La Magie Sacrée a un fonctionnement bien différent mais une puissance comparable. Tandis que les arcanes proviennent des flux naturels palpitants à la surface de Melwar, les Monaärs utilisent les Runes comme vecteur des pouvoirs des Démons du Maëlstrom. Les Monaärs connaissent très peu de Runes et c'est pourquoi vous ne les verrez jamais un vieux grimoire à la main. Lorsqu'un adepte du Maëlstrom est accepté par l'ordre des Monaärs il reçoit alors des Démons sa première Rune



éphémère, la Rune de Bataille. Durant son évolution dans l'ecclésiarchie le Monaär apprendra à enluminer cette Rune pour la rendre plus forte et plus destructrice.



Les ecclésiastes vouent une foi inconditionnelle envers les Démons du Maëlstrom, et les prient régulièrement. Une prière est une période de repos pour l'âme du Monaär, il ne peut prier partout car il lui faut du calme et du temps pour que sa prière soit efficace. Pour la plupart des monaärs seuls les Temples permettent de prier avec sérénité. C'est aussi pour lui l'occasion de se ressourcer en énergie magique.

Lors de ses périodes de prières le Monaär aura la possibilité d'apprendre de nouvelles Runes, si son dévouement et sa foi méritent un tel traitement des Démons. Lorsque cela lui arrive il devra bien réfléchir avant d'accepter ce « cadeau » des Démons car une fois la Rune apprise il ne pourra plus l'oublier et cela lui interdira l'accès à certaines autres Runes. En contrepartie sa puissance dans la rune choisie ne fera qu'augmenter avec le temps ! Ces nouvelles runes permettent aux Monaär de lancer des bénédictions, souvent sur leurs hommes d'armes de l'ordre des Templäars.

Ces Runes persistantes ont un effet différent suivant le Démon affilié à celles-ci. Opinatt octroi une agilité sans pareil, Lutracie une résistance physique, et Piodenn une force surnaturelle. Certaines runes sont cependant non-affiliées, et permettent par exemple d'extasier la foi dans le Maëlstrom, et par la même l'efficacité des pouvoirs démoniaques.

