

A)Les Ondins(par tefeiri)

1°:Les PJ Ondins

M	D3+1
CC	2D10+30
CT	2D10+10
F	D3+1
E	D3+1
B	D3+4
I	2D10+40
A	1
Dex	2D10+10
Cd	2D10+40
Int	2D10+50
Cl	2D10+40
FM	2D10+50
Soc	2D10+20

Langue :

-Luthivàta

-30% Occidental(impossible lors de la première sortie)

Vision nocturne :

-20 mètres

Alignement :

-Loyal

-Bon

-Neutre

-Mauvais

Taille :

-Masculin :1m65+3D10cm

-Féminin :1m60+3D10cm

Psychologie :

-Phobie du feu

Compétences :

-Tous les ondins possèdent automatiquement "Respiration aquatique" et "Nage "en dehors des compétences automatiques(sinon ils meurent). Etant donné ces compétences gratuites ils n'auront qu'1D2 compétences initiales

-Les compétences initiales des ondins sont en priorité "Orientation(sous marine uniquement)". Puis en second au choix "sens de la magie" ou "Sixième sens".

Age :

-12D12/12D20 années .L'âge d'un PJ ondin est donc compris entre 16 et 250 ans .

Points de destin :-1D3

Compétences selon l'âge :

16-30	-	151-170	+2
31-80	+1	171-230	+1
81-110	+2	231-240	-
111-150	+3	241-250	-1

Tableau des compétences initiales :

Jet de dé	Guerrier	Forestier	Filou	Lettré
01-05	Acuité auditive	Acuité auditive	Acuité auditive	Acuité auditive
06-10	Acuité visuelle	Acuité visuelle	Acuité visuelle	Acuité visuelle
11-15	Alphabétisation	Alphabétisation	Ambidextrie	Alphabétisation
16-20	Ambidextrie	Ambidextrie	Bagarre	Ambidextrie
21-25	Chance	-	Baratin	-
26-30	Chant	Chance	Chance	Baratin
31-35	-	Chant	Chant	Calcul mental
36-40	-	-	Corruption	Chance
41-45	Danse	-	-	Chant
46-50	-	Danse	Danse	Cryptographie
51-55	-	Connaissance des plantes marines	-	Connaissance des plantes marines
56-60	Désarmement	-	-	Danse
61-65	-	-	-	Etiquette
66-70	-	Force accrue	Vision nocturne	-
71-75	Esquive	Orientation	Esquive	Force accrue
76-80	Force accrue	Préparation de poisons végétaux	Fuite	Fuite
81-85	Réflexes éclairs	Réflexes éclairs	Force accrue	-
86-90	Résistance accrue	Résistance accrue	Résistance accrue	Résistance accrue
91-95	6°sens	6°sens	Réflexes éclairs	Réflexes éclairs
96-00	Vision nocturne	Vision nocturne	6°sens	6°sens

Table des carrières :

Jet de dé	Guerrier	Forestier	Filou	Lettré
01-05	Combattant embarqué	Chasseur de primes	Joueur professionnel	Apprenti alchimiste
06-10	-	Bûcheron	Bateleur	Apothicaire
11-15	Domestique	Chasseur	Brigand	Apprenti artisan
16-20	-	Batelier	Colporteur	Apprenti sorcier
21-25	Garde	-	Contrebandier	Collecteur d'impôts
26-30	Garde du corps	-	Geôlier	Commerçant
31-35	Gentilhomme	Garde-chasse	Guide racoleur	-
36-40	Gladiateur	Guide convoyeur	Agitateur	Estudiant
41-45	Hors-la-loi	Chercheur de perles	Mendiant	Estudiant en médecine
46-50	Manouvrier	-	Ménestrel	-
51-55	Matelot	Patrouilleur rural	Pilleur de tombes	Initié
56-60	Mercenaire	Péager	Raconteur	Magnétiseur

61-65	Milicien	Pêcheur	-	-
66-70	-	Pilote	Voleur	Prédicateur
71-75	Soldat	Prospecteur	-	Ouvrier Ondin
76-80	-	-	Pillard	-
81-85	-	Trappeur	Gardien du feu	Gardien des sceaux
86-90	Combattant des mers	Chasseur sous-marin	Trafiquant de cadavres	Chercheur d'informations
91-95	-	-	-	Scribe
96-00	-	-	-	Herboriste

-Guerrier :De nombreux ondins deviennent des guerriers grossissant les armées sous marines ou humaines selon leur choix .

-Forestier :Peu d'entre eux vivent dans la nature car les forêts sont inexistantes sous la mer mais les curieux pourront s'inciter aux métiers de la nature .

-Filou :Certains d'entre eux se détournent de la voie indiquée par Luthivà .Ils vivent à l'écart et sont considérés comme des"Pillards" .Ils sont mal vus des ondins mais sont assez nombreux .

-Lettré :Ayant une prédisposition magique, certains pourront se lancer dans les études, ou la magie beaucoup sont curieux et se mélangent avec les humains pour rassasier leur soif de culture et de savoir .

Note :Pour apprendre la plupart des compétences n'existant pas chez les Ondins (même dans le plan de carrière) ils doivent effectuer un test d' Int .

Règles spéciales :

Deux fois par jour un Ondin a besoin de se réhydrater en prenant un bain.

Il peut se faire en eau douce ou salée.

Un Ondin n'ayant pas fait ses deux bains quotidiens fait un test de FM(-5 par bain non pris), la réussite peut lui faire s'en passer, mais un échec signifie qu'il vaudrait mieux qu'il en ait un d'ici une heure a moins de refaire le test avec un -10 par bain. Lors d'un échec de plus de 40, l'Ondin fait un test de Cl, un échec indique un gain d'un point de folie.

Quoi qu'il en soit il est vital ,qu'il en ait au moins un tout les deux jours sous peine de graves problèmes de santé, et cela quel que soit le résultat de son test, l'Ondin concerné réussissant tous ces tests pour ne pas prendre de bain le devra automatiquement au bout de deux jours et fera tout pour l'avoir, quitte a entrer en frénésie en cas d'agression quelconque de la part par exemple de quelqu'un voulant le calmer. C'est une sorte de drogue vitale pour eux leur imposant une certaine dépendance non négligeable.

Comme nous buvons, eux doivent boire de l'eau salée pour entretenir leur corps.

[II :Tout sur les Ondins](#)

1)Généralités :

Ce sont des créatures amphibies ressemblant a des humain avec des écailles bleutées à la place de la peau .Selon les races d'ondins, des rayures ou des taches de différentes couleurs sont présentes sur leur corps .Ils sont les descendants des Slaans anciens .Ils vécurent de nombreuses années dans les océans et commencèrent à en sortir depuis peu, à peu près une dizaine d'années (c'est très peu) .Pendant toutes ces années d'autarcie ils développèrent beaucoup la magie, bien plus que la technologie si bien que la nouvelle génération d'ondins a soif connaissances et de technologie .Ils sortent donc des mers et se mêlent parmi les humains pour étudier et se familiariser avec eux .Ils se mêlent moins aux autres races, bien que ceux souhaitant devenir forestiers se tourneront plus vers les elfes sylvains .Les autres races ne sont pas ignorées mais les ondins préfèrent vivre avec les hommes, ce sont les plus

nombreux et les villes leur appartiennent .Pendant ces années où ils restèrent enfermés dans l'océan ils formèrent des guerriers qui transmirent leur savoir à leur descendants .Les magiciens se perfectionnèrent tellement que les sorciers ondins dépassent en puissance les autres sorciers ;du fait également que leur magie ait évoluée durant des siècles et aussi que les Ondins descendent des Slaans .Cependant' il ne reste chez eux que peu de traces d'ouvrages ou d'objets faits par les Slaans .Leur déesse Luthivà (une ondine) habite leur palais royal et elle a plus de 7000 ans (date du déclin des Slaans et du début des ondins) .Elle les commande et c'est à cause d'elle qu'ils durent rester sous l'eau .Elle prévoyait pour l'époque actuelle un retour des Ondins sur la terre ferme pour enseigner aux autres races la magie qui descend des Slaans .de ce fait, ils monteront une armée cosmopolite et affronteront ensemble le chaos .Mais ce moment n'est pas encore prévu .Les Ondins sont encore très rares (voire inconnus) parmi les peuples au dessus des flots .Les Ondins remontent progressivement, enseignant la magie aux autres races, qui eux leur enseignent la technologie puis ils combattront côte à côte le chaos .Ils font un échange de cultures .Peu de gens sont à présent au courant de l'existence des Ondins mais ceux-ci arrivent et s'installeront bientôt au côté des humains .

Note :Pour faciliter l'histoire, insérez progressivement les Ondins dans vos quêtes, ils sont récents et de plus en plus nombreux à la surface .

Cette génération d'Ondins qui s'aventurent à la surface savent peu de choses de ce qu'il se passe hors de la mer quand ils arrivent la première fois .Ils vont étudier, se mélanger parmi les humains puis redescendre et revenir avec d'autres ainsi de suite .Quand ils seront arrivés à un niveau égal de technologie ils enseigneront des sorts puissants (mais pas la magie Ondine, libre au MJ de créer mais sans abuser)aux enchanteurs et entraîneront des légions d'humains de nains d'elfes et des autres races moins nombreuses pour le combat .Quand ce travail titanesque sera achevé, ils marcheront ensemble vers les terres du chaos pour repousser tous ces monstres dans leur plan d'origine et refermer les portails .C'est le but de Luthivà .En ce qui concerne les autres races, avant que les premiers Ondins n'arrivent ils ignorent complètement leur existence .Ils croient donc tous que la lutte contre le chaos est désespérée . Les Ondins feront peut être pencher la balance de leur côté .

2)Culture :

Ils n'ont pas vraiment de culture, ils obéissent tous à Luthivà .Ils ont conservé des rites Slaans, des chants et des danses mais leur vie fût banalisée à l'entraînement pour les guerriers et à l'apprentissage pour les magiciens .Luthivà dirige ces travaux titanesques depuis toujours mais vient de décider que le moment était venu .Pour eux la vie était peu censée, elle n'était faite que pour aider les autres races .Certains tombèrent dans la dépression voire la folie ...

Ceux ci devinrent des exclus, des pillards .Vivant dans des contrées à l'écart; ils sèment la paille mais se font maîtriser par les forces armées .Tous les Ondins étaient prisonniers des mers, une sorte de bouclier géant infranchissable pour les Ondins était posé au dessus de toutes les cités Ondines qui étaient elles reliées par des canaux eux aussi interdisant la fuite . Un énorme bouclier est encore en dessus de ces boucliers .Les Ondins ne devaient pas être vus, ils auraient attirés bien des soupçons .Leur plan n'aurait pas pu être réalisé si ils étaient sortis avant d'être prêts, ça aurait peut être mal tourné .C'est pour cette raison que Luthivà tient à l'écart les pillards dans des contrées où les boucliers sont encore plus forts car les mauvais esprits ont encore plus envie de fuir .Les boucliers ont été volontairement dissipés par Luthivà pour permettre aux Ondins de pouvoir enfin sortir .Malheureusement de nombreux pillards se sont échappés et restent mauvais même parmi les humains .Les Ondins

du fait d'avoir baigné dans une culture visant à exterminer le chaos ne peuvent tomber chaotiques .Même les Ondins devenant mauvais savent encore répugner le chaos .De ce fait aucun Ondin ne pourra être contrôlé par le chaos ni être croyant d'une divinité du chaos .La culture des Ondins change .Ils ne travaillent plus comme avant (à part l'armée qui grandit encore). Maintenant ils deviennent comme les autres peuples au niveau culture et technologie. Ils peuvent par choix importer des divinités non-chaotiques mais croient tous en Luthivà (à part les pillards)

Note :Pour les Ondins les pillards ne sont pas des pillards proprement dits(la carrière) mais ceux s'étant écartés du droit chemin et ne croyant plus en Luthivà .

3)La vie chez les Ondins :

Comme dit précédemment jusqu'à maintenant les Ondins ne faisaient que s'entraîner (guerriers) et étudier, créer de nouveaux sorts, objets magiques, runes et tout ce qui peut combattre le chaos (magiciens) .Les pillards vivent dans des quartiers exclus et survivent en volant mais ne travaillent pas comme les autres .Les villes sont composées d'un petit temple dédié à Luthivà autour du quel se battissent les maisons .Dans chaque ville se situe un camp d'entraînement .Les quartiers exclus sont en bord des villes .Les villes sont reliées par des couloirs fait de magie qui ne laissent pas passer les Ondins (les murs bien sur).Les villes sont dans des boucliers de magie en forme de bulle .Des portes existent dans ceux ci pour aller chasser hors des villes ou aller récolter des coraux ou des algues .Ce n'est pas une sortie car au dessus de tout le pays Ondin se situe un immense bouclier infranchissable pour les Ondins ainsi que les créatures dépassant 1 mètre environ(pour laisser passer uniquement les poissons, impossible de faire passer un halfeling ou un gnome très petits).Il se situe entre 100 et 200 mètres au dessus des villes mais les boucliers des villes atteignent seulement 50 à 70 mètres au dessus du sol marin .Les maisons et bâtiments sont presque tous des rochers ou des coraux creusés .Certaines grandes architectures sont en pierre tels des édifices humains mais se maintiennent en place par des moyens magiques .Généralement les Ondins marchent sur le sol marin, ils ne nagent vraiment que pour remonter à la surface (depuis peu donc) ou pour sortir des villes et atteindre la zone entre les 2 boucliers (pour aller chasser par exemple).Le grand bouclier a disparu quand Luthivà donna l'ordre de remonter à la surface . Ils peuvent donc sortir par les portes des villes .Ces portes ne peuvent être ouvertes ou fermées que par des enchanteurs .

4)La hiérarchie Ondine :

dans la ville, au dessus de la classe moyenne devenant pour la plupart soldats,(nommés combattants des mers)il y a les chefs de ville ondine, qui sont directement gouvernés par Luthivà .Dans l'armée, au dessus des combattants des mers il y a les chefs de troupes Ondins puis les gardiens du temple des mers qui sont tous des employés qui travaillent dans le temple de Luthivà .Ce grade n'est atteint qu'à la fin de la carrière car d'abord ils sont considérés comme hauts généraux puis entament un métier normal pour travailler au temple des mers en temps que serveur, ouvrier, simple garde, cuisinier...

Tous les proches de Luthivà doivent être capables de la défendre c'est pour ça que des hauts généraux deviennent de simples ouvriers pour travailler dans son temple et la défendre au cas ou .Ces employés sont alors considérés comme gardiens du temple des mers alors qu'en fait ils ne le sont plus .Ceux qui se font remarquer par la déesse en bien (bien sur)peuvent être désignés (peuvent c'est tout, ils sont très rares) pour être des gardiens personnels de la déesse des mers .Ils ne sont pas plus d'une dizaine qui se relaient pour l'assister en permanence dans chacun de ses déplacements .Ce sont de très valeureux combattants qui sont prêts à sacrifier leur vie pour leur déesse .C'est l'ultime grade en dessous de Luthivà .

5)A propos des Slaans anciens :

Les Ondins ont été créés juste avant la fin des Slaans qui les placèrent au fond des eaux . C'est l'ultime race, la race parfaite .Elle devait rester cachée pour sauver les autres races lors du combat final qui s'oppose au chaos .Luthivà connut les Slaans dans sa jeunesse puis fut envoyée sous l'eau .Les Slaans l'aidèrent à bâtir les premières citées qui devinrent les plus grandes puis Luthivà enfanta les premiers Ondins, ascendants des actuels Ondins .Les Ondins bâtirent de nouvelles cités sur le modèle des anciennes .C'est l'un des seuls héritages des Slaans .Ils restent peu d'objets Slaans aux Ondins car ils partirent en Lustranie lors de la naissance des premiers Ondins .

Il reste dit-on des anciens vestiges de la civilisation Slaane en Lustranie ; voire des Slaans qui vivent (ou survivent) cachés ...

III :Luthivà Déesse mère des Ondins

Description :

Mère des Ondins, elle fut créée il y a plus de 7000 ans par les Slaans .Elle vit encore dans le temple des mers ou elle a gardée sa jeunesse et sa beauté originelle .

Alignement :

Loyal

Symboles :

Le symbole de Luthivà est une bulle enfermant un poisson .Les clercs de Luthivà(rares soient-ils)portent un sceau royal sur une bague en nacre .

Zone d'influence :

Xaomù le pays Ondin

Temples :

Le temple de la déesse des mers (sa demeure) est le principal mais d'autres plus petits sont présents dans chaque ville .Le temple des mers est à Luthivàla, la capitale du Xaomù.

Amis et ennemis :

Il est dans le destin des Ondins de s'allier avec les autres races pour combattre le chaos .

Jours sacrés :

Aucun jour n'est sacré mais à la naissance de chaque enfant, les parents doivent aller prier dans un temple de Luthivà .

Conditions requises pour le culte :

Tous les Ondins sont sensés y appartenir bien que les pillards aient quittés cette voie et créent des troubles parmi la société Ondine .Aucun personnage d'une autre race (à moins d'avoir prouvé sa valeur à Luthivà en personne)ne peut vraiment appartenir au culte .

Cependant ils sont de plus en plus depuis que les Ondins sont apparus sur les côtes des divers continents .

Commandements :

*Exterminer le chaos chaque fois que possible

*Favoriser l'alliance des Ondins avec les autres peuples grâce à des échanges de culture aussi bien technologiques que magiques .

Utilisation des sorts :

Les clercs de Luthivà peuvent utiliser la magie mineure, illusoire, bataille et élémentaire pour tout sort à base s'eau ou de poison ou les auras et zones (bien sur les élémentaux invoqués ne seront que d'eau) .

Compétences :

Les clercs de Luthivà possèdent initialement nage et respiration aquatique(s'il s'agit de non ondins) .A n'importe quel niveau les clercs de Luthivà peuvent apprendre normalement comme compétence :

- Connaissance des plantes aquatiques
- Langage hermétique Slaan ancien
- 6°sens
- Préparation de poisons

Epreuves :

Aucune épreuve n'est imposée pour une faute à moins qu'elle ne soit très grave(meurtre d'un Ondin ou d'un allié)dans ce cas c'est le bannissement des terres Ondines et du culte . Luthivà pense que la plupart des erreurs peuvent être rachetées .Ainsi elle laisse toujours une seconde chance aux pillards .

Grâces divines :

Respiration aquatique, Nage, 6°sens, Acuité auditive, Acuité visuelle, Sens de la magie, Conscience de la magie .Elle peut favoriser les tests de risque (pour la nage) et les tests de contre-magie .Elle peut également donner une résistance au chaos sous quelque forme qui soit.

B)Carrières

Chef de ville ondine

Description :

Ils sont plus ou moins les nobles locaux .Ils veillent au bon fonctionnement de la ville .Ils n'ont pas énormément de travail mais sortent rarement de leur ville sauf pour aller aux réunions du temple des mers .Il est donc rare qu'un PJ devienne chef de ville ondine .

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10		+10	+20	+10	+10	+10	+20

Dotations :

- Un petit palais ayant office de mairie
- 2D10employés
- Insigne royal
- Vêtements coûteux
- arme simple
- Insignes militaires(si il vient d'une carrière de guerrier Ondin)

Compétences :

- Alphabétisation
- Baratin
- Charisme
- Etiquette
- Héraldique(Ondine uniquement)
- Sens de la répartie
- Eloquence
- Histoire(Ondine seulement)
- Langue étrangère

Carrière d'origine :

- Chef de troupe Ondin
- Gardien des sceaux
- Gentilhomme
- Initié de Luthivà
- Chevaucheur d'Hippocampe

Débouchés :

- Gardien du temple des mers
- Avoué
- Gardien des sceaux
- Gentilhomme

Combattant des mers

Description :

Ce sont de puissants guerriers formant de nombreux régiments .Ils sont sous les ordres de chefs de troupes Ondins .Ils sont entraînés de manière à ne craindre ni même ressentir parfois ni peur, ni douleur, ni pitié pour leurs ennemis .Ce sont des machines de guerre sur pieds .Ils s'entraînent dans de grandes casernes en bordure des villes .Certains accompagnent les chevaucheurs d'Hippocampes leur servant d'écuyers.

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+10	+1		+3	+10	+1	+10	+10		+20		

Dotations :

- Hallebarde ou épée géante (parfois les deux)
- Uniforme de l'armée des mers
- Lance

Compétences :

- Bagarre
- Coups puissants
- Coups assommants
- Coups précis
- Désarmement
- Esquive
- Spé :armes d'hasts
- Spé :armes à 2 mains
- 40%Réflexes éclairs
- 10%Equitation d'Hippocampe (uniquement pour ceux au service de chevaucheurs d'Hippocampes)

Carrière d'origine :

- Carrière de base
- Chasseur sous-marin

Débouchés :

- Capitaine mercenaire
- Champion de justice
- Chef de troupe Ondin
- Chevaucheur d'Hippocampes

-Chasseur sous-marin

Chef de troupe Ondin

Description :

Les plus déterminés montent en grade et deviennent chef de troupe ondin .Les plus flemmards d'entre eux restent dans un bureau supervisant les entraînements et éventuels conflits en attendant leur salaire mais d'autres dirigent sur le terrain se battant parfois aux côtés des combattants des mers .A force de rudes entraînements ils se perfectionnent essayant de devenir gardiens du temple des mers .

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+30	+20	+2	+1	+4	+20	+2	+20	+20	+10	+20		

Dotations :

- Un régiment d'une vingtaine ou d'une centaine d'hommes (ça varie en fonction des missions)
- Uniforme de l'armée des mers
- Lance
- Fléau à deux mains (pour ceux sur le terrain)
- Insigne militaire
- Etendard de l'armée locale

Compétences :

- Stratégie
- Tactique
- Héraldique (pour ceux du bureau)
- Etiquette (pour ceux du bureau)
- Spé :armes articulées (pour ceux sur le terrain)
- Langage secret :jargon des batailles (pour ceux sur le terrain)

Carrière d'origine :

- Combattant des mers
- Gardien des sceaux

Débouchés :

- Chef de ville ondine (pour ceux du bureau)
- Champion de justice
- Gardien des sceaux
- Gardien du temple des mers (pour ceux sur le terrain)

Gardien du temple des mers

Description :

Ils sont considérés en tant que hauts généraux puis gardien du temple des mers lorsqu'ils ont achevés la carrière en entier .Ce sont des guerriers très puissants qui commandent des armées et lorsqu'ils sont des gardiens du temple des mers entament une carrière commune d'employé (garde, cuisinier, domestique ou autre...)et gardent le temple des mers .Ils sont prêts a sacrifier leur vie pour leur déesse .Elle veut que tous ses proches soient capables de la défendre .S'ils se font remarquer par la déesse, elle peut (et elle seule) décider de les nommer gardiens personnels de la déesse des mers .Mais c'est presque impossible pour des PJ (beaucoup en rêvent) .Avant d'atteindre ce grade ils doivent d'abord achever au moins une carrière commune d' "employé " avant de pouvoir être nommé .Il est rare qu'elle désigne un nouvel individu .En plus ce n'est pas en la protégeant d'un danger quelconque

(même un cas de force majeure) qu'ils peuvent être nommés .Après tout, la protéger est leur devoir .Ils doivent néanmoins rester dans la capitale et prêter un serment d'allégeance à Luthivà .Ceux qui ne font pas de carrière d'employé a la fin de cette carrière sont très mal vus car ils sont considérés comme des lâches, mais ils sont rares car c'est un honneur de travailler au temple des mers aux yeux des Ondins .Le temple des mers possède une centaine de ces "employés" gardiens du temple des mers .

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+40	+30	+3	+2	+6	+30	+3	+20	+30	+20	+30	+10	+10

Dotations :

- Armure de plates complète décorative
- Insigne royale
- Hallebarde
- Cape azure
- Lance

Compétences :

- Etiquette
- Alphabétisation
- Héraldique
- Immunité à la peur
- Immunité au poison

Carrière d'origine :

- Chef de villes
- Chef de troupe ondine

Débouchés :

- Gardien personnel de la déesse des mers (théoriquement)
- Toute carrière de base ayant office d' "employé"

[Gardien personnel de la déesse des mers](#)

Description :

Ils ne sont jamais plus d'une dizaine et certains en sont désignés généralement à la mort ou au licenciement d'un des autres .Il y'en a toujours au moins un avec elle et ils se relaient toute la journée pour l'assister dans chacun de ses déplacements .Elle exige d'eux une intense condition physique et un mental d'acier .Pas question de détourner son attention ailleurs que sur la déesse sauf pour veiller aux alentours .C'est un métier difficile car il faut toujours être disponible en cas de besoin .Leurs éventuelles erreurs sont lourdement punies et ils se retrouvent au grade de combattant des mers et doivent remonter normalement en payant les points d'expérience nécessaires aux changements de carrières s'ils tiennent a revenir haut placé .Il est rare qu'ils puissent être désignés une seconde fois . Certains qui se font licencier finissent par s'allier aux pillards pour exprimer cette injustice .Si elle reconnaît qu'elle a fait une erreur ils peuvent revenir au stade de gardiens du temple des mers .Dans tous les cas s'ils veulent revenir à leur haut poste ils doivent faire en entier une autre carrière d'employé .

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+40	+40	+3	+3	+8	+40	+3	+30	+40	+20	+40	+20	+20

Dotations :

- Armes de prédilection

-Armure de plates complète stylisée

-Insigne royal

-Cape azure décorée

Compétences :

-Immunité a la terreur

-Immunité aux maladies

-Autorité(bien que cette compétence soit rarement utilisée)

-Détection des émotions (eux ont +40 aux tests de dissimulation des émotions)

-Eloquence

-Etiquette

-Baratin

-Alphabétisation

-Sens de la magie

-Connaissance des sceaux

-Sens de la répartie

-Réflexes de combat

-Spé :armes à 2 mains

-Spé :armes de parade

-Spé :armes de poing

-Spé :armes articulées

-Spé :armes d'hasts

-Spé :armes de jet

Carrière d'origine :

-Spécial

Débouchés

-Aucun(sauf en cas de licenciement)

-Ils peuvent abandonner volontairement mais uniquement pour devenir gardien des sceaux sinon ils sont très mal vus.

Pillard

Description :

Ce sont ceux s'étant détournés du droit chemin souvent par choix .Ils vivent exclus n'hésitant pas à attaquer ni Ondin ni, Humain, ni autre .Ils intègrent souvent des guildes de voleurs parmi les humains .Ils rendent cependant jaloux les autres du fait qu'ils soient aussi forts que des guerriers en étant filous.

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+20	+1		+2	+10	+1	+10		+10	+10		

Dotations :

-Epée batarde

-Tatouages en encre marine

-Bouclier

-Garrot

-Chemise de mailles

-Corde de 10 mètres

Compétences :

- Adresse au tir
- Déplacement silencieux rural
- Déplacement silencieux urbain
- Camouflage rural
- Camouflage urbain
- Corruption
- Escalade
- Escamotage
- Fuite

Carrière d'origine :

- Carrière de base

Débouchés :

- Espion
- Assassin
- Bourreau
- Bandit de grand chemin

Gardien des sceaux

Description :

Ce sont en quelque sorte les apprentis à la magie ondine .Ils ont la connaissance des sceaux, runes ondines invisibles, remarquables uniquement avec la connaissance des sceaux ou la conscience de la magie .Le sens de la magie n'indique pas l'objet comme magique (bien qu'il le soit) mais prête à l'enchanteur à confusion .Il ressent quand même une magie masquée même s'ils ne peuvent l'associer en tant que telle .La connaissance des sceaux permet d'affirmer de quel sceau il s'agit alors que la conscience de la magie on ressent juste quelque chose de magique .Le sceau n'est pas gravé ;c'est un symbole magique invisible appliqué à l'objet .

Les gardiens des sceaux passent des journées dans les bibliothèques pour apprendre des sceaux et garder secret cette connaissance .Les sceaux sont comme la magie .Ils sont appris au prix de 50 PE pour les sceaux mineurs jusqu'au niveau 5 pour 500 PE (100 par niveau) .Les sorts de magie ondine sont basés sur la même échelle de PE que les sorts normaux(50 mineurs et 200 par niveau du sort) .

Les sorciers ondins apprennent leur magie dans des facs fonctionnant à peu près comme celles des humains .Elles sont toutes pareilles et il n'existe pas de rivalité entre elles .Il n'y a pas de système maître-apprenti, tous les élèves sont en quelque sorte les apprentis de leurs profs .Ils ont 2D6 PM comme apprentis et 4D6 PM par niveau du fait qu'ils assimilent mieux la magie .Ils n'utilisent jamais de parchemins mais les grimoires existent uniquement pour apprendre les sorts et les sceaux .

L'enseignement est gratuit ainsi que les sorts et les sceaux mais il faut passer un gros examen ardu à l'entrée de la fac .Ils n'ont pas les mêmes savoirs que les humains donc les sorts de magie mineure appris seront rarement les mêmes appris que les humains .Ils comment (en carrière de base uniquement) avec la connaissance d'un sort et d'un sceau .A chaque niveau ils doivent apprendre au moins deux sorts et un sceau .

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1			+10		+10		+10	

Dotations :

- aucune

Compétences :

- Alphabétisation
- Incantation :Magie mineure
- Langage hermétique :Magikane
- Sens de la magie
- Tissage d'un sceau mineur
- 20%Langage secret :Classique
- 20%Connaissance des parchemins

Carrière d'origine :

- Carrière de base
- Chercheur d'informations

Débouchés :

- Chef de ville ondine
- Chef de troupe ondine
- Mage des mers Niv1
- Chercheur d'informations

Mage des mers

Description :

Ayant un peu évolués avec l'échange de connaissances avec les autres races, ils demeurent quand même de puissants enchanteurs connaissant d'antiques secrets et rituels .Ils sont craints des autres races .Beaucoup d'académies humaines s'intéressent à eux bien que l'empereur ne considère pas encore les ondins comme citoyens de l'empire pour ceux y résidant

Ils ont la possibilité d'obtenir une licence spéciale de la part des académies humaines bien que les mages des mers trouvent cette pratique absurde .Les répurgateurs ainsi que les gens normaux préfèrent éviter les ondins par pure xénophobie teintée de mépris .Théoriquement ils n'ont pas de problèmes avec les répurgateurs ou les autorités bien que les gens des campagnes soient réticents à l'importation de ces étranges gens .

Plan de carrière :

Niv	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1						+2	+10		+10		+10		+10	
2		+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	
3		+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	
4		+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+40	+30	+40	+10
5		+20	+10	+1	+2	+5	+40	+1	+30	+40	+40	+40	+40	+20

Dotations :

- Longue robe ornée de motifs azurs
- arme simple
- Hallebarde(au niveau 5)

Compétences :

Niv1 :

- Incantations :Magie Ondine Niv1
- Tissage de sceau rang 2
- Connaissance des parchemins
- Connaissance des plantes sous-marines

-Langage secret :Classique

Niv2 :

-Incantations :Magie Ondine Niv2

-Tissage de sceau de rang 2

-Méditation

-Conscience de la magie

-Langage hermétique :Arcanes Ondines

Niv3 :

-Incantations :Magie Ondine Niv3

-Tissage de sceau rang 3

-Préparation de poisons

-Identification des objets magiques

-Langage hermétique :Slaan ancien

Niv4 :

-Incantations :Magie Ondine Niv4

-Tissage de sceau rang 4

-Fabrication de potions

-Evaluation

-Divination :Encre marine

Niv5 :

-Incantations :Magie Ondine Niv5

-Tissage de sceau rang 5

-Fabrication d'objets magiques

-Calcul mental

-Joaillerie

-Chimie

-Autorité

-Spé :Armes d'hasts

Carrière d'origine :

-Gardien des sceaux

Débouchés :

-Mage des mers niveau supérieur

-Apprenti sorcier (Comme la magie humaine n'a pas les mêmes bases ;pour commencer un tel enseignement ils doivent reprendre dès le début .Mais peu optent pour la magie humaine ou elfique ; la leur est plus puissante)

[Chevaucheur d'Hippocampes](#)

Description :

Les chevaucheurs d'Hippocampes forment une unité de surveillance sous-marine car, en effet les Hippocampes ne peuvent sortir de l'eau. Ils forment comme une police pour les Ondins et gardent aussi les environs des cités sous-marines. La rapidité des Hippocampes leur permet d'aller très vite sans s'épuiser afin d'intervenir plus rapidement là où ils se rendent. Ils sont adroits à lancer des tridents comme des javelots mais savent aussi aisément s'en servir comme arme de mêlée. Les meilleurs peuvent entrer dans l'Elite du trident Turquoise, un rang haut placé surveillant les environs de la capitale. Ils sont aussi à l'aise sur un champ de bataille sous marin de leur rapidité que de leur efficacité.

	+30	+40	+2	+2	+5	+30	+2	+40	+30			+10	
--	-----	-----	----	----	----	-----	----	-----	-----	--	--	-----	--

Dotations :

-Un trident (arme d'Hast considéré comme une lance de cavalerie en chargeant, sinon comme une lance et pouvant être lancée tel un javelot)

-Casque en or

-Hippocampe dressé et harnaché

-Cotte de mailles

-Insigne royal

-carte de Xaomù

Compétences :

-Coups précis

-Equitation : Hippocampe

-Spé : armes de jet

-Spé : armes d'Hasts

-Alphabétisation

-Cartographie

-Géographie sous-marine

Carrière d'origine :

-Chevaucheur d'Hippocampe

-Dresseur d'Hippocampe

Débouchés :

-Aucun

Chasseur sous-marin

Description :

Ils s'aventurent dans les grands coraux à la recherche de nourriture, que ce soit des poissons, fruits de mer divers ou encore des algues. Ils ne s'aventurent guère loin car les landes désertiques abyssales sont immenses et il est facile de s'y perdre. Ils connaissent la faune et la flore océane comme nul autre mis à part les grands mages des mers.

Ils, sont essentiels dans les villes Ondines car ce sont eux qui fournissent la nourriture sur le marché sous-marin.

Ils sont assez nombreux à exercer cette profession et ne sont jamais seuls, on retrouve plus vite son chemin à plusieurs. Certains vont chercher des produits spécifiques ce qui les oblige à s'aventurer loin. Ils peuvent louer les services de bandes de pillards qui ne leur refusent pas leur aide en échange de sommes d'or, et cela même s'ils n'ont pas la même opinion politique.

C'est souvent nécessaire dans les zones à prédateurs.

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10							+10		+10			+10

Dotations :

-Un grand sac en algues

-une dague en coquillage coupant

-2D3 plantes sous-marines

-2D6 couronnes

Compétences :

-Connaissance des plantes sous-marines

-Connaissance des animaux sous-marins

- Orientation sous-marine
- Camouflage rural
- Déplacement silencieux rural

Carrières précédentes :

- Carrière de base
- Combattant des mers

Débouchés :

- Chercheur d'informations
- Combattant des mers
- Pillard

Chercheur d'informations

Description :

Les chercheurs d'informations font office d'explorateurs, archéologues, archivistes et parfois même courriers.

Ils ont beaucoup de connaissances diverses et sont honorés par l'Etat Ondin.

Si bien qu'ils font parfois office de portes parole en dehors des mers.

Ils étudient dans des universités sous marines lorsqu'ils ne sont pas en mission.

Certains travaillent pour leur propre compte, fouillent des épaves, cherchent des algues rares, entretiennent des bibliothèques ; mais peuvent autant travailler pour un chef de ville en temps que courrier entre les villes Ondines.

Quelquefois ils explorent à l'aide de chevaucheurs d'Hippocampes des abysses inexplorés en quête de trésors coulés depuis la surface.

Ils font aussi office de docteurs dans les cités Ondines, bien qu'ils soient rarement appelés.

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10							+10	+10	+20		+10	+10

Dotations :

- Cartes sous marines diverses
- 1D4 livres en algues
- Sac en algues
- dague en coquillage
- 1D3 harpons

Compétences :

- Cartographie
- Chimie
- Métallurgie
- Spé : armes de jet
- Alphabétisation
- Connaissance des plantes sous-marines
- Orientation sous-marine
- Déplacement silencieux rural
- Pathologie
- Traumatologie
- Chirurgie
- Préparation de poisons
- Connaissance des parchemins

Carrières précédentes :

- Carrière de base
- Gardien des sceaux

Débouchés :

- Gardien des sceaux
- Explorateur
- Courrier
- Herboriste
- Prospecteur
- Médecin

Dresseur d'Hippocampe

Description :

Ils dressent les Hippocampes qui serviront aux chevaucheurs d'Hippocampes et en font une sorte d'élevage. Avant ils allaient en chercher sauvages et surtout jeunes, ils sélectionnaient les meilleurs mais aujourd'hui cette pratique prend trop de temps, ils les élèvent eux mêmes et les entraînent.

Les dresseurs d'Hippocampes sont tous d'anciens chevaucheurs d'Hippocampes qui finissent leur vie paisiblement bien que certains ayant une haute renommée sont nommés dans l'Elite du trident Turquoise. Ils apprennent plus ou moins à communiquer avec eux par signaux, il n'y a pas d'apprentissage proprement dit, c'est l'expérience et la vie passée à leur côté qui les rend des bons dresseurs.

Chaque écurie est répertoriée dans la grande bibliothèque de Luthivàla et chaque symbole de chaque écurie est un javelot stylisé différemment.

Certains le font graver de motifs divers, d'autres l'ornent de coquillages, d'autres le mettent en armoiries avec d'autres armes.

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
						+10		+10	+30	+10	+10	+10	+30

Dotations :

- Une écurie sous marine
- 2D2 Hippocampes à entraîner
- Un trident stylisé (qu'ils conservent en porte bonheur et qui représente leur écurie)
- 1D4 ouvriers Ondins

Compétences :

- Dressage : Hippocampes
- Equitation : Hippocampes
- Alphabétisation
- Emprise sur les animaux sous-marins
- Soin des animaux sous marins
- Etiquette

Carrières d'origine :

- Chevaucheur d'Hippocampes

Débouchés :

- Ecuyer
- Elite du trident Turquoise
- Dresseur
- Gentilhomme

Ouvrier Ondin

Description :

Contrairement aux ouvriers hors des mers, ceux-ci sont plus des artisans que des ouvriers. Ils peuvent être aussi bien employés par un particulier que par l'Etat et sont considérés à l'égal des autres Ondins et non pas en dessous. Ils sont assez cultivés et sont polytechniciens, ils peuvent aussi bien faire dans la construction, le maintien, le nettoyage que de simples porteurs. Le travail n'a pas l'air de les épuiser autant que les ouvriers des autres races, cela vient surtout des cultures. Certains font office d'agriculteurs, cultivant des algues comestibles dans des sortes de champs en dehors des villes.

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1	+1		+10		+10			

Dotations :

- 1D4 outils divers en fer
- une bouteille de liqueur marine

Compétences :

- Travail des matériaux sous-marins
- 50% Alphabétisation
- 50% Travail du métal
- 40% Ambidextrie
- 40% Agriculture sous-marine
- 20% Calcul mental
- 10% Résistance accrue
- 10% Force accrue

Carrière d'origine :

- Carrière de base

Débouchés :

- Apprenti artisan
- Manouvrier
- Domestique

Gardiens du feu

Description :

Une longue chaîne de monts de feu traverse Xaomù, cette chaîne est nommée la fosse de feu, car au sommet de ces montagnes s'étend une fosse allant du nord au sud bien au delà des frontières de Xaomù cette fosse sépare le pays en deux mais des tunnels magiques passent au dessus sans danger.

Cette fosse inspire la crainte aux Ondins car ils sont sensibles à la chaleur et ont peur du feu à l'air libre. Chaque jour les Ondins morts sont confiés aux Gardiens du feu.

Ces gardiens du feu ont une robe rouge orangée très grande, et, lorsqu'ils se déplacent dans l'eau on dirait du feu les consumants. Ils font les soins post-mortuaires aux victimes afin de les embellir une dernière fois. Puis ils entament une marche sur les flancs de ces montagnes portant les cadavres dans des robes transparentes, et, arrivés au sommet procèdent à une cérémonie religieuse où à la fin les cadavres sont jetés dans la fosse de feu.

Chaque jour et dans chaque ville proche de la fosse de feu cette cérémonie a lieu.

Seuls les gardiens du feu ont le droit d'y participer, ils sont bénis par Luthivà et ont pour mission d'emmener les morts vers leur ultime voyage.

Ce rituel est extrêmement sacré et le violer est passible d'un emprisonnement immédiat. Les villes trop loin des monts de feu confient leurs morts aux gardiens de feu des villes voisines.

Ainsi le rôle des gardiens de feu est aussi un rôle de recensement, ils passent dans les villes pour demander les morts et les transportent jusque dans la leur. Cette coutume macabre est assez mal vue hors de l'eau. mais les Ondins n'ont pas la même conception de la mort que les autres races, pour eux c'est un accomplissement.

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1						+20		+10

Dotations :

-Robes de cérémonies larges et couleur feu

Compétences :

- immunité à la peur
- Alphabétisation
- Connaissance des parchemins
- Théologie
- Sens de la magie
- Traumatologie
- Chirurgie

Carrières d'origine :

-Carrière de base

Débouchés :

- Pillard
- Initié de Luthivà
- Initié de Morr
- Apprenti-sorcier

Chercheur de perles

Description :

Avant que la couronne ne soit acceptée dans Xaomù, la perle était la monnaie, les chasseurs de perles étaient beaucoup plus nombreux. Elles étaient précieuses et servaient autant à commercer qu'à orner sur des habits en bijoux.

Malheureusement ce métier est devenu rare, les perles ne sont plus que décoratives.

Elles sont vendues comme la nourriture sur le marché de chaque matin dans chaque cité de Xaomù. A part les perles et la nourriture, on peut trouver sur le marché des quantités d'objets exceptionnels sur des stands tenus par des Chercheurs d'informations.

Certains préfèrent élever des huîtres eux-mêmes mais elles ne donnent que de maigres récoltes en perles.

Les huîtres sauvages sont beaucoup plus grosses et plus dangereuses et fournissent des perles de meilleure taille et qualité.

A l'entrée du palais de la Déesse des mers, au dessus du porche, il y a une immense perle de la taille de 2 ou 3 Ondins.

Elle a toujours été là et personne ne sait d'où elle vient. En tout cas tout chasseur de perles rêve d'énormes perles, le problème est l'huître qui la garde...

Ainsi que le transport de la perle elle-même.

Une perle de taille moyenne peut être revendue à 2 couronnes.

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1			+10					

Dotations :

- Un sac en corail
- Des gants en algues
- Une pince en fer
- 1D3 outils divers
- 1D10 perles ne dépassant pas les 2 couronnes chacun.
- Une dague en coquillage
- Un appareil de mesure pour la taille des perles

Compétences :

- Commerce
- Evaluation
- Numismatique
- Alphabétisation
- Camouflage rural

Carrière d'origine :

- Carrière de base

Débouchés :

- Commerçant
- Gentilhomme
- Marchand

[C\)Magie Ondine et sceaux](#)

La magie Ondine comprend en plus des sorts de magie ondine tous les sorts élémentaires ou de bataille concernant l'eau ou le poison .Ces sorts ne peuvent être appris qu'avec des humains car les ondins ne connaissent pas cette magie .Après une dizaine d'années passées avec des sorciers humains le mage des mers ayant atteint le niveau 5 peut apprendre n'importe quel sort de magie de bataille à part ceux spécialisés (ceux des couleurs de magie).

Les sorts comme boule de feu, éclair ou explosion (avec des détonations ou du feu) font peur aux Ondins et ne peuvent être appris (voir les PJ Ondins).

Les sorts de magie Ondine ne peuvent être appris par des non mage des mers .Excepté la magie mineure qui demande l'enseignement par un ondin connaissant le sort .Les sorciers ondins s'entraînent dans des dômes spéciaux construits à l'air libre dans les sous-sols de leurs universités .Ils servent à s'entraîner a utiliser de la magie à l'air libre .

Certains ne marchent que sous l'eau mais la plupart servent aussi bien sous que sur l'eau . Ils sont majoritairement liés à l'eau et au poison .

[1°:Magie Ondine :](#)

[Encre](#)

- Niveau :Mineur
- PM :3

-Portée :12 mètres

-Durée :instantané

-Composants :Un peu d'encre marine

-Effets :La cible à de l'encre dans les yeux .Ce n'est pas nocif ni dangereux mais elle perd
-1/-10 dans toutes ses caractéristiques .ce sort n'est pas cumulable .

Création d'un poisson

-Niveau :mineur

-PM :2

-Portée :personnel

-Durée :instantané

-Composants :un peu d'eau

-Effets :Ce sort fait apparaître un petit poisson (maximum 30cm de long).Il est choisi par le MJ qui peut être imaginaire(truite, saumon, piranha ...).

Affaiblissement de poison

Identique à celui décrit dans les royaumes de la sorcellerie.

Zone sans courant

-Niveau :Mineur

-PM :2

-Portée :personnel

-Durée :une heure

-Composants :un morceau d'algue

-Effets :Ce sort permet de créer une zone de 12 mètres centrée sur l'enchanteur dans laquelle aucun courant ne s'applique aux cibles (à part les forts courants et ceux générés par le sort "courant marin").Ce sort ne fonctionne que sous l'eau .

Guérison mineure

Identique à celui décrit dans les royaumes de la sorcellerie .

Vision dans l'eau

-Niveau :Mineur

-PM :2

-Portée :personnel

-Durée :une heure

-Composants :Un brin d'algue phosphorescente (réutilisable)

-Effets :Ce sort permet à l'enchanteur de voir jusqu'à 30 mètres dans des eaux troubles ou très sombres, a des endroits très profonds .ce sort ne fonctionne que sous l'eau .

Eau chaude

Identique à zone de chaleur ne fonctionne que sur l'eau par simple toucher (d'ou est centrée la zone).Il ne coûte cependant qu'un point de magie .

Eau froide

Identique à zone de froid ne fonctionne que sur l'eau par simple toucher (d'ou est centrée la zone).Il ne coûte cependant qu'un point de magie .

Zone de courage

-Niveau :Mineur

-PM :2

-Portée :personnel

-Durée :une heure

-Composants :un petit étendard

-Effets :Ce sort créé un zone de 12m centrée sur l'enchanteur dans laquelle tous ses alliés disposent de +10 en Cl .

Cellule de sensibilité

-Niveau :Mineur

-PM :2

-Portée :Toucher

-Durée :Jusqu'à déclenchement

-Composants :Un petit caillou du fond marin

-Effets :Ce sort appliqué sur le caillou se déclenche 5 tours plus tard ; à partir de ce moment, dès que la pierre ressent un courant marin (provoqué par exemple par le passage de quelqu'un ou d'un gros poisson).L'enchanteur est prévenu par un petit signal sonore que lui seul entend. Par contre si le caillou est dans un endroit avec un fort courant, il se déclenche automatiquement .Ce sort ne fonctionne que sous l'eau .

Repousser un poisson

-Niveau :Mineur

-PM :1

-Portée :12 mètres

-Durée :instantané

-Composants :Une arrête de poisson

-Effets :Ce sort provoque chez le poisson ou le banc (maximum un mètre cube) la peur de l'enchanteur .Il ne provoque la peur qu'a ceux ci et non pas à toutes les créatures de ce type présents à ce moment .Il n'agit pas sur les poissons ayant une taille supérieure à 30cm.

Soin d'un poisson

-Niveau :Mineur

-PM :1

-Portée :1 mètre

-Durée :permanent

-Composants :Un peu de plancton

-Effets :Ce sort restitue 1D3 points de blessure à un poisson légèrement blessé .Il n'amène pas au dessus de son niveau de blessures original .Ce sort n'affecte pas les poissons ayant une taille supérieure à 30cm .

Bulles

-Niveau :Mineur

-PM :1

-Portée :personnel

-Durée :1 round

-Composants :Un morceau de savon à mâcher durant l'incantation

-Effets :Durant un round après le lancement du sort de bulles de taille moyennes de 2cm de diamètre s'échappent de la bouche de l'enchanteur et remontent en direction de la surface .ce sort ce sort qui paraît sans utilité peut être lancé pour indiquer sa présence a ceux à la surface par exemple .Lancé à l'air libre les bulles s'envoleront comme des bulles de savon .

Construction sous-marine

-Niveau :

-PM :2

-Portée :48m

-Durée : Jusqu'à destruction

-Effets : Ce sort est utilisé pour fixer entre eux les matériaux d'une construction sou-marine et les rend plus résistants à l'eau. Il doit être lancé sur la structure après sa construction terminée par les Ouvriers. Quelquefois les mages sont appelés a finir une maison par exemple en lançant ce sort dessus.

Courant marin

-Niveau :1

-PM :2

-Portée :48m

-Durée :un tour par niveau

-Composants :une tête de poisson

-Effets :Ce sort provoque un fort courant marin destiné précisément à un personnage ou un groupe d'individus situés à moins de 48m .Les personnes touchées par ce sort sont emportées jusqu'à 48 m(la fin de l'aire d'action du sort), pendant ce temps elles ne peuvent rien faire d'autre que d'essayer de s'accrocher au fond marin ou de se fixer quelque part . Chaque round elles doivent effectuer un test de force ou être emportées au rythme de 10 mètres par round .Si un personnage percute un autre, les deux sont entraînés sans test possible .si le test est réussi elles peuvent se hisser et essayer de se diriger en s'accrochant à contre-courant .Ce sort ne fonctionne que sous l'eau .Les créatures telles que les poissons doivent réaliser un test sous leur force multipliée par cinq seulement car elles luttent uniquement en nageant .Ceci s'applique également aux personnages n'essayant pas de s'accrocher quelque part .

Détection de la magie

Identique à celui décrit dans les royaumes de la sorcellerie .

Création d'eau

-Niveau :1

-PM :5

-Portée :personnel

-Durée :permanent

-Composants :Un peu de sable du fond marin et une dent de dauphin

-Effets :Ce sort permet à l'enchanteur de créer 1L d'eau douce par niveau de l'enchanteur . Elle sort de la paume de ses mains et s'écoule le long de ses doigts .Elle peut être récupérée et bue sans risques .

Purification d'eau mineure

-Niveau :1

-PM :4

-Portée :Toucher

-Durée :permanent

-Composants :du sel de mer

-Effets :Ce sort permet de rendre jusqu'à 2L d'eau par niveau de l'enchanteur dessalée .Ce sort est très utile car il est vital pour les non-Ondins qui ne peuvent pas boire de l'eau de mer .

Arme empoisonnée

-Niveau :1

-PM :3

-Portée :Toucher

-Durée :Jusqu'à altération du poison

-Composants :Une fiole du poison à répandre

-Effets :L'enchanteur touche la lame (généralement) et l'enduit du poison .A chaque fois que l'arme blesse quelqu'un cela fait comme s'il était contaminé par une dose de ce poison (Il devra faire le test de contre-poison approprié).Le poison s'altère généralement de cette manière au bout d'une heure pour les venins et deux heures pour les toxines stupéfiants et autres .

Traits d'eau

-Niveau :2

-PM :2 par trait

-Portée :48mètres

-Durée :instantané

-Composants :Un peu d'eau

-Effets :L'enchanteur lance deux traits d'eau par niveau sur une personne .Elle peut répartir les traits d'eau entre 1D6 personnes maximum formant un groupe (s'il y a suffisamment de traits car un trait touche une personne) .Ils atteignent automatiquement leur cible car ce sont des projectiles magiques, donc sur un test d'initiative réussi les dégâts encaissés sont divisés par deux .Les créatures craignant l'eau effectuent un test de peur .Chaque trait inflige 1D10 points de blessures non amortis par l'armure .

Filet magique

-Niveau :2

-PM :4+3 par mètre carré

-Portée :20m

-Durée :2 tours puis il s'évapore

-Composants :Un coquillage de la taille de la paume de la main

-Effets :Ce sort lance un filet de un mètre carré sur une victime ; il fait un mètre carré de plus (pouvant empêtrer un créature de plus) pour chaque 3PM supplémentaires investis .Ce filet mesure maximum neuf mètres carré (3 sur 3).Il n'y a pas de test de CT à faire de la part de l'enchanteur .Le filet n'inflige pas de dégâts et touche automatiquement ses cibles .Les tests de F et de Dex pour se dépêtrer s'effectuent à -10 par niveau du sort .

Arme scintillante

-Niveau :2

-PM :4

-Portée :Toucher

-Durée :une heure

-Composants :Un peu de nacre

-Effets :L'arme enchantée va luire produisant une lueur blanchâtre pouvant éclairer à 5m et être vue à 20m dans la nuit (ceci n'éclaire pas sous l'eau).L'arme inflige 1 point de dégât supplémentaire à chaque coup porté (le maximum de puissance d'une arme est de 5 points

de dommages).Les dégâts encaissés par les morts-vivants sont doublés .L'arme est considérée comme magique pour cette période .Les morts-vivants font un test de FM où ne peuvent l'approcher à moins de 2m .

Duel psychique

Identique à celui décrit dans les royaumes de la sorcellerie .

Force magique

Identique à celui décrit dans les royaumes de la sorcellerie .

Vol de pouvoir magique

Identique à celui décrit dans les royaumes de la sorcellerie .

Guérison des blessures légères

Identique à celui décrit dans le livre de base de warhammer .

Lance magique

-Niveau :3

-PM :7(+1)

-Portée :28m

-Durée :instantané

-Composants :Une lance

-Effets :Ce sort lance la lance sur une créature située à moins de 28 mètres .Elle touche automatiquement sa cible et ne peut être évitée .La cible encaisse un coup de F8 et effectue un test d'endurance sinon elle se tord de douleur durant 1D3 rounds (A cause de la diffusion de la magie dans son corps) ; de plus le round d'après qu'elle se soit remise elle effectue un test de peur ou fuit le mage des mers (uniquement en cas de diffusion de la magie dans son corps). Cette lance est considérée comme magique pendant le sort pouvant atteindre des créatures ne pouvant être atteintes par des armes normales .De plus l'enchanteur peut payer 1 PM supplémentaire pour que la lance revienne dans sa main à la fin du round .

Purification d'eau majeure

-Niveau :3

-PM :8

-Portée :Toucher

-Durée :Permanent

-Composants :Un morceau d'éponge marine

-Effets :Ce sort en plus de effets du sort purification d'eau mineure a pour effets de dissiper toute drogue poison ou maladie .Cela en fait un sort très puissant car il peut empêcher la diffusion de nombreuses maladies liées à l'impotabilité de l'eau .Il élimine aussi les bactéries, les algues mais pas éventuels poissons .

Zone de puissance de combat

-Niveau :3

-PM :10

-Portée :personnel

-Durée :une heure par niveau

-Composants :Un insigne militaire

-Effets :Ce sort créé une zone centrée sur l'enchanteur de 20m de diamètre dans laquelle tous ses alliés disposent de +2 en F en E en A et +20 en CT en CC et en I .Leur score de blessures est momentanément doublé puis se redivise par deux à l'arrondi supérieur à la fin du sort .De plus ils ont +40 aux tests de peur et de terreur s'il s'agit de créatures du chaos (les adversaires et non pas les alliés).Ils sont immunisés à la magie du chaos dans cette zone .

Dissipation de la magie

Identique à celui décrit dans les royaumes de la sorcellerie .

Griffes de poison

-Niveau :3

-PM :12

-Portée :Zéro

-Durée :Celle de l'attaque

-Composants :Une fiole de poison à utiliser

-Effets :L'enchanteur effectue un test ce CC pour griffer sa cible qui subit une attaque de la force de l'enchanteur -1 .Si la victime reçoit des blessures elle subit les effets de l'absorption d'autant de doses de ce poison qu'elle reçoit de blessures de cette attaque .Elle ne fait qu'un seul test (celui approprié au poison) mais à -20 .

Corrosion

Identique à celui décrit dans les royaumes de la sorcellerie .

Hydrostorm

-Niveau :3

-PM :13

-Portée :48m

-Durée :Instantané

-Composants :Un peu d'eau et des pics d'oursin

-Effets :Ce sort provoque un grand déferlement d'eau massif sur un groupe atteignant 2D6 personnes maximum .Elles ne peuvent l'esquiver comme un projectile magique .Les créatures craignant l'eau ou la magie doivent effectuer un test contre la peur .Les victimes effectuent un test d'E divisé par deux sinon se font propulser en arrière .Le projectile lancé est de l'eau mais sa forme est indescriptible ; une sorte de grand bloc d'eau difforme s'étirant pour frapper le maximum de personnes .Les créatures touchées reçoivent 1D4 attaques causant 1D10 dommages de F5 .Les armures sont ignorées .Les créatures du chaos reçoivent 2D4 attaques au lieu de 1D4 et effectuent un test de terreur ou s'enfuient frénétiquement .

Hydrocution

-Niveau :3

-PM :5

-Portée :2m

-Durée :Instantané

-Composants :La queue d'une anguille et un peu de corail

-Effets :La victime effectue un test d'endurance sous peine de recevoir 1D6 attaques de F2 normales ignorant les armures .La cible reste en suite inerte durant 1D4 rounds .Si sone test d'endurance est un échec critique (doublon) en plus de recevoir les attaques elle demeure inconsciente pendant 1D6 tours .

[Etoiles empoisonnées](#)

-Niveau :4

-PM :12

-Portée :18m

-Durée :Instantanée

-Composants :La queue d'une raie et une étoile de mer

-Effets :Ce sort lance 2D3 petites étoiles empoisonnées avec du venin de raie sur un groupe de 1D2 personnes .Une étoile ne touche qu'une seule personne donc elles sont réparties .Les victimes reçoivent pour chaque étoile un coup de F4 normal .On ne peut les esquiver comme des projectiles magiques .Les victimes recevant des blessures effectuent un test d'endurance sous peine de mourir d'ici 1D8 rounds dans de violentes convulsions .

[Renvoi de sort](#)

Identique à celui décrit dans les royaumes de la sorcellerie .

[Malédiction de la noyade](#)

-Niveau :4

-PM :16

-Portée :Toucher

-Durée :Spécial

-Composants :Une dent de requin et un bouchon

-Effets :La victime se croit en train de se noyer ; elle peut effectuer un test de FM sinon s'étouffe psychologiquement au bout d'un nombre de rounds égal à son endurance .Avant de mourir Elle à le droit à un ultime test sous son endurance multiplié par cinq pour survivre après un coma de 1D10 heures sinon décède de noyade .

[Aura de survie](#)

-Niveau :4

-PM :10 par heure

-Portée :personnel

-Durée Une heure ou plus:

-Composants :Des œufs d'hippocampe, une carapace de tortue géante et une cape

-Effets :Une aura bleu-marine entourant l'enchanteur se forme lui conférant 4 PA partout et l'immunisant aux effets psychologiques .A cause de la dureté de cette carapace il dispose également de -1 en M, A, F ainsi que -10 en CC, CT, I, Dex tant qu'il y est dedans .

Tourbillon

-Niveau :4

-PM :15

-Portée :12m

-Durée :1 tour

-Composants :Une étoile de mer et l'aileron d'un dauphin

-Effets :L'enchanteur crée un tourbillon attirant toute personne a moins de 3 mètres qui pourront tenter un test de F divisé par deux pour éviter de s'y faire aspirer .Il est centré sur un point à moins de 12m du sorcier .Ceux qui sont aspirés vont vers le centre puis vers la base du tourbillon .L'enchanteur peut ainsi les enfermer dans une structure possédant une ouverture suffisamment grande pour les laisser passer(porte, fenêtre...ouverte bien sur .Ou tout simplement un trou) .Ce sort ne fonctionne que sous l'eau .

Guérison des blessures graves

Identique à celui décrit dans le livre de base de warhammer

Télépathie

-Niveau :4

-PM :4 par tour(+8)

-Portée :12m

-Durée :1 tour ou plus

-Composants :Deux petits coquillages reliés par un fil

-Effets :Ce sort permet à l'enchanteur de communiquer par télépathie avec une créature si elle connaît le même langage .Ceci ne lui force pas a dire certaines choses , si elle ne veut pas lui parler ce sort ne l'oblige pas .L'enchanteur peut tenter un test de FM pour lire ses pensées .Si la victime échoue elle un test de FM, l'enchanteur peut alors lire ses pensées(s'il a réussi son test) Ceci fonctionne pour la durée du sort en plus de la communication par télépathie .La victime s'en rend compte sur un test d'Int réussi .Pour essayer de lire dans les pensées l'enchanteur doit dépenser 8 PM supplémentaires que le test réussisse ou pas .Ceci est faisable une fois au maximum chaque fois que le sort est lancé .

Colère de Luthivà

-Niveau :5

-PM :50

-Portée :48m

-Durée :Instantané

-Composants :La corne d'un narval, de l'eau et un insigne royal

-Effets :Ce sort créé un rayon mortel s'étendant jusqu' a 48m faisant 1m de diamètre .Toutes les créatures sur sa trajectoire reçoivent une attaque infligeant 1D10+10 dégâts .De plus si les cibles appartiennent au chaos elles effectuent un test de FM sinon leur tête explose .
Toutes les créatures du chaos en reçoivent les dégâts doublés et effectuent un test de terreur a la vue du sort .C'est un ultime sort qui ne peut être lancé plus d'une fois par jour .A chaque fois que l'enchanteur le lance il fait un test de FM, s'il le rate il reçoit 1 point de folie .

Prison d'eau

-Niveau :5

-PM :20

-Portée :32m

-Durée :jusqu'à la prochaine journée

-Composants :Une perle et une huître

-Effets :Ce sort emprisonne magiquement 2D4 créatures au maximum d'un groupe mais il peut être lancé sur un seul personnage .La prison est sphérique et a des barreaux verts .Elle peut être déplacée(très lourde mais peut rouler) et a un rayon de un mètre cinquante .Les barreaux ne peuvent être détruits par des moyens normaux .

Création d'un requin

-Niveau :5

-PM :25

-Portée :1mètre

-Durée :jusqu'à sa mort

-Composants :Le squelette d'un requin et un peu de sang du sorcier

-Effets :Ce sort créé un requin ; ce sort doit être lancé en mer .L'enchanteur doit effectuer un test de Cd pour contrôler le requin sinon il attaque tout le monde .L'enchanteur doit effectuer un test de Cd pour chaque ordre qu'il lui donne .

Son profil est le suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0*	59	0	7	6	28	60	3	0	45	30	70	70	0

*En océan il peut parcourir 20 mètres par round

Il entre en frénésie s'il voit du sang volant manger ceux qui saignent .

Puissance de Luthivà

-Niveau :5

-PM :35

-Portée :Toucher

-Durée :Jusqu'au prochain coucher de soleil

-Composants :Une poignée d'algues de l'eau et un insigne royal

-Effets :L'enchanteur transfère du pouvoir dans un autre personnage qui voit toutes ses caractéristiques multipliées par un et demi arrondies à l'inférieur jusqu'à la limite autorisée . L'enchanteur ne peut l'utiliser qu'une fois par jour et on ne peut le recevoir qu'une fois par jour .

Réveil d'un volcan sous-marin(rituel)

-Niveau :5

-PM :25

-Portée :100m

-Durée :permanent

-Composants :De la lave séchée et la tête d'une murène

-Effets :Ce sort rarement utilisé réveille un volcan sous-marin avec toutes les conséquences que ça implique, eau brûlante, pilow lavas, création peut-être d'une île de lave séchée ... L'enchanteur doit prévoir de fuir dès le réveil du volcan après un rituel d'une demie heure . Ce sort ne fonctionne que sous l'eau .

Transformation ultime

-Niveau :5

-PM :30

-Portée :personnel

-Durée :Une heure

-Composants :Une méduse séchée et un poulpe géant

-Effets :L'enchanteur hurle de douleur ce qui lui vaut 1D2 points de folie à chaque fois qu'il l'utilise .Durant 1D4 tours il se transforme, ses muscles augmentent de volume et des pics apparaissent sur son dos, ses bras, ses jambes, et sa tête.

Il entre alors en frénésie et acquiert ce profil :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	75	55	8	5	18	66	4	42	84	18	84	84	18

II°Sceaux

Les sceaux sont des secrets jalousement gardés que les Ondins connaissent sans savoir vraiment ce que c'est (sauf les gardiens des sceaux et les mages des mers).Les gardiens des sceaux étudient ce savoir dans les bibliothèques Ondines .Ils font office de bibliothécaires auprès des mages des mers .Les sceaux sont donc des runes invisibles .Ils sont fréquents dans le pays ondin et la plupart des mages des mers s'intéressent presque autant aux sceaux qu'à la magie Ondine .Il est rare que les mages Ondins tissent des sceaux à l'aide de leur magie sur des objets détenus par des non-Ondins .Leur appréhension ne se fait que par l'intermédiaire de vieux grimoires, non pas parce qu'ils ne peuvent pas l'apprendre auprès d'un autre mage des mers mais parce que cela est mal vu .Une grande partie de leur temps est ainsi consacrée à de la recherche documentaire .Tisser un sceau se fait généralement en

une heure par niveau .Les sceaux ont pour la plupart besoin d'être accompagnés d'un composant qui se volatilise lors du tissage du sceau dans les vents de la magie .Les Ondins ne perçoivent pas les différentes couleurs de magie car sous l'eau les huit couleurs se rassemblent pour former une seule et unique magie, la leur .

Contrairement à la magie ou l'enchanteur doit apprendre au moins deux sorts par niveau, il peut n'apprendre qu'un seul sceau par niveau .Tout sceau est permanent .Un mage des mers de niveau 4 ou 5 peut effacer un sceau par la réussite d'un test de FM à -10 par niveau du sceau .Sans malus pour un sceau mineur .Pour inscrire un sceau on fait un test de FM normal pour un sceau mineur et à -10 par niveau du sceau .Sur un échec critique (doublon), les autres sceaux de l'objets ont chacun 50% de chance (ou malchance) d'être détruits .

Tisser un sceau ne demande pas d'autre outil que le mental du mage car il tisse directement des vents de magie .Un sceau ne laisse aucune trace sur un objet .

Un sceau ne peut être appliqué que sur un objet ni magique ni runique et vice versa sinon il se dissipe .Certains agissent en permanence, d'autres ont besoin qu'on prononce une formule que le mage doit prononcer lors du tissage .Un seul de chaque niveau peut être mis sur un objet .Le max est donc de 6 .

Leur période d'apprentissage est deux fois plus longue qu'un sort .Un mage ne peut tisser plus d'un sceau par jour à moins de jeter 1D6 pour chaque sceau au delà du premier .S'il obtient un résultat supérieur à son niveau il tombe dans le coma pour 1D10 heures et acquiert un point de folie (après création du sceau).Tisser plus d'un sceau par jour est impossible pour un gardien des sceaux .

Note :L'objet ne peut avoir deux sceaux sur le même niveau de magie .Les sceaux et la magie se répartissent sur 6 niveaux d'énergie physique, chacun sa vibration (des sortes d'ondes pour notre monde) .Du niveau mineur (basses fréquences) au niveau 5 (très hautes fréquences) .Donc sur un objet si deux vibrations du même niveau se chevauchent elles s'annulent .

Sceau de savon :

-Niveau :Mineur

-PM :2

-Composants :Un peu de savon

-Effets :Inscrit sur un objet pas plus grand qu'une arme, il glisse dans les mains de quiconque ne porte pas de gants à moins de réussir un test de Dex à -10 .

Sceau de froid

-Niveau :Mineur

-PM :2

-Composants :Aucun

-Effets :Inscrit sur un objet, sa température baisse de 10°C

Sceau de chaleur

-Niveau :Mineur

-PM :2

-Composants :Aucun

-Effets :Inscrit sur un objet, sa température augmente de 10°C

Sceau d'eau

-Niveau :Mineur

-PM :3

-Composants :de l'eau

-Effets :A inscrire sur un récipient .Si sa formule est prononcée, un litre d'eau sort du fond du récipient .Ne fonctionne qu'une fois par jour .

Sceau de lourdeur

-Niveau :Mineur

-PM :2

-Composants :Aucun

-Effets :L'objet sur lequel le sceau est inscrit pèse 10% de plus en encombrement (arrondi au supérieur).

Sceau de légèreté

-Niveau :Mineur

-PM :2

-Composants :Aucun

-Effets :L'objet sur lequel le sceau est inscrit pèse 10% de moins en encombrement (arrondi au supérieur).

Sceau de silence

-Niveau :Mineur

-PM :1

-Composants :Aucun

-Effets :Ce sceau doit être inscrit sur un petit objet de la taille d'une dague maximum .

L'objet ne produit pas de bruit en faisant ou en recevant un choc .Une arme à feu ne cachera pas pour autant le bruit de la détonation .

Sceau flash

-Niveau :Mineur

-PM :2

-Composants :Du corail fluorescent réduit en poudre

-Effets :Une fois par jour le propriétaire de l'arme ou de l'armure sur laquelle le sceau est tissé peut prononcer la formule du sceau .L'objet se met alors à briller, durant 1D6+2 tours durant lesquels tous les adversaires qui tente d'attaquer son porteur et voyant l'objet subit un malus de -10 en CC, CT et I .

Sceau d'ouverture

-Niveau :Mineur

-PM :3

-Composants :Une clef

-Effets :Inscrit sur un petit objet qui peut passer dans la fente d'une serrure ; le joueur qui tente de crocheter une serrure avec cet objet obtient un bonus de 10% au jet de Dex .

Sceau de dommages

-Niveau :1

-PM :4

-Composants :Un peu de fer

-Effets :Inscrit sur une arme, elle possède +1 en dégâts (le maximum de dégâts d'une quelconque arme est de 5)

Sceau d'armure

-Niveau :1

-PM :5

-Composants :Un peu de fer

-Effets :Inscrit sur une armure elle possède +1 en PA (la maximum de PA sur une localisation en comptant le bouclier est de 5)

Sceau de destruction

-Niveau :1

-PM :6

-Composants :Du soufre

-Effets :Si la formule du sceau est prononcée, l'objet explose infligeant un coup de F à moins d'un mètre, F4 à moins de deux mètres etc. jusqu'à F0 non inclus .

Sceau de poussière

-Niveau :1

-PM :4

-Composants :Du sable

-Effets :Une fois maximum par jour si la formule est prononcée, l'arme produit un nuage de poussière sur la cible qu'elle attaque .Elle ne peut rien faire excepté parer le round suivant et dispose de -10 en I tant qu'il ne se débarrasse pas de la poussière collée sur lui .

Sceau de feu

-Niveau :2

-PM :7

-Composants :Un peu de soufre

-Effets :Au prononcement de la formule (une fois par jour), l'arme s'enflamme pour 1D4+1 tours durant lesquels elle produit 1D4 dégâts dus au feu sur ses cibles .

Sceau de glace

-Niveau :2

-PM :8

-Composants :De la neige

-Effets :Au prononcement de la formule (une fois par jour), l'arme se givre pour 2D6 rounds .Les cibles touchées effectuent un test d'endurance ou encaissent 1D3 blessures dues au froid et perdent 1/10 a toutes leurs caractéristiques .

Sceau acide

-Niveau :2

-PM :10

-Composants :De l'acide ou de la base

-Effets :A chaque fois que la formule est prononcée (une fois par jour), la victime de l'arme reçoit les dégâts correspondants à l'acide ayant servi de composant .

Sceau de lumière sous-marine

-Niveau :2

-PM :5

-Composants :Un poisson faisant de la lumière

-Effets :Ce sceau tissé sur un objet fait comme si c'était une torche mais sous l'eau en tant que tel .En dehors de l'eau l'objet produit une faible lueur insuffisante pour éclairer .

Sceau d'invisibilité

-Niveau :3

-PM :12

-Composants :Aucun

-Effets :Une fois par jour en prononçant la formule le porteur de l'objet peut devenir invisible durant 1D6X10 tours .Et ne peut redevenir visible avant la fin qu'en lâchant l'objet .S'il est lâché il ne fonctionne plus pour la journée .

Sceau d'apaisement

-Niveau :3

-PM :10

-Composants :Une algue bénéfique

-Effets :Ce sceau doit être tissé sur un récipient .Une fois par jour par incantation de la formule, l'eau s'y trouvant a la propriété durant une heure de redonner 1D6 points de blessure a quiconque boit cette eau .Cela ne soigne pas les blessures graves et ne permet pas de dépasser son niveau de points de blessures .

Sceau de poison

-Niveau :3

-PM :15

-Composants :Une fiole de poison spécifique

-Effets :Le sceau doit être placé sur un récipient .Une fois par jour par prononciation de la formule le récipient fournit par prononciation de la formule une dose du poison fourni comme composant .

Sceau de retour

-Niveau :3

-PM :15

-Composants :Une éponge marine

-Effets :A chaque fois que l'arme (de jet) est jetée elle revient dans la main de son possesseur à la fin du round .Ne peut être tissé que sur une arme de jet donc ;

Sceau de destruction du chaos

-Niveau :4

-PM :20

-Composants :Un insigne royal

-Effets :A tisser sur une arme ;A chaque fois qu'une créature du chaos est frappée par l'arme, elle encaisse le double des dégâts .De plus les créatures du chaos ont peur de cette arme .

Sceau électrique

-Niveau :4

-PM :16

-Composants :Deux anguilles

-Effets :A inscrire sur une pièce d'armure .Si la formule est prononcée (une fois par jour) le porteur de l'armure reçoit 1D3 coups de F4 de l'armure (électricité) .

Sceau tranchant

-Niveau :4

-PM :22

-Composants :Une pierre sous-marine aiguisée

-Effets :A inscrire sur une lame .L'arme ignore les armures .Les armures magiques protègent cependant de leur bonus .

Sceau de revigoration

-Niveau :4

-PM :24

-Composants :De la corne de narval réduite en poudre

-Effets :Fonctionne comme le sceau d'apaisement mais l'eau bue a les effets d'une potion de soins .

Sceau de choc

-Niveau :5

-PM :25

-Composants :La tête d'un requin marteau

-Effets :A inscrire sur une arme assommante ou massive .A chaque fois que quelqu'un est frappé de cette arme, il effectue un test d'enduranceX5 sinon il encaisse 2D4 blessures supplémentaires et perd conscience durant 1D4 rounds .Si cette arme inflige des coups critiques, tirer sur la table des morts violentes .

Sceau d'annihilation du chaos

-Niveau :5

-PM :50

-Composants :Une mèche de cheveux de Luthivà

-Effets :L'arme sur laquelle ce sceau est tissé provoque la terreur aux créatures du chaos .Les créatures du chaos touchées par cette arme effectuent un test de FM divisé par deux arrondi à l'inférieur sous peine de s'évaporer .(les tuant donc)

Sceau du destin

-Niveau :5

-PM :75

-Composants :Un insigne royal béni par Luthivà au cours d'une cérémonie officielle .

-Effets :Il doit être tissé sur l'insigne lui même et porté en pendentif .Si le propriétaire meurt l'insigne fond et se dissipe et le propriétaire se réveille comme s'il avait dépensé un point de destin .

Sceau de colère de Luthivà

-Niveau :5

-PM :42

-Composants :Un collier de dents de requin, un poisson scie et la tête d'un espadon

-Effets :Ce sceau fonctionne une fois par jour, l'enchanteur prononce la formule et vise quelqu'un avec l'objet et tous les éléments sous-marins, poissons, méduses, algues, coraux, voire tourbillon... l'attaquent frénétiquement jusqu'à sa mort .Si la créature survit la malédiction s'achève au bout d'une heure .

Sceau d'air

-Niveau :5

-PM :25

-Composants :une bulle d'air

-Effets :ce sceau est placé sur quelqu'un en guise de tatouage par exemple. Cette personne acquiert la compétence : Respiration aquatique.

Des versions Ephémères de ce sceau durent quelques jours ce qui permet les voyages entre la surface et Xaomù. Il se fait alors avec de l'encre marine qui s'efface. Il est rarement appliqué définitivement, et ne l'est que par ordre de sa sainteté Luthivà pour récompenser un héros étranger par exemple. Certains mages des mers font un petit commerce dans les ports pour transporter des étrangers à Xaomù, activité très coûteuse pour des citoyens de l'Empire et

lucrative pour les mages des mers. En fait ils ne leurs appliquent que des sceaux éphémères et les étrangers sont escortés par des Ondins à Xaomù.

D)Annexes

Systeme monétaire :

Les Ondins ont depuis peu adoptés le système monétaire de l'Empire car ils entretiennent avec eux des relations stables. Les produits que l'on trouve a Xaomù ont à peu près la même valeur que dans l'Empire bien que les produits marins à bas prix sont revendus plus chers hors de l'eau.

Il en est de même pour les produits venant de la terre ferme et arrivant sur le marché Ondin. Des accords commerciaux sont en cours afin que personne ne puisse profiter de cet écart de disponibilité des produits pour s'enrichir.

Malheureusement il y a aussi le commerce illégal, la contrebande. Le marché Ondin n'est pas très réglementé, il faut juste un permis à aller chercher chez un chef de ville pour une somme dérisoire, ce qui nous donne le droit d'installer notre banc et d'y commercer.

Autrefois les perles étaient la monnaie officielle de Xaomù mais a été abandonné car les perles valent cher hors de l'eau.

Désormais celles qui ne sont pas vendues au marché sont achetées par l'Etat et revendues dans les ports hors de l'eau. Ceci contribue çà remplir les caisses de l'Etat.

Les matériaux Ondins :

Les Ouvriers Ondins sont polyvalents, ce sont eux qui construisent. Ils peuvent devenir artisans plus tard afin de se spécialiser dans un domaine. Quoi qu'il en soit ce sont les seuls à connaître les secrets de fabrication des matériaux Ondins. Ils se transmettent ces secrets entre eux. Ils sont résistants surtout dans l'eau mais s'assèchent et se détériorent hors de l'eau.

Des chercheurs d'Informations recherchent comment faire des matériaux résistants sur et sous l'eau. Il existe des mines sous marines d'ou les Ondins extraient des matériaux métalliques. Le fer qu'ils y trouvent s'oxyde assez rapidement, c'est pour cela qu'ils changent régulièrement leurs stocks d'armes.

Il est assez abondant dans les mines ou des milliers d'ouvriers Ondins s'affairent chaque jour à l'extraire. Les autres métaux s'oxydent moins vite. Les armes rouillées sont entreposées dans des immenses décharges à proximité des villes. On peut tout y trouver, une fois de plus ce sont les Ouvriers Ondins qui servent d'éboueurs aux villes et entassent tout dans les décharges.

Chaque cité a sa décharge qui varie en taille mais est considérablement grande.

Celles qui sont trop anciennes sont abandonnées car les matériaux y sont irrécupérables.

D'autres décharges sont alors construites. Les pillards fouillent souvent les décharges en quête de richesses. Leurs repaires peuvent être dans d'anciennes décharges bien qu'ils préfèrent les creuser dans des coraux.

Pour forger les matériaux il y a des forges spéciales installées dans les villes. Dans celles-ci des bulles d'air magiques permettent à la forge d'agir comme en plein air pour que le feu brûle normalement. De moins en moins d'Ondins deviennent forgerons car ils craignent le feu qui signifie pour eux la mort. Des forgerons de la surface sont acceptés en temps que forgerons dans les cités Ondines et deviennent des Citoyens de Xaomù.

De plus en plus des quartiers sont créés dans de grandes bulles d'air ce qui permet aux étrangers de se déplacer librement.

Mis à part les Métaux, les Ondins utilisent tout un tas d'Algues résistantes qui servent d'habits, tissus divers ou même livres. Des ouvriers Ondins sont aussi dans des usines dont le but est de créer différents objets pour la société Ondine. C'est à la sortie de ces usines ou bien sur le marché que tous les produits courants sont achetés.

Il y a aussi les coraux résistants qui servent autant que la pierre.

Des carrières sont creusées dans des collines sous marines on y extrait de la pierre.

La plupart des structures sont en pierre soudées magiquement. Lors de la construction des bâtiments des Ouvriers empilent les pierres pour former la structure mais l'eau les dégrade vite c'est pourquoi les mages des mers jettent des sortilèges spéciaux pour souder les pierres entre elles et les rend plus résistants à l'eau.

Des structures sont aussi creusées dans des coraux par des Ouvriers. Les plus anciennes maisons étaient toutes faites dans des coraux. Aujourd'hui il y en a de moins en moins bien que ce soit très résistant. Les familles pauvres s'y installent généralement.

Le nacre est aussi très utilisé car il est assez abondant vu le nombre de coquillages que l'on rencontre sous la mer.

[Aller à Xaomù :](#)

Dans les ports au bord de la mer, on peut rencontrer des Ondins vendant un voyage à Xaomù, le pays Ondin. Pour y aller il faut être guidé par des Ondins car seuls eux savent où est leur pays et savent comment pénétrer dans les boucliers de la ville. Ils sont souvent accompagnés de mages de la mer. Comme les peuples hors de la mer ne peuvent respirer sous l'eau, des potions de respiration aquatique peuvent leur être vendues à prix très élevé. Un voyage à Xaomù peut coûter en moyenne 2000Co.

Même les nobles n'ont pas toujours les moyens de se payer un tel voyage, mais qui veut admirer les merveilles sous-marines n'hésitera pas à mettre la main à la bourse pour y aller. Ce qui coûte le plus cher est la potion ou le sceau, dans le cas d'un mage des mers connaissant le sceau d'air. Une fois sous l'eau il faut marcher quelques jours afin de trouver une baleine ou un autre poisson géant capable de porter les personnes. Y aller à pied ou à la nage serait très épuisant et prendrait quelques semaines. Les mages des mers peuvent communiquer avec les poissons géants et leur demander de porter du matériel ou des personnes.

Ils ont juste besoin de cordes pour s'y attacher. L'autre avantage des cétacés est leur vitesse, elle peut sauver les Ondins des prédateurs qu'ils auraient pu rencontrer sans.

Le commerce pour aller à Xaomù n'est ni contrôlé ni réglementé et certains abusent sur les prix. Mais comme personne ne peut évaluer le prix justement, les Ondins peuvent en tirer de grands bénéfices sur le dos des voyageurs candides prêts à tout pour un voyage au fond des mers. A dos de cétacé le voyage prend deux ou trois jours seulement.

[Les Ondins dans leur vie de tous les jours](#)

On connaît peu les habitudes quotidiennes des Ondins qui n'ont pas la même façon de voir les choses, cependant ils copient de plus en plus les habitudes de la surface, Ils construisent des quartiers dans des bulles magiques pour les étrangers, ils y mettent des tavernes. Les Ondins n'ont que récemment découvert l'alcool. Ils boivent des fois une liqueur à base d'encre marine ou bien d'algues, mais leur goût est plus proche d'un sirop.

Les tavernes sont un bon moyen de communication avec les étrangers qu'ils y trouvent, ils savourent ensemble des mets Ondins que des alcools importés de la surface qu'ils vendent assez cher. Les Ondins s'habituent aux tavernes et apprennent de mieux en mieux l'Occidental car la plupart des étrangers viennent du vieux monde. Ils s'échangent aussi des

objets, ce qui laisse parfois éclater des bagarres, chose que les Ondins ne connaissent presque pas ou pas du tout. Ces bagarres sont surtout entre étrangers. Ce commerce n'est pas autorisé de partout, normalement les seuls commerces autorisés par les Ondins sont le marché chaque matin et la sortie des usines où les Ondins viennent acheter toutes sortes de produits neufs. Ce qui fait l'attrait du pays Ondin c'est la paix, aucune guerre ni conflit mis à part le problème des Pillards. C'est pour cela que de nombreux nobles prévoient de se retirer chez les Ondins. La plupart des étrangers venant chez les Ondins sont des humains bien qu'elfes ou nains aient déjà été rencontrés. En tout cas aucun gnome ou halfeling n'oserait y mettre les pieds.

E) Géographie de Xaomù

Jour et nuit sur Xaomù

Les Ondins perçoivent le jour et la nuit du fond de la mer. Leur pays est constamment éclairé le jour, la teinte de l'eau correspond à la luminosité hors de l'eau.

La nuit ils voient très peu et l'eau est trouble, ils restent chez eux durant la nuit. Un couvre-feu est mis en place et des patrouilles de chevaucheurs d'Hippocampes patrouillent en méfiance du danger. Le pays Ondin est sans vie la nuit. La mer est d'un bleu très foncé et il faut des sortilèges pour y voir quelque chose. Les Ondins ne s'aventurent pas trop dans les plaines abyssales car s'ils s'y perdent et que la nuit les rattrape, ils ne peuvent qu'attendre le lendemain, ou alors qu'une patrouille vienne les récupérer.

Le jour se déroule normalement, une eau assez claire où l'on peut voir à 500 mètres avant qu'elle ne devienne trop trouble aux yeux des Ondins. Une créature d'une autre race y verrait à peine à 50 mètres. L'eau est plus chaude le jour que la nuit mais reste froide, et surtout en hiver. La saison des eaux froides et la saison des eaux chaudes sont l'hiver et l'été chez les Ondins. Il y a peu d'étrangers en hiver car l'eau est tellement froide pour eux qu'elle leur est dangereuse du point de vue médical.

Hors des villes

Hors des villes il y a des plaines ou landes abyssales, divers noms peuvent leur être donnés. Ce sont des excellents terrains de chasse, surtout quand le relief laisse place à des récifs où poussent des coraux et algues diverses.

Les plaines abyssales sont plates mais il y a aussi des collines où des récifs y sont fréquents. On y rencontre de nombreuses variétés de poissons ou d'algues que les Chercheurs d'informations apprécient tout particulièrement.

A proximité des villes on trouve des décharges abandonnées ou encore en service ou sont entreposés tous les matériaux usés ou rouillés, bref, tout ce qui ne sert plus. On peut y trouver des pillards ou même des nids de poissons dangereux.

Les crustacés sont récoltés dans les endroits plats pour servir de nourriture. Les prédateurs rôdent rarement dans les endroits plats, ils préfèrent se cacher dans les reliefs sous-marins. Une agriculture existe à certains endroits, des champs d'algues entretenus par les Ondins en cas de manque de nourriture.

A certains endroits on peut trouver des gouffres qui recèlent des merveilles incomparables mais où il est très dangereux de s'aventurer.

On peut rencontrer des carrières de pierres ou encore des mines de métal dans les régions montagneuses.

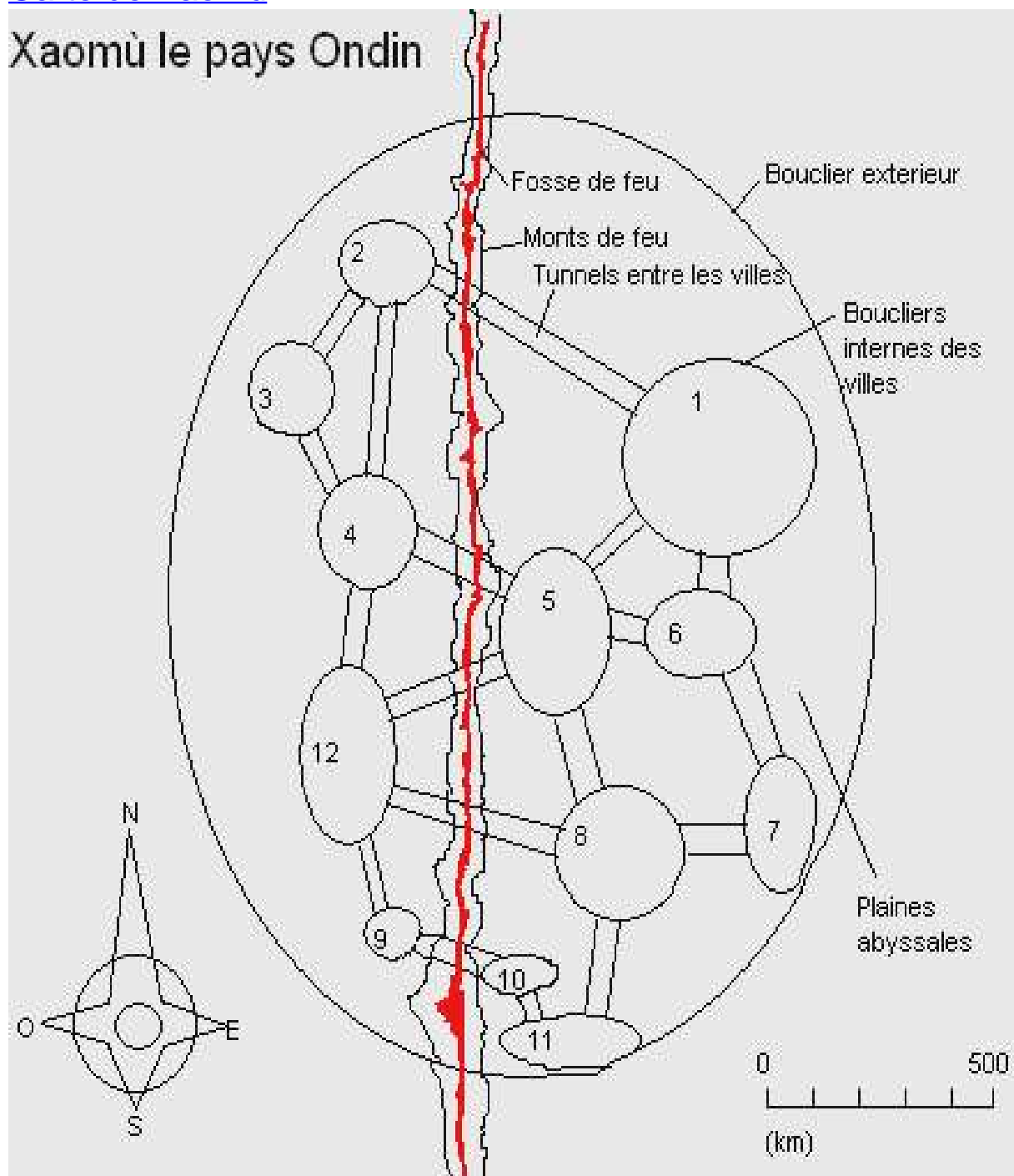
Dans les villes

Dans chaque ville on trouve un camp d'entraînement, une caserne, des usines, des maisons, un marché, un hôtel de ville, un temple de Luthivà et dans certaines un quartier étranger dans une bulle d'air, des forges, des tavernes etc.

Les villes Ondines sont toujours animées par le marché le matin et le soir par la sortie de l'usine. Deux distractions qui permettent d'acheter des produits divers. En général les femelles Ondines ne travaillent pas, c'est rare. Elles se marient assez tôt et dépensent sur le marché et à la sortie de l'usine la paye de leur mari. Les amplettes occupent tout leur temps. Les quartiers étrangers ressemblent à des villes typiques de la surface avec parfois des autels dédiés aux dieux de la surface. Pour sortir en dehors des villes il faut franchir le bouclier interne, celui qui est autour de la ville. Il existe des portes dans celui-ci pour sortir dans les steppes du fond de la mer. Par contre les portes du grand bouclier externe ne sont ouvrables que par la magie Ondine.

[Carte de Xaomù](#)

Xaomù le pays Ondin



[Les villes Ondines](#)

1)Luthivàla :Capitale Ondine, on trouve le temple de la déesse des mers. Ici l'architecture se dresse à la verticale, la ville ne cessait de s'étendre lorsque la déesse a ordonné que la cité s'étende vers le haut. Il y a de nombreuses tours de quelques dizaines d'étages ou des millions d'Ondins résident.

2)Darmen :La plus grande carrière de pierres se trouve juste a côté de Darmen, sur les pentes des monts de feu. On y trouve aussi la plupart des mines de fer ou d'autres métaux, c'est une ville de travail et d'embauche pour de nombreux Ondins.

3)Fallos :Cette cité vit essentiellement de l'aqua-agriculture, les habitants ont presque tous leurs plans d'algues car il n'y a pas beaucoup de poissons.

4)Ptoleï :C'est un carrefour commercial, sur son marché on trouve tout ce que l'on cherche, autant des produits de la mer que des produits de la surface. Le quartier étranger y est assez développé.

5)Piloas :Construite sur les pentes des monts de feu, Piloas a été reconstruite cinq fois durant toute son histoire à cause des éruptions de la fosse de feu. On y rencontre le siège des Gardiens du feu.

6)Xamen :Une cité relativement pauvre constituant la banlieue de Luthivàla. On y trouve aussi de nombreuses tours dont certaines creusées dans d'immenses coraux qui donnent l'impression de l'extérieur d'être un corail avec une immensité de trous qui, sont en fait portes ou fenêtres.

7)Cinith :Sans doute la ville la plus isolée de l'Empire Ondin, les habitants sont des autochtones et presque aucun d'entre eux n'a déjà vu la surface. Peu d'étrangers s'y aventurent car la, plupart y sont rejetés malgré les paroles de Luthivà cherchant à lier d'amitié avec les étrangers.

8)Millas :Beaucoup de ruines d'une ancienne civilisation Slaan se cachent sous Millas. Les Chercheurs d'informations font souvent des fouilles dans les sous-sols de Millas en quête de savoirs ancestraux.

9)Gado :Gado et jaru n'étaient qu'une seule ville autrefois au sommet des monts de feu mais une éruption sépara la ville en deux. Aujourd'hui les monts de feu s'écartent laissant place à la fosse de feu, et, durant de nombreuses années, les deux villes furent coupés du reste du pays Ondin autant qu'entre elles car personne n'osait franchir la Fosse de feu. Mais aujourd'hui une passerelle magique permet de franchir la Fosse de feu sans risque.

10)Jaru :C'est comme dit précédemment la jumelle de Gado. Ses habitants autant qu'a Gado ont du vivre en autharcie pendant de nombreuses années car la capitale les croyait détruites. Aujourd'hui un puissant sortilège empêche les éruptions d'avoir lieu à proximité de ces villes comme à Piloas.

11)Elyen :Cette ville est laissé à l'abandon par décision de Luthivà , en effet il commençait à y régner un certain climat de rébellion et d'anarchie. Aujourd'hui que ce soit des exilés comme des pillards on trouve tout ce qui sort des critères qualifiant la société Ondine.

12)Xyruép :C'est ici que se trouve le plus gros camp d'entraînement des troupes Ondines. Du coup la cité est très peuplée, presque autant que Luthivàla.

FIN

Par Tefeiri

Tefeiri_magic@yahoo.fr