

**GRANDEUR NATURE MÉDIÉVAL FANTASTIQUE**



**LIVRE DE RÈGLES**  
**MAÎTRE**



(VERSION 10 - 2019)

[WWW.ZARYZAD.COM](http://WWW.ZARYZAD.COM)

## TABLE DES MATIERES

<p><b>RÈGLES DE BASE</b>..... 4</p> <p>  COMPORTEMENT EN JEU ..... 5</p> <p>  RÈGLES SUR LE TERRAIN..... 6</p> <p>    RÈGLES DE JEU POUR LES TENTES..... 7</p> <p>    HORAIRE DU GN ..... 7</p> <p>  LA VIE, L'INCONSCIENCE ET LA MORT ..... 8</p> <p>    LA VIE..... 8</p> <p>    L'INCONSCIENCE ..... 9</p> <p>    LA MORT ..... 10</p> <p>  RÉCUPÉRATION DE POINTS D'ÉNERGIE (PM) ..... 12</p> <p>  LES COMBATS ET ATTAQUES PHYSIQUES ..... 13</p> <p>    RÈGLES DE COMBAT ..... 13</p> <p>    ARMES..... 14</p> <p>    LES ARMURES ..... 18</p> <p>    RÈGLE DES CP / CS..... 22</p> <p>  RÈGLE DE COMBINAISON DES BONUS (BUFF) ..... 23</p> <p>  LES ÂMES ..... 25</p> <p>    COMMENT PEUT-ON PERDRE SON ÂME ..... 25</p> <p>    OÙ VA VOTRE ÂME ..... 25</p> <p>    QUELLES SONT LES CONSÉQUENCES À NE PLUS AVOIR SON ÂME..... 26</p> <p>    COMMENT RÉCUPÉRER SON ÂME ..... 26</p> <p>  LES STATISTIQUES..... 27</p> <p><b>CRÉATION D'UN PERSONNAGE</b> ..... 29</p> <p>  IDENTIFICATION ..... 30</p> <p>  LES ALIGNEMENTS..... 31</p> <p>  STATISTIQUES DE BASE ..... 32</p> <p>  LES POINTS D'ÉVOLUTION DU PERSONNAGE ..... 33</p> <p>    LES POINTS D'EXPÉRIENCE (XP) ..... 33</p> <p>    POINTS DE TRAITS DE PERSONNAGE..... 33</p> <p>  HAUTS FAIT / BONUS DE TRAIT ..... 35</p> <p><b>LES RACES</b> ..... 36</p> <p>  RACES DE BASES ..... 37</p>	<p>  RACE LIMITÉE ..... 56</p> <p>  RACES PRESTIGE..... 70</p> <p><b>LES CLASSES</b> ..... 77</p> <p>  LES CLASSES DE BASE ..... 78</p> <p>  LES CLASSES DE PRESTIGE..... 91</p> <p><b>LES TRAITS DE PERSONNAGE</b> ..... 147</p> <p>  COMMUNS : ARMES, ARMURES, BOUCLIERS, MÉTIERS, MÉTIERS EXPERTS ..... 149</p> <p>  LES MÉTIERS DE BASE ..... 150</p> <p>  LES MÉTIERS EXPERT ..... 161</p> <p>  TRAITS GÉNÉRAUX ..... 167</p> <p>  TRAITS COMBATTANTS ..... 173</p> <p>  TRAITS MYSTIQUES..... 177</p> <p>  TRAITS VOLEURS ..... 184</p> <p>  LES TRAITS FORESTIERS ..... 190</p> <p><b>LA MAGIE</b> ..... 194</p> <p>  LES 3 TYPES DE MAGIE DE BASE ..... 195</p> <p>  RÈGLES D'INVOCATION DES SORTS ..... 195</p> <p>  RÈGLES D'UTILISATION DES PARCHEMINS ..... 198</p> <p>  RÈGLES DE COMPRÉHENSION DES SORTS ..... 199</p> <p>  APPRENTISSAGE DES SORTS ..... 201</p> <p>  LISTE DES SORTS PRÊTRE/PALADIN..... 203</p> <p>  LISTE DES SORTS ARTS ANCIENS ..... 206</p> <p>  LISTE DES SORTS CULTES ..... 209</p> <p>  RÈGLES DE RÉALISATION D'UN RITUEL .. 211</p> <p>  OBJETS/ARTÉFACTS/RELIQUES..... 214</p> <p>  POUVOIR DE CAMPEMENT ET LIEUX ENCHANTÉS..... 214</p> <p><b>LA GÉOPOLITIQUE</b> ..... 319</p> <p>  SAYARI..... 320</p> <p>    LES GRANDS ROYAUMES ET LEURS FAMILLE NOBLES ..... 320</p> <p><b>LA RELIGION ET LES CULTES</b> ..... 355</p> <p>  LES DIEUX - LES ENFERS..... 356</p> <p>  LES CULTES..... 368</p>
--	--

**LE LIVRE DE L'ART ANCIEN ..... 375**  
**LE LIVRE DES DIEUX.....408**  
**LE LIVRE DES CULTES.....262**

**GRANDEUR NATURE MÉDIÉVAL FANTASTIQUE**



**RÈGLES DE BASE**

**2019**

# RÈGLES DE BASE

## COMPORTEMENT EN JEU

### Le jeu de rôle grandeur nature

Est un loisir ayant pour but de divertir et d'amuser le plus de gens possibles. Aussi, il est nécessaire d'accepter la diversité et de se montrer parfaitement respectueux envers tous et chacun. Dans cette optique, voici quelques règles que tous les participants sont tenus de respecter en tout temps

- En tout temps le respect est de mise envers les joueurs, les animateurs **bénévoles**, les biens d'autrui et toutes autres personnes présentes sur le terrain. Tout manquement à cette règle pourrait être passible d'expulsion selon la gravité.
- Aucune discrimination, peu importe sa nature, ne sera tolérée.
- Aucune agressivité verbale ou physique hors-jeu ne sera tolérée.
- Les contacts physiques considérés comme rudes ou violents sont interdits. Les attaques potentiellement dangereuses sont interdites. Les coups au visage et à la tête sont interdits.
- Nous vous demandons de retenir vos coups avec les armes en mousse, le fait de prendre le temps de bien simuler vos coups en imaginant le poids réel de l'arme serait apprécié et pourrait être récompensé (XP).
- Tout vol ou vandalisme commis vous vaudra une expulsion immédiate.
- **Les drogues et l'alcool sont interdits. Sur le terrain, toute personne étant pris en défaut est passive de sanction allant de la perte d'XP à l'expulsion.**
- L'usage de tabac est autorisé mais pour les cigarettes uniquement près d'un feu ou à la forge. Toutefois, nous vous encourageons pour ceux qui ne peuvent s'empêcher de fumer d'utiliser une pipe à tabac afin de garder le plus possible l'ambiance.

· \*Un GN implique un jeu de rôle de la part de chaque joueur. Dans le cadre du jeu de rôle, certaines insultes ou propos diffamatoires peuvent être tolérés s'ils sont faits de façon en jeu uniquement. Si cela semble porter atteinte à la personne visée, essayez de modérer vos propos S.V.P.

L'Organisation se réserve le droit d'intervenir dans des situations qui ne seraient pas énumérées ici pour le bon fonctionnement du GN.

### SANCTION :

- Advenant un manquement à ces règles, les conséquences appliquées selon la gravité pourront aller du simple avertissement, d'une pénalité d'XP, ou d'une expulsion temporaire ou permanente du GN.
- Une pénalité d'XP pourra être donnée uniquement par les DMs mais tout membre de l'équipe de Zaryzad pourra transmettre la situation pour une évaluation.

## RÈGLES DE BASE

### RÈGLES SUR LE TERRAIN

**Le Grandeur Nature « Les mondes de Zaryzad »** a lieu sur un terrain privé situé à Val des Lacs, propriété de Médi-Sol, et l'utilisation de ce terrain exige certaines normes et certaines règles que nous devons absolument respecter.

- Le terrain, tel un parc, est avant tout un espace de préservation du milieu naturel. Il est donc très important de ne pas endommager les arbres. L'utilisation du bois mort déjà au sol est permis uniquement.
- Afin de limiter un piétinement excessif du sol, les campements ne doivent pas être établis ailleurs qu'aux endroits prévus à cette fin. L'organisation vous assignera un campement à votre arrivé. Si vous arrivez en groupe, il serait apprécié d'avertir l'organisation auparavant afin qu'un campement pour votre groupe soit prévu.

**Pour les groupes constants au GN il sera possible de demander la permanence d'un campement à l'organisation.**

- Nous n'exigeons pas que vos tentes et campements soient complètement décorum mais nous vous encourageons grandement à les décorer afin de donner une ambiance plus réelle.
- Les feux à ciel ouvert seront autorisés uniquement dans les campements qui auront été muni d'un espace pour le feu.
- Il est de votre responsabilité de laisser votre emplacement de campement totalement propre et de rapporter tous vos sacs à vidange dans la poubelle (Il vous sera indiquer les endroits).
- Pour les fumeurs, vous devez en tout temps fumer uniquement près d'un rond de feu et ne jamais laisser vos mégots sur le sol.
- Des toilettes sèches (Jigg) sont installées près du stationnement pour l'usage des joueurs. Celles de l'auberge sont pour l'usage strict des usagers louant une chambre à l'auberge.

**\*\*\*Pour tout campement qui n'aura pas été laissé propre, tous les joueurs qui y ont campé se verront imposer une pénalité de 40 XP.**



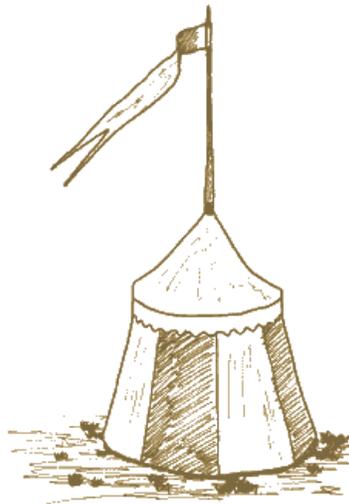
## RÈGLES DE BASE

### RÈGLES DE JEU POUR LES TENTES

- La zone intérieure de vos tentes est une zone uniquement en jeu quand le ou les joueurs de cette tente y sont présents. Quand la tente est vide elle devient une zone hors-jeu et ne pourra aucunement être fouillée, c'est pourquoi il vous est défendu d'y laisser tout objet de jeu en votre absence.
- Certains joueurs désirent que leur tente soit toujours en jeux même quand ils n'y sont pas, **afin de vous satisfaire nous vous autoriserons à le faire à la condition que votre tente soit clairement identifiée d'une pancarte (disponible au poste de garde) marquée « tente en jeux » mais celle-ci reste hors-jeu durant l'arrêt de jeux entre 4h00AM et 8h00AM**
- Les ressources et objets en jeu (cartes) ne doivent pas rester dans une tente/voiture si le joueur n'y est pas.
- **Si un joueur veut accumuler une grande quantité de ressources/objets, il ne peut toutes les avoir sur lui. Il doit les stocker quelque part, à lui de les protéger de toutes façons qui lui semblent appropriées (en jeu).**
- **Ils doivent pouvoir être éventuellement trouvées/volées par les autres joueurs en jeu, lors de donjons, etc.**

### HORAIRE DU GN

Le terrain est considéré en jeu de l'ouverture du scénario le vendredi soir jusqu'à 4h00Am. Entre 4h00 Am et 8h00Am le GN est considéré fermé et en temps mort. Vous êtes libres de circuler, de dormir ou même faire du RP si vous voulez mais aucune action qui ne doit être rendue officielle car durant ses heures il n'y aura aucune animation pour valider. En bref, aucun achèvement, rituel, vol ou autre ne sera accepté durant le temps mort.



# RÈGLES DE BASE

## LA VIE, L'INCONSCIENCE ET LA MORT

### LA VIE

Votre personnage possède une seule vie. Si vous subissez un achèvement (autre qu'achèvement animation) votre personnage trouve la mort. Vous devez faire votre temps au sol et au cimetière et vous présenter au poste de garde pour enregistrer votre mort. Vous aurez la chance d'utiliser le Hazard venant de Koranyos pour piger dans le sac de la mort et avoir une chance de survivre (1 seule fois par scenario).

- 1 bille Blanche = votre Dieu ou Luy dit que vous avez encore à faire en ce monde et vous bénéficiez d'un sursis et retournez dans votre campement.
- 1 bille Noire = votre temps en ce monde est révolu et votre personnage est mort (vous devez vous en créer un autre).

**SI VOS AMIS DÉCIDENT D'EFFECTUER UN RITUEL POUR VOUS RAMENER À LA VIE, ILS DEVRONT PRÉSENTER LEUR DEMANDE ET SI TOUT EST BIEN RÉALISÉ ET QUE VOUS POUVEZ REVENIR AVEC VOTRE PERSONNAGE VOUS DEVEZ ÊTRE CONSCIENT QUE VOUS PERDREZ IMMÉDIATEMENT 2 NIVEAUX À VOTRE PERSONNAGE ET QU'UN SEUL RETOUR PAR RITUEL PAR SAISON EST AUTORISÉ.**

Si votre personnage meurt, votre prochain personnage pourra recommencer selon la règle suivante :

- Si votre personnage est mort en jeu de façon légale, vous pouvez reprendre 50% de votre niveau arrondi au niveau le plus bas. Exemple : vous êtes niveau 9, vous recommencerez niveau 4.
- Votre personnage ne pourra recevoir qu'une seule fois par scénario une résurrection soit part sort ou par potion.
- Toute forme de suicide personnel ou tout choix personnel de changer de personnage ne sera en aucun temps considéré comme une mort légale en jeu et vous devrez recommencer un nouveau personnage premier niveau.
- Seul un personnage niveau 10 qui retirera son personnage du jeu par choix ou à la suggestion de l'organisation aura le droit de bénéficier du 50% des niveaux.



## RÈGLES DE BASE

### L'INCONSCIENCE

Si votre personnage reçoit des dégâts qui amènent sa vie à zéro, vous êtes considéré comme inconscient. **Après 20 minutes, vous reprenez conscience et vous êtes à 1 point de vie (PV).** Vous pourrez également regagner des points de vie (PV) de 4 façons.

1. Vous recevez des premiers soins (pansements), vous faisant reprendre vos esprits, en recevant les points de vie qui applicables selon le niveau du trait de personnage reçu.
2. Vous recevez un sort de soins qui vous redonne immédiatement le nombre de points de vie selon le niveau du sort.
3. Vous utilisez le trait de personnage *survie*, lorsque vous reprenez vos esprits, après le délai d'inconscience prévu, vous recevez les points de vie qui varient selon le niveau du trait de personnage.
4. Vous prenez un temps de repos dans un calme total. Vous gagnez un point de vie (PV) par niveau aux 10 minutes.



## RÈGLES DE BASE

### LA MORT

Votre personnage a **une seule et unique** vie par scénario. Votre personnage meurt lorsqu'il subit un achèvement par un autre joueur selon les règles de l'achèvement.

Les règles de l'achèvement :

- Lorsque que vous décidez d'achever quelqu'un, vous devez premièrement lui avoir fait un minimum de 1 point de dégât durant le combat ou l'attaque. Si vous attaquez la cible mais qu'aucun dégât ne lui est fait, vous ne pouvez pas l'achever.
- Quand vous décidez d'achever quelqu'un, il s'agit d'un acte important qui demande du temps (5 minutes obligatoires) et un côté théâtral. Vous devez, par votre acte, démontrer à quel point vous désirez que ce personnage disparaisse, le tout afin d'éviter des achèvements sans raisons et gratuits.
- Une fois l'achèvement complété, le joueur vous ayant achevé vous remet une carte d'achèvement et vous devez **rester au sol pour les 15 prochaines minutes**. Après ce délai, vous devez OBLIGATOIREMENT vous présenter à l'autel des Dieux pour enregistrer votre mort et **par la suite vous rendre pour 45 minutes supplémentaires dans le cimetière**.
- Votre achèvement peut être annulé soit par un sort de rappel à la vie, réincarnation ou résurrection, soit par une potion de résurrection ou soit par l'organisation si elle le trouve abusif ou non conforme. Pour une annulation par sort ou par potion, celle-ci doit être faite dans les 60 minutes suivant l'achèvement sauf dans des cas particuliers. Si une telle annulation a lieu, vous devez aller en avertir l'autel des Dieux pour l'enregistrer.
- Tout achèvement qui ne sera pas fait de façon adéquate ou infligé par une personne qui n'a pas pris part au combat pourrait être annulé par l'organisation.
- Tout achèvement effectué par l'animation (monstre/NPC/DM) ne sera pas comptabilisé dans vos vies mais vous devrez les jouer de la même façon. (Une carte achèvement animation doit vous être remise.)
- Pour qu'un achèvement soit accepté, vous devez en tout temps avoir une raison réelle en jeu d'achever un personnage. Si tel n'est pas le cas, votre achèvement pourrait ne pas être validé.
- Une fois que vous avez achevé quelqu'un pour un acte que vous lui reprochiez, vous devez considérer la situation réglée même si vous revoyez le personnage en jeu s'il a bénéficié d'un sursis de son Dieu (afin d'éviter l'acharnement).
- Tout complot visant à uniquement tuer des personnages ou détruire des groupes sans raisons autres que le plaisir de les voir mourir seront grandement strikés par une perte majeure d'XP du ou des personnes concernées.
- On ne peut achever un autre joueur entre 4ham et 8ham. Si vous utilisez votre carte d'achèvement, elle sera perdue et l'achèvement sera une mise inconsciente seulement.
- On ne peut retenir un joueur prisonnier entre 4h Am et 8h Am dans le but de l'achever à 8h Am, chaque joueur ayant droit à ce 4h de repos.
- On ne peut achever un joueur à partir de midi le dernier jour du GN (Dimanche ou Lundi selon le GN).
- On ne peut achever aucun joueur dans un autre plan (panthéon, Éther, Enfer, souterrains Drow, etc.)
- **L'organisation se réserve le droit de vous refuser de recommencer votre nouveau personnage avec des points d'expérience si elle juge que votre mort était planifiée ou abusive.**
- **Tout joueur qui décide de changer de personnage doit recommencer niveau un, remettre tous les avoirs de son ancien personnage à l'organisation (or/ingrédients/objets/etc.) Et recommencer à zéro.**

## RÈGLES DE BASE

### NOUVEAU MODE DE JEU

#### SURVIE EXTRÊME

Description : Vous pouvez le prendre à la création du personnage (et exceptionnellement au premier GN de la saison 10 pour les anciens) mais à compter du niveau 10 il devient obligatoire.

- S'adresse au joueur qui veut vivre une aventure plus intense et pouvoir bénéficier de quêtes supplémentaires ainsi que de points d'expériences bonus.
- Il obtiendra en tout temps 50% plus de XP sur tous ses XP de participation au GN ainsi qu'au XP qu'il aura accumulé durant le scénario. Exclu les prépayés et les cartes repas.

En Contrepartie :

- Le joueur ne peut plus piger de billes lors d'un achèvement.
- Les achèvements animation deviennent de vrais achèvements.
- Les joueurs peuvent encore être ramenés à la vie par des potions, sorts de résurrection et rituels selon les règles.
- Ne peut plus être enlevé du personnage une fois pris.
- Vous devez cocher sur votre fiche la case HC (Hardcore).

Cette information sera uniquement transmise à l'animation, et il serait fortement conseillé de la garder pour vous auprès des autres joueurs.



## RÈGLES DE BASE

### RÉCUPÉRATION DE POINTS D'ÉNERGIE (PM)

- Vous récupérez tous vos PM perdus après une nuit de sommeil.
- Vous pouvez récupérer vos PM perdus à raison de 1 PM/niveau/10 minute en méditant.

*Exemple :*

Vous êtes niveau 3 et avez 14 PM vous pouvez donc récupérer 3 points par 10 minutes de méditation.

- Vous pouvez aussi récupérer vos PM en absorbant une potion qui a un effet immédiat.
- Vous pouvez récupérer vos PM en recevant un sort régénérant les PM ou un transfert de PM.
- Vous pouvez également récupérer vos PM plus rapidement en combinant votre méditation et un lieu sanctifié qui a le pouvoir d'accélérer la récupération selon les privilèges de ce lieu.

Qu'est que la Méditation ?

- Vous devez vous installer dans un endroit calme et le plus **silencieux** possible pour être en mesure de pouvoir vous concentrer à bien jouer que vous êtes coupé du monde durant votre temps de méditation.
- Si on vous dérange par le toucher (toute forme de toucher compte) durant votre période de méditation, vous ne pouvez pas regagner les points pour la période de 10 minutes non complétée.
- Quand vous méditez, vous n'avez pas conscience de votre environnement et de ce qui se passe autour de vous. Vous ne pouvez donc prévenir la première attaque sauf si on vous en averti en vous touchant.

**TOUS LES SORTS QUI NE SONT PAS PERMANENTS ET LES CONTINGENCES DISPARAISSENT  
AUTOMATIQUÉMENT À 4H00 AM À TOUS LES JOURS.**



# RÈGLES DE BASE

## LES COMBATS ET ATTAQUES PHYSIQUES

### RÈGLES DE COMBAT

- Les combats se font en réel avec des points de vie globaux sur le corps. **Les coups à la tête et les estocs (pointés) sont interdits.**
- Les points de dégâts ainsi que les effets particuliers des coups doivent être énoncés à haute voix pour que l'adversaire puisse l'entendre.
- Les annonces d'utilisation des points d'armure doivent aussi être énoncées à haute voix en disant «CC».
- **Les points d'orgueils ne font pas parti ni de l'armure ni des points de vie et seront sévèrement punis par l'organisation (merci de votre collaboration). Tout cela dans un souci d'équité envers tous et chacun.**

#### Effets des coups :

**Perce-armure** : Sont des coups qui traversent entièrement l'armure donc aucun contrecoup ne peut être utilisé. Les dégâts sont retirés directement des PVs.

**Contondant** : Sont des coups faits avec une arme qui ne tranche pas et permet d'enlever 2 contrecoups par coup puisque l'arme endommage plus fortement votre armure.

**Coup Enclume** : Sont des coups faits avec une arme qui ne tranche pas et permet d'enlever 4 contrecoups par coup puisque l'arme endommage plus fortement votre armure.

**Magique** : Ignore les armures physiques, les dégâts sont retirés directement des PVs malgré le port d'armure.

#### Annonce des armures :

**Contre Coup** : CC

**Contre coup Naturel** : CC

**Protection magique** (voir sortilèges) : revers, retour de dégâts, etc.



# RÈGLES DE BASE

## ARMES

- Toute arme doit être approuvée à votre arrivé. Chaque joueur a le devoir de présenter son arme à l'organisation de Zaryzad pour pouvoir s'en servir.
- Toute arme jugée non sécuritaire où ne respectant pas les dimensions indiquées sera saisie et remise à la fin de l'activité. (Il serait apprécié que vous remettiez votre arme avec le sourire, nous venons de vous protéger).
- Durant le scénario, aucune arme ne peut être prise sans l'accord du propriétaire (boucliers et armures compris).

## CRITÈRES D'HOMOLOGATION ET DE FABRICATION

- La caractéristique la plus importante d'une arme est d'être sécuritaire. Les critères de sécurité suivants doivent être respectés pour toute arme, qu'elle soit de fabrication maison ou achetée auprès d'un fabricant.
- Les dimensions maximales sont indiquées avec chaque catégorie d'armes. Elles indiquent la longueur totale de l'arme, pommeau compris.
- L'utilisateur : Une arme sécuritaire ne l'est plus si elle est utilisée avec trop de force. Chaque joueur doit se rappeler que c'est la touche qui compte et non la force du coup. De plus la tête ne peut jamais être visée, et les touches à la tête sont ignorées et interdites. Aucune armature ne doit être faite en métal.
- La densité : Une arme doit être rembourrée de la pointe jusqu'à la garde et ne doit pas être trop dure. Une attention particulière doit être portée à la pointe de l'arme : l'armature ne doit pas être perceptible même en exerçant une forte pression.

## FABRICATION/COMPOSITION

### Lances et Hallebardes

- Faites avec un manche en Bambou ou PVC d'un diamètre de 1.5'' à 2'' uniquement.
- Une mousse d'isolation doit être fixée autour du manche sous la pointe de la lance ou de la tête de la hallebarde sur une longueur complète de 90 centimètres.
- Le pommeau doit être rembourré avec de la mousse pour ne pas sentir l'armature.
- Mettre une marque de ruban visible à 50 centimètres de la base.
- La mousse sur la pointe de la lance doit se plier sur elle-même et ne doit pas plier de côté quand une pression est exercée dessus.

### Utilisation de la lance

- Doit être tenue à 2 mains.
- Elle fait 1 point de dégât perce-armure.
- Les 2 mains ne peuvent être ensemble sous la marque visible à 50 cm de la base. Pas de mouvements coulissants.
- Ne s'utilise qu'en estoc ou coup pointé.
- Rappel : Ne s'utilise jamais à 1 main. Les « estocs » (et coups) au visage sont interdits.

## RÈGLES DE BASE

### Utilisation de la hallebarde

- Doit être tenue à 2 mains en tout temps.
- Les 2 mains ne peuvent être ensemble sous la marque visible à 50 cm de la base. Pas de mouvement coulissant.
- S'utilise en estoc ou en coup de hache.
- Rappel : Ne s'utilise jamais à 1 main. Les « estocs » (et coups) au visage sont aussi interdits.

### Armes de tir et de jet

- Les arcs doivent avoir une poussée maximale de 20 livres et les arbalètes de 30 livres.
- Les flèches et les carreaux doivent suivre les règles de fabrication acceptées par Zaryzad. Au besoin, nous nous réservons le droit de vérifier la conception des flèches et des carreaux; ne soyez pas surpris de nous voir en défaire une.
- Les flèches et carreaux font 3 points de dégâts, voir tableau ci-dessous.
- Les armes de jet font 1 point de dégât
- Rappel : Pas de tir à bout portant. Abstenez-vous de tirer si cela est dangereux pour le joueur visé.
- **Rappel : On ne vise pas la tête, et en cas de touche à la tête l'impact est ignoré.**

### Règles de fabrication de flèches et carreaux

- Suivre la procédure dans la vidéo qui suit pour la fabrication de vos flèches et carreaux <http://www.youtube.com/watch?v=E3CYKakJFic>
- Autres armes de jet
  - Dagues : [http://medievalstudio.free.fr/fichiers/Fiche\\_technique\\_dague\\_lancer.pdf](http://medievalstudio.free.fr/fichiers/Fiche_technique_dague_lancer.pdf)
  - Fronde : <http://www.trollcalibur.com/index.php?name=News&file=article&sid=82&theme=Printer>

**Rappel :** À l'exception des javelots, aucune armature ne doit être utilisée dans la fabrication des armes de jet.

**Rappel :** Une seule arme est lancée à la fois.



## RÈGLES DE BASE

### TABLEAU DE DÉFINITION DES ARMES

Chaque arme a selon sa catégorie, un nombre de dégâts de base et un nombre de dégâts maximum.

Dans le dégât maximum est inclus en tout temps :

- Les bonus dus à la Force
- Les bonus des hauts faits
- Les bonus de race
- Les bonus de classe
- Les bonus de sorts et enchantements
- Les bonus de potions
- Les qualités et défauts
- L'aiguisement à la forge (voit trait Métallurgie)

Le seul moyen de pouvoir augmenter les dégâts de l'arme au-delà de son maximum **de base** est **UNIQUEMENT** en se procurant une arme forgée par un Maître Forgeron (carte d'arme avec des + dessus).

- Les + sur l'arme la rendent plus forte mais ne font pas qu'elle frappe magique.
- Il n'est pas possible de faire un dégât plus élevé que les dégâts maximums avec le + du travail de maître.
- Les effets de doubles dégâts augmentent le dégât de l'arme, sans toutefois pouvoir dépasser les dégâts maximums de l'arme.
- L'attaque par derrière du voleur est la seule habilité permettant de dépasser le dégât maximum de l'arme.

#### Exemple :

Vous avez une épée martiale. Elle frappe de 3 et vous savez qu'elle ne peut dépasser 9.

Vous avez 6 de force donc elle frappe à 4.

Vous êtes un guerrier avec un +1 de bonus, donc elle frappe à 5.

Vous avez donc encore 4 points en sort ou autre qui pourraient être rajoutés (un sort de +3 et un aiguisage de +1) pour un total max de 9.

Vous décidez de vous faire forger votre arme plus puissante dans un métal plus fort, vous pourrez la faire forger avec un bonus de forge de +1 à +4, amenant votre épée à un maximum de 13 de dégâts qu'elle ne pourra jamais dépasser.

Toutes les armes tranchantes doivent être affilées de façon régulière auprès d'un forgeron. Le fait de prendre le temps de faire affiler son arme RP vous accorde un bonus de dégâts selon la table de métallurgie et rend le jeu plus réel.

Le forgeron notera chaque travail de forge fait et le remettra à la fin de la partie pour obtenir son expérience à la forge. L'organisation pourra récompenser les joueurs qui font réparer et affiler les armes assidument.

## RÈGLES DE BASE

Classe et longueur	Nom	Dégâts De base	Dégâts Maximum de base	Bonus Maitre forgeron Achats	Dégâts Max Possible
Petites (45 cm et moins)	Dagues et armes de jet	1	3	+1 / +2	5
Moyennes (50 cm à 71 cm)	Épées courtes, gourdins	2	6	+1 à +3	9
Moyennes (50 cm à 71 cm)	Marteaux, haches, fléaux	2	6	+1 à +3	9
Martiales (72 cm à 91 cm)	Épées longues, gourdins (2 Mains sans dégâts supplémentaires)	3	9	+1 à +4	13
Martiales 2Mains (92 cm à 1,11m)	Épées Bâtardes* 1 Main	3	9	+1 a +5	14
	Épées Bâtardes* 2 Mains + trait	4	12		17
Deux mains (1,12 m à 1,52 m)	Épées, haches, marteaux	4	12	+1 à +5	17
Deux mains (1,12 m à 1,52 m)	Masses, fléaux	4	12	+1 à +3	15
Deux mains (1,83 m à 2,74 m)	Fléaux de paysan	3	6	+1 à +3	9
Deux mains (1,83 m à 2,74 m)	Lances (Perce-armure)	1	3	+1 / +2	5
Deux mains (1,50 m à 2,14 m)	Hallebardes	4	12	+1 / +2	14
Arc et Arbalète	Flèches et carreaux (toujours perce armure)**	3	7	+1, +2 ou +3	10
Géantes (1,50 et plus***)	Tous types d'épées, marteaux, haches, fléaux, gourdins	5	15	+1 à +3	18
Armes double	Sont traitées de la même manière que l'arme qu'elle représente	Dégât par bout	Dégât par bout	Dégât par bout	Dégât par bout
Arme à Poudre	Tous types de pistolets, arquebuse	Varie	7	+1, +2 ou +3	10
Arme de Siège		Varie		+1 ou +2	
Armes naturelles (****)	Griffes animales, crocs, dards, sécrétions, etc..	1	5	-	+1 (max 6 Sauf exception)

\* L'épée bâtarde peut être utilisée avec le trait de personnage arme martiale ou arme à 2 mains.

\*\* Doit posséder le trait de personnage **création de flèches et améliorations d'arcs et de flèches**.

\*\*\* Pour les **armes géantes** de plus de 2 mètres, consulter l'organisation.

\*\*\*\* Les armes naturelles ne peuvent être enchantées ou utilisées avec des traits de personnage.



# RÈGLES DE BASE

## LES ARMURES

### LES CONTRECOUPS (CC) :

- Ce sont des bonus d'armure que votre personnage peut posséder s'il porte une armure ou une partie d'armure, s'il a dépensé des points de trait de personnage lui autorisant à porter son armure ou des pièces d'armure.
- Ces contrecoups lui permettent d'absorber des coups physiques non magiques selon le nombre de contrecoup qu'il possède. **Les contrecoups utilisables se réduisent de 1 après chaque combat jusqu'à atteindre 0, où l'armure n'est plus utilisable et doit être réparée par un Cordonnier (ou un personnage avec le trait Cordonnerie) ou un forgeron (ou un personnage avec le trait Métallurgie).**

*EXEMPLE:* vous avez 4 CC donc

- 1<sup>er</sup> combat 4 CC (4 coups physiques avant de toucher à vos PV)
- 2<sup>ième</sup> combat 3 CC (3 coups physiques avant de toucher à vos PV)
- 3<sup>ième</sup> combat 2 CC (2 coups physiques avant de toucher à vos PV)
- 4<sup>ième</sup> combat 1 CC (1 coup physique avant de toucher à vos PV)
- 5<sup>ième</sup> combat 0 CC (L'armure doit être réparée pour retrouver ses CC)

### UTILISATION DES ARMURES

- **Les points de CC sont retirés obligatoirement avant les PV.**
- **Pour porter une armure vous devez posséder le trait de personnage correspondant. Une armure peut être composée de différentes pièces (voir liste des pièces d'armures). Vous pouvez utiliser les pièces que vous voulez jusqu'au maximum de la catégorie.**
- **Quelles que soient les pièces utilisées, la perte de CC s'applique à l'ensemble de l'armure.**
- Sans le trait Combat en armures du niveau adéquat, tous les dos et tous les devant sont réduits de 1 CC (-2 CC au total).
- Les armures ne doivent pas être dangereuses; ainsi les armures avec des protubérances dangereuses (pics, arêtes tranchantes, etc.) ne sont pas autorisées et pourront être saisies par l'organisation pour la durée du scénario.
- De base, toutes les armes font perdre 1 CC par touche. Certaines armes peuvent faire perdre plus de 1 CC (contondantes, armes spéciales, etc.) et dans ce cas l'Attaquant doit le dire à haute voix en même temps que l'annonce des dégâts. (Exemple 5 contondant)

## RÈGLES DE BASE

### RÈGLE DE RÉPARATION DES ARMURES

- Votre armure possède des contrecoups et ceux-ci diminuent après chaque combat si vous ne la faites pas réparer par un forgeron. La perte est de 1 CC après chaque coup.
- Le fait de réparer votre armure sert à rendre le jeu plus réaliste et permettre une interaction RP avec d'autres joueurs (il est défendu de simplement changer de carte d'armure plutôt que de faire réparer son armure, le fait de changer de carte est permis uniquement suite à un vol d'armure).
- Pour faire réparer votre armure, vous devez de façon RP l'enlever et la laisser au forgeron pour réparation (**avec votre carte d'armure**). Celui-ci vous remettra une carte inscrite "RÉPARATION D'ARMURE". Quand vous aurez cumulé 5 cartes, vous pourrez les échanger au poste de garde pour 5XP qui le notera pour comparer avec le rapport de forge du forgeron (le rapport de forge est obligatoire pour tous les forgerons et donne de l'XP pour le temps passé à la forge).

### LES BOUCLIERS

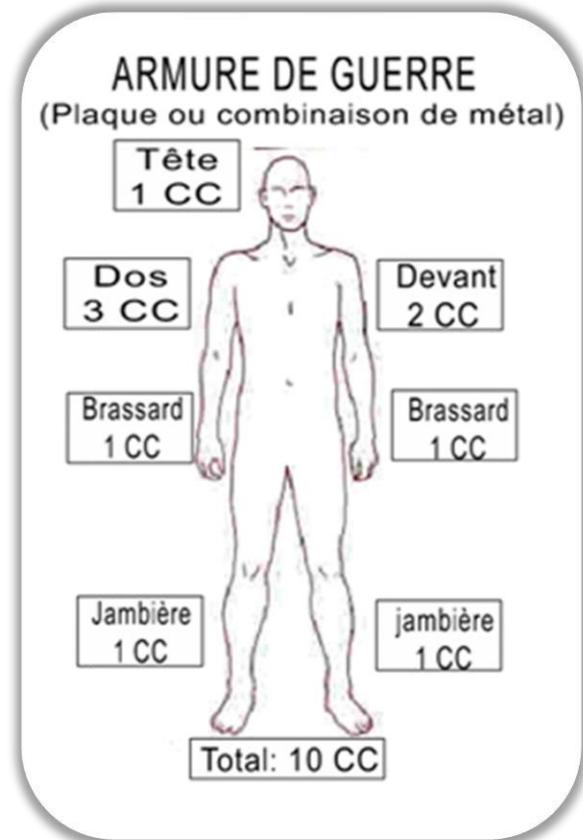
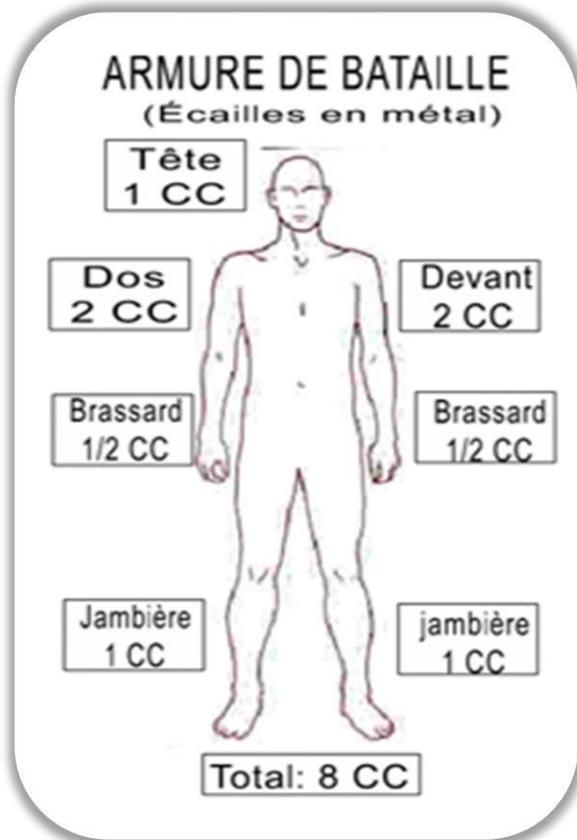
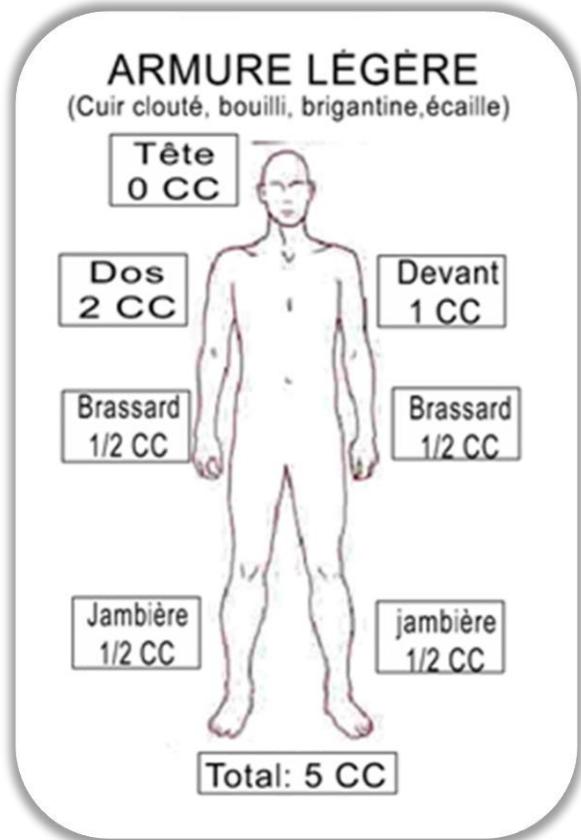
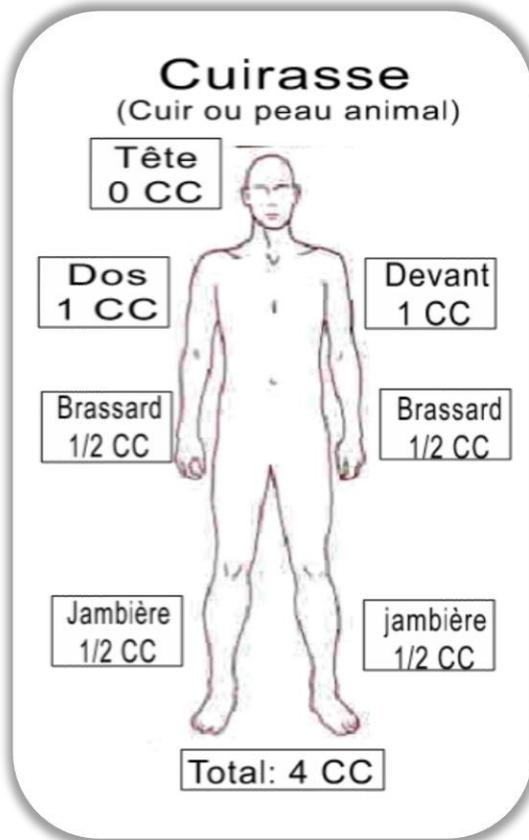
Tous les bonus (les +) sur un bouclier sont des résistances naturelles supplémentaires à des bris de boucliers.

### RÈGLEMENT SUR LE VOL DES ARMES / ARMURES / BOUCLIERS EN JEU

- Lorsque l'on vous vole votre arme/armure/bouclier en jeu, vous devez remettre votre carte représentant le vol à votre voleur.
- Une personne ne peut voler qu'une seule carte sur trois par combat/attaque/vol. Si plusieurs personnes vous pillent ils ne peuvent que prendre 1 carte chacun.
- Après avoir laissé votre carte d'arme, d'armure ou de bouclier vous devez serrer l'arme en question car vous ne la possédez plus jusqu'à ce que vous retrouviez l'arme, l'armure ou le bouclier, que vous achetiez un autre carte arme/armure/bouclier ou tout simplement en volez une à votre tour.
- Si par contre vous vous faites voler une arme magique/armure magique /bouclier magique, tant que vous ne retrouverez pas la même arme magique vous ne pourrez utiliser les pouvoirs de celle-ci.
- Il vous est permis de verrouiller de façon magique (par un sort de verrou magique) votre fourreau mais celui-ci doit obligatoirement comprendre une vraie fermeture physique pour pouvoir le faire.
- En aucun temps vous ne pourrez prendre physiquement une arme qui ne vous appartient pas sans la permission de son propriétaire, uniquement les cartes représentant l'arme en question afin de protéger des bris accidentels du matériel des autres joueurs.

## RÈGLES DE BASE

### RÉPARTITION DE POINTS D'ARMURE



## RÈGLES DE BASE

### LES CONTRECOUPS NATURELS (CCN) :

- Les contrecoups naturels que vous donne votre race ou autre ne se réparent pas. Ils se régénèrent si votre race a un moyen de le faire et ce après les délais requis, sans quoi ils comptent 1 fois par scénario. Un achèvement ne ramène pas les contrecoups.
- Ils s'utilisent de la même façon que les CC d'armures

#### EXEMPLES:

- Vous avez 4 CCN et en combat votre ennemi vous frappe avec une épée de 4 points de dégâts par coup. Les 4 premières fois qu'il vous touche seront absorbées par les 4 contrecoups et ensuite vous commencerez à être blessé.
- Votre ennemi vous frappe avec un marteau de 4 point de dégâts par coup et vous avez 4 CCN, les 2 premiers coups seront absorbés par votre armure naturelle à raison de 2 contrecoups par coup et ensuite vous commencerez à calculer des dégâts.

#### EXEMPLES:

Les cambions ont des CC naturels que leur confère leur peau et le seul moyen pour eux de les récupérer est de retourner en Enfer pour 30 minutes. De plus, vous ne pouvez pas les mettre en réserve pour plus tard, vous devez comme tous les contrecoups utiliser vos contrecoups, magiques ou non, avant de commencer à perdre des points de vie.



# RÈGLES DE BASE

## RÈGLE DES CP / CS

- Les contre-sort et contrepoisons sont des habiletés que votre personnage reçoit selon sa race, sa classe ou autre à la création de son personnage, et ceux-ci augmenteront au fil du temps selon le niveau du joueur. Le nombre de CS et de CP doit être indiqué sur la fiche de personnage.
- Ce nombre se renouvelle automatiquement au **début de chaque Jour** et il n'y a aucun moyen en jeu pour les récupérer quand vous les avez utilisés.

### Les contrepoisons (CP):

- Sont efficaces contre les sorts qui empoisonnent en général.
- Certaines maladies et sorts comme la lycanthropie ne peuvent être contrés par un contrepoison.
- Tout poison que vous ingurgitez ne peut en aucun cas être contré par un contre poison puisque vous l'avez absorbé dans votre organisme. Seule la qualité estomac de fer peut contrer un poison ingurgité.

### Les contre-sort (CS):

- Servent à vous protéger des sorts en général (prières, sorts magiques, danses de culte).
- Certains sorts sont sans échec et ne peuvent être contrés par un contre-sort.
- Étant donné qu'il est impossible de régénérer les contre-sort en jeu d'aucune manière, il serait important de bien choisir les sorts pour lesquels vous utiliserez un contre-sort puisqu'il vous immunise à ce durant 30 minutes fait par n'importe quelle personne.



## RÈGLES DE BASE

### RÈGLE DE COMBINAISON DES BONUS (BUFF)

#### Les Bonus Possibles :

- Reçu par traits de personnage
- Reçu par sorts
- Reçu par potions
- Reçu par environnement
- Reçu par les hauts faits (spéciaux)

Peu importe le bonus reçu, il ne peut y avoir **qu'une seule combinaison de bonus à la fois sur votre armement, votre personne et sur un objet ou une zone** : soit Passif et défensif soit Passif et Offensif. Le premier bonus (buff) reçu de sa catégorie (PASSIF, DEFENSIF OU OFFENSIF) est le seul actif, tous les autres seront sans effet tant que le premier ne sera pas terminé. Le joueur ne peut décider de celui qu'il garde, il doit utiliser le premier reçu avant de pouvoir en recevoir un autre (évitant de se faire un sort pour annuler un sort de malus).

Exemple : vous vous donnez par sort sur votre corps « prévention magique » qui vous protège des 5 prochains points de dégât physique. C'est un sort défensif, donc vous pouvez utiliser un sort passif en plus uniquement sur vous mais non un sort offensif. Vous pouvez mettre un bonus offensif dans votre arme en même temps, puisqu'il ne s'agit pas de votre personne, mais si vous mettez un sort dans votre arme vous ne pouvez utiliser un trait de personnage supplémentaire comme botte secrète pour faire un dégât perce-armure.

Pour l'application des Bonus votre armement peut avoir à la fois en tout temps un bonus offensif uniquement.

Si vous utilisez un trait de personnage ou sort qui touche à la fois votre personne et votre arme, vous ne pouvez utiliser d'autres bonus par-dessus.

**Les traits de personnages** qui augmentent votre puissance ne peuvent être combinés avec aucun autre bonus, les traits affectent la frappe normale de votre arme uniquement.

NB : Les bonus permanents sur votre arme (exemple arme martiale +3), les hauts faits ainsi que la force ne sont pas affectés par la règle, car ils font partie intégrale de votre frappe de base.

**\*\*\*EXCEPTION : L'ÉCOLE DE MAGIE DE DIVINATION EST LA SEULE ÉCOLE AUTORISÉE À COMBINER PLUSIEURS SORTS PASSIFS QUI ONT LA CATÉGORIE ACTIVATION, CAR C'EST LE POUVOIR DE LA DIVINATION\*\*\***

**\*\*\* AUCUNE COMBINAISON N'EST POSSIBLE ENTRE UN SORT ET UN TRAIT DE PERSONNAGE**

**EN TOUT TEMPS \*\*\***

#### \*\*\*\*\* RÉSUMÉ SIMPLE \*\*\*\*\*

**La personne** comprend son corps, son linge, son armure = 1 bonus passif et au choix 1 bonus défensif ou offensif

**L'arme** : 1 bonus ou compétence ou potion seulement (peu importe le nombre d'armes que vous avez 1 seul actif à la fois). Les hauts faits, les bonus de forge et les bonus de force comptent comme les dégâts de base.

**Bijoux** : Les bijoux qui ont un effet magique qui leur sont propres et permanents ne comptent pas dans le nombre de bonus (Exemple : vous avez un collier qui vous guérit de 7 PV 1x/jour, il ne vous empêche pas de mettre un sort passif sur vous)

## RÈGLES DE BASE

### Lexique des effets possible

- **Aura de sérénité** : Empêche toute personne dans la zone de se faire attaquer physiquement, incluant par les attaques physiques extérieures à la zone. Les projectiles et la magie passent. Les personnes à l'intérieur de la zone sont affectées d'un effet d'apaisement.
- **Apaisement** : Calme les effets de rage, retire l'envie de combattre. Calme les paniques liées aux effets de peur. Peut se défendre.
- **Assommé** : Tombe inconscient 1 minute si fait physiquement, sinon selon la durée du sort. Si la cible reçoit 5 points de dégâts, le sort s'annule.
- **Chaos** : Crée un effet où la ou les cibles s'attaquent entre elles peu importe leurs allégeances ou leurs affinités.
- **Confusion** : La cible devient déboussolée, son sens de l'orientation perdu. Il ne peut que se défendre.
- **Enchevêtrement** : Seul le bas du corps est immobilisé, la cible peut tout de même se battre, sauf exceptions.
- **Étourdissement** : La cible perd son sens de l'équilibre et marche comme s'il était ivre. Ne peut que se défendre et avec difficulté.
- **Frayeur** : Est un sentiment égal à une phobie, ne peut être contré par une phobie.
- **Immobilisé** : Est incapable de bouger, de parler, voit devant lui et entend. Un total de 5 dégâts brise l'immobilisation.
- **Malédiction** : Effet affectant un personnage jusqu'à ce que le délai expire ou qu'il soit retiré par un sort ou un rituel.
  - Mineure : Dure 1 heure
  - Normale : Dure 24 heures
  - Majeure : Permanent, nécessite un rituel
- **Peur** : État de panique modéré, selon votre niveau de volonté. Plus il est bas, plus vous tenterez de fuir. Exemple : vous avez 5 de volonté, vous vous éloignez. Vous en avez 2, vous courez le plus loin possible.
- **Rage** : Rentre en état de rage non gérable.
- **Ralentissement (lenteur)** : Tous les mouvements sont ralentis de la moitié de leur vitesse. 5 points de dégâts annulent l'effet.
- **Sommeil** : La personne tombe endormie pour un temps x selon l'effet donné. Un total de 5 dégâts sort la cible du sommeil.
- **Souffrance** : La cible ressent une douleur atroce au point de se rouler en boule au sol le temps donné. Un total de 5 points de dégâts annule cet effet.
- **Statue** : Rend complètement immobile la cible. Ne voit plus, n'entend plus, ne bouge plus et est immunisé à tous les dégâts et effets possibles durant la durée (excepté une dissipation de la magie). Nécessite 30 de force pour déplacer.
- **Terreur** : Fera tout pour fuir en panique la source de sa terreur jusqu'à ce qu'il ne voie plus la source de sa terreur.

## RÈGLES DE BASE

### LES ÂMES

Définition : chaque personne a une âme en elle, qui représente votre essence, donc le fait de ne pas avoir d'âme doit être vu comme si vous étiez à au moins 50% coupé de vos émotions habituelles et que vous ressentiez un certain vide en vous.

### COMMENT PEUT-ON PERDRE SON ÂME

- Seul un Seigneur infernal, un seigneur des ombres ou un démon majeur à l'aide d'une pierre d'âme et d'un petit rituel (5 minutes RP) peut vous enlever votre Âme. Il n'est pas nécessaire d'achever une personne pour prendre son âme mais simplement de la maintenir immobilisée durant les 5 minutes ou la rendre inconsciente.
- Dans de rares exceptions, certains démons auront l'autorisation pour réussir une quête d'enlever un nombre défini d'âmes avec un objet plus la pierre d'âme. Cet objet leur donnera temporairement ce pouvoir.
- Toute âme remise de façon volontaire à un démon est perdue et scellée en enfer pour une saison entière sauf si ce démon accepte de vous la remettre, et il devra vous faire signer sur une base volontaire un contrat de donation d'âme pour prouver votre décision.

### OÙ VA VOTRE ÂME

- Le seigneur peut garder prisonnier sur lui dans les pierres un maximum de 5 âmes, chacune dans une pierre différente pour un maximum de 1 lune. Toutes les autres seront immédiatement relâchées en enfer (remises au poste de garde).
- Dans de rares exceptions, l'âme peut être remise en cadeau ou en gage à un démon ayant la capacité de la contenir et celui-ci pourra garder l'âme jusqu'à ce que vous réussissiez une quête pour la récupérer.



## RÈGLES DE BASE

### QUELLES SONT LES CONSÉQUENCES À NE PLUS AVOIR SON ÂME

- (Seul un démon peut vivre sans son âme sans subir de conséquences)
- Le fait de ne plus avoir d'âme vous empêche d'utiliser vos contresorts **sur des effets autres que des sorts de dégâts physiques** tant et aussi longtemps que vous ne l'avez pas récupéré.
- Il vous sera impossible de changer de race ou de faire évoluer votre race si vous n'avez pas votre âme (sauf pour les démons).
- Vous ne pourrez pas participer à certain donjon du fait que vous ne pouvez décider en votre âme et conscience.
- Le fait de ne pas avoir votre âme diminue vos émotions et vous sentez un grand vide et même un certain détachement pour certaines choses.
- Parce que vous n'avez plus votre âme, vous ne ressentez plus les effets de vos dévotions, votre haine, votre amour ou autres choses régissant vos émotions.
- **Vous devrez également rajouter sur votre fiche abandonnique à votre âme comme défaut sans retour de qualité jusqu'à ce que vous retrouviez votre âme.**

### COMMENT RÉCUPÉRER SON ÂME

Si vous obtenez la pierre contenant votre âme, l'âme vous reconnaît et reviendra en vous au contact de la pierre sur votre peau.

Si votre âme est en enfer, afin de la faire sortir des enfers vous devrez :

- 1<sup>ère</sup> possibilité : Soit trouver un archange et lui demander de rappeler votre âme par un procédé unique (mini-rituel).
- 2<sup>ème</sup> possibilité : Soit procéder à un rituel spécial afin d'ouvrir un puits sur les enfers et rappeler les âmes par leur nom, celle-ci souffre durant le transfert et vous laissera faible (rituel 1heure minimum pour 1 âme et 15 minutes de plus par âmes supplémentaires, maximum de 5 âmes par rituel).
- 3<sup>ème</sup> possibilité : Aller en enfer et réussir à appeler votre âme par son vrai nom à vos risques et périls.



## RÈGLES DE BASE LES STATISTIQUES

Chaque statistique ne peut excéder 10 et ce en tout temps sauf autorisation.

FORCE	
0	Plus un muscle ne fonctionne. Vous avez l'air d'un ver de terre sans corps.
1	Incapable d'utiliser les armes.
2	Permet d'utiliser les armes de classe petite.
3	Permet d'utiliser les boucliers de type petit.
4	Permet d'utiliser les armes et boucliers de classe moyenne.
5	Permet d'utiliser les boucliers de type grand.
6	+ 1 point de dégât supplémentaire. Permet d'utiliser les armes de classe martiale.
7	Permet d'utiliser les boucliers de type pavois.
8	Permet d'utiliser les armes de classe à 2 mains.
9	<b>Résiste à 1 désarmement par jour.</b>
10	+ 1 point de dégât supplémentaire. Permet d'utiliser les armes de classe géante.

SAVOIR	
0	Une ablation du cerveau s'est produite. Plus aucune source d'intelligence n'existe. Difficulté d'élocution.
2	Utilise la langue commune. -1 point d'énergie (PM) par niveau.
3	Maîtrise des sorts arcanes / danses des niveaux 1- 2- 3.
4	Maîtrise des sorts arcanes / danses du niveau 4.
5	Choisit 1 trait de personnage dans sa classe à novice.
6	Utilisation d'une deuxième langue au choix.
7	Maîtrise des sorts arcanes / danses du niveau 5. +1 point d'énergie (PM) par niveau.
8	Maîtrise des sorts arcanes / danses du niveau 6. Utilisation d'une troisième langue au choix.
9	Maîtrise des sorts arcanes / danses du niveau 7. +1 point d'énergie (PM) par niveau.
10	Choisit 1 trait de personnage dans sa classe à novice. Maîtrise sorts du niveau 8.

VOLONTÉ	
0	Une opinion? Non tout semble une bonne idée, sauf le suicide.
1	Affecté par tous les sorts mentaux.
2	-1 point d'énergie (PM) par niveau.
3	Maîtrise de la prière/ danses des niveaux 1-2-3.
4	Maîtrise de la prière / danses du niveau 4.
5	+1 point d'énergie (PM) par niveau.
6	<b>Résistance aux sorts / danse de peur</b>
7	Maîtrise de la prière /danses du niveau 5. +1 point d'énergie (PM) par niveau.
8	Maîtrise de la prière /danses du niveau 6. Maîtrise de la prière niveau 7.
9	Résistance aux sorts de charme et terreur (si le lanceur na pas la volonté égale) Maîtrise de la prière du niveau 8.
10	Résistance aux sorts de suggestion et control mental ( <b>A volonté égale le niveau du joueur prévaut</b> )

MÉTABOLISME	
0	Vous tombez avec un système si faible que tout dans l'air peut vous faire mal. Vous ressemblez à un gros légume
1	Épuisement continu. -1 point de vie (PV) par niveau.
2	Permet d'utiliser une cuirasse.
3	Permet d'utiliser une armure légère.
4	Bonus de contre poison +1.
5	+ 1 point de vie (PV) par niveau.
6	Permet d'utiliser une armure de bataille.
7	Permet d'utiliser une armure de guerre.
8	+1 point de vie (PV) par niveau.
9	Bonus de contre poison +1.
10	Immunisé contre tous les poisons non ingérés seulement.

Pour les shamans, vous choisissez de prendre soit dans volonté ou dans savoir mais ne peut combiner les deux. Les magiciens utilisent le savoir et les prêtres la volonté

**IL EST DEFENDU DE COMBINER LES DEUX**

# RÈGLES DE BASE

## Explication de la table de force

<u>Table de force</u>	
Force égale à égal	Gagnant physique
Écart de 1 point de force entre les 2	Peut résister 3 min avant de céder
Écart de 2 points de force entre les 2	Peut résister 2 min avant de céder
Écart de 3 points de force entre les 2	Peut résister 1 min avant de céder
Écart de 4 points de force entre les 2	Peut repousser à 1 pied de distance
Écart de 5 points de force entre les 2	Peut repousser à 2 pieds de distance
Écart de 6 points de force entre les 2	Peut repousser à 3 pieds de distance
Écart de 7 points de force entre les 2	Peut lancer à 2 pieds de distance
Écart de 8 points de force entre les 2	Peut lancer à 5 pieds de distance
Écart de 9 points de force entre les 2	Peut lancer à 10 pieds de distance

## L'utilisation de la force physique en jeu

- On ne doit pas penser que parce que l'on a atteint un haut niveau de la table de force que nous pouvons briser et réussir tous les essais demandant de la force. Cela ne nous rend pas surhumain.
- Parfois, certaines actions vont demander plus d'une personne à 10 de force et sur une période de temps variable. Seul un des DM est en mesure de vous confirmer l'exactitude de la force requise, car il serait trop long d'énumérer ici toutes les possibilités mais vous pouvez valider en début de jeu si vous possédez un objet risquant de demander de la force pour l'ouvrir etc.
- **Pour restreindre les mouvements d'un joueur il faut absolument l'usage de ses deux mains libres.**
- **Pour être en mesure d'assommer une personne, la force de l'attaquant doit être plus élevé de 3 versus le métabolisme de l'attaqué et cette action doit être faite par surprise.**

*Exemple 1:* Des menottes de métal attachées dans le dos ne se brisent pas seulement avec la force. Mit en avant avec 10 de force et un autre élément fixe pourrait les briser selon le cas.

*Exemple 2 :* Une cage forgée en argent ou en métal fort pourra être tordue barre par barre en combinant la force de 3 personnes à 10 en même temps par barre et durant 5 minutes par barre.

*Exemple 3 :* Vous avez 10 de force, et votre adversaire a 7 de force et veut vous empêcher de bouger vous la repoussez, l'écart de 3 entre vous 2 fait que votre adversaire réussira à rester maximum 1 minute avant que vous puissiez le repousser. Cette action ne permet pas de retenir alors que quelqu'un vous attaque, à moins d'avoir les deux mains sur vous il est possible de choisir de se déprendre au lieu d'exercer une force contraire.

GRANDEUR NATURE MÉDIÉVAL FANTASTIQUE



CRÉATION D'UN PERSONNAGE

2019

## CRÉATION DE PERSONNAGE: LES BASES

Grâce à son univers fantastique, le GN « Les Mondes de Zaryzad » vous permettra d'incarner un personnage selon vos goûts.

- Nous avons conçu les règles afin de permettre à tous de pouvoir y incarner un personnage à sa mesure et de pouvoir le faire évoluer. Ainsi, il est évident que nous n'avons pas pu tout prévoir les styles de personnage possible et si une race ou classe n'est pas disponible vous aurez la possibilité, suite à votre requête, de faire des quêtes pour être le premier à la débloquent.
- Afin de rendre la création de votre personnage plus facile, nous vous recommandons de prendre le temps de lire les divers documents de la section « Création » ainsi que suivre l'exemple ci-dessous.
- **Il est important de penser à soumettre par courriel votre fiche pour vous éviter des frais supplémentaires de 5\$ à l'inscription.**

**AFIN QUE VOTRE FICHE SOIT EN RÈGLE ET QUE VOUS PUISSIEZ LA SOUMETTRE,  
VEUILLEZ ENREGISTRER VOTRE FICHER COMME SUIT:**

**# JOUEUR, VRAI NOM COMPLET, NOM DE PERSONNAGE  
EX : # 152, PATRICK BOUCHARD, SATANOS.DOC**

**TOUTE FICHE REÇUE OU NOMMÉE D'UNE AUTRE FAÇON VOUS SERA RETOURNÉE  
ET SERA CONSIDÉRÉE COMME UNE FICHE NON-REÇUE.**

### IDENTIFICATION

Pour commencer la création de votre personnage, vous devez remplir la section « Fiche de Personnage » :

- Inscrire votre nom réel.
- Inscrire votre adresse courriel.
- Inscrire votre numéro de joueur (Qui vous sera attribué à la suite de votre première inscription.)
- Vous devez trouver un nom à votre personnage. (Aucun nom connu ne sera autorisé)
- Choisir une race. (Parmi celles présentées dans la section « Race »)
- Choisir une classe. (Parmi celles présentées dans la section « Classe »)
- Choisir un alignement qui devra être en lien avec le Dieu ou le Culte que vous priez, si vous êtes sans croyance choisir un des alignements possibles.

# CRÉATION DE PERSONNAGE: LES BASES

## LES ALIGNEMENTS

### BON, NEUTRE OU MAUVAIS.

#### BON :

- Un personnage avec un alignement bon sera une personne de nature dévouée et préférera toujours choisir le bien dans la mesure du possible.
- S'il se choisit un Dieu, celui-ci ne pourra qu'être un Dieu bon et il fera de son mieux pour suivre et respecter ses dogmes.
- Il aura tendance à prendre soin des êtres qui lui sont cher plutôt que faire passer son profit personnel en premier.
- Il croit et défend ses valeurs et cherchera à s'entourer d'autres personnes relativement bonnes.

#### NEUTRE :

- Une personne neutre a pour priorité l'équilibre.
- S'il se choisit un Dieu, il priorisera un Dieu neutre afin de ne pas être en conflit avec ses propres valeurs.
- Il respecte et fait respecter la balance qui affecte autant les bons que les mauvais.
- Être neutre ne veut pas dire choisir de faire ou ne pas faire certaines choses en fonction de ses envies.
- Le neutre va assumer les conséquences de sa neutralité qui parfois pourraient l'entraîner à faire des choix pour maintenir l'équilibre allant à l'encontre de ses amis.
- Le neutre ne prendra pas partie d'une cause tant qu'il ne sentira pas que l'équilibre est brisé.

#### MAUVAIS :

- Une personne mauvaise est au départ passé maître dans l'art de la manipulation et de la corruption.
- Souvent égoïste et égoцентриque, il ne respectera de valeurs sauf celles qui lui sont profitables.
- S'il se choisit un Dieu, il sera obligatoirement Mauvais et se sera les dogmes qu'il respectera scrupuleusement par choix.
- Choisir un dieu ou un Culte vous aidera à définir la pensée et la raison d'être de votre personnage (voir Les Croyances et Sortilèges).

# CRÉATION DE PERSONNAGE: LES BASES

## STATISTIQUES DE BASE

Votre personnage dispose de 16 points de statistiques de base que vous pouvez attribuer à votre guise en force, savoir, volonté et métabolisme, selon une des trois combinaisons ci-dessous.

4444

3445

3355

Vous ne pouvez avoir 2 ou 6 en statistique de base, seuls des avantages ou désavantages pourront vous faire augmenter selon vos choix.

Vous pourrez augmenter vos statistiques avec des bonus de race, de classe, de traits de personnage et de vos qualités/défauts (Voir dans les sections appropriées).

Les points de vie (PV) sont calculés par votre niveau de classe, les bonus de métabolisme, votre race, vos qualités/défauts et autres bonus spéciaux.

Les points de magie (PM) mystiques ou divins sont calculés par votre niveau de classe, les bonus de savoir (mage, shaman), les bonus de volonté (prêtre, paladin, shaman), vos qualités/défauts et autres bonus spéciaux.

STATISTIQUES				
	FORCE	SAVOIR	VOLONTÉ	MÉTABOLISME
BASE				
+				
CLASSE				
+				
RACE				
+				
QUALITÉ / DÉFAUT				
+				
BONUS / NIVEAU				
+				
AUTRE				
=				
TOTAL				

POINT VIE		POINT MAGIE	
RACE		RACE	
+		+	
CLASSE		CLASSE	
+		+	
MET/NIV		SAV/NIV	
+		+	
QUAL/DÉF		QUAL/DÉF	
+		+	
+ NIVEAU		+ NIVEAU	
+		+	
AUTRE		AUTRE	
=		=	
TOTAL		TOTAL	

# CRÉATION DE PERSONNAGE: LES BASES

## LES POINTS D'ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

- Les points d'expérience
- Les points de traits de personnage.

### LES POINTS D'EXPÉRIENCE (XP)

- Tout nouveau personnage démarre au niveau 1, avec 0 point XP.
- L'évolution des personnages est basée sur un système de points d'expérience qui vous donnera accès à de nouveaux avantages à chaque niveau que vous atteindrez. Le tableau ci-dessous donne le nombre de XP nécessaires pour atteindre le niveau suivant\*.
- \*Si vous gagnez un niveau durant un scénario, vous devrez attendre au prochain scénario pour recevoir vos avantages et soumettre votre fiche de personnage à l'organisation.

XP	0	125	350	675	1100	1625	2250	2975	3800	4725
Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

### POINTS DE TRAITS DE PERSONNAGE

- Les points de traits de personnage sont distribués en fonction de la race, la classe et du niveau de votre personnage, vous permettant de se choisir des traits de personnages qui vous rendront unique.
- Le fait de changer de race en jeu vous oblige à réajuster vos points de traits de personnage en fonction de la nouvelle race. Aucun point de l'ancienne race ne peut être conservé. Cela ne permet pas de remplacer ses traits de personnage pour d'autres ou d'effectuer un remaniement de la fiche.

**EXEMPLE:**

Un Humain (5) guerrier (2) niveau 5 à 62 points de traits devient un Elfe Noir (3) guerrier (2) niveau 5 à 52 points de traits. Il doit donc retirer un total de 10 points de traits de personnage de sa fiche.

À chaque nouveau niveau vous ajouterez, aux points déjà attribués, A+B+C, c'est-à-dire :  
**A (points de race) + B (points de classe) + C (points de niveau actuel)**  
**Additionné au total de votre niveau précédent.**

POINT DE TRAITS DE PERSONNAGE							
A		B		C		AUTRE/NIVEAU	TOTAL
RACE		CLASSE	+	NIVEAU	+	=	

## CRÉATION DE PERSONNAGE: LES BASES

TAUX D'ACQUISITION DES POINTS DE TRAITS DE PERSONNAGE					
A - RACE		B - CLASSE		C - NIVEAU	
Humain (inclus le bonus de race +1)	5	Paysan	3	1	+10
Elfe des cités	4	Barbare	2	2	+3/13
<b>Elfe sauvage</b>	<b>3</b>	Guerrier	3	3	+4/17
Nain des villes	3	Paladin	3	4	+2/19
Nain des collines	3	Prêtre	4	5	+3/22
Orc	3	Magicien	4	6	+4/26
Demi-Orc humain	2	Shaman	3	7	+2/28
Demi-Orc Elfe	2	Voleur	3	8	+3/31
<b>Demi-Elfe</b>	<b>3</b>	Bourgeois	4	9	+4/35
Demi-Cambion	4	<b>Prélat-Solar (L)</b>	<b>3</b>	10	+6/41
Gobelin	3	Traqueur Blanc/noir (L)	3		
Hobgobelin	4	Guerrier céleste (L)	3		
Myconide	2	<b>Protecteur Solaire</b>	<b>3</b>		
Humain (aberration de la nature)	2				
Homme-Rat	2				
Elfe Noir	3				
Homme-Loup	3				
Azimont (Demi-Céleste)	4				
Minotaure	3				
Céleste (L)	5				
Sombre Céleste (L)	5				
Cambion (L)	5				
<b>Succube/Incube (L)</b>	<b>5</b>				
<b>Grizlokrog (L)</b>	<b>4</b>				
<b>Treant (L)</b>	<b>5</b>				
<b>Ombre (L)</b>	<b>5</b>				
<b>Homme griffon (L)</b>	<b>5</b>				
<b>Fondateur (L)</b>	<b>6</b>				
<b>Kami (L)</b>	<b>4</b>				
<b>Vesper Beta (L)</b>	<b>5</b>				
<b>Homme Tortue (L)</b>	<b>3</b>				
<b>Pandakois (L)</b>	<b>4</b>				
<b>Nayade (L)</b>	<b>4</b>				

**L = Limité**

## CRÉATION DE PERSONNAGE: LES BASES

### Exemple :

Humain paladin niveau 5 aurait 62 points en tout de traits de personnage voici comment bien comprendre comment faire le calcul.

Niv	A RACE		B CLASSE		C NIVEAU		NIVEAU PRECEDENT		TOTAL
1	5	+	3	+	10	+	0	=	18
2	5	+	3	+	3	+	18	=	29
3	5	+	3	+	4	+	29	=	41
4	5	+	3	+	2	+	41	=	51
5	5	+	3	+	3	+	51	=	62

EXEMPLE : POINT DE TRAITS DE PERSONNAGE

### HAUTS FAIT / BONUS DE TRAIT

- Les hauts faits sont des bonus qui ont un lien direct avec votre classe et vous donnent certains avantages.
- Les bonus de traits de personnage sont les bonus de classe de votre personnage.

HAUT FAIT / BONUS DE TRAIT DE PERSONNAGE	QUALITÉ	DÉFAUT



GRANDEUR NATURE MÉDIÉVAL FANTASTIQUE



LES RACES

2019

Vous devez sélectionner une race avec les restrictions suivantes :

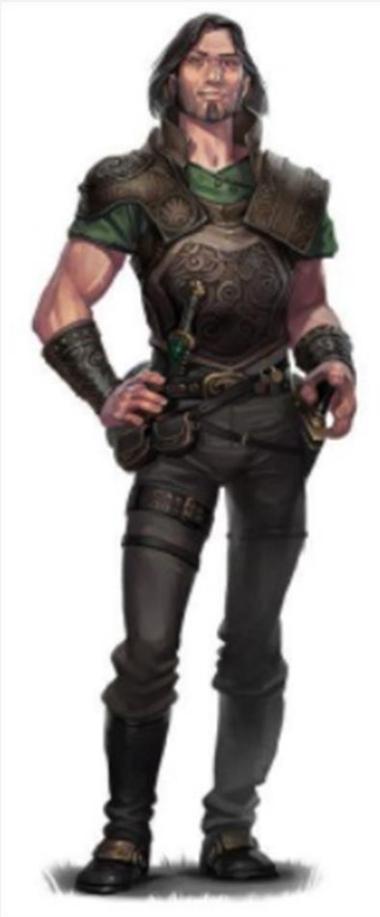
- Races de base : choix libre du joueur.
- Races limitées : sur demande du joueur et soumis à l'accord de l'organisation.
- Races de prestige : accessible seulement (et pas automatiquement) à partir du niv. 6 (pour avoir les pleins effets de la race) et sur proposition de l'organisation.

## RACES DE BASES

### HUMAIN

#### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les humains sont une race qui s'adaptent à leur environnement.
- Ils n'ont pas de mépris naturel pour les autres races.
- Ont toujours un minimum d'intelligence.
- Sont de nature habituellement sociale.



#### APPARENCE

- Aucune restriction

#### AVANTAGES

- +1 Point trait personnage (déjà calculé dans la table)

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## ELFE DES CITÉS



### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

- Les elfes des cités sont des créatures hautaines et prétentieuses.
- Ils sont civilisés et intelligents.
- Ils ont une attitude noble et le temps semble infini pour eux.
- Méprisent les êtres à nature sauvage qu'ils jugent primitifs.
- Détestent plus que tous les elfes noirs.

### APPARENCE

- Les Elfes devront avoir l'air frêle et chétif.
- Les Elfes ont les oreilles pointues.
- Ont une tenue plus civilisée et une attitude noble.

### AVANTAGES

- +1 savoir
- +1 volonté
- - 2 métabolismes
- Lire, écrire et communication (Novice)
- Utilisation d'objets magiques (Novice)

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## ELFE SAUVAGE



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Les Elfes sauvages sont des créatures primitives.
- Ils craignent et évitent la société.
- Se croient une race supérieure et méprise les humains, les orcs, les nains et déteste par-dessus tous les elfes noirs.
- Vivent en clans.
- La forêt n'a plus aucun secret pour eux.

### APPARENCE

- Les Elfes devront avoir l'air frêle et chétif.
- Les Elfes ont les oreilles pointues.
- Les Elfes sauvages portent des tenues des bois.

### AVANTAGES

- +1 métabolisme
- +1 force
- - 1 savoir
- - 1 volonté
- Chasse ou cueillette (Novice)

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## NAIN DES VILLES



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Les nains des villes sont une race fière et travaillante.
- Ils proviennent de grandes cités.
- Souvent commerçant de pierres précieuses ou maîtres forgerons.
- Sont susceptibles.
- Connaisseurs de bières raffinées.

### APPARENCE

- La grandeur des nains ne doit pas dépasser:
  - 5'7" Homme maximum
  - 5'3" Femme maximum
- Ont l'air un peu trapus.
- Barbe obligatoire.

### AVANTAGES

- +1 Force
- +1 Savoir
- - 1 Métabolisme
- - 1 Volonté
- Métallurgie (Novice)

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### NAIN DES COLLINES



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Les nains des collines vivent sur les montagnes que souvent ils exploitent pour les mines.
- Sont de nature festive et bagarreuse.
- Les nains des collines ont une constitution robuste.
- Ils détestent et craignent les géants.
- Ils n'aiment pas le mode de vie sédentaire.
- Ils vivent en clans.
- Les nains des collines sont souvent baveux avec les elfes.

#### APPARENCE

- La grandeur des nains ne doit pas dépasser:
  - 5'7" Homme maximum
  - 5'3" Femme maximum
- Ont l'air un peu trapus.
- Barbe obligatoire.

#### AVANTAGES

- +1 Force
- +1 Métabolisme
- - 2 Volontés
- Extraction (Novice)

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### ORC



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Les Orcs vivent en clans.
- Ils sont de nature belliqueuse.
- On leur enseigne depuis leur tendre enfance qu'un bon humain est un humain mort.
- Tout est prétexte à faire la guerre.
- Ont un penchant marqué pour le Dieu Frakk.
- Ils sont un peu niais et perçoivent les érudits comme des êtres inutiles.
- Ils respectent la loi du plus fort dans leurs clans.

#### APPARENCE

- Doit mesurer:  
Hommes 5'10'' et plus  
Femme 5'6'' et plus
- Ont la peau verte.
- Peuvent avoir des crocs et de longues oreilles (à la discrétion du joueur).

#### AVANTAGES

- + 1 force
- + 1 métabolisme
- - 2 savoir
- Résistance à la torture (Novice)

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## DEMI-ORC HUMAIN



### TRAITS DE PERSONNAGE : 2

- Issue probable de l'union entre un orc et un humain.
- Plus intelligent que les orcs.
- Plutôt exclus des clans orcs.
- Difficile à être acceptés chez les humains.
- Solitaires.
- Susceptibles au sujet de leur métissage.
- La plupart passent leur vie à chercher leur place.
- Sont de bons tacticiens militaires.

### APPARENCE

- Doit mesurer:  
    Homme 6' et plus  
    Femme 5'8" et plus
- Ont l'apparence mélangée d'un Orc et d'un Humain.

### AVANTAGES

- +2 force
- - 1 volonté
- - 1 savoir
- Torture (Novice)

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### DEMI-ORC ELF



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 2

- Issue probable de l'union entre un Orc et un Elfe.
- Considérés comme une aberration par les Orcs et les Elfes.
- Ont une très bonne constitution.
- Font des excellents ouvriers et forestiers.
- Sont de nature bonne et s'ouvrent facilement aux humains et sont souvent adoptés par ceux-ci.

#### APPARENCE

- Doit mesurer:  
Hommes moins de 6'  
Femmes moins de 5'8''
- Ont les oreilles pointues.
- Mixte des Orcs et des Elfes.

#### AVANTAGES

- +2 métabolisme
- - 1 savoir
- - 1 volonté
- Premiers soins (Novice)

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## DEMI ELFE



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Croisement entre un Elfe et un humain.
- Ont une espérance de vie plus grande que les humains et plus petite que les elfes.
- S'intègrent très bien en société.
- Peuvent passer facilement pour un humain.
- Ont une prédisposition pour les arcanes.
- Adorent la musique.

### APPARENCE

- Peuvent avoir les oreilles pointues.
- Sont moins chétifs et frêles que les elfes.

### AVANTAGES

- + 2 volonté
- Lire, écrire et communication (Novice)
- **Identification d'objet magique (Novice)**

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### DEMI-CAMBION (DEMI-DÉMON)



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

- Créés à partir de rituels sataniques.
- Les malfamés de la société choisissent souvent cette voie pour ne plus être reconnu.
- De nature toujours mauvaise.
- Donnent une partie de leur âme à une instance supérieure démoniaque afin d'acquérir de noirs pouvoirs.
- Déteste plus que tout ce qui a rapport avec Mortemeurt.

#### APPARENCE

- Doit avoir la peau rouge.
- Peut avoir des cornes, une queue, des crocs ou encore des ailes en maturités.

#### AVANTAGES

- +1 Contrecoup naturel
- +1 Force
- - 1 Savoir
- Obsession (Sans retour de qualité)
- Torture (Novice)

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### GOBELIN



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Créés par Primo lors de son asservissement à Satanos.
- De nature mauvaise.
- Agiles et acrobatiques, ils sont très rapides.
- Particulièrement attiré par tout ce qui brille.
- Ils jalouent tous ceux qui sont plus grands qu'eux.
- Sont souvent reconnus comme de la vermine par les autres races.

#### APPARENCE

- Petit être stupide, vert ou rouge.
- Hypocrite, malicieux, fourbe, menteur et peureux.
- Descendant du Nain des Collines et de l'Orc.

#### AVANTAGES

- Avare (Sans Retour de Point)
- Vol à la tire (Novice)
- +2 métabolisme
- Évasion (novice)
- Si pris avec autre classe qui donne le Trait il tombe à acolyte.
- Phobie (sans retour de qualité)

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## HOBGOBELIN



### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

- Créés par Vrok lors de sa capture par Satanos.
- De nature mauvaise, violente, impulsive et agressive.
- Sont souvent utilisés comme troupes d'élite sur les champs de bataille.
- Préférence marquée pour les armes à deux mains.

### APPARENCE

- Plus grands que les orcs, ils sont agressifs, intelligents et organisés (peuvent aller du rouge au gris en passant par le vert mais ont le nez bleu obligatoirement).

### AVANTAGES

- Style de combat 2 mains (acolyte)
- +2 métabolisme
- +1 savoir
- - 2 volonté
- Phobie (sans retour de qualité)

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### MYCONIDE



#### TRAITES DE PERSONNAGE : 2

- Arrive des mondes souterrains.
- Se déplace lentement.
- Plutôt de nature pacifique.
- N'ont pas de goût pour les combats.
- De nature bonne, ils sont très sociables et enjoués.
- Ils craignent plus que tout ce qui détruit la nature.

Crés par Mucus.

#### APPARENCE

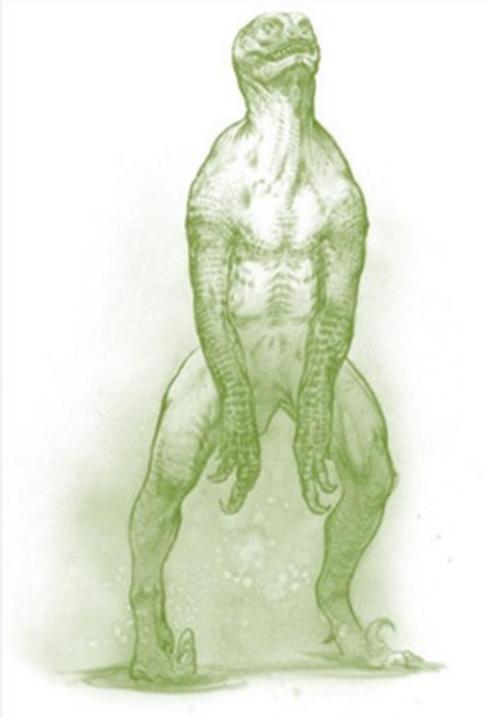
- Homme Champignon.

#### AVANTAGES

- - 1 Force
- + 1 Savoir
- Communication avec les plantes
- Spores Naturels 1x/jour
- Les sorts de plantes l'affectent aussi.

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## ABERRATION DE LA NATURE



### TRAITS DE PERSONNAGE : 2

- Restriction : ne peut être un prêtre, un magicien ou un paladin.
- Sous réserve d'approbation du dm aucun chat / chien, ne sera plus accepté.

### APPARENCE

- Traits d'animaux sauvages uniquement.
- De plus, vous devez être conscient que votre personnage pourrait être traqué, étudié ou autre étant une race inconnue.

### AVANTAGES

- Vous devrez prendre un défaut malformation sans retour de qualité.
- Survie (Novice)

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## HOMME RAT



### TRAITS DE PERSONNAGE : 2

- Créés d'une expérience arcanique.
- De nature très nerveuse.
- Sont des êtres gourmands.
- Très ratoureux et de nature curieuse.
- Ils vivent dans un des 3 clans (Eryss, Koranyos, Mortemeurt).
- Leur repas de prédilection est le chat rouge.

Créés par Akim

### APPARENCE

- Doit avoir l'apparence d'un rongeur, masque de rat ou maquillage. Peut avoir une queue.
- Est de nature craintif.

### AVANTAGES

- Immunisé à la maladie (sauf Lycanthropie)
- +1 Métabolisme
- - 1 Volonté
- Phobie (Sans retour de Qualité)

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## ELFE NOIR



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Développés à partir des larmes de Nokt'hra.
- De nature toujours mauvaise.
- Cette société matriarcale qui déteste et méprise tout ce qui n'est pas un elfe noir.
- Suivant habituellement de Nokt'hra.
- Maître du mensonge et de la manipulation.
- Les hommes elfes noirs sont soumis à leur femme sous peine de lourdes représailles.

Créés par William.

### APPARENCE

Les Elfes noirs :

- Ont les oreilles pointues.
- Ont une tenue sombre, Gothique.
- Ont les cheveux Blancs, Rouges, Mauves, Gris.
- Ont la peau noire avec possibilité de teinte.

### AVANTAGES

- +1 Savoir (De nuit)
- +1 Volonté (De Nuit)
- - 2 Métabolisme (De jour)
- Toxicologie (Novice)

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## HOMME-LOUP



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Les loups vivent souvent en meute ou font parti d'un clan.
- Ils préfèrent la forêt à la civilisation.
- Leur nature sera selon le clan avec qui ils ont grandi: soit bonne, soit mauvaise.
- Les loups sont fidèles. Quand ils accordent leurs amitiés et leur amour, c'est pour toujours alors ils ne laissent aucune trahison impunie.
- Restriction : ne peut être un prêtre, un magicien ou un paladin.

Créés par Blanca.

### APPARENCE

- Apparence d'un loup.
- Ont des crocs et des griffes.
- Peuvent avoir une queue de loup.
- Portent de la fourrure.

### AVANTAGES

- +1 Force
- - 1 volonté
- Déplacement en forêt (novice)
- Armes naturelles +1
- Pistage (novice)
- Ont accès aux traits de foresterie.
- Sont affectés par les sorts qui affectent les animaux.

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### AZIMONT (DEMI-CÉLESTE)



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

- Les Azimonts sont du même alignement que leur Dieu.
- Ils sont courageux, tenaces et sont souvent appelés à servir les caprices des Dieux.

Ophélia et Kalas Crowley sont les premiers humains à avoir mérités le statut d'Azimont.

#### APPARENCE

- Représentatif des couleurs de leur clergé.
- Peu d'entre eux ont des ailes.

#### AVANTAGES

- +1 Contresort Naturel
- +1 Volonté
- - 1 Force
- Étude (Novice)
- Dévotion Fanatique **démons** (Sans Retour de Qualité)

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## MINOTAURE



### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Les Minotaures sont de nature neutre et philosophe, bien qu'ils aient amplement les aptitudes pour le combat.
- Mi-homme, mi-taureau, ils sont très près de la nature et seront souvent portés à défendre celle-ci.
- Ce sont des créatures très territoriales.

Crés par Dordan

### APPARENCE

- Des cornes de taureaux, un visage bovin et de la fourrure.
- Les minotaures doivent mesurer 6 pieds et plus.
- Ils ont habituellement une très forte constitution.

### AVANTAGES

- +2 Force
- +2 Métabolisme
- - 1 Savoir
- 1 Phobie sans qualité
- Gourmand sans qualité

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## RACE LIMITÉE

### CÉLESTE



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les Célestes sont les être provenant du **Panthéon**. Ils ont été créés par Luy.
- Ils luttent pour la domination du bien contre le mal.

Ophélia et Kalas Crowley sont les premiers humains à avoir mérité le statut d'Azimont pour ensuite mériter leur ciel en devenant des Célestes à part entière.

#### APPARENCE

- Doit avoir des ailes obligatoires.
- Habits pâles.
- Peau doit briller comme si illuminé.
- Poudre brillante ou maquillage brillant.

#### AVANTAGES

- - 1 force
- +1 savoir
- +1 volonté
- Étude (novice)
- Dévotion démons sans retour de qualité
- Toucher Céleste : Soigne 4PV/ 2niv. 1x/jour

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### SOMBRE CÉLESTE



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les Sombre Célestes sont les être provenant du **Panthéon**. Ils ont été créés par Luy.
- Ils luttent pour la domination du Mal contre le Bien

William est le premier humain à avoir mérité le statut de Céleste Sombre à part entière.

#### APPARENCE

- Doit avoir des ailes obligatoires.
- Vêtements foncés.
- Noircœur autour des yeux.

#### AVANTAGES

- - 1 force
- +1 savoir
- +1 volonté
- Étude (novice)
- Dévotion démons sans retour de qualité
- Toucher Céleste : Soigne 4PV/ 2niv. 1x/jour
- + 2 contresorts naturels

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### CAMBION



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les cambions sont des êtres créés par Satanos ou ses autres seigneurs à partir d'âmes.
- Ils sont de nature mauvaise, mais sont loyaux envers leur seigneur.

Baldur, un ancien Général de Satanos et ses hommes sont les premiers êtres terrestres à être devenus demi-cambions puis pur Cambions.

#### APPARENCE

- Doit avoir des cornes obligatoires.
- Ont la peau rouge obligatoire.
- Peut avoir des ailes.

#### AVANTAGES

- 1 Contrecoup naturel
- 1 Déphasage infernal
- +1 Métabolisme
- +1 Force
- - 1 Savoir
- Obsession (Sans retour de Qualité)
- Torture (Novice)
- Dévotion fanatique : Azimont, Céleste, Archange

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### SUCCUBE/INCUBE (NON DÉBLOQUÉ)



#### APPARENCE

- Doit avoir des cornes obligatoires.
- Ont la peau rouge obligatoire.
- Peut avoir des ailes.

#### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les succubes sont la création du seigneur Satanos lui-même. Il créa celle-ci pour son simple plaisir. Ayant vu trop grand, il dû créer les incubes.

Les succubes sont dotés d'un charme irrésistible pour le sexe opposé.

#### AVANTAGES

- 1 Déphasage infernal
- +1 savoir
- +1 Volonté
- - 1 Force
- - 1 Métabolisme
- Charme (3x/jour) : Permet de charmer une cible du sexe opposé et de lui demander une chose. **Pour résister, la cible doit avoir 8 de volonté ou briser un CS.**

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### GRIZLOKROG



#### TRAITES DE PERSONNAGE : 4

- Le Grizlokrog est un démon gardien.
- C'est une race fidèle à son maître infernal qu'il défendra à tout prix.
- Cette race est très gourmande.

Le premier a été Gar'hok.

#### APPARENCE

- Apparence d'ours.
- Doit avoir des cornes obligatoires.
- Peut avoir des ailes.
- Doit avoir des griffes Obligatoires.

#### AVANTAGES

- +2 Métabolisme
- 2 Contrecoups naturels
- +2 dégâts avec ses griffes (Doit avoir des griffes)
- Cannibalisme (novice)
- Souffle de feu (cône 10 pieds) 6 dégâts de feu 3x/jour

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## TREANT



### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les Treant sont des arbres ou des arbustes ayant le pouvoir de prendre vie.
- Ils sont la source d'information et de communication de la nature.
- Un Treant est habituellement calme et pacifique, mais il se révélera être redoutable s'il est mis en colère.

Kayaro de Loyal-Cœur est le premier humain à être devenu un Treant.

### APPARENCE

- Apparence d'arbre ou d'arbuste.
- Écorce, mousse, feuillage obligatoire.

### AVANTAGES

- +1 métabolisme
- +1 force
- + 1 savoir
- - 1 volonté
- 1 Contrecoup naturel non efficace contre le feu et la foudre.
- Communication avec la nature avancée plante et arbre et végétaux.
- Détection de la vie (15 pieds) 1x/jour
- Phobie du feu
- Possède 1 racine/ niveau (5 min.)
- Enchevêtrement avec racine 3x/jour jusqu'à libération.
- Détection de la santé de la nature.
- Détection de ce qui affecte la nature.

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### OMBRE



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- L'ombre est un démon créé par Titivalos.
- Ils sont de nature mauvaise et cruelle.

Ces démons sont des tueurs qui sont souvent au service du Seigneur des ombres.

Créés par Éman et Annabelle

#### APPARENCE

- Tout de noir vêtu.
- Doit pouvoir entièrement se camoufler dans le noir.
- Doit avoir des cornes.
- Peut avoir des ailes.
- Peau grise obligatoire.

#### AVANTAGES

- +1 Savoir
- Torture (novice)
- Peut entrer dans l'ombre pour retourner sur l'étage des Ombres. 1x/jour + 1x/nuit (Doit avoir de l'ombre).
- La nuit, peut se déplacer dans l'ombre magiquement. (15 pieds) (3x/nuit)  
+
- De jour, peut se déplacer d'une ombre à une autre (max. 15 pieds) (3x/jour)

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## HOMME-GRIFFON



### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les Hommes Griffons sont des êtres purs, bons et courageux.
- Ils vont toujours à la défense des opprimés.
- Cette race, très vieille, proviendrait d'un rituel d'un puissant roi auquel se serait allié l'esprit puissant d'un griffon blanc.
- Les gènes restant des homme-griffons sont très dilués et passent souvent inaperçus.

Les premières à s'être éveillés sont Marianne Bloodsun de Montellier et Ophélie Crowley.

### APPARENCE

- Doit avoir des plumes sur la tête.
- Doit avoir des ailes obligatoires.
- Peut avoir un visage d'aigle ou non.
- Doit avoir de la fourrure.
- Doit avoir une apparence d'oiseau.

### AVANTAGES

- +1 Volonté
- +1 Force
- Peut voler sur Sayari. 15 pieds 3x/jour
- Planer à volonté lors de chute

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## FONDATEUR



### TRAITS DE PERSONNAGE : 6

- Cette race fut créée lors de la séparation du deuxième titan créé par Luy. Ainsi, il allait veiller sur Sayari autrement.
- Ce peuple veilla au grain, mais lorsque les autres races arrivèrent pour combattre le mal et ainsi créer un équilibre, ils se détournèrent de leur mission.
- Ce peuple découvrit alors les limites du monde en poussant la science jusqu'au bout et en faire un art comparable à la magie des dieux. Cependant, les émanations dus à leurs expériences anéantirent ce peuple.

Des légendes racontent que certains d'entre eux aurait réussi à survivre grâce à un mélange de magie et de science qui les aurait plongés dans un sommeil protecteur.

Le premier fondateur à s'être réveillé est Kian-Jan de Loyalcoeur

### APPARENCE

- Humaine

### AVANTAGES

- +1 Force
- +1 Savoir
- +1 Métabolisme
- +1 Volonté

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### KAMI



#### APPARENCE

- Doit porter des vêtements qui ont un style oriental.
- Avoir une attitude et un comportement honorable.

#### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

Kami (1<sup>ère</sup> descente) :

Forme incomplète du traditionnel esprit de l'univers, celui-ci se manifeste en forme humaine jusqu'à ce qu'il puisse prendre un aspect terrestre physique. Le Kami est une créature qui descend des humains ou des grands esprits, seule une personne ayant fait face à la mort peut le devenir.

Kamui : (2<sup>ème</sup> descente) : 5

Le Kamui est la phase finale d'un Kami, quand celui-ci a trouvé son aspect sur le plan matériel et son centre personnel. Le Kamui, beaucoup plus puissant que sa version incomplète, peut facilement être au même niveau que les plus grandes créatures mythiques.

Créés par Sojiro Takeda Sojen.

#### AVANTAGES

- -1 de force / +1 de Savoir / +1 de Volonté / +1 CS
- 3x/ jour le Kami peut se transporter dans le plan de l'Éther pendant 1-2-3 minutes 1x chaque.
- 3x Jour Le Kami devient immatériel pendant 1-2-3 minutes aussi longtemps qu'il ne fait pas d'action offensive. Doit rester sur place 1x chaque.
- Le Kami est allergique au sel, si aspergé celui-ci perd ses pouvoirs de Kami et devient mortel pendant un court moment (1h00).
- Le Kami ne peut pas être ressuscité lorsque mort, celui-ci disparaît dans son plan d'existence. Ne peut piger de bille de vie.
- Le Kami est invocable lors de sa mort il peut être invoqué à nouveau à la vie ou pour venir en aide à n'importe quelle autre personne qui connaît son vrai nom et qui il est vraiment (1x par scénario après mort définitive)
- La pierre frontale des Kamis peut être prise seulement si celui-ci est inconscient et que les assaillants enlèvent ses pouvoirs grâce au Sel. Si la pierre est soutirée, voir animation pour la suite.

# CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

## VESPER BETA



### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les Vesper sont une race très ancienne et de nature très hautaine. Ils fonctionnent en meute comme les loups-garous, l'Alpha détient le pouvoir sur toutes les betas.
- Ils ont une apparence humaine.
- Lors de la pleine lune, ils se transforment.
- Les Vesper beta sont des créatures qui sucent le sang de leur victime afin de leur aspirer leur énergie magique.
- Ces créatures sont souvent sournoises et redoutées.
- Tous les Vesper ont le sang des Bloodsun soit par naissance, soit reçu par un rituel avec un alpha.

Quand ils se transforment, leur peau devient blanche ou grise, leurs yeux deviennent d'un vert intense et leurs crocs apparaissent.

Premier à avoir été transformé en jeux Droj.

### APPARENCE

- Doit avoir des crocs obligatoires.
- Doit avoir le teint blanc obligatoire quand transformé.
- Lorsqu'ils sont provoqués, leurs yeux ont tendance à s'illuminer verts.
- Par grande colère, souvent leurs crocs peuvent sortir (en dehors des pleines lunes).

### AVANTAGES

- +2 Savoir
- +5 PM
- Étude (novice)
- Quand il mord sa cible il draine 2 PM par 5 sec pour un max de 10 PM. **Ne peut drainer qu'une seule cible par 30 min.**
- Durant le drain, ne peut ni attaquer ni se défendre sans arrêter son drain.
- S'il se transforme entièrement, +2 force pour 1 heure. Peut se déplacer rapidement sur 10 pieds 3x jour.
- Peut voler lorsqu'il est transformé en forme de chauve-souris.

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### HOMME TORTUE



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Les hommes tortus sont une race très vieille.
- On la croyait éteinte jusqu'à la venue de Télémaque.
- Traine généralement sa maison sur son dos.
- Sa carapace est aussi résistante qu'une armure.

Débloqué par Irchid le visqueux.

#### APPARENCE

- Doit avoir l'apparence d'une tortue.
- De couleur dans les teintes brun-vert.
- Porte une carapace.
- A une queue.

#### AVANTAGES

- +1 métabolisme
- +1 Contrecoup naturel
- 1 phobie des pirates sans retour de qualité

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### PANDAKOYS (HOMMES-PANDA)



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

- Les Pandakois ou communément appelés Panda viennent de Ryoko.
- Généralement cordiaux et calmes, sont reconnus comme les sages des temples Ryokios.
- De nature douce et patiente, mais ne provoquez pas ces gentils géants sous peine de vous faire dévorer.
- Ils sont très gourmands de nature et adorent le bambou.
- Les deux premiers à avoir découverts la race furent Aysha Kimiko Lachiban et Kyro Kimiko.
- Ne peut être prêtre ou paladin, car rare son ceux qui croit en les Dieux.

#### APPARENCE

- Doit avoir l'apparence d'un ours Panda (Nez queue en pom-pom, contour des yeux noir comme un masque.
- Ont des crocs et des griffes.
- Portent de la fourrure.

#### AVANTAGE

- +1 Métabolisme
- +1 Savoir
- - 1 Volonté
- Armes naturelles +1
- Pistage (Novice)
- Survie (Novice)
- Entraînement martial (Novice)
- Gourmandise obligatoire sans blocage de défaut.
- Obsession Bambou sans blocage de défaut.
- Maladresse sans blocage de défaut.
- Race très paresseuse, double son temps de méditation pour récupérer si n'a pas de bambou à manger.

## CRÉATION DE PERSONNAGE: RACE DE BASE, LIMITÉE

### NAYADE (FEMME), MÉRÉ (HOMME)



#### APPARENCE

- Doit avoir des traits marins, écailles ou branchies, cheveux de couleur bleu, vert, ou turquoise.

#### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Les nayades/méré sont des créatures magiques par nature.
- Elles défendent à tout prix les lacs, les rivières et les océans.
- Ils ont une crainte innée de tout ce qui est de nature électrique.
- Ils sont très doués dans tout ce qui a trait à la magie, qu'elle soit arcane ou divine.
- Étant des créatures magiques, ils craignent les Vespers.
- Ce sont des créatures superstitieuses, ils portent donc en permanence un objet représentant l'élément de l'eau.

Débloqués par Maianne du Lac.

#### AVANTAGES

- + 1 de volonté
- + 1 de savoir
- - 1 de force
- Peuvent respirer sous l'eau.
- Utilisation d'objets magiques (novice)
- Phobie du tonnerre et des éclairs ou des Vespers (obligatoire).

# LES RACES PRESTIGES

## RACES PRESTIGE

### ARCHANGE



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 6

- Les Archanges sont des célestes ayant été choisis par leur dieu pour représenter l'un de leurs portfolios.
- Ils sont dotés d'une grande lumière aveuglante et bienfaisante.
- Doit mettre en action le porte folio pour lequel son Dieu la choisit:

Kalas Crowley est le premier humain à être devenu Azimont, Céleste puis Archange:

#### APPARENCE

- Doit avoir des ailes.
- Vêtements pâles.
- Doit avoir l'air glorieux flamboyant (poudre brillante ou maquillage brillant).

#### AVANTAGES

- +1 savoir
- +1 volonté
- 1 absorption de sort 1x/jour
- Étude (novice)
- Dévotion démons sans retour de qualité
- Toucher Angélique 2PV/ 2niv. 10x/jour sur cibles différentes.
- 1 guérison complète /jour personnel.
- Bannissement du mal 1x/jour
- Vole 15 pieds 1x/jour
- Voie divine : 30 sec de fascination 1x/jour.
- Peut retourner dans son plan 3xjour
- **+3 contresorts naturels**

## LES RACES PRESTIGES

### MÈRE SUCCUBE/INCUBE (NON DÉBLOQUÉE)



#### APPARENCE

- Doit avoir des cornes obligatoires.
- Ont la peau rouge obligatoire.
- Peut avoir des ailes.

#### TRAITS DE PERSONNAGE : 6

- Les succubes sont la création du seigneur Satanos lui-même. Il créa celles-ci pour son simple plaisir. Ayant vu trop grand, il dû créer les incubes.

Les succubes sont dotés d'un charme irrésistible pour le sexe opposé.

#### AVANTAGES

- 2 Déphasages infernal
- +1 savoir
- +1 Volonté
- +1 Force
- -1 Métabolisme
  
- Charme (6x/jour) : Permet de charmer une cible du sexe opposé et de lui demander n'importe quoi. Pour résister, la cible doit avoir 8 de volonté et briser un CS.

# LES RACES PRESTIGES

## SEIGNEUR CAMBION



### TRAITS DE PERSONNAGE : 6

- Le Seigneur cambion est un démon noble ayant évolué.
- Plusieurs types de Seigneurs existent, selon leur provenance et leur poste.
- Le seigneur Éman est le premier Cambion a devenir seigneur cambion et aussi devenir seigneur des ombres.

Pré-requis : avoir été transformé en jeu ou obtenir l'autorisation spéciale avec son historique de personnage.

### APPARENCE

#### Seigneur de guerre :

- Doit avoir des cornes obligatoires.
- Ont la peau rouge obligatoire.
- Peut avoir des ailes.

#### Seigneur des ombres :

- Doit avoir des cornes obligatoires.
- Ont la peau grise obligatoire.
- Vêtements de couleurs neutres.
- Évite la lumière, favorise l'ombre.

### AVANTAGES

#### Seigneur de guerre :

- +1 Métabolisme
- +1 Force
- 1 Déphasage infernal/ jour
- 1 Contrecoup naturel
- Peut retourner sur son étage (1x/jour)
- Torture (novice)
- Peut prendre des Âmes

#### Seigneur des ombres :

- +1 savoir
- +1 Force
- 1 Déphasage infernal/ jour
- En passant par l'ombre, peut retourner dans son plan 1x/jour
- Déplacement dans l'ombre 15 pieds (3x/jour + 6x/nuit)
- Torture (novice)

## LES RACES PRESTIGES

### DIABLE (ÉVOLUTIF)



#### TRAITS DE PERSONNAGE: 6

- Pré-requis : avoir été transformé en jeu ou obtenir l'autorisation spéciale avec son historique de personnage.
- Démon majeur, le seigneur Cambion Éman fut le premier en jeu à devenir un Diable.

#### APPARENCE

- Doit avoir des grosses cornes obligatoires (autour de 3-4 pouces minimum).
- A la peau rouge obligatoirement.
- Peut avoir des ailes s'il veut voler.
- Peut avoir des griffes.

#### AVANTAGES

- 2 Contrecoups naturel
- 2 déphasages infernal /jour
- +1 métabolisme
- +2 force
- Torture a maitre
- Souffrance 1 minute 3x/jour au toucher
- Vol 15 pied haut 1x/jour si a des ailes
- Peut retourner sur son étage 3x/jour
- Peut prendre des âmes

## LES RACES PRESTIGES

### BALROG



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Le Balrog est un démon gardien.
- Le premier cambion à être devenu Balrog est le Padre Xander.

#### APPARENCE

- Doit avoir des cornes obligatoires.
- Doit avoir des ailes.
- Doit avoir l'air en feu.

#### AVANTAGES

- +1 force
- - 1 savoir
- +2 métabolisme
  
- Obsession de protéger l'Enfer a tout prix sans retour de qualité.
- Rage de feu 3x/jour (le corps devient en feu et cause 4 points de dégâts à quiconque le touche durant 1 minute).

# LES RACES PRESTIGES

## VESPER ALPHA (ÉVOLUTIF, 1 SEUL PAR TERRITOIRE)



### APPARENCE

- Doit avoir des crocs obligatoires.
- Doit avoir le teint blanc obligatoire quand transformé.
- Lorsqu'ils sont provoqués, leurs yeux ont tendance à s'illuminer vert. Et par grande colère souvent leurs crocs peuvent sortir.

### Transformé

- Double Force base max 15
- Déplacement rapide 15'' 3x/jour
- Régénération 3PV/min. au repo jusqu'au max 2x/jour
- Désarmement 3x/jour

### TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les Vesper Alpha sont une race très ancienne et de nature très hautaine. Ils fonctionnent en meute comme les loups garou, l'Alpha détient le pouvoir sur toutes les betas.
- Ils ont une apparence humaine.
- Lors de la pleine lune, ils peuvent se transformer n'importe quand.
- Les Vesper Alpha sont des créatures qui sucent le sang de leur victime afin de leur aspirer leur énergie magique et leur énergie vitale selon leurs besoins.
- Ces créatures sont souvent surnoises et redouté.

Tous les Vespers ont le sang des Bloodsun, soit par naissance, soit reçu par un rituel avec un alpha. Quand ils se transforment, leur peau devient blanche ou grise, leurs yeux deviennent vert intense et leurs crocs apparaissent.

Les Vespers priorisent la magie arcanique.

### AVANTAGES

- +2 Savoir +1 Volonté +10 pm
- Étude (novice)
- Quand il mord, draine 4 PM / 2 PV a sa victime par 5 sec, jusqu'à 20 PM et 10 PV par cible /30min.
- Peuvent désarmer un adversaire 3x jours si celui-ci a 50% de la force du Vesper.
- Si leur adversaire a moins de 50% de leur volonté, ils peuvent faire un contrôle mental sur une personne à la fois mais ne peuvent l'envoyer en mission. La personne sous le contrôle mental doit rester a moins de 15 pieds du Vesper sinon le lien est rompu 6x/jour.
- Les Alphas ont le pouvoir de repousser les betas par un cri strident unique à leur race.
- Lors de grandes colères, l'alpha peut causer des dégâts de 2pv2/niv avec un grand cri strident unique à leur race mais celui-ci lui coute le même nombre de points de vie.
- Peut voler lorsqu'il est transformé en forme de chauve-souris.

## LES RACES PRESTIGES

### HOMME CYCLOIDE



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

- Les Hommes-Cycloides ne sont pas des guerriers nés, ils sont souvent envoyés vers la magie vue leur capacité innée.
- Ils deviennent, suite à un long processus, ces êtres doués de volonté extrême sous la mer.
- Le premier à avoir atteint ce niveau de spiritualité n'est nul autre qu'Andromack le cycloïde.

#### APPARENCE

- Ont une carapace rigide sur le dos.
- Le poids de la carapace doit se faire sentir dans les mouvements donc est très lent.
- Doit avoir soit une queue soit un bec de tortue.
- Doit agir selon la restriction de la carapace si renversé sur le dos (RP).
- Doit quitter sa carapace une fois par saison pour grandir. Il perd tous les bonus liés à elle. Il ne se sent pas bien hors de celle-ci.
- Les cycloïdes ne se déplacent pas rapidement sur terre. Ils sont incapables de courir et marchent lentement en état de panique. Peuvent marcher vite sur une courte distance de 10 pieds.

#### AVANTAGES

- +1 métabolisme
- +2 volontés
- 2 Contrecoups naturel
- 5 points de trait de personnage
- Respire sous l'eau 2x /jour pendant 10 min
- Estomac de fer
- Peut rentrer dans sa carapace 3x/ jour réduisant les dégâts de 3 (ne peut se déplacer)
- La carapace compte comme un bouclier pour tout ce qui en a trait. Est susceptible au bris de bouclier.
- Phobie de la foudre et du feu (reçois 2x les dégâts)
- Haine des pirates

GRANDEUR NATURE MÉDIÉVAL FANTASTIQUE



LES CLASSES

2019

## LES CLASSES DE BASE

### PAYSAN



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

##### DESCRIPTION

- Armes de base (bâton, pierre, fourche, fronde, pelle, etc.) -1 dégât sur toutes les autres armes.
- - 2 contrecoups avec toutes les armures
- Aucune noblesse
- Roturier (Sans retour de défaut)
- Habillement pauvre

##### MENTALITÉ

- Être peu cultivé, vit soit de la récolte de ses terres ou est au service de nobles.
- Se soumet au noble et compte sur celui-ci pour l'obtention de terres et pour sa protection.
- Prompt à la révolte si la noblesse ne réussit pas à ce qu'il vive en sécurité.

#### TRAITS DE PERSONNAGE AUTORISÉS

- Général
- Foresterie

#### AVANTAGES

- +1 métabolisme
- - 1 volonté
- **Cueillette, Chasse ou Extraction au choix (Adeptes)**

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	8	10	12	14	16	18	20	22	24	28
POINTS ÉNERGIE										
CONTRESORT		1		2		3				
CONTREPOISON		1		2		3				
HAUT FAITS	A		B		C				D	
STATISTIQUE			+1				+1			+1

#### TABLE DES HAUT FAITS

A	Travail de la terre	Accès à un métier à Adeptes
B	Tous pour un	1 ingrédient de plus dans le métier choisi entre cueillette/chasse/extraction maximum Rare 1x/jour
C	Touche à tous	Tous les traits de personnage lui coûtent 1 de moins.
D	Affranchi	Accès à une ressource privé en tout temps

# LES CLASSES DE BASES

## BARBARE



### TRAITS DE PERSONNAGE : 2

#### DESCRIPTION

Primitif  
 Habite en tribu  
 S'habille de fourrures (armure légère uniquement)  
 Sauvage  
 Évite dans la mesure du possible la civilisation  
**Ne comprend pas la magie donc la craint**

#### MENTALITÉ

Être rustre et bagarreur  
 Souvent impulsif  
 Préfère l'action à la réflexion  
 Font d'excellents combattants

**Rage** : Quand le barbare tombe en état de rage, sa rage dure 5 minutes peu importe qu'il soit mis inconscient ou qu'il reste en combat. Après le 5 minutes la rage s'arrête; si le barbare avait encore des PV, il redevient calme et ne peut retomber en rage avant un autre 5 minutes. Si le barbare était inconscient et s'il reçoit des soins avant la fin du 5 minutes de rage, les points de rage doivent être soignés avant les points de vie en entier sinon le barbare retombera en rage. Une fois le 5 minute passée, les points soignés ne vont que dans les vies et les point de rage reviennent d'eux même naturellement après un autre 5 minutes.

**Frappe sur les ennemis en premier puis sur les autres autour de lui.**

### TRAITS DE PERSONNAGE AUTORISÉS

- Général
- Foresterie
- Combattant

### AVANTAGES

- + 1 force et métabolisme
- - 1 savoir et volonté
- Pistage (Novice)
- Survie (novice)

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	20	22	24	26	28	30	32	34	36	40
POINTS DE RAGE	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
CONTRESORT	1			2				3		
CONTREPOISON	2				4				5	
HAUT FAITS	A			B			C			D
STATISTIQUE			+1				+1			+1

### TABLE DES HAUT FAITS

A	Rage	Combat en fou dans le négatif selon la table des barbares
B	Cri de guerre	+ 1 dégât pour le combat 1x/jour
C	Résistance Naturel	Réduit les dégâts de 1 (2 en état de rage En état de rage il est immunisé à tous les sorts <b>et effet magique prévenant des artéfacts</b> même <b>ceux</b> de guérison pendant tout le temps de sa rage
D	Destruction de la magie	

## LES CLASSES DE BASES

### GUERRIER

#### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

##### DESCRIPTION

Virtuose aux manières d'armes  
Spécialiste dans le port d'armures  
Militaire avoué

##### MENTALITÉ

Très habile au combat  
Courageux et vaillant  
Font souvent des bons seigneurs et de bons meneurs au combat  
Très fiers de leurs habiletés au combat



#### TRAITS DE PERSONNAGE AUTORISÉS

- Général
- Combattant

#### AVANTAGES

- Utilisation 1 compétence d'arme au choix et Utilisation 1 compétence de style de combat à (adepte)
- Où
- Connaissance des armes et Connaissance des armures

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	14	16	18	20	22	24	26	30	32	36
POINTS ÉNERGIE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
CONTRESORT	1				2			3		
CONTREPOISON		1			2			3		
HAUT FAITS	A		B				C		D	
STATISTIQUE			+1				+1			+1

#### TABLE DES HAUT FAITS

A	Spécialisation martiale	+1 dégât aux niveaux 1-5-9 avec le type d'armes choisit
B	Expertise guerrière	Tous les styles de combats, excepté tout ce qui touche au bouclier, sont régénérés par heure et non par jour.
C	Absorption	Absorbe un sort 1x/jour
D	Second souffle	En déposant le genou à terre, le guerrier implore sa force intérieur et a un regain de vie de 22 PV (RP intense, doit être dit à haute voix pendant 5 sec. minimum, ne peut pas se défendre)

## LES CLASSES DE BASES

### PALADIN



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

##### DESCRIPTION

Guerrier saint qui défend son église

Ne peut changer de Dieu sans perdre son titre de Paladin

Voue toute sa vie à son dieu

Doit suivre les préceptes de son Dieu au même titre que le prêtre

Doit utiliser son symbole religieux afin de canaliser son énergie pour pouvoir invoquer un sort de son Dieu

##### MENTALITÉ

Être d'une loyauté à toute épreuve envers son Dieu Impossible à corrompre.

Toute sa vie son être est totalement voué aux dogmes de son Dieu. Il en parlera et fera tout pour que les gens le suivent dans ses croyances.

Applique et utilise les dogmes de son Dieu en tout temps et principalement au combat.

#### TRAITS DE PERSONNAGE AUTORISÉS

- Général
- Combattant
- Mystique

#### AVANTAGES

- + 1 volonté
- Combat en armure (acolyte)
- Accès aux sorts de son clergé uniquement de niveaux 1 à 4 (voir table d'apprentissage des sorts)
- + sorts généraux de guérison seulement

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	10	12	14	16	18	20	22	24	26	30
POINTS ÉNERGIE	-	4	4	4	6	6	6	6	8	10
CONTRESORT	1		2		3			4		
CONTREPOISON	1			2			3			
HAUT FAITS	A		B		C				D	
STATISTIQUE			+1				+1			+1

#### TABLE DES HAUT FAITS

A	Aura positive	+1 dégât à l'intérieur d'un cercle de 10 pieds (1 personne/niveau maximum de 6 personnes pour un total de + 5) peut être fait 1x /jour /niveau. Affecte uniquement les membres du clergé du paladin.
B	Imposition des mains	Guérit 2 PV/ niv du paladin sur 1 personne /3 niveau du même clergé 1x/jour
C	Immunité aux maladies	Immunisé à la maladie excepté la lycanthropie 10 pieds 1 x/ jour pendant 5 min.
D	Aura anti-magie	Désactive tous les objets magiques touchant l'aura pendant 30 min. et les artefacts durant leur présence dans l'aura. Empêche de lancer des sorts sauf le paladin.

# LES CLASSES DE BASES

## PRÊTRE



### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

#### DESCRIPTION

Doit suivre les préceptes de son Dieu  
 Enseigne les préceptes de son Dieu à la populace  
 Doit avoir son symbole religieux obligatoirement sur lui pour invoquer des miracles  
 Doit avoir une bible obligatoirement pour pouvoir récupérer ses points divins

#### MENTALITÉ

Dévoué à son Dieu  
 Se voit comme le représentant sur terre de son Dieu  
 Diffuse le plus souvent possible son enseignement et ses dogmes  
 Ne fera rien allant en contradiction avec ses dogmes  
 Afin de maintenir un contact constant avec son Dieu il devra faire fréquemment des messes et des prières

### TRAITS DE PERSONNAGE AUTORISÉS

- Général
- Mystique

### AVANTAGES

- + 1 volonté,
- Fabrication manuscrits / bible (novice)
- Lire, écrire et communication (novice)
- **Rituel novice**

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	8	10	12	14	16	18	20	22	24	28
POINTS ÉNERGIE	10	12	14	16	18	20	22	24	26	30
CONTRESORT	2			3		4			5	
CONTREPOISON			1				2			
HAUT FAITS	A			B		C		D		
STATISTIQUE			+1				+1			+1

### TABLE DES HAUT FAITS

A	Foi	Permet au prêtre de faire des miracles (prières) Commence avec 2 sorts du niveau 1 et 1 sort du niveau 2 (voir table d'apprentissage des sorts)
B	Prière	Donne une bénédiction à l'ensemble des fidèles qui entendent la prière et aussi longtemps que le prêtre la récite à haute voix sans interruption (sauf pour annoncer les dommages en cas de combat). L'effet dépend du dieu et du dogme choisi lié à la prière : 1 dogme niv 4/6/8/10 (si 4 dogmes disponible)
C	Rituel	Voir note
D	Pouvoir divin	Régénère tous ses points de mana en méditant 30 minutes 1x/jr

## LES CLASSES DE BASES

### Prières

<b>Banryk</b>	Force (personnel)	Doit être retenu par 3 personnes ou plus
	Courage (sens)	Immunise les priants à la peur
	Combat (sens)	+1 dégât aux priants
<b>Eryss</b>	Nature (personnel)	Permet de communiquer avec les plantes/animaux pour 10 minutes après 5 min ininterrompues
	Guérison (sens)	Guérisse de 2 PV/min (uniquement hors combat) sur tous
	Vie (cible)	Tant que dure la prière, le temps d'achèvement est suspendu. Si elle est interrompue, le temps se termine.
<b>Néosys</b>	Justice (sens)	Ne peut mentir
	Loyauté (cible)	Ne peut attaquer les priants de Néosys
	Astres (5 pieds de rayon)	Annule ou active un effet relié aux astres (Lycanthropie sous la lune, malus/bonus aux elfes noirs de jours, etc.) en cas de litige non fonctionnel
	Espoir (sens)	Crée un sentiment de bien-être/ d'espoir
<b>Nokth'ra</b>	Mensonge (Personnel)	Résiste à la torture et à la vérité
	Désespoir (5 pieds)	Crée un sentiment de déprime
	Ténèbres (sens)	Annule les malus de jour/lumière aux priants
<b>Hocknar</b>	Nain (sens)	Immunise les priants aux effets de la boisson tant que la prière dure mais dès qu'elle s'arrête les effets sont doublés
	Créature (personnel)	Possède un attribut animal tant qu'il prie (voir liste)
	Protection (5 pieds de rayon)	Après 5 min. et tant que la prière continue, crée une bulle impénétrable pour ses priants déjà présents (rien n'entre ou ne sort sauf les sorts passifs de niv 3 et plus)
<b>Frakk</b>	Destruction (cible)	Destruction d'un objet simple et non magique après 5 min (présence de l'animation)
	Chaos (sens)	Donne un coup de chaos 1x par min non interrompue de prière
	Guerre (sens)	+1 Dégât aux priants
<b>Koranyos</b>	Art (sens)	Les points de mana des priants se régénèrent plus rapidement durant une méditation (+1 PM/min)
	Hasard (personnel)	Donjon seulement : L'événement arrive à une personne à côté du prêtre
	Savoir (personnel)	Confère un trait de son choix à Novice pendant 5 min
	Création (personnel)	Permet de compenser pour un objet/outil non magique
<b>Baldrim</b>	Forge (sens)	Lors des moments importants de la forge par un priant, prie pour réduire le temps de 20%
	Arsenal (personnel)	Immunisé au désarmement et au bris de bouclier
	Métaux / Gemme (sens)	Réduit le temps d'extraction de 20%. Ne peut pas prier pendant qu'il extrait lui-même.
<b>Phoebius</b>	Jeux (personnel)	Donne une triche après 5 min. de prière. Expire après 30 min.
	Rêve (sens)	À faire avant un sommeil. Assure un sommeil réparateur et doux (5 min).
	Réjouissance (sens)	Ne peut être attaqué tant qu'il prie (dans le rayon 5 pieds)
<b>Satanos</b>	Souffrance (sens)	Crée une souffrance mais le prêtre ne peut combattre (5 pieds)
	Feu (personnel)	Si tué durant la prière, explose pour 5 dégâts de feu
	Endurance (sens)	Régénère un Contrecoup Naturel après 5 minutes
<b>Luy</b>	Voir organisation	

# LES CLASSES DE BASES

## MAGICIEN



### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

#### DESCRIPTION

Passé maître dans l'art Ancien (Magie) ils peuvent façonner les énergies pour obtenir des résultats quasi impossibles.

Ne peut porter d'armure.

Ne peut pas utiliser d'armes à 2 mains sauf le bâton.

Doit avoir un grimoire visible pour canaliser l'énergie Ancienne.

#### MENTALITÉ

Être intelligent et avide de connaissances.

Puisent leurs pouvoirs des arcanes.

Ne doivent pas être sous-estimés malgré leur constitution plus faible.

Font d'excellents érudits et des bons conseillers militaires.

### TRAITS DE PERSONNAGE AUTORISÉS

- Général
- Mystique

### AVANTAGES

- +1 savoir
- Fabrication parchemin / grimoire (novice)
- Lire, écrire et communication (novice)

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	4	6	8	10	12	14	16	18	20	24
POINTS ÉNERGIE	10	12	14	16	18	20	22	24	26	30
CONTRESORT	3			4		5			6	
CONTREPOISON					1					
HAUT FAITS	A				B			C		D
STATISTIQUE			+1				+1			+1

### TABLE DES HAUT FAITS

<b>A</b>	Formule magique	Permet d'utiliser l'art Ancien et de le façonner pour en faire des sorts. Commence avec 2 sorts du niveau 1 et 1 sort du niveau 2 (voir table d'apprentissage des sorts) <b>Permet d'utiliser une baguette magique qui sera enchantée en jeu par un maître professeur et donnera -1 coût de mana sur l'école enchantée dans la baguette. Maximum 3 écoles dans la baguette.</b>
<b>B</b>	Enchantement d'armure	Permet d'introduire un sort de protection permanent dans une arme, armure ou bijou.
<b>C</b>	Enchantement d'armes	Permet d'introduire un sort permanent d'offense dans une arme, armure ou bijou de façon permanente.
<b>D</b>	Artificier	Permet de créer des artéfacts en suivant la recette de l'objet (voir organisation)

\*\* : Pour pouvoir enchantez armes ou armures ils doivent suivre les règles de fabrication d'armes et d'armures magiques et leurs pouvoirs leur permet de sceller le sort ou l'effet magique par une imposition des mains et une méditation intense de 5 minutes minimum et avoir le niveau adéquat de pouvoir invoquer (pour l'imposition des mains et la méditation elle coute 5x le coût en PM s'il s'agit d'un sort afin de le rendre permanent plus le coût original de départ. Le magicien n'a besoin de personne pour rendre son sort permanent mais peut avoir besoin d'un forgeron ou d'un joaillier pour préparer l'objet à enchantez.

# LES CLASSES DE BASES

## SHAMAN



**TRAITS DE PERSONNAGE : 3**

### DESCRIPTION

Sorcier et docteur des tribus primitives.  
 Ne peut porter d'armures.  
 Préférence aux armes naturelles (bois, pierre, os)  
 Seulement accès à un culte

### Pour les Bonus de Shaman

Le shaman choisit soit son savoir soit sa volonté en prenant le plus haut des deux pour déterminer les bonus de PM

### MENTALITÉ

Puisent l'essence de leurs pouvoirs par leurs danses  
 Respecté et honoré comme un érudit par leurs tribus  
 Ils sont sages et réfléchis et apportent la parole des anciens  
 Guides spirituels des tribus primitives

### TRAITS DE PERSONNAGE AUTORISÉS

- Général
- Mystique
- Forestier

### AVANTAGES

- +1 Savoir ou +1 volonté et recevra les bonus de PM de la table de ce choix
- Fabrication papyrus/hiéroglyphes (novice)
- Lire, écrire et communication (novice)

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	8	8	10	10	12	12	14	14	16	20
POINTS ÉNERGIE	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26
CONTRESORT	1		2				3		4	
CONTREPOISON	1				2			3		4
HAUT FAITS	A			B		C			D	
STATISTIQUE			+1				+1			+1

### TABLE DES HAUT FAITS

<b>A</b>	Spiritisme	Permet d'invoquer <b>les esprits reliés au culte</b> (faire de la magie) Commence avec 2 sorts du niveau 1 et 1 sort du niveau 2 (voir table d'apprentissage des sorts)
<b>B</b>	Totem	Se choisit une créature pour totem et en obtient les <b>caractéristiques (voir table Totem)</b>
<b>C</b>	Divination	Permet de recevoir des informations détaillées sur une question (voir organisation) <b>par méditation 2x/jr (15 min minimum et plus pour des questions complexes)</b>
<b>D</b>	Maitre shamanique	<b>Le shaman est rendu capable d'offrir un effet aux autres shamans de son culte (et à lui-même) en fonction de son culte 1x/jr (rituel de 30 mn)</b>

### Rituel Maitre Shamanique

<b>Bête</b>	Soif de sang : +2 dégâts, immunisé aux sorts mentaux pendant 30min
<b>Vaudou</b>	Permet de donner à tous les shamans qui participent au rituel de tomber dans le monde des esprits pour 30 min. Ce rituel leur permet de contrôler 4 personnes pour le shaman et +2 par shaman supplémentaire. Ceux-ci deviennent la marionnette du shaman pendant 30 min (ne peut pas le forcer à se faire du mal, ni d'achèvement) La personne au retour est au ralenti et peut contaminer 1 personne durant 10 mn (peut être plus long si fait en donjon).
<b>Runique</b>	Tous les shamans ayant participé au rituel gravent une rune de protection sur le sol et sur eux, leur permettant de les ramener à l'endroit du rituel s'ils tombent à 0 PV.
<b>Dragon</b>	L'esprit du dragon investit chaque shaman et lui infuse sa force, lui donnant 2CC, immunité à l'élément du dragon et 1 souffle élémentaire de 8 dégâts (pendant 30 min)
<b>Nécrophage</b>	Lorsque tombe inconscient, crée un nuage nauséabond autour de lui affectant tous sauf les shamans ayant participé au rituel. Cause vomissement et 6 de dégâts puis se relève en fantôme de lui-même qui est affecté par la magie seulement durant 30 min ou 5 coups magique.
<b>Démonique</b>	Tous les shamans qui participent au rituel sont immunisés au bannissement, +2 CC naturels et frappent à +2 dégâts pendant 30min

## LES CLASSES DE BASES

### VOLEUR



**TRAITS DE PERSONNAGE : 3**

#### DESCRIPTION

Passé maître dans l'art de subtiliser et de s'enrichir aux dépens des autres.

Préfère les armes petites et moyennes

#### MENTALITÉ

Être manipulateur et opportuniste

N'hésite pas à utiliser ses semblables afin d'arriver à ses fins.

Très rusé il est passé maître dans l'art de la tromperie.

Évoluera parfois vers de plus sombres horizons.

#### TRAITS DE PERSONNAGE AUTORISÉS

- Général
- Voleur

#### AVANTAGES

- Vol à la tire (novice)
- Évasion (novice)

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	6	8	10	12	14	16	18	20	22	26
POINTS ÉNERGIE										
CONTRESORT	1				2				3	
CONTREPOISON		1		2		3			4	
HAUT FAITS	A		B		C			D		
STATISTIQUE			+1				+1			+1

#### TABLE DES HAUT FAITS

<b>A</b>	Mendicité	Art de faire ressentir une certaine pitié faisant en sorte d'obliger son adversaire à utiliser un contre sort pour pouvoir attaquer <b>(3x/jour)</b> Multiplie les dégâts par 2 au niveau 3 et le rend perce-armure Multiplie les dégâts par 3 au niveau 6 et le rend perce-armure
<b>B</b>	Attaque par derrière	Multiplie les dégâts par 4 au niveau 9 et le rend perce-armure <b>(Pour le premier coup par surprise seulement) Peut être fait avec une dague ou une épée courte seulement, et peut dépasser le maximum de l'arme</b>
<b>C</b>	Diversion	Oblige la personne à marcher 5 secondes dans la direction demandée, sans contre sort possible. <b>PEUT SEULEMENT SERVIR POUR FUIR. (3x/jour)</b>
<b>D</b>	Esquive	Permet d'éviter un coup 1x/combat

# LES CLASSES DE BASES

## BOURGEOIS



### TRAITS DE PERSONNAGE : 4

#### DESCRIPTION

Gens de la basse noblesse et/ou commerçants important. Les bourgeois peuvent aussi être des artisans accomplis réussissant à vivre de leur art.

Ces personnes consacrent leur vie au commerce, à la récolte de ressources et aux échanges culturels.

#### MENTALITÉ

Ce sont des personnes souvent ouvertes à faire affaire avec des personnes de toutes sortes, dans le cas des commerçants. Cependant, il s'arrangera pour contrecarrer un plan qui toucherait sa famille ou sa guilde.

#### TRAITS DE PERSONNAGE AUTORISÉS

- Général
- Une autre catégorie au choix (voir table accordant un bonus)

#### AVANTAGES

- + 1 savoir
- - 1 force
- Commerce (Novice) ou acheteur (novice)
- +1 Niveau d'influence / niveau ajouté à la fin du calcul

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	8	10	12	14	16	18	20	22	24	28
POINTS ÉNERGIE										
CONTRESORT	1				2			3		
CONTREPOISON	1				2			3		
HAUT FAITS	A			B			C			D
STATISTIQUE				+1			+1			+1

#### TABLE DES HAUT FAITS

A	<b>Affranchissement</b>	Donne le droit de posséder sa propriété ainsi que tout autre bâtiment tel qu'un navire
B	<b>Rente familiale</b>	5 pièces d'or par niveau / scenario (doit être demandé à l'inscription)
C	<b>Influence familiale</b>	Effet relatif à la famille, choisi et relié à l'historique du personnage (voir organisation).
D	<b>Position favorable</b>	Le bourgeois est en position favorable avec la haute noblesse. De plus, il est parvenu à contrôler le marché de son territoire. Permet de dépasser le maximum de 50 en Niveau d'Influence

#### Bonus bourgeois

<b>Combattant</b>	Provocation 1x/jr (sans possibilité de CS)						
<b>Mystique</b>	Immunié a tous les contrôles mentaux 1x/jr pendant 30 min						
<b>Foresterie</b>	Peut avoir un familier animal, doit être avec lui et visible pour bénéficier du bonus (doit avoir l'accessoire) <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>Oiseaux : +1 de volonté</td> <td>Rat : +5 PV</td> </tr> <tr> <td>Chat : immunié à la mendicité</td> <td>Reptile +1 métabolisme</td> </tr> <tr> <td>Chien : réduit de 50% le temps de chasse (=rare) 1x/jr</td> <td>Arachnoïde : donne 1 désarmement 1x/jr</td> </tr> </table>	Oiseaux : +1 de volonté	Rat : +5 PV	Chat : immunié à la mendicité	Reptile +1 métabolisme	Chien : réduit de 50% le temps de chasse (=rare) 1x/jr	Arachnoïde : donne 1 désarmement 1x/jr
Oiseaux : +1 de volonté	Rat : +5 PV						
Chat : immunié à la mendicité	Reptile +1 métabolisme						
Chien : réduit de 50% le temps de chasse (=rare) 1x/jr	Arachnoïde : donne 1 désarmement 1x/jr						
<b>Voleur</b>	Coup bas : Permet de faire un coup bas 1x/jour (aveuglement ou immobilisation 5 sec)						

## LES CLASSES: LIMITÉES

### PRÉLAT-SOLAR



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

##### DESCRIPTION

Les Prélats-Solar sont la force armée du paradis. Ils font aussi office de gardes frontaliers et sont les premiers dépêchés sur place lors d'un problème.

L'entraînement militaire céleste est très complet, il permet aux êtres célestes d'être subtiles, efficaces et puissants.

##### MENTALITÉ

En tant que soldats du paradis, les Prélats-Solar sont loyaux et ne reculeront devant rien pour accomplir la mission donnée par leur dieu.

En temps de paix, ils défendent agressivement les limites du paradis et du domaine de leur dieu.

#### TRAITS DE PERSONNAGE AUTORISÉS

- Général
- Voleur
- Mystique
- Combattant

#### AVANTAGES

- +1 Force
- Dévotion fanatique envers les démons sans retour de qualité
- 1 maniement d'arme et 1 port d'armure au choix

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28
POINTS ÉNERGIE			6	6	8	8	10	10	14	14
CONTRESORT	1		2				3		4	
CONTREPOISON	1				2		3		4	
HAUT FAITS	A		B			C		D		
STATISTIQUE		+1			+1			+1		

#### TABLE DES HAUT FAITS

A	Aura Divine	Dans un rayon de 5 pieds, donne +1 dégât et courage. (1 personne/niveau)
B	Châtiment	Permet au Prêlat-Solar de faire des miracles. Il obtient ainsi 1 sort niveau 1 et 1 sort niveau 3 de son dieu. Accès jusqu'au niveau 6. Permet d'utiliser la lumière divine pour aveugler un ennemi et ainsi lui faire le double de dégâts au prochain coup. 1x/ jour
C	Intervention divine	Au toucher, permet de guérir 3 PV/niveau sur une du même clergé (1x/jour)
D	Inspiration divine	Vous êtes le bras armé de votre dieu. Les troisièmes coups donnés sur la même cible font le double des dégâts

## LES CLASSES: LIMITÉES

### TRAQUEUR BLANC/NOIR



#### TRAITS DE PERSONNAGE : 3

##### DESCRIPTION

Les traqueurs sont désignés comme éclaireur et chasseur de prime par le bien ou le mal.

Ils sont entraînés pour traquer, trouver et tuer leurs cibles.

##### MENTALITÉ

Sans sentiments à l'égard de leurs cibles, peu importe qui elle est. Lorsque la traque est acceptée, le traqueur se doit de l'accomplir et ne pourra jamais revenir sur sa parole.

#### TRAITS PERSONNAGE AUTORISÉS

- Général
- Forestier
- Mystique
- Combattant

#### AVANTAGES

- Nomadisme (novice)
- Déplacement en forêt (novice)
- +1 métabolisme

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	8	8	11	11	15	15	18	18	21	21
POINTS ÉNERGIE		2	4	6	10	12	14	18	20	20
CONTRE-SORT	1		2				3			
CONTRE-POISON	1				2		3		4	
HAUT FAITS		A		B		C			D	
STATISTIQUE			+1		+1			+1		

#### TABLE DES HAUT FAITS

A	Blanc	-Enchevêtrement : sur une cible 15 pieds 3x/jour
	Noir	-Transport Végétal : de 50 pieds 3x/jour
B	Blanc	-Accès à 1 culte d'alignement Bon niveau 1 à 4
	Noir	-Accès à l'école arcane de combat de niveau 1 à 4
C	Blanc et Noir	Cible du traqueur : Le traqueur doit choisir une cible qui, lorsque marquée (Poste de garde), sera plus facile à atteindre. (Perce-armure sur cette cible jusqu'à sa mort ou 4 Am.) 1x/jour
D	Blanc et Noir	<a href="#">Totem mineur</a> ou <a href="#">Peut lancer ses sorts sur ses flèches</a>

## LES CLASSES: LIMITÉES

### PROTECTEUR SOLAIRE



**TRAITS DE PERSONNAGE : 3**

#### DESCRIPTION

Protecteur choisi par son dieu, le personnage dédie sa vie à la protection d'êtres chers, d'objets ou de lieux sacrés (décrire le sujet du serment)

#### MENTALITÉ

Le protecteur ne peut apprendre aucune compétence offensive ni aucun sort offensif.

#### TRAITS PERSONNAGE AUTORISÉS

- Général
- Mystique
- Combattant

#### AVANTAGES

- +1 Volonté
- +1 Métabolisme
- Obsession : avoir un bouclier sans retour de qualité

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32
POINTS ÉNERGIE	6	6	8	8	10	10	12	12	14	14
CONTRE-SORT	2		3		4					
CONTRE-POISON	1				2			3		
HAUT FAITS	A		B		C			D		
STATISTIQUE			+1		+1			+1		

#### TABLE DES HAUT FAITS

A	Le protecteur	Accès aux sorts divins de son dieu du niveau 1 à 4 + sort généraux de guérison (peut débloquer les sorts niveau 5 avec une quête)
B	Incorruptible	Résistance mentale 3x/jour, si égaux roche-papier-ciseaux
C	Souffle du paradis	Imposition des mains : guérison complète 1x/jour
D	Forteresse divine	+1 pv/niveau, Invulnérabilité 30sec 1x/jr

## LES CLASSES DE PRESTIGE

Le pré requis général pour toutes les classes de prestige est **d'être minimum de niveau 6**. Ces classes ne sont pas automatiques et ne s'acquièrent que par le mérite RP, des quêtes spécifiques, etc. sur décision de l'organisation.

### PAYSAN

## LE CANTONNIER

#### DESCRIPTION

- Le cantonnier est un paysan ayant un pouvoir de rassembler de façon inné le peuple et de les mobiliser pour des révoltes ou autres.

#### PRÉ REQUIS

- Paysan



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	<b>L'appel du roturier</b>	Les roturiers sont obligés de se joindre à la mobilisation 1x / jour
<b>NIVEAU 8</b>	<b>Les patates au peuple</b>	Tous les paysans et roturiers obtiennent +1PV par mobilisé pour le temps de l'action (ne peut se régénérer) 1x/jr
<b>NIVEAU 10</b>	<b>La grande révolte</b>	+ 2 PV / mobilisé 1x/jr

### BERSERKER

#### DESCRIPTION

- Ce barbare est né dans la furie avec des armes à la main. Le combat n'a aucun secret pour lui. Lorsqu'il est en combat sa frénésie est si intense qu'il reste debout même au seuil de la mort. Être extrêmement violent.

#### PRÉ REQUIS

- Barbare



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	RAWRRR	Donne 4 points de rage de plus.
<b>NIVEAU 8</b>	Vague de violence	En état de rage, le Berserker devient une machine à tuer. Il gagne + 2 aux dégâts durant sa rage.
<b>NIVEAU 10</b>	Rage vivifiante	Une fois la rage terminée, le Berserker retombe à 3 PV au contraire de - x point de rage mais tombe inconscient 5 minute.

### CHEF DE GUERRE

#### DESCRIPTION

- Chef d'un groupe officiellement créé, chef né qui mène ses troupes de main de maître au combat et les motive. En temps de guerre, sa présence donne courage à ses troupes. Ils sont grands, forts et ont de la prestance.

#### PRÉ REQUIS

- Barbare
- Avoir un groupe de 5 personnes minimum présentes.
- Si le chef perd son groupe il perd ses pouvoirs le temps de ramener le nombre à 5.



#### POUVOIR HÉROIQUE

NIVEAU 6	Leadership	Motivation des troupes qu'il dirige, donne +1 au dégât dans un rayon de 10 pieds à ses troupes uniquement durant le combat 2x/jour
NIVEAU 8	Moral	Immunise à la peur, à la frayeur au charme et les sorts mentaux pour le groupe seulement dans un rayon de 10 pieds durant le combat 2x/jour
NIVEAU 10	Aux armes	Immunise au désarmement, donne 10 PV, cumule leadership et moral pour le groupe seulement dans le rayon de 10 pieds du chef de guerre et pour le combat seulement. 2x/jour

### FOU DE GUERRE

#### DESCRIPTION

- Le fou de guerre se réjouit à l'avance d'un combat à venir, il prend plaisir à y participer allant même jusqu'à oublier la peur et les risques.

#### PRÉ REQUIS

- Barbare



#### POUVOIR HÉROIQUE

NIVEAU 6	<b>Onde de Choc</b>	Saut du fou de guerre qui se projette, fait un dégât de 5 et fait tomber les cibles au sol dans un rayon de 5 pied autour de l'impact 2x / jour
NIVEAU 8	<b>Folie de Guerre</b>	Peut déclencher sa rage à n'importe quel moment, peu importe ses PV et il est immunisé à tous les effets mentaux sauf les passifs.
NIVEAU 10	Imparable	Réduit les dégâts de 2 physiques et magique et empêche la restriction de mouvement. + 1 aux dégâts pour le combat 2x /jour

### BARBARE TOTÊMIQUE

#### DESCRIPTION

- Ce barbare est tellement proche de son côté totémique qu'il en développera certaines caractéristiques.

#### PRÉ REQUIS

- Barbare



#### POUVOIR HÉROIQUE

NIVEAU 6	<b>Totem</b>	Le barbare se choisit un totem animal et celui-ci lui donnera des bonus en conséquence (voir organisation).
NIVEAU 8	Compétence totémique	Le totem est développé à un tel point qu'il confèrera certaines compétences au barbare (avec retour de point), voir organisation.
NIVEAU 10	Rage totémique	En rage le barbare devient un homme animal (voir organisation).

### SPÉCIALISTE D'ARMES

#### DESCRIPTION

- Passé maître dans l'art de manipuler un type d'armes choisi, il est un adversaire redoutable au combat qu'il ne faut pas sous-estimer.

#### PRÉ-REQUIS

- Guerrier,
- 1 style de combat à maitre + expertise sur ce style de combat.



#### POUVOIR HÉROIQUE

NIVEAU 6	Maîtrise	Va chercher un effet particulier dans un autre style de combat (ne peut changer une fois choisi)
NIVEAU 8	Signature	Permet de faire 2 effets en une frappe 1x/jour
NIVEAU 10	Coup maître	Permet de créer une botte secrète unique lui permettant de faire un double dégât normal de l'arme 1x/jour (sans perce armure ou effet magique, ou tout effet augmentant le dégât de l'arme)

## MAÎTRE D'ARMES

### DESCRIPTION

- Maître absolu du maniement de tous les types d'armes,
- Souvent engagé pour former les armées au combat,
- Voue sa vie à améliorer ses techniques de combat et celles de ses élèves,
- Lors d'un enseignement, permet si rémunéré de réduire de 1 le coût d'apprentissage de la table avec un minimum de 1. Si non rémunéré, utilise la table ordinaire.

### PRÉ-REQUIS

- Guerrier
  - Maniement de tous les types d'armes ayant un style associé (sauf poudre et siège)
- Mentor



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Styles variés	Possède les 6 styles de combat à acolyte avec retour de points
<b>NIVEAU 8</b>	Enseignement efficace	Permet de réduire de moitié le temps d'apprentissage (doit être absolument en jeu et doit s'inscrire à l'autel des Dieux)
<b>NIVEAU 10</b>	Inspiration guerrière	Permet de conférer un maniement d'arme et un style de combat (au niveau que le maître d'arme possède) pendant 30 minutes 3x/jour.

### GLADIATEUR

#### DESCRIPTION

- Combattant au nom d'un Dieu, d'un Roi, d'un noble ou d'une cause,
- Adeptes de tournoi où il peut démontrer sa valeur au combat, très fier de ses capacités il peut être un peu arrogant.

#### PRÉ-REQUIS

- Guerrier /Barbare / Paysans /Paladin,
- Force 7.



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Coup déchireur	Un coup fort et puissant qui brise un membre sur l'impact 3x par jour.
<b>NIVEAU 8</b>	Crève-cœur	Toutes les attaques du Gladiateur sont perce-armure. Aucune compétence ne peut être utilisée pour augmenter les dégâts. <b>1 fois par jour.</b>
<b>NIVEAU 10</b>	Coup décisif	En tournois, duels ou gladiatorial le gladiateur peut achever sous ordre du juge, sans utiliser son achèvement 1x/événement.

# LES CLASSES PRESTIGES : GUERRIER

## CHAMPION DIVIN

### DESCRIPTION

- Combattant fièrement au nom de son Dieu, le champion Divin apporte la parole et les dogmes de son Dieu sur les champs de bataille.

### PRÉ-REQUIS

- Guerrier / Paladin
- Doit être élu par son Dieu (nommé par un messenger Divin envoyé directement par son Dieu)
- Doit avoir subi le défi
- 1 seul champion divin par Divinité



### POUVOIR HÉROIQUE

NIVEAU 6	NÉOSYS	Loyauté sans bornes: rien de rien (sort enchantement etc.) ne peut faire changer sa loyauté, son alignement et ses valeurs.	
	FRAKK	Chaos avant tout : chaque sort que le champion reçoit fait qu'une personne reçoit l'effet chaos mineur (1 coup) sans contresort possible.	
	NOK'THRA	Mort Disparue : dans l'Inconscience (0 PV) le corps du champion tombe dans l'ombre et n'est plus visible 1x/jour	
	ÉRYSS	Cicatrisation : Les sorts de soins reçus augmentent de 2.	
	BANRYK	Bonus en tonus : +1 force peut briser la table de 10 <b>Max 13.</b>	
	KORANYSOS	Armure ancienne : transforme ses contresorts en contrepoisons et vice versa.	
	BALDRYM	Autoréparation : En présence d'une enclume ou d'une forge il répare son armure automatiquement 1x /jour.	
NIVEAU 8	PHOEBIUS	Rire absolu : Chaque sort que le champion reçoit fait qu'une personne reçoit l'effet rire du passé (rire durant 5 minutes) sans contresort possible. <b>Donne une arme naturelle +1 pour un combat 1x/jour</b>	
	HOCKNAR		
	Frappe Divine	NÉOSYS	Frappe Justicière : vous frappez du même nombre de dégâts que l'attaque que vous avez fait le coup précédent 1x /combat
	FRAKK	Tohu-Bohu : Chaque personne frappée par ce coup entend une cacophonie vous êtes confus durant 5 secondes 3x /jour	
	NOK'THRA	Ténébreuse : Aveugle la cible au contact de la lame durant 5 secondes 3x / jour	
	ÉRYSS	L'enracinant : le coup donné en plus des dégâts enchevêtre durant 5 secondes l'adversaire 3x/jour	
	BANRYK	Bosseleur : le coup donné retire le double de contrecoup <b>1x /jour</b>	
KORANYSOS	Chaque coup enlève son équivalent en dégât de mana <b>1x /jour</b>		
BALDRYM	Bris naturel : permet de briser les boucliers sans exception 1x /jour		
PHOEBIUS	Objet de rêve 3x/jour		
HOCKNAR	<b>Intoxication : Donne 1 coup qui rend saoul instantanément. Ne peut que se défendre 3x/jour</b>		
NIVEAU 10	NÉOSYS	<b>Pureté : Permet de rendre 1 cible bonne pour 1 heure ou de recevoir 2x sc niveau en points de dégâts (mauvais)</b>	
	FRAKK	Chaos pur : le champion divin peut déclencher un chaos général de 10 pieds de rayon, tout le monde frappe 2 coups sur la personne la plus proche 2x ,	
	NOK'THRA	Maitre venin : peut appliquer un venin sans contrepoison sur sa lame (doit procurer le venin) 3x /jour	
	ÉRYSS	Anticorps supérieur : les maladies n'affectent plus le champion divin même lycanthropie	
	BANRYK	<b>Force instoppable : ne peut être arrêté magiquement 3x/jour</b>	
	Faveur Divine	KORANYSOS	Clone : une cible en combat avec vous vous voit en double et tout coup ou sort fait par celle-ci affecte votre double <b>3x/jour.</b>
	BALDRYM	Armure intelligente : l'armure est automatiquement réparée entre les combats (délais de 30 minutes minimum entre chaque combat).	
PHOEBIUS	Cauchemar réel : le champion divin peut déclencher un cauchemar généré 20 pieds de diamètre, tout le monde est envahi par l'image de leur pire cauchemar durant 5 minutes 2x /jour.		
HOCKNAR	<b>Armure du prince : retourne un sort et le renvoi sans échec 1x/jour (sauf li sorts d'achèvement.</b>		

## JUSTICIER

### DESCRIPTION

- Le Justicier observe un respect complet pour les règles. Il ne supporte pas le mensonge et appliquera les dogmes de son dieu partout où il va. Il est un peu hautain et a une apparence soignée.
- **Étant l'opposé du Mythomane, il n'est pas affecté par celui-ci.**

### PRÉ-REQUIS

- Paladin de Néosys



Pixel Publishing / yomasora.deviantart.com

### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Aura d'Authenticité	On ne peut mentir à un Justicier.
<b>NIVEAU 8</b>	Aura de justice	<b>Immunisé au coup par derrière (backstab). Un justicier qui remplit son mandat divin est au-dessus de la loi et de la justice des hommes.</b>
<b>NIVEAU 10</b>	Jugement	<b>Connait de façon naturelle la liste de criminels (peut la consulter en début de chaque GN). Peut faire 8 points de dégâts sans porter d'attaque à un criminel 3x/ jour.</b>

### PACIFICATEUR

#### DESCRIPTION

- Le Pacificateur croit tellement en la vie, qu'il ferait n'importe quoi pour régler un problème sans violence. C'est un être calme, posé et réfléchi.

#### PRÉ-REQUIS

- Paladin d'Éryss.



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Aura de Sérénité	Toutes les personnes dans un rayon de 10 pieds sont en état passif, et ne veulent plus se battre. Sans contre sorts possibles. 3x/ jour
<b>NIVEAU 8</b>	Perfectionnement	Rend son imposition des mains plus efficace. Les points de vie sont doublés.
<b>NIVEAU 10</b>	Bien-être des âmes	Les cibles guéries par le Pacificateur ne peuvent plus être achevées ou relevées en mort-vivant pour 30 minutes.

### SANS PEUR

#### DESCRIPTION

- Le paladin sans peur est un être rempli de courage à un tel point qu'il inspire ceux qui l'entourent. La force de ses coups déstabilise même les adversaires les plus puissants.

#### PRÉ-REQUIS

- Paladin de Banryk
- **Courage à Maître**



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Courage	Courage à vue 1x/ jour à ses alliés
<b>NIVEAU 8</b>	Force du combat	Peut faire Provocation 3x/jour 1 personne.
<b>NIVEAU 10</b>	<b>Bravade</b>	<b>Immunisé et renvoie tous les effets de peur/terreur à l'assaillant sans échec (Ne peut être CS)</b>

### ANARCHISTE

#### DESCRIPTION

- Le paladin anarchiste amène le chaos par l'application de ses propres lois, il aime semer la zizanie dans les rangs adverses.

#### PRÉ-REQUIS

Paladin Frakk



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Aura de chaos de vie	Chaque premier coup reçu retourne le même nombre de dégâts à l'attaquant 1x /combat le 1 <sup>er</sup> coup/combat. Dans une foule, l'anarchiste touche au hasard quelques personnes (maximum 5 personnes), celles-ci sont persuadées
<b>NIVEAU 8</b>	Aura de doute	immédiatement que tous les autres autour de lui sont des ennemis mortels (durée 5 minute) 5 personnes 2x/jour
<b>NIVEAU 10</b>	Aura de Révolte	L'anarchiste 2x/jour pourra créer une révolte en touchant 2 personnes qui suivront l'anarchiste à semer le chaos et la révolte sans résistance possible. (max. 15min.)

## LE MYTHOMANE

### DESCRIPTION

- Le mythomane ténébreux est un paladin qui croit tellement en ses dogmes qu'il en vient lui-même à croire les mensonges qu'il profère, très imbu de sa personne il se vautre dans les ténèbres,
- **Étant l'opposé du Justicier, il n'est pas affecté par celui-ci.**

### PRÉ-REQUIS

- Paladin Nokt'hra



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Plaidoyer charismatique	Le mythomane a le pouvoir de convaincre une personne de façon permanente d'un mensonge logique. Pour réussir, la victime doit avoir moins de 6 de volonté et plus sa volonté est basse plus la croyance pourra être forte 3x /jour.
<b>NIVEAU 8</b>	Maître menteur	Aucun sort, potion ou autres de vérité ne peut affecter le mythomane.
<b>NIVEAU 10</b>	Menteur de la mort	<b>Revient de la mort sous forme d'ombre pour 1 combat avec 5 PV et retombe même si ses points ne sont pas à zéro dans la mort jusqu'à guérison. 3x/jour. (Affecter que par les coups magiques)</b>

## LE FOU DU ROI

### DESCRIPTION

- Le fou du roi est devenu un maître des performances et se sert de son attraction en combat. Phobius lui procure une grande chance qui lui donne un avantage en combat.

### PRÉ-REQUIS

- Paladin de Phobius



POUVOIR HÉROIQUE		
<b>NIVEAU 6</b>	Performeur	En performant ou en faisant le fou du roi, le Fou prend l'attention du public pour 25 secondes. Sauf les priants de Phobius. (3 x/ jr)
<b>NIVEAU 8</b>	Esquive	Pendant un combat le fou du roi esquive automatiquement un coup sur 3 coups consécutif reçu 1x/jour
<b>NIVEAU 10</b>	Grand Rêveur	Le Fou du roi peut maintenant utiliser l'effet du rêve pour retenir l'attention d'une cible pendant 1 min. 3x/jour. (mini scène).

## GARDIEN DU SAVOIR

### DESCRIPTION

- Le paladin gardien du savoir est un être obsédé par tous les objets magiques, les livres de magie et autres artefacts. Il a le pouvoir de ressentir tout ce qui est lié à Koranyos dans un rayon de quelques dizaines de mètre, il ne peut les détecter avec précision mais les ressent clairement.
- Il a également le pouvoir de ressentir si un objet de Koranyos a été corrompu.

### PRÉ-REQUIS

- Paladin de Koranyos



### POUVOIR HÉROÏQUE

POUVOIR HÉROÏQUE		
<b>NIVEAU 6</b>	Aura d'omniscience	Immunisé aux attaques par derrière.
<b>NIVEAU 8</b>	Détecteur supérieur	A le pouvoir 1x /scénario de demander à Koranyos de lui montrer avec exactitude <b>où est situé un objet</b> , ne fonctionne pas sur les artefacts.
<b>NIVEAU 10</b>	Secrets	Donne le choix de 2 secrets ( <b>une fois choisi, ne peut le changer et doit le noter sur sa feuille</b> ) Secret de trait (ajoute + 6 points de trait de personnage) Secret de vitalité (ajoute + 8 PV) Secret de force (ajoute + 1 de force) Secret de savoir (ajoute +1 savoir) Secret de volonté (ajoute + 1 volonté) Secret de métabolisme (ajoute + 1 métabolisme) Secret de combat (ajoute + 2 dégâts) Secret d'art (ajoute 1 sort de niveau 5)

### PALADIN DE LUY

#### DESCRIPTION

- Le paladin de Luy est le gardien suprême de Sayari. Il fut désigné comme tel par le dieu créateur lui-même.
- De plus le paladin de Luy arbitra souvent les conflits entre les différents dieux. Il ne peut y avoir qu'un seul paladin de Luy.

#### PRÉ-REQUIS

- Paladin Neutre
- Prit Luy



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Pouvoir du créateur	Lorsqu'il prie au nom de Luy, les sorts de soins du Paladin de Luy sont plus efficaces. De plus, il peut soigner n'importe qui. + 3 aux sorts de soins.
<b>NIVEAU 8</b>	Bannissement des intrus	Permet de bannir toutes créatures ne provenant pas de Sayari dans un rayon de 15 pieds autour du Paladin de Luy. 1x/jour
<b>NIVEAU 10</b>	Myala	Le paladin de Luy gagne un accès privilégié au Myala. Il est aussi désigné comme gardien suprême du savoir que renferme celui-ci. 1x/jour.

## ARCHEVÊQUE

### DESCRIPTION

- Diplomate religieux, souvent conseillé divin des rois,
- Souvent au centre même de grandes discussions de médiation,
- Plutôt impartial avec les autres Dieux du même alignement que son Dieu.

### PRÉ-REQUIS

- Être prêtre



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Immunité Divine	En appelle au divin pour faire place à un pour parler sans qu'aucune autre forme de divinité autre que celle que prie l'archevêque ne puisse intervenir de quelques façons que ce soit.
<b>NIVEAU 8</b>	Regard céleste	Chaque Dieu du même alignement que son Dieu lui offre un regard constant lui octroyant 2 points divin et 2 points vie par Dieu EXEMPLE : 3 Dieu bon = + 6 points de vie / +6 points d'énergie
<b>NIVEAU 10</b>	Assis à la grande réunion	L'archevêque possède un sort de chaque Dieu du même alignement que lui. Sorts de niveau 1 à 5 uniquement au choix. En plus il reçoit un sort unique lui appartenant donné par l'organisation.

### ARCHIPRÊTRE

#### DESCRIPTION

- Maître dans l'art de la prière, deviennent souvent des enseignants de leur divinité.

#### PRÉ-REQUIS

- Être prêtre



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Assistance Divine	+ 15 points d'énergie (PM).
<b>NIVEAU 8</b>	Lien Divin	+ 1 volonté et accès à tous les sorts de son Dieu niveaux 1-8 automatiquement
<b>NIVEAU 10</b>	Présence Divine	Obtiens les sorts de son Dieu niveau 9-10.

### HIÉROPHANTE

Les hiérophantes sont les prêtres ayant les plus hauts statuts sur terre représentant leur Dieu, ils sont les papes de leurs clergés. Ils représentent l'incarnation de leurs Dieux sur terre et sont les chefs de l'église

### PURGATEUR

#### DESCRIPTION

- Maître du Chaos, il se voit comme le purificateur religieux et doit avoir un objet sanctifié de Frakk.

#### PRÉ-REQUIS

- Prêtre de Frakk,
- Bible (maitre),
- 8 de volonté.



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Objet pur	Objet divin (voir organisation).
<b>NIVEAU 8</b>	Guerrier chaotique	Donne accès aux traits combattant sans utiliser entraînement martial.
<b>NIVEAU 10</b>	Purgatoire	Voir organisation.

### LE GRAND LION BLANC

#### DESCRIPTION

- Le grand Lion Blanc est le représentant suprême de Banryk, maître à l'art du combat il a de grandes vertus comme le courage, la volonté, la force de vaincre.
- Il croit profondément aux dogmes de Banryk et les fait appliquer à ses fidèles.

#### PRÉ-REQUIS

- Prêtre de Banrik
- Bible (maitre)
- 8 de volonté



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Force Force Force	<b>Donne + 2 de force de façon permanente.</b>
<b>NIVEAU 8</b>	Assaut de bravoure	Une charge puissante que rien ne peut arrêter, la mort elle-même ni arriverait tout simplement pas. Doit crier pour Banryk et frapper au sol très fort, a pour effet de faire tomber au sol toute personne dans La zone (20'') 3x/jour.
<b>NIVEAU 10</b>	Grande puissance musculaire	<b>À accès à la table de force jusqu'à 15.</b> <b>Donne + 2 de force de façon permanente.</b>

### LE FORGERON DIVIN

#### DESCRIPTION

- Grand prêtre de Baldrim et maître des forges.
- Il a élevé l'art de la forge à un tel point que ses créations démontrent une divine perfection.
- Il contrôle le métal à un tel point, qu'il parviendra à réparer des armures en plein combat.

#### PRÉ-REQUIS

- Prêtre de Baldrim
- Bible (maitre)
- 8 de volonté, Métallurgie (Maître)



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Forge Divine	Le forgeron divin peut à tout moment faire appel à une forge divine qui apparaîtra pour servir exclusivement à lui. Sur cette forge, le forgeron divin produira deux fois plus rapidement qu'à l'habitude. Doit avoir le matériel, les matériaux et son marteau.
<b>NIVEAU 8</b>	Manipulation du métal	Le forgeron divin peut détruire instantanément une armure, ou une structure métallique. L'armure ou la structure se défait en pièces et tombe au sol. (3x/ jours).
<b>NIVEAU 10</b>	Gemmes et métaux Divins	(Voir organisation).

## LE GRAND INQUISITEUR

### DESCRIPTION

- Grand juge lors de procès, l'Inquisiteur verra à faire respecter la justice,
- Sera d'une grande loyauté et l'exigera de son entourage,
- Il sera impartial,
- L'inquisiteur est en mesure d'Instaurer les lois martiales et de faire venir l'Inquisition afin d'enquêter et de ramener l'ordre.



### PRÉ-REQUIS

- Prêtre de Néosys,
- Bible (maitre),
- 8 de volonté).

### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Allégeance notoire	Un criminel qui se verrait enlever son statut par le sort pardon de Néosys par l'inquisiteur devra une allégeance à l'inquisiteur jusqu'à libération par l'inquisiteur qu'il devra suivre et aider pour racheter ses crimes passés. Si le pardonné brise son serment d'allégeance sans que l'inquisiteur ne l'en est libéré, il pourra être exécuté sans procès à la demande de l'inquisiteur. (Si un contre sort est utilisé le statut reste inchangé).
<b>NIVEAU 8</b>	Loi d'égalité	Retire tous les droits magique ou <b>divin temporairement a la cible</b> le temps nécessaire à l'action de l'inquisiteur (enquête, procès, attente de procès, etc.). L'inquisiteur peut marquer la cible d'un sceau d'égalité <b>le temps qu'il puisse se présenter à son procès. Il se déclenche automatique si le porteur ne se présente pas en temps voulu. Il subit des dégâts égaux a 2+1/2 niv + niveau de l'inquisiteur. De plus il est irrésistiblement attiré vers Le Grand Inquisiteur (il doit se présenter à lui, ne peut être CS et ne peut changer de plan). S'il est jugé coupable, la marque reste permanente (marque divine mais sans effet autre).</b>
<b>NIVEAU 10</b>	De nuit comme de jour	La journée de l'inquisiteur est à partir de maintenant 10 heures seulement, ce qui veut dire qu'il possède maintenant deux jours en un. Une journée de 8h à 18h et l'autre de 18h à 4h Donc ses PV et PM et autres se renouvelle aux 10 heures.

## ORACLE

### DESCRIPTION

- L'oracle est la voix des Dieux, le visionnaire des réponses divines.
- C'est en visitant des lieux sacrés que l'Oracle voit.
- Ne se limite pas à un seul Dieu.
- L'Oracle est un être en connexion intense avec les Dieux
- Capable de ressentir et même parfois de voir clairement des événements à venir.
- Font d'excellents guides spirituels et militaires car leurs connaissances dans l'espace-temps est plus large et ouverte que pour la normale.



### PRÉ-REQUIS

- Prêtre d'Eryss
- Bible (maitre)
- 8 de volonté

### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Prophétie	Est frappé par des visions souvent claires, parfois floues mais jamais normales. Minimum de 1 chaque GN voir organisation au début de chaque scénario.
<b>NIVEAU 8</b>	Droit de vision	Accès à tous les sorts École de Divination
<b>NIVEAU 10</b>	Bio-Essence	Donne +3 points de vie sur chaque sort de guérison.

## ARTISTE ANCIEN

### DESCRIPTION

- Grand prêtre de Koranyos qui est maître des énergies arcane et divine.
- Préconise l'équilibre et la balance de façon presque obsessionnelle.
- Peut enseigner aux prêtres et au magiciens suivants de Koranyos.

### PRÉ-REQUIS

- Prêtre de Koranyos
- Bible (maitre)
- 8 de volonté



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Archi-Art Ancien	A accès à toutes les écoles de magie mais ne peut prendre que 24 sorts et ne pourra en changer que rendu au niveau 8 Doit soumettre ses sorts (voir organisation).
<b>NIVEAU 8</b>	Polyvalence Magique	Permet de changer son grimoire à chaque scénario (24 sort maximum) Doit soumettre ses sorts (voir organisation)
<b>NIVEAU 10</b>	Don de Koranyos	Peut invoquer un sort sans incantation et sans coût 1x / jour. Doit soumettre ce sort après l'avoir choisi (voir organisation). Exemple : vous choisissez Projectile magique, vous pouvez l'invoquer 1x par jour tous les jours sans PM et sans incantation mais vous ne pouvez changer ce sort avant le scénario suivant.

## L'ARLEQUIN

### DESCRIPTION

- Un fou devenu maître du jeu. Il est ainsi le plus grand suivant de Phobius.
- Il est aussi doté d'une imagination infinie qui est amplifiée par la magie de son dieu.

### PRÉ-REQUIS

- Prêtre de Phobius
- Bible (maitre)
- 8 de volonté



### POUVOIR HÉROIQUE

		Choisit au début de chaque jour, ne peut pas prendre 2 fois le même :
		Bénédition de la Tour : Retour de dégâts et Absorption de sort 1x/jour chaque
		Bénédition du Cavalier : Déplacement rapide 5sec, 3x/jour
		Bénédition du Fou : Hallucination 5 minutes 3x/jr sur des personnes différentes
		Bénédition de la Reine (uniquement GN de 4 jrs) : convertit à Phobius 1 personne différente 3x/jour (Durée de 4h par personne) Prend 2 CS pour le contrer, ne peut être fait à la même personne.
<b>NIVEAU 6</b>	Bénédition de l'échiquier	
<b>NIVEAU 8</b>	Grand rêveur	Accès au monde des rêves 1 fois/ scénario
<b>NIVEAU 10</b>	Maître des réjouissances	Voir organisation

## LES CLASSES PRESTIGES : PRETRE

### MATRIARCHE

### ÉMISSAIRE NOIR

#### DESCRIPTION

- Grand prêtre de Nokt'hra maître des ténèbres, du désespoir et du mensonge, la manipulation des autres est un art qu'il maîtrise à tel point que personne ne le croit si **mauvais (RP)**. Il a aussi le **contrôle de son ombre**

#### PRÉ-REQUIS

- Prêtre de Nokt'hra
- Bible (maître)
- 8 de volonté



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Silhouette Biblique	L'ombre au sol possède la bible du prêtre et donne droit à 5 parchemins de plus
<b>NIVEAU 8</b>	Arme des ténèbres	Le jour ne l'affecte plus
<b>NIVEAU 10</b>	Transmission ténèbres	L'émissaire noir peut, via le moyen de son ombre, transmettre un poison, un sortilège, un dégât, maîtriser une personne (avec force brute).

## ARCHIMAGE

### DESCRIPTION

- Magicien passé maître dans l'art de contrôler à la fois les arcanes et les écoles de magies, souvent appelé à former les magiciens plus jeunes, ils font d'excellent mentor.

### PRÉ-REQUIS

- Magicien
- Diversification arcane (Maître)
- Doit recevoir l'enseignement par un maître Archimage



POUVOIR HÉROIQUE		
<b>NIVEAU 6</b>	Énergie phénoménale	+ 15 points de magie a votre total permanent. Débloque sa 6 <sup>eme</sup> école.
<b>NIVEAU 7</b>	Étude accrue	Débloque sa 7 <sup>eme</sup> école si a tous ses sorts à son niveau dans ses 6 premières écoles.
<b>NIVEAU 8</b>	Étude approfondie	Débloque sa 8 <sup>eme</sup> école si ses 7 premières écoles sont complètes.
<b>NIVEAU 9</b>	Étude majeure	Débloque sa 9 <sup>eme</sup> école si ses 8 premières écoles sont complètes.
<b>NIVEAU 10</b>	Canalisation mentale	L'Archimage peut utiliser un mot qui uniformise les 9 écoles dans sa tête. Il remplace le nom de l'école dans une incantation par ce mot (ce mot doit être approuvé par l'organisation et inscrit sur la fiche)

**Les écoles 6 à 9 doivent être entièrement apprissent par son maître**

## MAGE DE GUERRE

### DESCRIPTION

- Un mage de guerre est un puissant magicien qui n'a pas froid aux yeux et à qui le combat ne fait pas peur.
- Il sera un bon tacticien et un bon conseiller militaire.

### PRÉ-REQUIS

- Magicien
- 2 managements d'arme



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	École martial	Retire la restriction sur le port des cuirasses et armures légères. Donne accès aux traits de combattant sans retour de points.
<b>NIVEAU 8</b>	Mage en armure	Retire la restriction sur le port des armures de batailles et armures de guerre et sur les armes imposées aux magiciens.
<b>NIVEAU 10</b>	Sort de guerre	Utilise son arme comme une baguette pour invoquer un sort, ce qui lui permet d'incanter en combat lorsque ses pieds sont immobiles.

### MAÎTRE PROFESSEUR

#### DESCRIPTION

- Magicien maître absolue de son école.
- Plus aucun secret sur son école ne lui est caché, il la maîtrise mieux que tout.

#### PRÉ-REQUIS

- Magicien
- Avoir seulement 1 école de magie
- Savoir de 10



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Retour de l'académie	Ouvre un sort de plus sur chaque niveau (4 sorts par niveau au lieu de 3)
<b>NIVEAU 8</b>	Isolement pouvoir arcane	Tous les sorts coûtent 2 PM de moins mais reste minimum de 1.
<b>NIVEAU 10</b>	École exceptionnelle	Ouvre les sorts niveau 9 et 10.

## KLEPTOMAGE

### DESCRIPTION

- Le kleptomage est passé maître dans l'art de manipuler les arcanes, il a la facilité à les drainer et à les emmagasiner.
- S'il dépasse son mana cumulable il tombe en état de rage et n'arrive plus à contrôler la magie : **il se met à lancer ses sorts sur ses ennemis en premier et sur n'importe qui ensuite, tant qu'il n'a pas épuisé ses PM.**

### PRÉ-REQUIS

- Magicien
- Doit avoir un réceptacle pour emmagasiner la magie l'objet doit être approuvé



### POUVOIR HÉROÏQUE

<b>NIVEAU 6</b>		Au toucher, max 3x/jour Niv 6 - Draine avec l'objet 8 PM en 5sec Niv 8 – Draine 20 PM en 10sec Niv 10 – Draine 32 PM en 15sec L'objet ne peut contenir que 20 PM. Si la combinaison personnelle + objet dépasse le max, cela déclenche une rage automatiquement (sans aucun délai entre les sorts)
	Objet draine mana	
<b>NIVEAU 8</b>		Peut drainer tous les PM dans un rayon de 5 pieds autour de lui 2x / jour L'objet ne peut contenir que 20 PM. Si la combinaison personnelle + objet dépasse le max, cela déclenche une rage automatiquement
	Aura d'absorption	
<b>NIVEAU 10</b>	Partage de ressources	Peut transférer 15 PM à 1 magicien 3x/jour

## MAGICIEN NOIR

### DESCRIPTION

- Le magicien noir est un être par sa nature profonde mauvaise qui est totalement imbu de lui-même et n'a aucune conscience ni morale et ne ressent surtout pas la pitié ce qui par conséquent fait qu'il n'a aucun mal à laisser ses sorts affecter ses alliés tout comme ses ennemis.

### PRÉ-REQUIS

- Magicien
- Alignement mauvais



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Drain de vie	Drain de vie 4 PV par touché aux 3 sec Drain de vie 6 PV 3x /jour, peut être fait à distance
<b>NIVEAU 8</b>	Violence arcanique	Les sorts offensifs qui causent des dégâts coutent 2PM de moins (min de 1) Il gagne +5 PM permanent
<b>NIVEAU 10</b>	Voix	Drain de vie de 8PV dans un rayon de 5 pieds autour du mage, 3x /jour Le magicien noir doit choisir entre la démonologie ou la golemisterie.

## MAGICIEN BLANC

### DESCRIPTION

- Le magicien blanc est un magicien pur. D'une bonté sans fin, le magicien blanc voue sa vie à son prochain, à faire le bien, à protéger les autres. à défendre des causes justes. Il se fait un devoir de combattre le mal sous toutes ses formes.

### PRÉ-REQUIS

- Magicien
- Alignement bon



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Aide arcanique	Permet de donner 4 PV supplémentaire par toucher <b>aux 3 sec.</b> (Peu dépasser le maximum)
<b>NIVEAU 8</b>	Paix arcanique	Tous les sorts défensifs coûtent 2 PM de <b>moins (min de 1)</b> <b>Il gagne +5 PM permanent</b>
<b>NIVEAU 10</b>	Protection blanche	Globe d'invulnérabilité aux sorts offensifs de 5 pieds de diamètre autour du magicien blanc et pouvant s'entendre à 3 autres personnes maximum durant 5 minutes

## RELIGIO-MAGE

### DESCRIPTION

- Le religio-mage est un magicien qui, en plus de savoir manipuler les énergies arcanes, sait aussi manipuler la magie divine, par sa ferveur à son Dieu il s'est vu octroyé par celui-ci certain pouvoir de prêtre.

### PRÉ-REQUIS

- Magicien
- Doit avoir élu par son Dieu
- Doit avoir subi le défi
- Un seul par Dieu



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Profane ou Divin	Votre dieu vous imprègne de sa divinité et vous donne par acquis les 3 premiers niveaux de sorts et vous donne la capacité d'apprendre les autres auprès d'un prêtre. Vous ne pourrez jamais avoir accès aux sorts généraux.
<b>NIVEAU 8</b>	Magie céleste	Donne +1 de volonté et + 1 de savoir
<b>NIVEAU 10</b>	Don Divin	Peut invoquer un sort de ton Dieu sans incantations, et sans coût 3x / jours. Vous ne pouvez le changer avant le scénario suivant (ne peut être un sort d'achèvement) 3x même sort et assujetti aux règles d'incantation.

## BUVEUR DE SANG

### DESCRIPTION

- Psychopathe sanguinaire qui doit continuellement nourrir son objet dans une collecte de sang. Prend plaisir de la souffrance de ses victimes.

### PRÉ-REQUIS

- Voleur,
- Maître à la dague



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Vampirisation Matériel	<b>Objet vampirique provoque un drain de vie et ne peut être associé à aucun trait de personnage (le drain de vie est égal à l'arme qui lui sert de drain vampirique) :</b> <b>Niv 6 : 3 coups par jour</b> <b>Niv 8 : 4 coups par jour</b> <b>Niv 10 : 5 coups par jour</b>
<b>NIVEAU 8</b>	Collecteur	Transforme les drains de vie (de toute sorte confondus) en une capsule interne se promenant dans les veines comme un globule rouge. Chaque capsule peut se transformer soit en guérison mineure 4PV soit en aide 4pv au-dessus du maximum (maximum de 10 capsules) <b>Non assujetti au reset de 4H du matin</b>
<b>NIVEAU 10</b>	Drain vital	Consomme 10 capsules <b>internes non utilisées</b> pour aspirer tout l'essence vitale d'une cible, vous donnant ainsi son nombre de point de vie temporaire en plus de vos points de vie du moment. EXEMPLE : j'ai 12 PV, la cible a 23 PV, le résultat donne 12+23=35 PV jusqu'à utilisation mais empêche de faire des drains durant 4 heures.

## ASSASSIN

### DESCRIPTION

- Maître dans l'art de tuer, artiste de la mort, Il est capable de subterfuge, de se fondre dans le décor afin de pouvoir surprendre sa cible.

### PRÉ-REQUIS

- Voleur
- Neutre ou mauvais



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Homicide	L'attaque par derrière augmente d'une catégorie par 4 au niveau 6 par 5 au niveau 9
<b>NIVEAU 8</b>	Catalepsie	Feindre la mort sans douleur, sans détection, sans réaction, presque vraiment mort (les dégâts comptent) si on tente de vous achever vous sortez de votre catalepsie et vous avez l'équivalent d'une attaque par derrière automatique même si vous êtes de face.
<b>NIVEAU 10</b>	Coup critique	La victime tombe à 1 PV. Ne peut que se défendre sans lancer de sorts mais peut crier après 5 min. Même condition que Coup par derrière (Backstab), 1x par jour.

## ELEMENTALISTE

### DESCRIPTION

- Shaman contrôlant parfaitement un élément choisit et ayant la puissance de se servir de celui-ci comme bon lui semble (il est toujours considéré comme ayant accès à son cercle).

### PRÉ-REQUIS

- Shaman culte du Dragon



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Spécialisation élémentaire	Accès à son carré
<b>NIVEAU 8</b>	Forme élémentaire	Accès losange 1x/jour
<b>NIVEAU 10</b>	Appel du dragon	Transformation en son dragon élémentaire (doit avoir un masque ou costume) F10/V8/S10/M10 PV : lanceur + 15 pour la durée Dégâts magiques Crache son élément 8 dégâts/5 min Peut voler 15 pieds Durée 10 mn 1x/jour

### TOTEMISTE

#### DESCRIPTION

- Spécialiste du Totem, le shaman totémiste est tellement puissant qu'il est capable d'un plus grand contrôle de ses pouvoirs.

#### PRÉ-REQUIS

- Shaman



© WIZARDS OF THE COAST

#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Deuxième	Donne un <b>extra</b> Totem (voir organisation)
<b>NIVEAU 8</b>	Idole sacrée	Renforce les totems, donne de la résistance supplémentaire (voir organisation)
<b>NIVEAU 10</b>	Tribal du pouvoir	Augmente la puissance des totems (voir organisation)

### NÉCROMANCIEN

#### DESCRIPTION

- Shaman dont le pouvoir est de manipuler la mort elle-même, lui confère la capacité de relever les morts et de les contrôler.

#### PRÉ-REQUIS

- Shaman Nécrophage



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Légion morte	Lui donne le pouvoir de relever un mort-vivant de plus que son maximum et un autre de plus à son niveau 9
<b>NIVEAU 8</b>	Danse du défunt	Le nécromancien possède une danse unique, il peut relever un mort-vivant unique (voir organisation)
<b>NIVEAU 10</b>	L'après repos éternel	Dans sa mort, le nécromancien devient un mort vivant squelette, qui se bat pour sa vie, avec le double des PV du nécromancien. Quand le nécromancien meurt, <b>après une minute</b> , le shaman revient à la vie une seconde fois à la moitié de ses PV. Le nécromancien ne peut recommencer le même procédé dans la même journée, un achèvement est impossible a la première mort 1x/jour.

## MAITRE ÉLÉMENTALISTE

### DESCRIPTION

- Le shaman maitre élémentaliste est un puissant shaman qui a la capacité intense à contrôler tous les éléments et à leurs faire faire ce qu'il veut.

### PRÉ-REQUIS

- Shaman
- Culte du dragon
- Avoir reçu les enseignements sur tous les éléments de base



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Manipulation des éléments	Gagne + 1 dégâts dans son élément	
		Peux changer entre les éléments	Laisse-moi te manipuler
		1- Par la flamme brulante Dragon de feu	FEU : +2 dégâts +1/3 niveau 2x/jour
		2- Par les vents violents Dragon d'air	AIR : pousse la cible 3 secondes 2x/jour
<b>NIVEAU 8</b>	Parfait contrôle élémentaire	3- Par la roche et la pierre Dragon de terre	TERRE : aveuglement 15 secondes 2x/jour
		4- Par la puissance des mers, Dragon des eaux	EAU : 3 PV + 1/2 niveau 5x / jour 2x/jour
<b>NIVEAU 10</b>	Équilibres élémentaires (Doit choisir un seul élément et il devient permanent)	Sous l'influence du FEU Feux infligés +2 Eau reçus +2	Sous l'influence de l'AIR Airs infligés +2 Terre reçus +2
		Sous l'influence de l'EAU Eau infligée +2 Feu reçus +2	Sous l'influence de TERRE Terre infligée +2 Air reçus +2

## BÊTE SANGUINAIRE

### DESCRIPTION

- Shaman du culte de la bête qui se laisse contrôler par sa bête au point que celle-ci en devient sanguinaire **soit par choix soit parce qu'il est entré en rage.**

### PRÉ-REQUIS

- Shaman
- Culte de la bête
- Alignement neutre a mauvais



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Totem sanguinaire (animal)	Le totem présent devient un animal sanguinaire, Il devient plus fort et plus résistant : <b>12 points de rage et +1 dégât armes naturelles dans sa forme animale</b>
<b>NIVEAU 8</b>	Hurlement	Quand le shaman sanguinaire pousse son hurlement, tous ont le sang glacé. Confère à la bête un +2 <b>aux dégâts armes naturelles</b> dans son change forme durant 5 minutes/ 2x jour. <b>(Cumulatif avec niv 6)</b>
<b>NIVEAU 10</b>	Meutes sanguinaires	Quand le shaman attaque avec sa meute (max de 5) pour 1 combat celui-ci confère 1x/jr: <b>À la meute : + 2 aux dégâts armes naturelles</b> <b>À lui-même : + 3 aux dégâts armes naturelles (cumulatif avec niv. 6 et 8)</b>

### MAÎTRE DRAGONNIER

#### DESCRIPTION

- Chef de l'ordre sacré des dragonniers il incarne la toute-puissance des dragons et permet aux dragons d'avoir un ambassadeur parmi les humanoïdes.

#### PRÉ-REQUIS

- Shaman Dragon



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Lien Draconique	Un lien avec un dragon ancien est créé jusqu'à la mort du dragonnier (+10 PV)
<b>NIVEAU 8</b>	Souffle du dragon	Cône de 15 pieds 45 degrés 8 de dégâts peut être CS Effet triangle
<b>NIVEAU 10</b>	Totem Dragon	Permet de devenir un Dragon (voir organisation)

## AMBASSADEUR

### DESCRIPTION

- L'ambassadeur est un représentant nommé par une nation, un peuple ou **un royaume** afin de parler en leurs noms en territoire étrangers.
- Sa mission est de toujours voir à ce que les affaires de ceux qu'il représente soient toujours protégées.
- **Doit posséder un étendard et qu'il soit visible.**

### PRÉ-REQUIS

- Doit être de famille noble reconnu
- Doit représenter un peuple ou une nation
- Doit avoir son symbole du royaume en tout temps
- Langage et hérauderie a (Adepte)



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Drapeau	Quiconque voudra attaquer l'ambassadeur devra utiliser 3 contre sorts pour le faire
<b>NIVEAU 8</b>	Immunité diplomatique	État de pourparlers. Rien ne peut empêcher ces pourparlers.
<b>NIVEAU 10</b>	Obligeance Noble	L'ambassadeur a droit de regard sur tous documents envoyés ou reçus par la haute noblesse concernant le royaume qu'il <b>représente</b> seulement.

### AIGREFIN

#### DESCRIPTION

- Personne ne qui vit d'escroquerie, passé maître dans l'art de marchander, d'échanger et de tromper.
- Il manie avec brio les procédés délicats, c'est le parfait escroc.

#### PRÉ-REQUIS

- Commerce maitre
- Marché noir



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Coup d'argent	Chaque scénario il peut vendre au marché noir (autel de Dieux) un objet où il fait alors un grand profit. (Double son profit)
<b>NIVEAU 8</b>	Digne d'un carotteur	10 % de bonus sur votre marché noir et votre recel Augmente votre table d'influence de 5.
<b>NIVEAU 10</b>	Sans un sous	La bourse d'un aigrefin semble toujours pleine mais elle est pourtant toujours vide, le vol à la tire ne l'affecte plus. Si il meurt sa bourse est vide d'or, seul les objets de quêtes ou en jeu restent accessible.

## INTENDANT ROYAL

### DESCRIPTION

- L'intendant royal est celui qui est nommé par les plus hautes autorités en place afin de représenter le peuple, voir à la collecte des taxes et au maintien de l'ordre. **Advenant l'incapacité du roi ou de la reine à exercer ses fonctions, l'intendant peut exercer les pouvoirs en intérim. Il assure la protection/sécurité des souverains (même malgré eux).**

### PRÉ-REQUIS

- Savoir de 6
- **DOIT ETRE NOMMÉ PAR UN ROI OU UNE REINE, SOUS LES ORDRE ROYAL**
- **Lire, écrire et communication (Acolyte)**



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Vu sur tout	Détection faux document à Maître +5 PV
<b>NIVEAU 8</b>	Rassembleur	A le pouvoir de rassembler les nobles dans un conseil de ville (min 15 personnes) obligatoire* Possible d'organiser une réunion du peuple obligatoire* Peut lever une milice obligatoire pour 4 heures obligatoires* (avec rémunération) et décider sous les ordres de qui ils travailleront.
<b>NIVEAU 10</b>	Enrôlement forcé	Même solde qu'un soldat, celle-ci augmente suivant le rang (même base que l'armée).

\*tout refus pourra être passible d'accusations

### GARDIEN SENTINEL

#### DESCRIPTION

- Homme croyant ou engagé qui au péril de sa vie protégera un objet ou un lieu. Il vouera sa vie à cette protection.

#### PRÉ-REQUIS

- Guerrier /paladin / barbare /prêtre /voleur / paysan
- Utilisation bouclier
- Utilisation armure



#### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Prévision	+ 1 dégât lorsque le gardien défend son objectif. + 10 PV permanents.
<b>NIVEAU 8</b>	Sanctuaire	Une aura de 20 pieds qui servira à protéger son objectif. Tant qu'il est dans son aura, reçoit temporairement 10 PV et immunisé aux sorts de niveau 1 à 4 1x /jour pendant 5 minutes ou 1 combat
<b>NIVEAU 10</b>	Gardien suprême	Lors de la défense de son objectif, tous ses coups sont magiques pour le combat 1x/jour.

## MAÎTRE RITUALISTE

### DESCRIPTION

- Maître dans l'art de faire et créer des rituels, il a l'expérience, le savoir et la compréhension. Il sait utiliser tous les focus pour réussir un rituel.
- Le premier Shaman ritualiste fut Melfick Varagon...

### PRÉ-REQUIS

- Être prêtre, shaman ou magicien.
- Avoir Rituel (Maitre)
- 8 de Savoir ou Volonté



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Rituel élémentaire	A accès à la liste des Focus, il connaît toutes les sortes de rituels (s'il a dépassé le nombre de 12 sortes, il récupère les points supplémentaires) Il a la capacité d'enseigner les rituels Novice et Acolyte. Il peut faire des rituels de 60 pts. Il peut faire un cercle d'emprisonnement à durée limité (le niv x 10 en pts).
<b>NIVEAU 8</b>	Rituel bonis	Il peut faire des rituels à 80 pts. Il a la capacité d'enseigner les rituels Adeptes et Maître.
<b>NIVEAU 10</b>	Rituel épique	Peut invoquer une créature, un allié majeur de force. Peut faire des rituels de 100 pt et plus.

## SEIGNEUR INFERNAL

### DESCRIPTION

- Le seigneur infernal est un démon ayant assez prit d'importance et d'influence pour prendre le contrôle d'un étage des enfers. Une foule de responsabilité s'impose cependant à lui, que ce soit en enfer ou comme représentant de celle-ci.

### PRÉ-REQUIS

- Être une race de cambion
- Prendre la place d'un des 7 seigneurs existant ou un étage libre



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Contrôle de son plan	Permet de contrôler son étage infernal et d'y être omniscient. Peut modeler son environnement sur son étage selon sa volonté. Sur terre, permet de retourner sur son étage avec 1 personne/ 3 niveaux. 1x/ jour 2x-niv.8 3x-niv.10 (toucher) (Ne fonctionne pas sur les Azimonts et les Célestes) Peut mettre une marque sur une cible de son choix et voir tout ce que la cible voit mais n'entend pas ce qui se dit, une cible à la fois et doit lui-même l'enlever avant de pouvoir en mettre une autre. La cible na pas conscience d'avoir la marque.
<b>NIVEAU 8</b>	Guide des âmes	Permet d'accumuler des âmes comme les autres seigneurs infernaux. Le seigneur peut contrôler ceux-ci à volonté sur son étage. Le seigneur peut garder 5 pierres d'âmes à la fois sur lui, toute les autres doivent être libérées en enfer immédiatement (ramener les cartes au poste de garde).
<b>NIVEAU 10</b>	Maître infernal	Permet de prendre contact avec la souveraine des enfers ou son grand général Satanos 1x/jour.

## RÔDEUR

### DESCRIPTION

- Les rôdeurs sont des défenseurs de Sayari désigné par les Anciens. Chacun d'eux descend d'un ancien, ils représentent le domaine de leur Ancien respectif. En échange, celui-ci lui accorde une partie de sa puissance. Les Rôdeurs servent aussi le Grand Druide qui est le gardien suprême de Sayari.

### PRÉ-REQUIS

- Race du plan primaire  
Neutre
- **Non accessible aux classes divines**



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	<b>Le serment</b>	<b>+ 10 PV permanent</b> <b>+ 6 points de trait de personnage</b> Donne accès à la quête pour devenir Descendant si les pré requis sont atteints.
<b>NIVEAU 8</b>	<b>Enchevêtrement du Sayarien</b>	Utilise la puissance de la nature qui l'entoure afin de protéger Sayari. Enchevêtre 3 personnes dans un rayon de 5 pieds durant 15 min. (3x/jour)
<b>NIVEAU 10</b>	<b>Myala Sayarien</b>	Accès au Myala de Sayari ainsi qu'à une puissance qu'il recèle. (Voir animation)

## HÉRITIER ANCESTRAL DESCENDANT (étape 2)

### DESCRIPTION

- Les Descendant sont les futurs héritiers des Anciens. Choisi par les Anciens. Chacun d'eux descend d'un ancien, ils représentent le domaine de leur Ancien respectif. En échange, celui-ci lui accorde une partie de sa puissance. Les Descendant servent aussi le Grand Druide qui est le gardien suprême de Sayari

### PRÉ-REQUIS

- Race du plan primaire
- Neutre
- Non accessible aux classes divines
- Fondateur



### POUVOIR HÉROIQUE

<b>NIVEAU 6</b>	Éveil	1 défaut en lien avec son ancien et son personnage. Accès au savoir d'un ancien et à sa puissance s'il l'accepte.
<b>NIVEAU 8</b>	Grand Réveil	Bannissement 1x/jour

## HÉRITIER ANCESTRAL PORTEUR ANCIEN (étape 3)

### DESCRIPTION

- Le porteur a été choisi par un ancien pour devenir son nouveau corps. Chacun d'eux descend d'un ancien, ils représentent le domaine de leur Ancien respectif. En échange, celui-ci lui accorde une partie de sa puissance. Les Rôdeurs servent aussi le Grand Druide qui est le gardien suprême de Sayari.

### PRÉ-REQUIS

- Race du plan primaire
- Neutre
- Non accessible aux classes divines
- Fondateur



### POUVOIR HÉROIQUE

#### NIVEAU 10

Myala Sayarien

A accès au pouvoir de son 2ème ancien 1x/jour et prêt à être choisi comme corps de son ancien primaire (parfaite symbiose).  
Accès à tous les pouvoirs du premier ancien.  
Donne accès au Myala

## Pouvoirs Des Anciens

Les pouvoir des Anciens se manifestent de la façon suivante. Chaque ancien choisi 1 descendant mais jamais plus.

L'Ancien accorde ses pouvoirs à son descendant selon son état.

Pour le Joueur qui est accepté par un Ancien pour devenir l'un de son successeur il devient :

- Un Rodeur (Classe de Prestige Niv 6).
- Un Descendant (Classe de Prestige Niv 8).
- Un Porteur Ancien (Classe de Prestige Niv 10).

### Table des Pouvoirs des Anciens

Nom de l'Ancien	Nom du pouvoir	Effet
<b>Tryskel</b>	Gain d'énergie	Une grande flamme verte vous envahie retour de tous ses PV 1x/jour
	Vision des Énergies	Voie les auras des gens (leur alignement) 3x/jour détecte leur niveau d'hostilité 1x/jour
	Super Sayarien	Donne +1 dans 2 Stat. (Force, Savoir, volonté, Métabolisme). Au choix. + 2PV.
<b>Berger</b>	Bouclier ultime	Répare et redonne tous ses points d'armure 1x/jour.
	Métabolisme Ultime	Gagne 5PV permanent.
	Énergie Ultime	Gagne 5 PV permanent (cumulatif) Gagne 10 PM permanent.
<b>Sérényté</b>	Apaisement	Aura qui enlève à toute personne l'envie d'attaquer ou de colère ou de rage. 3x/jour
	Aura de sommeil	Crée une aura de 20 pieds de sommeil autour de l'Ancien. 1x/jour
	Liberté de l'âme	Peut libérer une personne de la malédiction de tout type qui pèse sur elle. 3x/jour.
<b>Chercheur</b>	Croissance excessive	Permet de doubler sa force. (Pour permettre de lever des objets). 1x/jour 30 Min. (max. 15)
	Vitesse excessive	Permet de se déplacer à un endroit à une vitesse prodigieuse. 2x/jour (sur le même continent)
	Force excessive	Le prochain coup physique fera 15 dégâts, 3x/jour
<b>Cruel</b>	Glacé le sang	Crée un froid intérieur 0 dégât, à volonté, Crée une aura d'énergie glaciale de 5 dégâts 1x/jour
	Spectres de cruel	Se transforme en spectres 1 x /jour (stat. spectre)
	Aura de souffrance	Crée un Aura de souffrances autour de l'Ancien 10 pieds durée 5Min. 1x/jour (défense seulement)
<b>Raconteur</b>	Protection temporel	Permet d'esquiver une attaque 1x/jour au ralenti (faire refaire le coup)
	Téléportation temporel	Permet de se déplacer d'une place à l'autre via le temps 2x/jour
	Arrêt temporel	Fige le temps pour 30 sec. 1x/jour ou une Zone passive pour 30 min. 1x/jour
<b>Jalousie (Passion)</b>	La Passion	Permet de demander la vérité à une personne 1x/jour. (Sans échec)
	La Rose	Permet à l'ancien de donner une directive à faire sauf la mort à un joueur. (Sans échec) 1x/jour
	L'épine	Rend la cible son Protecteur personnel pour 30 min. 1x/jour. (Sans échec)
<b>Mortemur</b>	Transformation de la vie	Se Draine 10 PV pour le donner à une autre personne inconsciente 2xjour
	Transformation de la mort	Donne l'aspect d'un mort vivant et protège des attaques des morts vivants Majeur goule zombie, banshee etc.
	Métamorphose en mort	Peut se transformer en Mort vivant Majeur (Voir Animation)

## QUALITÉS & DÉFAUTS

Vous pouvez choisir jusqu'à 3 qualités à votre personnage lui apportant ainsi des bonus mais en contrepartie vous devez choisir le même nombre de défauts que vous avez choisi de qualités.

### QUALITÉS GÉNÉRALES

NOM	DESCRIPTION
Force du taureau	Ajoute +1 à votre force permanente
Savoir de l'érudit	Ajoute +1 à votre savoir permanent
Volonté du moine	Ajoute +1 à votre volonté permanente
Métabolisme accéléré	Ajoute +1 à votre métabolisme permanent
Bien portant	Ajoute +5 points de vie permanents
Bon équilibre	Immunise à une perte d'équilibre 1x /jour
Gigantisme	Peut jouer un perso qui demande une grandeur de 6 pouces de moins que vous
Nanisme	Peut jouer un perso qui demande une grandeur de 6 pouces de plus que vous
Troisième œil	Immunise à 1 vol à la tir jusqu'à adepte 1x /jour
Rentes	Reçoit 10 pièces d'or par scénario (les demander à l'inscription)
Noblesse	Permet de rendre votre personnage noble (voir la table de noblesse)
Résistance extrême	Ajoute +1 contre sort à votre total de votre fiche
Pieds légers	Augmente de 3 secondes le temps des compétences Évasion, Arrestation et Déplacement en forêt
Charismatique	Ajoute +5 points à ton niveau d'influence permanent de ton commerce
Versatiles	Ajoute +5 points de traits de personnage 1x à inscrire dans autres
Dogme	Permet de puiser dans la volonté de son Dieu 1x /jour pour augmenter sa volonté de +2 pour accomplir un acte précis d'une durée maximum de 30 minutes. Exemple : augmenter de +2 sa volonté pour résister à un sort de peur si on n'a pas la volonté nécessaire
Pouvoir apaisant	1x /jour à le pouvoir inné de calmer instantanément une personne simplement en le touchant durée maximum de 5 minutes (peut annuler un état de rage mais annule aussi la capacité à utiliser des moins dans ses vies durant la même période)
Chanceux	1x / jour peut éviter une attaque par derrière (Backstab)
Cœur vaillant	Enlève 5 minutes d'attente à la compétence survie
Ingéniosité	Réduit d'une ressource toutes fabrications ou constructions. Min 1 ressource, rare et moins
Estomac de fer	Prérequis : métabolisme de 5 Permet d'être immunisé à toute potion, concoction, poison que vous ingérez uniquement, s'il s'agit d'un poison vous en ressentez une certaine douleur mais lui résistez très bien et n'avez aucun des effets Seule et unique exception : les potions de guérison de points de vie et de maladie vous ne pouvez y résister avec estomac de fer
Initié	Permet à quelqu'un qui n'a pas la compétence Rituel de participer à un rituel et augmente le résultat de 4 points
Physionomie déficiente	Permet de contrer une restriction de taille liée à la race (ex. un elfe est frêle et vous êtes solidement bâti)

## QUALITÉS ET DEFAUTS

### QUALITÉS RESTREINTES À CERTAINE CLASSE

NOM	DESCRIPTION
Prodige (Magicien)	Ajoute +5 points d'art ancien (PM) à votre fiche permanente
Mémoire rapide (magicien/Traqueur Noir)	Réduit le coût de -1 point d'art (PM) par sort
Dévoit (Prêtre / Paladin/Traqueur noir)	Ajoute +5 point Divin (PM) à votre fiche permanente
Foi inébranlable (Prêtre/Paladin)	Réduit le coût de -1 point Divin (PM) par sort
Docteur (Shaman/ Traqueur Blanc)	Ajoute +5 points de Culte (PM) à votre fiche permanente
Esprit de la tribu (Shaman/ Traqueur Blanc)	Réduit le coût de -1 point de Culte (PM) par sort
Fureur sacré (Barbare)	Ajoute +2 points de rage à votre total sur votre fiche permanent
Poigne de fer (Barbare/Guerrier)	Immunise à 1 désarmement 1x/jour
Maitre à la dague (voleur)	Augmente les dégâts de +1 à la dague permanente
Richissime (paysan)	Diminue de 1 la consommation de ressources dans son métier Min 1, rare et moins



## QUALITÉS ET DEFAUTS

### DEFAUTS GÉNÉRAUX

Faiblesse	Enlève -1 de force permanente
Ignorance	Enlève -1 de savoir permanent
Influenable	Enlève -1 de volonté permanente
Métabolisme lent	Enlève -1 de métabolisme permanent
Blessure de guerre	Choisi par l'organisation (Ne peut être pris à la création du personnage, se produit IG)
Roturier	Ne peut être noble, et jamais ne pourra le devenir
Criminel	La personne est criminelle et est sur la liste des criminels
Frêle	Enlève -2 points de vie permanent
Évaluateur de pacotille	Vous n'avez aucun talent à évaluer les valeurs des produits, vos transactions sont réduites de 50%
Borgne	Ne voit que d'un œil (doit porter un bandeau sur l'œil)
Aveugle	Ne peut voir. Doit avoir un bandeau complet
Gourmand	Fait le plus d'actions possibles pour toujours avoir de la nourriture, soit en mangeant beaucoup, soit en cherchant à faire de grandes réserves doit faire le RP en conséquence
Analphabète	Vous ne savez pas lire et vous serez toujours incapable de l'apprendre en jeu
Abandonnique	Vous avez une crainte d'être abandonné ou d'abandonner (doit être détaillé clairement sur la fiche ou en annexe)
Obsession	Est obsédé par une chose, une personne, une pensée tellement que celle-ci prend beaucoup de place et d'énergie. S'il s'agit d'un objet convoité, vous ferez n'importe quoi pour l'obtenir. (Doit être détaillé clairement sur la fiche ou en annexe)
Phobie	<b>Doit exister en jeu.</b> Avoir une phobie c'est avoir une peur marquée pour quelque chose et cette peur vous empêche de fonctionner normalement dès que celle-ci est présente. Ne peut prendre aucune phobie qui n'existe pas dans notre univers
Dévotion fanatique	Vous ressentez une haine mortelle contre une personne, un clan, un clergé, un culte ou autres et cette puissante haine vous pousse dans la mesure de votre capacité à tout faire pour détruire ou nuire grandement à l'objet de votre dévotion
Avare	Aime l'or, la richesse, une personne avare est une personne qui tient à ses richesses plus que tout au monde, il est même considéré comme étant un être gratte-sous prêt à faire presque n'importe quoi pour toujours plus s'enrichir
Tic nerveux	Par ce malus vous choisissez d'infliger un tic nerveux à votre personnage, ce tic doit être répété minimum au 15 minutes et être assez apparent pour que votre entourage le remarque.
Mal formation	Déformation physique apparente, peut remplacer un pré requis de race. <b>Elle est très mal vue de ses pairs et non acceptée (doit être approuvée).</b>
Charme obsessionnel	Ressent une profonde dévotion positive pour une autre personne ou une race et fera n'importe quoi pour protéger l'objet de sa dévotion et pour lui plaire (doit préciser)

## QUALITÉS ET DEFAUTS

### DEFAUTS GÉNÉRAUX

Narcissisme	Besoin de se vanter, d'être le centre d'attention des autres. A un besoin marqué de se sentir supérieur aux autres.
Cleptomane	Maladie qui pousse à prendre les choses autour de vous sans raison et avec aucune subtilité, ne se cache même pas car il ne réalise pas son acte.
Besoin de la pie	Incapable de se taire, à un besoin constant de parler, d'échanger, a une opinion sur tout.
Maladroit	Malgré lui, il ne peut s'empêcher de faire des gaffes, verbales et physiques. Semble empoté et veut tellement bien faire qu'il manque son coup.
Colérique	S'énervé souvent et pour des raisons futiles.
Impatient	Incapable de tenir en place / d'attendre.
Anti rituel	Permet de nuire à un rituel en y participant. Réduit de 5 points (doit aviser le poste de garde de votre participation en secret)
Amnésique	Ne peut se souvenir de son passé. L'historique du personnage sera écrit par l'organisation en plusieurs étapes.

### DÉFAUTS RESTREINTS À CERTAINE CLASSE

Art ancien instable (magicien)	Double l'incantation (doit dire 2x l'incantation)
Mémoire lente (magicien)	Augmente le cout de chaque sort de 1 point
Manquement spirituel (prêtre/paladin)	Double la prière (doit dire 2x la prière)
Foi défaillante (Prêtre/Paladin)	Augmente le cout de chaque prière de 1 point
Instabilité spirituelle (Shaman)	Double la danse du culte (doit faire 2x la danse de chaque sort)
Solitude shamanique (Shaman)	Augmente le cout de chaque danse de 1 point



GRANDEUR NATURE MÉDIÉVAL FANTASTIQUE



LES TRAITTS DE  
PERSONNAGE

2019

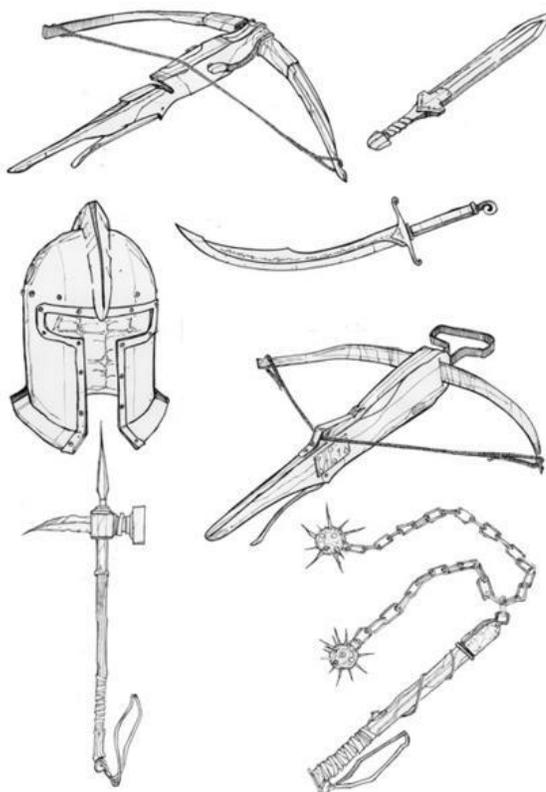
## LES TRAITS DE PERSONNAGES

Voici comment définir vos points de traits

- Les traits de personnage sont basés sur votre race, votre classe et votre niveau.
- De plus à chaque niveau suivant atteint vous devez reprendre la formule et l'ajouter à vos points de traits de personnage déjà acquis (Voir exemple sous la formule de calcul)
- Les traits de personnage fonctionnent sur la base de 4 niveaux (NOVICE, ACOLYTE, ADEPTE, MAITRE)
- Sauf pour les utilisations d'armes, armures et boucliers qui ont un coût unique chacun (voir tableau), le coût des compétences est de 1- NOVICE, 2-ACOLYTE, 3-ADEPTE, 6-MAITRE cumulatifs, donc pour avoir une compétence à Maître il en coûtera 12 points en tout.
- Le nombre de points à dépenser à chaque niveau est défini aux Points de traits de personnage, page 33.

Les traits de personnage sont répartis en plusieurs catégories :

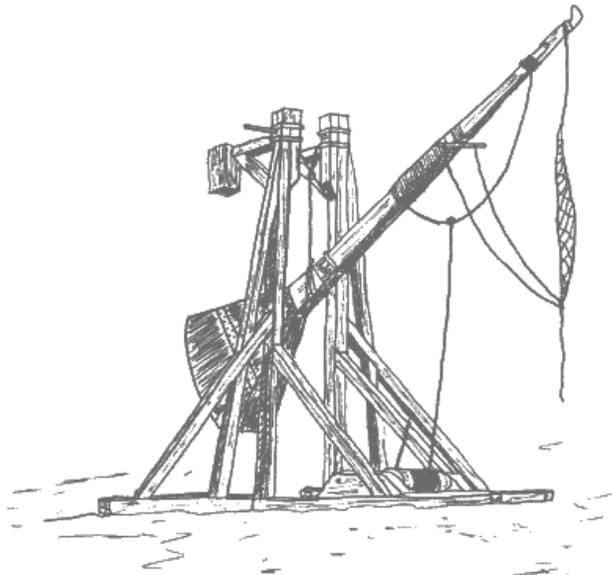
- Les points pour utiliser Armes/Armures/boucliers
- Les métiers de base
- Les métiers spécialisés (uniquement appris en jeux)
- Les compétences sous-divisés selon votre classe



## LES TRAITES COMMUNS: MÉTIERS DE BASE

### COMMUNS : ARMES, ARMURES, BOUCLIERS, MÉTIERS, MÉTIERS EXPERTS

UTILISATION DES ARMES		
Petite armes	Dague, poignard, hachette, Etc.	2 points
Moyenne armes	Épée courte, Gourdin, Marteau, Fléau, Hache, Etc.	2 points
Armes martiale	Épée longue, Massue, Marteau, Hache, Fléau, Etc.	2 points
Armes à deux mains	Épée à 2 mains, Arme Bâtarde, Marteau, Hache, Etc.	2 points
Armes géantes	Plus long que 1 mètre 50 centimètres	2 points
Armes à projectiles	Arc, Arbalète, Fronde	2 points
Armes de Jet	Dague, Hache, Marteau	2 points
Arme à Poudre	Pistolet, Arquebuse	4 points
Arme de Siège	Catapulte, Trébuchet, Baliste, etc.	4 points
Arme de Siège à Poudre	Canon	4 points
UTILISATION DES ARMURES		
Cuirasse	Armure de cuir, peau animale, cuir bouilli	2 points
Armure légère	Cuir clouté bouilli ou plaqué	2 points
Armure de bataille	Cotte de mailles ou armure d'écailles de métal	2 points
Armure de guerre	Plaques ou combinaison métallique	2 points
UTILISATION DES BOUCLIERS		
Petit	0 à 12 pouces de diamètre	2 points
Moyen	13 à 24 pouces de diamètre	2 points
Grand	25 à 36 pouces de diamètre	2 points
Pavois	37 pouces et plus	2 points



# LES TRAIT COMMUNS: MÉTIERS DE BASE

## LES MÉTIERS DE BASE

### ARTISAN-CORDONNIER

(Créé par Gabriel Carrier et Jess Roy)

#### DESCRIPTION

L'artisan-cordonnier a l'habileté de créer des vêtements et armures en cuir et fourrures animales. L'artisan peut aussi créer divers objets nécessaires à plusieurs métiers.

#### PRÉ REQUIS

Le cordonnier peut faire du cuir et du cuir magique en dépeçant des animaux. Le cuir permet de créer et réparer des vêtements et armures ordinaires et le cuir magique permet de réparer des armures magiques fabriquées avec des animaux rares ou épiques.

#### TANNAGE DE PEAU DE CUIR

Taille animal	Temps de création	Nombre de peaux
Petit	5 min	1
Moyen	10 min	2
Gros	20 min	3
Très Gros	30 min	4

*Seule cordonnerie à maître permet de tanner du cuir magique.*

*Les animaux de rareté commune et peu commune donnent du cuir. Les rares, épiques et épiques+ donnent du cuir magique (voir liste des ingrédients de chasse)*

#### CRÉATION D'ARMURES

OBJET	MATÉRIAUX	NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE	MAITRE
Cuir (cuirasses)	CUIR - 2 peaux	30 min			
Cuir bouilli (armure légère)	CUIR - 3 peaux		45 min		
Cuir Clouté (armure légère)	CUIR - 2 peaux 1 lingot de fer			45 min	
Cuir magique	CUIR - 4 peaux (rare et +)				1 H
Armure légère (Cuir/fourrure)	CUIR 8 - peaux		1H30		

#### CRÉATION DE VÊTEMENTS ET D'ARMURES MAGIQUES

Une fois que l'artisan-cordonnier est à maître, celui-ci peut créer des vêtements et armures de cuir avec de la peau d'animaux rares et épiques. Le temps de création et le résultat de ces créations varie grandement selon la manière de création et les matériaux utilisés, le tout est décidé au poste de garde. Un vêtement donnera les bonus magiques décidés et les armures de cuir donneront les contrecoups en plus des bonus magiques. Les armures magiques peuvent seulement être réparées avec du cuir magique.

Ne crée que le support/réceptacle de l'énergie magique (voir création d'objet magique).

1 seul bonus par armure/vêtement.

## LES TRAITS COMMUNS: MÉTIERS DE BASE

### RÉPARATION

-La réparation d'une armure de cuir doit se faire avec du cuir et du cuir magique pour les armures et vêtements magiques.

Acolyte: permet de réparer des armures en cuir normal.

**Maitre** : permet de réparer des armures et vêtements magique.

-Pour réparer un vêtement magique, le poste de garde décidera du coût de réparation en cuir magique puisqu'un vêtement ne donne pas de contrecoups à réparer.

#### TEMPS DE RÉPARATION

5 minutes par cuir utilisé  
10 minutes par cuir magique utilisé

#### CRÉATION D'OUTILS

OBJET	MATÉRIAUX	NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE	MAITRE
Panier (cueillette)	8 osiers / 1 Corde	30 min			
Corde	5 Cotons	20 min			
Sac (extraction)	6 peaux		1 heure 15		
Filet a Insectes (chasse)	10 Cotons/1 Corde	30 minutes			
Piège de chasse (chasse)	8 limailles +2 Cordes				40 minutes
<b>Fabrication d'arc et flèches</b>	<b>2 bois / 1 Corde</b>			<b>40 Min</b>	
Canne à pêche (chasse)	2 bois +1 Corde		30 minutes		

L'artisan-cordonnier doit écrire les objets, ainsi que le nombre de temps qu'il a réparé chaque objet, sur une feuille et la remettre au poste de garde à la fin de l'événement pour avoir droit au bonus XP des Métiers.

## LES TRAIT COMMUNS: MÉTIERS DE BASE

<b>CHASSEUR &amp; PÊCHEUR</b>				
<b>DESCRIPTION</b>	La capacité permettant à votre personnage d'avoir la connaissance de chasser dans la forêt les divers animaux qui y vivent.			
<b>PRÉ REQUIS</b>	<p>Doit se présenter à l'autel des Dieux pour enregistrer son départ en chasse et dire quel animal vous allez chasser et à quel niveau vous avez votre chasse. À la fin du temps alloué, revenir pour arrêter son temps et recevoir les produits chassés selon votre niveau.</p> <p>Il est important de bien comprendre que vous devez aller faire le RP dans la zone dédiée représentant le secteur de chasse et que toute personne qui serait surprise à prétendre aller faire de la chasse tout en ne se conformant pas aux règles pourrait à la discrétion de l'organisation, en plus de ne pas avoir son produit de la chasse, se voir remettre une carte de Strike.</p> <p>Si vous devez pour une raison couper votre temps de chasse il vous est possible de le mettre en pause en le disant à l'autel des Dieux et de revenir le reprendre plus tard</p>			
<b>REMARQUE</b>	<p>Vous ne pouvez faire qu'un seul choix de ressource à la fois (exception si vous avez la compétence Maître Chasseur) et vous ne pouvez aller chercher 2 ingrédients de rareté différente en même temps.</p> <p>Exemple : vous allez chercher un ingrédient peu commun, vous ne pouvez aller en même temps chercher un commun.</p>			
<b>COÛT</b>	<b>NOVICE</b>	<b>ACOLYTE</b>	<b>ADEPTE</b>	<b>MAITRE</b>
COMMUN	1D6 INGRÉDIENTS 1H00	1D6 INGRÉDIENTS 45 MINUTES	1D8 INGRÉDIENTS 30 MINUTES	1D10 INGRÉDIENTS 30 MINUTES
PEU COMMUN	1D2 INGRÉDIENTS 1H30	1D4 INGRÉDIENTS 1H15	1D6 INGRÉDIENTS 1H00	1D8 INGRÉDIENTS 45 MINUTES
RARE		1D2 INGRÉDIENTS 2H00	1D4 INGRÉDIENTS 1H30	1D6 INGRÉDIENTS 1H00
ÉPIQUE				1D2 INGRÉDIENTS 2H00
ÉPIQUE +				QUÊTE
<b>OUTILS</b>				
<p>Certains outils peuvent réduire le temps de la chasse ainsi qu'augmenter le nombre de ressource rapportées. Vous devez spécifier les outils utilisés à votre inscription au poste de garde.</p> <p>Vous ne pouvez utiliser qu'un seul outil spécifique de réduction de temps ou un seul qui augmente le nombre de ressource rapporté à la fois. Certains artefacts peuvent faire exception.</p> <p>Exemple d'outils pour la chasse: Arc, Canne à pêche, Piège de Chasse, Filet à Insecte. (Carte spécifique)</p> <p>Le joueur doit avoir la représentation physique de l'objet pour que celui-ci soit utilisable lors de la chasse.</p>				

## LES TRAIT COMMUNS: MÉTIERS DE BASE

### COMMERCANT

#### DESCRIPTION

L'art d'être un bon commerçant est influencé par ce que vous êtes en réalité, donc selon l'influence que vous démontrez. Afin de rendre le commerce plus adéquat et reflétant votre personnage, nous avons établi une table d'influence qui déterminera le pourcentage de réussite à recevoir exactement les produits demandés selon votre niveau lors de la période de commerce à l'hôtel des Dieux. Le chiffre déterminé par votre personnage ne pourra être ajusté que si vous augmentez le niveau de votre commerce ou posez des gestes en jeu nécessitant un ajustement, autrement il sera permanent.

N.B: pour faire du commerce et avoir accès à un bateau vous devez avoir votre commerce à maitre obligatoirement.

Le calcul de la table d'influence se fera à l'autel des Dieux la première fois que vous viendrez prendre possession de votre commerce et se fera comme suit:

SAVOIR + VOLONTÉ +1D10 / NIVEAU DE COMMERCE+ POINTS POUR BATEAU +POINTS ÉTAL DE COMMERCE= VOTRE NIVEAU D'INFLUENCE

Afin de vous donner la meilleure chance possible, vous pourrez lancer 3x le D10 par niveau et choisir le plus haut jet des 3 pour le calcul.

Exemple : commerçant niveau maitre

#### PRÉ REQUIS

Savoir: 4

Volonté: 5

Novice: jets 1-5-4

Acolyte: jets 2-9-10

Adeptes: jets 2 -4-1

Maitre: jets 1-7-8

Donc total :  $4+5+5+10+4+8 = 36$  points d'influence sera inscrit sur votre fiche de façon permanente et quand vous viendrez faire votre commerce, pour chaque niveau de commerce vous demanderez le ou les produits désirés et la personne en charge vous fera lancer un dé de pourcentage pour chaque niveau afin de déterminer si vous avez obtenu votre demande. Si vous n'obtenez pas le pourcentage requis, la personne en charge vous donnera au hasard le nombre de produits.

#### RÈGLES DU COMMERCE

- 1- Le commerçant doit savoir avant de se présenter au commerce les ingrédients qu'il désire.
- 2- Le commerçant ne peut consulter la liste au poste de garde des ingrédients.
- 3- Le commerçant dispose d'un maximum de 10 minutes pour récupérer son commerce afin de permettre à tous de le faire dans un délai normal.
- 4- Le niveau d'influence décide de combien d'ingrédient différents le commerçant peut choisir EXEMPLE : vous avez 36 influences et commerçant a novice. Vous lancez un 1D4 et vous obtenez 4 : vous pourrez choisir 3 ingrédients différent commun parmi les 4 possible.

## LES TRAITES COMMUNS: MÉTIERS DE BASE

NIVEAU	COÛT	COMMUN	PEU COMMUN	RARE	ÉPIQUE	POTION		
						NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE
<b>NOVICE</b>	<b>1</b>	<b>1D4</b>						
5-19		1						
20-34		2						
35-49		3						
50		4						
<b>ACOLYTE</b>	<b>2</b>	<b>1D6</b>	<b>1D4</b>					
5-19		1	1			1		
20-34		2	2			1		
35-49		3	3			1		
50		4	4			1		
<b>ADEPTE</b>	<b>3</b>	<b>1D8</b>	<b>1D6</b>	<b>1D4</b>				
5-19		1	1	1		1	1	
20-34		2	2	2		1	1	
35-49		3	3	3		1	1	
50		3	3	3		1	1	
<b>MAITRE</b>	<b>6</b>	<b>1D10</b>	<b>1D8</b>	<b>1D6</b>	<b>1D4</b>			
5-19		1	1	1	1	1	1	1
20-34		2	2	2	2	1	1	1
35-49		3	3	3	3	1	1	1
50		4	4	4	4	1	1	1

Les potions sont au hasard selon la table, les potions maitresses sont uniquement disponibles au marché noir en jeu, à la fabrication ou avec commerçant expert sauf toxicologie.

<b>PERMIS</b>				
	<b>NOVICE</b>	<b>ACOLYTE</b>	<b>ADEPTE</b>	<b>MAITRE</b>
<b>Permis de commerce</b>				
Si vous payez un niveau de permis moins élevé que votre commerce, vous aurez ce niveau pour ce GN	5 PA	2 PO	5 PO	10 PO
<b>Bateau</b>				5 PO
<b>Étal (usage exclusif et personnel)</b>				5 PO

## LES TRAIT COMMUNS: MÉTIERS DE BASE

<b>CUEILLEUR</b>				
<b>DESCRIPTION</b>	La capacité permettant à votre personnage d’avoir la connaissance des plantes et autres à cultiver ou à cueillir dans un champ, dans la forêt ou autres endroit adéquats.			
<b>PRÉ REQUIS</b>	<p>Doit se présenter à l’autel des Dieux pour enregistrer son départ en cueillette et dire quelle plante vous allez cueillir et à quel niveau vous avez votre cueillette. À la fin du temps alloué, revenir pour arrêter son temps et recevoir les produits cueillis selon votre niveau.</p> <p>Il est important de bien comprendre que vous devez aller faire le RP dans la zone dédiée représentant le secteur de cueillette et que toute personne qui serait surprise à prétendre aller faire de la cueillette tout en ne se conformant pas aux règles pourrait, à la discrétion de l’organisation en plus de ne pas avoir son produit de la cueillette, se voir remettre une carte de Strike.</p> <p>Si vous devez pour une raison couper votre temps de cueillette, il vous est possible de le mettre en pause en le disant à l’autel des Dieux et de revenir le reprendre plus tard.</p>			
<b>REMARQUE</b>	<p>Vous ne pouvez faire qu’un seul choix de ressource à la fois (exception si vous avez la compétence Identification Végétale) et vous ne pouvez aller chercher 2 ingrédients de raretés différentes en même temps.</p> <p>Exemple : vous allez chercher un ingrédient peu commun, vous ne pouvez aller en même temps chercher un commun.</p>			
<b>NIVEAU / COÛT</b>	<b>NOVICE / 1</b>	<b>ACOLYTE / 2</b>	<b>ADEPTE / 3</b>	<b>MAITRE / 6</b>
COMMUN	1D6 / 1H00	1D6 / 45 MINUTES	1D8 / 30 MINUTES	1D10 / 30 MINUTES
PEU COMMUN	1D2 / 1H30	1D4 / 1H15	1D6 / 1H00	1D8 / 45 MINUTES
RARE		1D2 / 2H00	1D4 / 1H30	1D6 / 1H00
ÉPIQUE				1D2 / 2H00
ÉPIQUE +				QUEST
<b>OUTILS</b>				
Certains outils peuvent réduire le temps de cueillette ainsi qu’augmenter le nombre de ressources rapportées. Vous devez spécifier les outils utilisés à votre inscription au poste de garde.				
Vous ne pouvez utiliser qu’un seul outil de réduction de temps et un seul qui augmente le nombre de ressource rapportées à la fois. Certains artefacts peuvent faire exception.				
Exemple d’outils pour la cueillette: Serpe, Panier.				
Le joueur doit avoir la représentation physique de l’objet pour que celui-ci soit utilisable lors de la cueillette.				

## LES TRAITS COMMUNS: MÉTIERS DE BASE

### EXTRACTEUR

**DESCRIPTION** La capacité permettant à votre personnage d'avoir la connaissance d'extraire des minerais et autres produits disponibles dans une mine.

**PRÉ REQUIS** Doit se présenter à l'autel des Dieux pour enregistrer son départ en extraction et dire quels ingrédients vous allez chercher et à quel niveau vous avez votre extraction. À la fin du temps alloué, revenir pour arrêter son temps et recevoir les produits extraits selon votre niveau.  
Il est important de bien comprendre que vous devez aller faire le RP dans la zone dédiée représentant le secteur des mines et que toute personne qui serait surprise à prétendre aller faire de l'extraction tout en ne se conformant pas aux règles pourrait, à la discrétion de l'organisation en plus de ne pas avoir son extraction, se voir remettre une carte de Strike.  
Si vous devez pour une raison couper votre temps d'extraction, il vous est possible de le mettre en pause en le disant à l'autel des Dieux et de revenir le reprendre plus tard.

**REMARQUE** Vous ne pouvez faire qu'un seul choix de ressource à la fois (exception si vous avez la compétence Maître Extracteur) et vous ne pouvez aller chercher 2 ingrédients de raretés différentes en même temps.  
Exemple : vous allez chercher un ingrédient peu commun, vous ne pouvez aller en même temps chercher un commun.

NIVEAU / COÛT	NOVICE / 1	ACOLYTE / 2	ADEPTE / 3	MAITRE / 6
COMMUN	1D6 / 1H00	1D6 / 45 MINUTES	1D8 / 30 MINUTES	1D10 / 30 MINUTES
PEU COMMUN	1D2 / 1H30	1D4 I/ 1H15	1D6 / 1H00	1D8 / 45 MINUTES
RARE		1D2 / 2H00	1D4 / 1H30	1D6 / 1H00
ÉPIQUE				1D2 / 2H00
ÉPIQUE +				QUEST

#### OUTILS

Certains outils peuvent réduire le temps d'extraction ainsi qu'augmenter le nombre de ressource rapportées. Vous devez spécifier les outils utilisés à votre inscription au poste de garde.

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul outil de réduction de temps et un seul qui augmente le nombre de ressource rapportées à la fois. Certains artefacts peuvent faire exception.

Exemple d'outils pour l'extraction: Pioche, Sac d'extraction, Seau pour l'eau.

Le joueur doit avoir la représentation physique de l'objet pour que celui-ci soit utilisable lors de l'extraction.

## LES TRAIT COMMUNS: MÉTIERS DE BASE

### FORGERON

<b>DESCRIPTION</b>	<p>Le métallurgiste aussi appelé forgeron, est de par sa formation un spécialiste de l'art de forger. De novice à maître, il acquerra l'expérience et la maîtrise de créer et réparer divers objets, armes et armures nécessitant des matériaux, une enclume, un marteau et un feu de forge.</p> <p>Le forgeron doit écrire les objets, ainsi que le nombre de temps qu'il a réparé chaque objet sur une feuille et la remettre au poste de garde à la fin de l'événement pour avoir droit au bonus XP des Métiers.</p>
<b>PRÉ REQUIS</b>	1 lingot = 5 limailles / Transformer 1 lingot en 5 limailles prend 20 minute et vice versa
<b>CRÉATION</b>	Lors de la création à la forge, le forgeron doit avoir sous la main un marteau, une enclume et un feu allumé en tout temps. L'alimentation de ce feu fait aussi partie du temps de la forge. Le forgeron doit aller s'inscrire au poste de garde avant de commencer à forger, et revenir à la fin du temps imparti.
<b>RÉPARATION</b>	La réparation d'une armure doit se faire avec des lingots ou des limailles du même matériau que l'armure elle-même (une armure avec des alliages ou matériaux très rares peut avoir un substitut).
<b>REFONTE D'OBJET</b>	<p>Le forgeron peut faire refondre des armes, des armures ou des boucliers pour récupérer des matériaux. Le nombre de matériaux reçu est différent selon la sorte d'armure, d'arme ou de bouclier. Pour chaque lingot que l'objet demande pour être conçu, 4 limaille sur 5 sont récupérées. Exemple: pour une dague qui demande 1 lingot pour être conçus, le forgeron récupérera 4 limailles.</p> <p><i>La refonte prend 15 minutes par lingot que l'objet avait besoin à sa création.</i></p>

#### ARMES

	NOVICE / 1		ACOLYTE / 2		ADEPTE / 3		MAITRE / 6	
	CREATION	RÉPARATION	CREATION	RÉPARATION	CREATION	RÉPARATION	CREATION	RÉPARATION
<b>Pointe de flèche (10 pointes)</b>	3 lim/15 min	1 lim/5 min						
<b>Arme de jet</b>	3 lim/15 min	1 lim/5 min						
<b>Arme petite (50 cm et moins)</b>	1 lgt / 15 min	3 lim / 5 min						
<b>Arme Moyenne (50 cm à 71 cm)</b>			2 lgts / 30 min	1 lgt/15 min				
<b>Arme Martiale (92 cm à 1.11 m)</b>					3 lgts/45 min	1 lgt + 3 lim 25 min		
<b>Arme 2 mains (1.12 m à 1.52 m)</b>							4 lgts 1 H	2 lgts 30 min
<b>Arme Géante (1.52 m et plus)</b>							6 lgts 1h30	3 lgts 45 min

#### ARMURE

<b>Armure cuir plaqué</b>					2 pux/2lgts 1 H	1 pux/1 lgts 30 min		
<b>Armure de Bataille (cotte de mailles)</b>					4 Lgts 1 H	2 lgts 30 min		
<b>Armure de Guerre (plaques en métal)</b>							8 Lgts 2 H	4 lgts 1 H

#### BOUCLIERS

<b>Petit Bouclier</b>	2 Lgts /30 min	1 lgt/15 min						
<b>Moyen Bouclier</b>			3 Lgts 45 min	1 lgt+ 3 lim 25 min				
<b>Grand Bouclier Pavois</b>					4 Lgts/1 H	2 lgts/30 min	5 lgts1H15	2 lgt+3 lim 45 min

## LES TRAIT COMMUNS: MÉTIERS DE BASE

CRÉATION D'OUTILS À LA FORGE			
Pioche (extraction)		3 lgts	
		45 min	
Serpe (cueillette)	1 lgt		
	15 min		
Seau pour l'eau (extraction)	2 lgts		
	30 min		
Un Creuset (Métallurgie)		5 lgts	
		1H	
Chaudron (potion)		4 lgts	
		1 H	
*Remarque: Les lances, Hallebardes et Fléaux de paysans de plus de 1.52m sont considéré comme des armes 2 mains.			
CRÉATION AVEC TOUT AUTRES MATÉRIAUX QUE LE FER			
<b>MATÉRIAUX COMMUN</b>	Fer, cuivre		1x Le tableau
<b>MATÉRIAUX PEU-COMMUN</b>	Argent Bronze, Carbone, plomb,		2x le temps du tableau
<b>MATÉRIAUX RARE</b>	Or, Platine		3x le temps du tableau
<b>MATÉRIAUX ÉPIQUE</b>	Mythril, Adamantine		4x le temps du tableau
AIGUISAGE DES LAMES			
<b>DESCRIPTION</b>	Afin de pouvoir aiguiser une arme, il faut avoir une pierre à aiguisage. Les armes contondantes comme les masses et les marteaux ne peuvent être aiguisés.		
<b>MÉTHODES</b>	Pour aiguiser une lame tranchante ou perforante, il faut frotter la lame avec la pierre 25 fois de chaque côtés létaux (épée longue 100 coups total, katana 50 coups) Plus votre niveau de forgeron sera élevé plus grand sera le résultat sur l'arme.		
	<b>Novice</b>	<b>Acolyte</b>	<b>Adepté</b>
	+1 dgt pour 1 coup	+1 dgt pour 2 coups	+1 dgt pour 3 coups
			<b>Maitre</b>
			+1 dgt pour 1 combat

Lim(s) = Limaille(s)

Lgt(s) = Lingot(s)

Pux = Peau(x)

## LES TRAIT COMMUNS: MÉTIERS DE BASE

<b>ALCHIMISTE</b>				
<b>DESCRIPTION</b>	Par cette compétence, vous allez être en mesure de créer diverses potions alchimiques selon le niveau choisit, à partir de produits disponibles soit par la chasse, la cueillette, l'extraction ou le commerce. Les recettes sont cumulables d'un niveau à l'autre et il vous sera possible d'en apprendre d'autres en jeu auprès d'un maitre alchimiste.			
<b>PRÉ REQUIS</b>	Chaque niveau est cumulable pour un total de 12 recettes automatiquement			
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>			
NOVICE	1	Vous choisissez 4 recettes à novice		
ACOLYTE	2	Vous choisissez 3 recettes à acolyte		
ADEPTE	3	Vous choisissez 3 recettes à adepte		
MAITRE	6	Vous choisissez 2 recettes à maitre		
<b>CRÉATION DES POTIONS</b>				
<b>DESCRIPTION</b>	Pour pouvoir fabriquer des potions, vous devez vous présenter au poste de garde afin d'enregistrer votre temps de fabrication et effectuer le RP de création. Avoir le matériels pour le RP est recommandé ou les outils qui permettent de réduire le temps de création.			
	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTION ADEPTE	POTION MAÎTRE
NOVICE	2H00			
ACOLYTE	1H30	2H00		
ADEPTE	1H00	1H30	2H30	
MAITRE	30 MINUTES	1H00	2H00	2H30

<b>HERBORISTE</b>				
<b>DESCRIPTION</b>	Par cette compétence vous allez être en mesure de créer diverses potions herboristes selon le niveau choisit, à partir de produits disponibles soit par la chasse, la cueillette, l'extraction ou le commerce. Les recettes sont cumulables d'un niveau à l'autre et il vous sera possible d'en apprendre d'autres en jeu auprès d'un maître herboriste.			
<b>PRÉ REQUIS</b>	Chaque niveau est cumulable pour un total de 12 recettes automatiquement			
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>			
NOVICE	1	Vous choisissez 4 recettes à novice		
ACOLYTE	2	Vous choisissez 3 recettes à acolyte		
ADEPTE	3	Vous choisissez 3 recettes à adepte		
MAITRE	6	Vous choisissez 2 recettes à maitre		
<b>CRÉATION DES POTIONS</b>				
<b>DESCRIPTION</b>	Pour pouvoir fabriquer des potions, vous devez vous présenter au poste de garde afin d'enregistrer votre temps de fabrication et effectuer le RP de création. Avoir le matériel pour le RP est recommandé ou les outils qui permettent de réduire le temps de création.			
	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTION ADEPTE	POTION MAITRE
NOVICE	2H00			
ACOLYTE	1H30	2H00		
ADEPTE	1H00	1H30	2H30	
MAITRE	30 MINUTES	1H00	2H00	2H30

## LES TRAITS COMMUNS: MÉTIERS DE BASE

<b>TOXICOLOGUE</b>				
<b>DESCRIPTION</b>	Par cette compétence, vous aller être en mesure de créer diverses poisons de toxicologie selon le niveau choisit, à partir de produits disponibles soit par la chasse, la cueillette, l'extraction ou le commerce. Les recettes sont cumulables d'un niveau à l'autre et il vous sera possible d'en apprendre d'autres en jeu auprès d'un maître toxicologue.			
<b>PRÉ REQUIS</b>	Chaque niveau est cumulable pour un total de 12 recettes automatiquement			
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>			
NOVICE	1	Vous choisissez 4 recettes à novice		
ACOLYTE	2	Vous choisissez 3 recettes à acolyte		
ADEPTE	3	Vous choisissez 3 recettes à adepte		
MAITRE	6	Vous choisissez 2 recettes à maitre		
<b>CRÉATION DES POTIONS</b>				
<b>DESCRIPTION</b>	Pour pouvoir fabriquer des potions, vous devez vous présenter au poste de garde afin d'enregistrer votre temps de fabrication et effectuer le RP de création. Avoir le matériel pour le RP est recommandé ou les outils qui permettent de réduire le temps de création.			
	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTION ADEPTE	POTION MAITRE
NOVICE	2H00			
ACOLYTE	1H30	2H00		
ADEPTE	1H00	1H30	2H30	
MAITRE	30 MINUTES	1H00	2H00	2H30

## LES TRAITES COMMUNS: GÉNÉRAUX

### LES MÉTIERS EXPERT

Tous les métiers experts sont des métiers qui doivent être appris en jeu en tout temps auprès d'un Mentor possédant les compétences et la formation du métier recherché.

<b>MAÎTRE CHASSEUR</b>				
<b>DESCRIPTION</b>	Ayant une très grande connaissance de la forêt et de ses habitants, l'expert Chasseur a une plus grande facilité à trouver et à chasser les divers animaux qui y vivent.			
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit avoir chasseur / pêcheur niveau maître. Doit être appris en jeux. (6 cours).			
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	<b>COMMUN</b>	<b>PEU COMMUN</b>	<b>RARE</b>
	9 points	1D12 -5 minutes	1D8 -15 minutes	1D6 -30 minutes
Diversification : Permet de choisir 2 ressources différentes mais de même rareté et de même colonne. Doit le dire au poste de garde avant de lancer les dés.				

<b>MAÎTRE PÊCHEUR</b>				
<b>DESCRIPTION</b>	Ayant une très grande connaissance de la mer et de ses habitants, l'expert Pêcheur a une plus grande facilité à trouver et à pêcher les divers animaux qui y vivent.			
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit avoir chasseur / pêcheur niveau maître. Doit être appris en jeux. (6 cours).			
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	<b>COMMUN</b>	<b>PEU COMMUN</b>	<b>RARE</b>
	9 points	1D12 -5 minutes	1D8 -15 minutes	1D6 -30 minutes
Diversification : Permet de choisir 2 ressources différentes mais de même rareté et de même colonne. Doit le dire au poste de garde avant de lancer les dés.				

<b>MAÎTRE EXTRACTEUR</b>				
<b>DESCRIPTION</b>	Ayant une très grande connaissance des mines et de ses minéraux, l'expert Extracteur a une plus grande facilité à trouver et à extraire les divers minéraux qui s'y cachent.			
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit avoir extracteur niveau maître. Doit être appris en jeux. (6 cours).			
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	<b>COMMUN</b>	<b>PEU COMMUN</b>	<b>RARE</b>
	9 points	1D12 -5 minutes	1D8 -15 minutes	1D6 -30 minutes
Diversification : Permet de choisir 2 ressources différentes mais de même rareté et de même colonne. Doit le dire au poste de garde avant de lancer les dés.				

<b>MAÎTRE CUEILLEUR</b>				
<b>DESCRIPTION</b>	Ayant une très grande connaissance de la nature et de ce qui y poussent, l'expert Cueilleur a une plus grande facilité à trouver et à cueillir les diverses plantes qui y poussent.			
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit avoir cueilleur niveau maître. Doit être appris en jeux. (6 cours).			
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	<b>COMMUN</b>	<b>PEU COMMUN</b>	<b>RARE</b>
	9 points	1D12 -5 minutes	1D8 -15 minutes	1D6 -30 minutes
Diversification : Permet de choisir 2 ressources différentes mais de même rareté et de même colonne. Doit le dire au poste de garde avant de lancer les dés.				

## LES TRAITS COMMUNS: GÉNÉRAUX

### MAÎTRE ALCHEMISTE

**DESCRIPTION** Ayant une très grande connaissance de l'alchimie et de ses propriétés, l'expert alchimiste est passé maître dans l'art de créer des potions.

**PRÉ REQUIS** Doit avoir alchimiste niveau maître.  
Doit être appris en jeux (6 cours).

NIVEAU	COÛT	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTIONS ADEPTE
	9 points	-15 minutes	-30 minutes	-1h00

### MAÎTRE HERBORISTE

**DESCRIPTION** Ayant une très grande connaissance des herbes et de ses propriétés, l'expert herboriste est passé maître dans l'art de créer des potions.

**PRÉ REQUIS** Doit avoir herboriste niveau maître.  
Doit être appris en jeux (6 cours).

NIVEAU	COÛT	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTIONS ADEPTE
	9 points	-15 minutes	-30 minutes	-1h00

### MAÎTRE TOXICOLOGUE

**DESCRIPTION** Ayant une très grande connaissance des poisons et de ses propriétés, l'expert toxicologue est passé maître dans l'art de créer des potions.

**PRÉ REQUIS** Doit avoir toxicologue niveau maître.  
Doit être appris en jeux (6 cours).

NIVEAU	COÛT	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTIONS ADEPTE
	9 points	-15 minutes	-30 minutes	-1h00

## LES TRAITS COMMUNS: GÉNÉRAUX

<b>MAÎTRE CORDONNIER</b>						
<b>DESCRIPTION</b>	Un expert tellement rendu performant qu'il est maintenant en mesure de l'enseigner. L'expert permet de réussir à avoir un meilleur temps de création et de créer des armures de maître (non magique).					
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit avoir Cordonnier à maître. Doit être appris en jeux (6 cours).					
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>					
-	9 points					
<b>ARMURES</b>						
		<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>	<b>+4</b>	<b>+5</b>
Cuir		1h00				
Cuir bouilli	(Cotte de mailles)	1h00	2h00			
Cuir Clouté/plaqué	(Plaques en métal)	1h00	2h00	3h00		

<b>MAÎTRE COMMERCANT</b>								
<b>DESCRIPTION</b>	Passé maître dans l'art du commerce, l'expert commerçant a acquis une plus grande expérience du commerce et de ses acquisitions.							
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit avoir commerçant niveau maître. Doit être appris en jeux (6 cours).							
<b>COÛT</b>	9							
<b>NIVEAU INFLUENCE</b>	<b>COMMUN 1D12</b>	<b>PEU COMMUN 1D10</b>	<b>RARE 1D8</b>	<b>ÉPIQUE 1D6</b>	<b>POTION NOVICE</b>	<b>POTION ACOLYTE</b>	<b>POTION ADEPTE</b>	<b>POTION MAÎTRE</b>
5-19	2	2	2	2	1	1	1	1
20-34	3	3	3	3	1	1	1	1
35-49	4	4	4	4	2	2	1	1
50	5	5	5	5	2	2	2	2

## LES TRAITS COMMUNS: GÉNÉRAUX

<b>MAÎTRE FORGERON</b>						
<b>DESCRIPTION</b>	Passé maître dans l'art de la forge, l'expert permet de réussir à avoir un meilleur temps de forge et de créer des armes, armures et bouclier de maître (non magiques).					
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit avoir Forgeron niveau maître. Doit être appris en jeux (6 cours).					
<b>Coût 9 points</b>	Peut créer un objet de maître mais ne peut créer de bijoux. *** Le temps indiqué est supplémentaire au temps de forge normal et doit être ajouté au temps de rituel si besoin.					
<b>ARMES</b>		+1	+2	+3	+4	+5
Petites 45 cm et moins	Dagues et armes de jet	1h00	1h45			
Moyennes 50 cm à 71 cm	Épées courtes, gourdins	1h00	1h45	2h30		
Moyennes 50 cm à 71 cm	Marteaux, haches, fléaux	1h00	1h45	2h30		
Martiales 72 cm à 91 cm	Épées longues, gourdins (Peut être tenu à 2 mains sans dégâts supplémentaires)	1h00	1h45	2h30	3h15	
Martiales 72 cm à 91 cm	Marteaux, haches, fléaux (Peut être tenu à 2 mains sans dégâts supplémentaires)	1h00	1h45	2h30	3h15	
Martiales Deux mains 92 cm à 1,11m	Épées Bâtardes * Tenu à 1 main Tenu à 2 mains avec compétence	1h00	1h45	2h30	3h15	4h00
Deux mains 1,12 m à 1,52 m	Épées, haches, marteaux (à deux mains)	1h00	1h45	2h30	3h15	4h00
Deux mains 1,12 m à 1,52 m	Masses, fléaux (à deux mains)	1h00	1h45	2h30		
Deux mains 1,83 m à 2,74 m	Fléaux de paysan	1h00	1h45	2h30		
Deux mains 1,83 m à 2,14 m	Lances	1h00	1h45			
Deux mains 1,50 m à 2,14	Hallebardes	1h00	1h45			
Arc et arbalète	Flèches et carreaux à pointe de pierre	1h00	1h45	2h30		
Géantes 1,50 et plus***	Tous types d'épées, marteaux, haches, fléaux, gourdins	1h00	1h45	2h30		

## LES TRAITES COMMUNS: GÉNÉRAUX

ARMURES						
Armure cuir plaqué		1h00	2h00			
Armure de Bataille	(cotte de mailles)	1h00	2h00	3h00		
Armure de Guerre	(plaques en métal)	1h00	2h00	3h00	4h00	5h00
BOUCLIERS						
Petit Bouclier		1h00	1h45			
Moyen Bouclier		1h00	2h00			
Grand Bouclier		1h00	2h15	3h00		
Pavois		1h00	2h30	3h30	4h00	

MAÎTRE JOALLIER			
<b>DESCRIPTION</b>		La forge n'a plus aucun secret pour vous, vous en êtes un expert accompli au point d'être capable de travailler les pierres et minéraux pour les inclure dans vos créations ou d'en faire de beaux bijoux.	
<b>PRÉ REQUIS</b>		Doit être appris en jeu (2 cours de forge + 6 cours)	
<b>COÛT</b>		9 points	
<b>Propriété de pierres précieuses</b>			
Pierres précieuses	Niveau	Propriété	Temps
Œil de tigre	Commun	+ savoir	3 heures
Grenat	Commun	Confusion	45 minutes
Cobalt	Peu commun	Peur	45 minutes
Améthyste	Rare	Sommeil	1h30
Diamant	Rare	10 PM	4h00
Émeraude	Rare	10 PV	4h00
Obsidienne	Rare	+ volonté	3h00
Rubis	Rare	1 Coup magique	6h00
Saphir	Rare	+ volonté	3h00
Topaz	Rare	Retour de dégâts	2h00
Onyx	Épique	+ force	3h00
Perle noir	Épique	Tombe au sol	45 minutes
Pierre de lune	Épique	Perce armure	5h00
Saphir sombre	Épique	Paralyse	1h30



## LES TRAITS COMMUNS: GÉNÉRAUX

### MENTOR

<b>DESCRIPTION</b>	Un expert rendu si performant qu'il est maintenant en mesure de l'enseigner.
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit être maître expert dans un métier qu'il est capable d'enseigner. Doit être appris en jeux (2 cours en plus de l'expert).
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>
	6 points

### LÉGIONNAIRE

<b>DESCRIPTION</b>	Vous avez la milice dans le sang au point d'en faire un métier. Perd tous les bonus si vous quittez la milice sans retour de points. Rend admissible la montée en grade.
<b>PRÉ REQUIS</b>	NON Obligatoire pour être dans l'armée. Doit rejoindre l'armée et obéir aux ordres des supérieurs.
<b>COÛT</b>	
9 points	Donne 5 PV et 2 CS permanents aussi longtemps que vous êtes militaire de métier. Permet de monter de grade dans l'armée plus facilement.

### DOCTEUR

<b>DESCRIPTION</b>	Un expert rendu tellement performant qu'il est maintenant en mesure de l'enseigner.
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit être appris en jeux (6 cours). Doit avoir premiers soins à maître et confection et nettoyage de bandages.
<b>COÛT</b>	
9 points	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permet de faire des bandages plus réparateurs, vos bandages soignent de 24 points après 5 minutes de RP.</li> <li>- Est capable de réduire une fracture avec un bandage en 1h00.</li> <li>- Peut reposer un membre coupé (si le membre est présent) RP de 30 minutes.</li> <li>- Est capable d'effectuer des opérations ( voir organisation).</li> </ul>

### Les Outils

Vous devez avoir la représentation physique de l'objet et l'avoir faite fabriquer en jeu et officialisée à l'autel des Dieux.	
<b>Pioche (extraction)</b>	Permet de réduire de 10 minutes par heures le temps d'extraction.
<b>Serpe (cueillette)</b>	Permet de réduire de 10 minutes par heures le temps de cueillette.
<b>Seau pour l'eau (extraction)</b>	Permet d'augmenter de 1 ressource liquide de plus de la catégorie commune à rare seulement.
<b>Un Creusait (Métallurgie)</b>	Permet de réduire de 10 minute le temps total de fonte ou de refonte d'un métal.
<b>Chaudron (potion)</b>	Permet d'avoir 25% de chance d'obtenir une potion de plus lors de votre création de potion (25% et moins sur le dé).
<b>Panier (cueillette)</b>	Rajoute 1 ingrédient de plus après une cueillette de commun à rare seulement.
<b>Corde</b>	
<b>Sac (extraction)</b>	Permet de rapporter 1 ressource de plus lors de l'extraction, sauf les liquides, de rare et moins.
<b>Filet a Insecte (chasse)</b>	Permet de réduire le temps de chasse d'insecte de 10 minutes par heure.
<b>Piège de chasse (chasse)</b>	Pré requis : avoir création et pose de piège, permet d'avoir 25% de chances d'avoir attrapé un animal de plus de même niveau que votre chasse (25% et moins sur le dé).
<b>Arc</b>	Selon les caractéristiques de cette dernière
<b>Canne à pêche (chasse)</b>	Permet de réduire le temps de pêche de 10 minutes par heure lors de la pêche

# LES TRAITS COMMUNS: GÉNÉRAUX

## TRAITS GÉNÉRAUX

- Il est interdit d'additionner les niveaux d'un trait de personnage.
- Vous ne devez utiliser que les effets du niveau que vous avez, sauf exception.

### ADRÉNALINE

**DESCRIPTION** Quand vous atteignez un total de point de vie égal à 0 ou -X du barbare, vous avez droit à une action simple et rapide (un dernier coup, un cri d'alarme, une imposition des mains, une demande à l'aide, boire une potion, lire un parchemin etc.) Avant de finalement tomber dans votre inconscience (vous devez posséder sur vous l'objet en question au moment de votre inconscience).

**PRÉ REQUIS** Métabolisme 7

NIVEAU	COÛT	
	9 points	L'action doit être effectuée instantanément Utilisable 3x par jour

### ARRESTATION

**DESCRIPTION** L'arrestation permet d'annuler le trait de personnage évasion et oblige le criminel à agir sans cette compétence.

Gratuit pour les miliciens et militaires (niveau donné par l'organisation).

**PRÉ REQUIS** Aucun

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Annule évasion novice Rang militaire soldat
ACOLYTE	2	Annule évasion novice /acolyte Rang militaire caporal
ADEPTE	3	Annule évasion novice /acolyte / adepte Rang militaire sergent
MAÎTRE	6	Annule évasion novice /acolyte /adepte /maitre Rang militaire lieutenant

### BANDITISME

**DESCRIPTION (Cumulatif)** Si votre classe ne vous donne pas accès aux traits de personnage de voleurs gratuitement, le trait banditisme vous permet de pouvoir y avoir accès.

**PRÉ REQUIS** + 1 sur le coût des traits de personnage par niveau.  
Total de +4 pour un trait à maître.

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Permet de prendre un trait de voleur à novice
ACOLYTE	2	Permet de prendre un trait de voleur à acolyte
ADEPTE	3	Permet de prendre un trait de voleur à adepte
MAÎTRE	6	Permet de prendre un trait de voleur à maitre

## LES TRAITS COMMUNS: GÉNÉRAUX

### CANNIBALISME

**DESCRIPTION** Permet de manger un humanoïde afin de soigner ses blessures. Trait de personnage déverrouillé par Vrok et ses hommes.

**PRÉ REQUIS**

Réservé aux Gobelins, aux Orcs et Hobgobelins. Les demi-orcs devront prouver leur voracité. Certains homme-bêtes ou aberrations pourraient avoir accès à ce trait de personnage.

**NIVEAU**      **COÛT**

NOVICE	1	3PV par victime, 1 minute par repas
ACOLYTE	2	6PV par victime, 1 minute par repas
ADEPTE	3	9PV par victime, 1 minute par repas
MAÎTRE	6	12PV par victime, 1 minute par repas

### CONFECTION ET NETTOYAGE DE BANDAGE

**DESCRIPTION** Permet de les fabriquer avec le trait de personnage premier soin ou de les vendre avec le trait de personnage commerce.

**PRÉ REQUIS**

Avoir premier soin ou commerce.  
RP de 5 min par bandage, pour le créer ou le nettoyer.

**NIVEAU**      **COÛT**

	4	Les bandages fabriqués doivent être réels en tissu et de couleur préférablement blanc /crème /beige.
--	---	--

### CONNAISSANCE DES BOUCLIERS

**DESCRIPTION** Le trait de personnage connaissance des boucliers vous permet de porter un bouclier même si vous n'avez pas la force nécessaire (ne peut être pris qu'une seule fois).

**PRÉ REQUIS**

**NIVEAU**      **COÛT**

	3	Permet d'être capable d'utiliser un bouclier avec 2 de force de moins que la table originale.
--	---	---

### CONNAISSANCE DES ARMES

**DESCRIPTION** Le trait de personnage connaissance des armes vous permet de porter une arme même si vous n'avez pas la force nécessaire (ne peut être pris qu'une seule fois).

**PRÉ REQUIS**

**NIVEAU**      **COÛT**

	3	Permet d'être capable d'utiliser une arme avec 2 de force de moins que la table originale.
--	---	--

### CONNAISSANCE DES ARMURES

**DESCRIPTION** Le trait de personnage connaissance des armures vous permet de porter une armure même si vous n'avez pas la force nécessaire (ne peut être pris qu'une seule fois).

**PRÉ REQUIS**

**NIVEAU**      **COÛT**

	3	Permet d'être capable d'utiliser une armure avec 2 de force de moins que la table originale.
--	---	--

## LES TRAITS COMMUNS: GÉNÉRAUX

<b>DÉTECTION DE FAUX DOCUMENTS</b>		
<b>DESCRIPTION</b>		Vous êtes capable de détecter certains faux documents et de les dénoncer.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Savoir de 5
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Lettre personnelle de famille noble seigneuriale et vassale
ACOLYTE	2	Documents du niveau précédent + Document militaire officiel
ADEPTE	3	Documents du niveau précédent + Document officiel de famille noble seigneurial et vassal
MAÎTRE	6	Documents du niveau précédent + Document officiel de famille Royale

<b>ENTRAÎNEMENT MARTIAL</b>		
<b>DESCRIPTION (Cumulatif)</b>		Si votre classe ne vous donne pas accès aux traits de combattant gratuitement, la compétence entraînement martial vous permet de pouvoir y avoir accès.
<b>PRÉ REQUIS</b>		+ 1 sur le coût des traits de personnage par niveau. Total de +4 pour un trait à maitre.
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Permet de prendre un trait de combattant à novice
ACOLYTE	2	Permet de prendre un trait de combattant à acolyte
ADEPTE	3	Permet de prendre un trait de combattant à adepte
MAÎTRE	6	Permet de prendre un trait de combattant à maitre

<b>EXPERTISE</b>		
<b>DESCRIPTION</b>		Ce trait de personnage vous permet d'augmenter le nombre de fois que vous pouvez faire un trait de personnage qui est limitée en nombre.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Avoir le trait à maître
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
	9	Permet d'augmenter de 1x / jour un trait de personnage choisit qui est limité en nombre (Maximum de 1x par trait de personnage)

<b>FORESTERIE</b>		
<b>DESCRIPTION</b>		Si votre classe ne vous donne pas accès aux traits de personnage de forestier gratuitement, le trait foresterie vous permet de pouvoir y avoir accès.
<b>PRÉ REQUIS</b>		+ 1 sur le coup des traits de personnage par niveau. Total de +4 pour un trait à maître
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Permet de prendre un trait de foresterie à novice
ACOLYTE	2	Permet de prendre un trait de foresterie à acolyte
ADEPTE	3	Permet de prendre un trait de foresterie à adepte
MAÎTRE	6	Permet de prendre un trait de foresterie à maître

## LES TRAIT COMMUNS: GÉNÉRAUX

<b>HÉRAUDERIE</b>		
<b>DESCRIPTION (Cumulatif)</b>		Vous avez l'éducation et la connaissance pour reconnaître les symboles et les armoiries. Ce trait fait de vous un érudit, car vous avez appris dans des livres d'histoire ces symboles. Sans ce trait, seules les armoiries en jeu que votre personnage voit de façon régulière vous sont familières. Plus votre connaissance est grande, plus votre savoir est étendu.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Savoir de <b>5</b>
<b>NIVEAU</b>		
NOVICE	1	Reconnaissance des armoiries et des symboles des familles royales et des seigneuries
ACOLYTE	2	Reconnaissance des armoiries et des symboles religieux des différents Dieux
ADEPTE	3	Reconnaissance des armoiries et des symboles des différents cultes
MAÎTRE	6	Reconnaissance des armoiries et des symboles des familles nobles vassales et bourgeoises et les familles non-nobles mais reconnues par leurs actes héroïques

<b>LIRE, ÉCRIRE ET COMMUNICATION</b>		
<b>DESCRIPTION (Cumulatif)</b>		Sans ce trait, votre personnage ne peut que parler le commun. Ce trait vous permet de savoir lire, écrire et communiquer dans différentes langues selon le niveau choisit.
<b>PRÉ REQUIS</b>		NOVICE & ACOLYTE 2 savoir ADEPTE & MAITRE 4 savoir MAITRE ++ 6 SAVOIR (DOIT ÊTRE APPRIS EN JEUX AVEC UN PROFESSEUR SAUF SI C'EST VOTRE RACE).
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Lire, écrire et parler le commun et votre race
ACOLYTE	2	Permet d'ajouter 3 langues de plus au choix dans la liste : Humain, Elf, Nain, Orc, Gobelin, Hobgobelin
ADEPTE	3	Permet d'ajouter 2 langues de plus au choix dans la liste : Gobelours, Loup, Oiseau, Homme-rat, Bovin
MAÎTRE	6	Permet d'ajouter 1 langue de plus au choix dans la liste : Géant, Plantes, Elf noir
MAÎTRE ++	2 PAR LANGUES	Ancien, Cambion, Abyssal, Céleste, Spectral, Licorne, Narval

<b>MYSTICISME</b>		
<b>DESCRIPTION (Cumulatif)</b>		Si votre classe ne vous donne pas accès aux traits de personnage mystique gratuitement, le trait mysticisme vous permet de pouvoir y avoir accès.
<b>PRÉ REQUIS</b>		+ 1 sur le coup des traits de personnage par niveau. Total de +4 pour un trait à maître.
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Permet de prendre un trait mystique à novice
ACOLYTE	2	Permet de prendre un trait mystique à acolyte
ADEPTE	3	Permet de prendre un trait mystique à adepte
MAÎTRE	6	Permet de prendre un trait mystique à maître

## LES TRAITES COMMUNS: GÉNÉRAUX

### PREMIERS SOINS

**DESCRIPTION** Avoir la capacité d'offrir des premiers soins veut dire que vous pouvez recoudre une plaie et faire un bandage (RP 5 min minimum et plus suivant le niveau)

**PRÉ REQUIS** Si vous avez la compétence confection de bandages, vous pouvez apporter vous-même vos bandages et les utiliser en jeu et les préparer à être réutilisés.  
Si vous n'avez pas la compétence confection de bandage, vous devez vous procurer en jeu des bandages auprès des confectionneurs de bandage ou des commerçants et vous ne pouvez non plus les nettoyer.  
**REGLE D'UTILISATION DES BANDAGES :** Pour être utilisé, le bandage doit être roulé suite à une période de confection ou de préparation (nettoyage) de bandage soit 5 min tel que spécifié dans le trait de confection de bandages.

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Le bandage vous soigne de 5 PV après le RP de 5 min
ACOLYTE	2	Le bandage vous soigne de 7 PV après le RP de 5 min
ADEPTE	3	Le bandage vous soigne de 10 PV après le RP de 5 min
MAÎTRE	6	Le bandage vous soigne de 15 PV après le RP de 5 min

### RÉSISTANCE À LA TORTURE

**DESCRIPTION** Lorsque vous êtes soumis à la torture, vous devez faire le RP en conséquence et acter votre peur, votre douleur, votre souffrance. Votre réaction doit refléter la façon de réagir de votre personnage. La résistance vous permet de résister à une torture de niveau égal au niveau que vous avez.

#### PRÉ REQUIS

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Annule l'effet de la torture à novice. Si votre résistance est de niveau plus haut que le niveau de torture que vous subissez, vous pouvez également vous abstenir de répondre à 1 question.
ACOLYTE	2	Annule l'effet de la torture à acolyte et moins. Si votre résistance est de niveau plus haut que le niveau de torture que vous subissez vous pouvez également vous abstenir de répondre à 2 questions.
ADEPTE	3	Annule l'effet de la torture à adepte et moins. Si votre résistance est de niveau plus haut que le niveau de torture que vous subissez vous pouvez également vous abstenir de répondre à 3 questions.
MAÎTRE	6	Annule l'effet de la torture à maître et moins.

### SURVIE

**DESCRIPTION** Cette compétence a pour effet de vous permettre, après être tombé inconscient (0 PV) et avoir attendu les 10 minutes requis, de vous réveiller avec plus de PV. Sans cette compétence, vous vous réveillez à 1 PV.

#### PRÉ REQUIS

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Se réveille à 4 PV après 10 minutes.
ACOLYTE	2	Se réveille à 6 PV après 10 minutes.
ADEPTE	3	Se réveille à 8 PV après 10 minutes.
MAÎTRE	6	Se réveille à 10 PV après 10 minutes.

## LES TRAITS COMMUNS: GÉNÉRAUX

<b>TORTURE</b>		
<b>DESCRIPTION</b>	Pour torturer quelqu'un, premièrement vous devez vraiment faire le RP de la torture, acter ce que vous faite subir à votre victime afin de paraître convainquant. Il est important que vous mimiez et décriviez vos tortures pour aider votre victime à bien réagir. Il vous faut avoir l'attitude en conséquence selon la nature de votre personnage, si celui-ci en tire du plaisir cela doit paraître, s'il le fait par obligation et que ça le dégoûte ça doit paraître. Dans la mesure du possible, ayez en main des accessoires pour appuyer votre RP (dague, vrai bâillon, corde, chaine, fouet, faux sang, etc.)	
<b>PRÉ REQUIS</b>	5 de savoir 10 minutes minimum de torture pour tous les niveaux	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Si la personne ne possède pas de résistance à la torture, elle doit répondre obligatoirement sans mentir à la première question posée et acter le RP de souffrance.
ACOLYTE	2	Si la personne ne possède pas de résistance à la torture, elle doit répondre obligatoirement sans mentir aux deux premières questions posées et acter le RP de souffrance.
ADEPTE	3	Si la personne ne possède pas de résistance à la torture, elle doit répondre obligatoirement sans mentir aux trois premières questions posées et acter le RP de souffrance.
MAÎTRE	6	Si la personne ne possède pas de résistance à la torture, elle doit répondre obligatoirement sans mentir aux cinq premières questions posées et acter le RP de souffrance.

<b>UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES</b>		
<b>DESCRIPTION</b> (Cumulatif)	Ce trait de personnage vous donne la capacité d'utiliser en jeu des parchemins et divers objets magiques selon le niveau que vous avez.	
<b>PRÉ REQUIS</b>		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Peut utiliser des parchemins ayant des sorts de niveau 1-2-3 dessus
ACOLYTE	2	Peut utiliser des parchemins ayant des sorts de niveau 4-5-6 dessus
ADEPTE	3	Peut utiliser des parchemins ayant des sorts de niveau 7-8 dessus
MAÎTRE	6	Peut utiliser divers objets magiques et certain artéfacts commun (voir organisation pour objets uniques).

## TRAITS COMBATTANTS

### ARMES DE SIÈGE

**DESCRIPTION**

Arme s'utilisant à plusieurs personnes servant à attaquer ou défendre des fortifications. Les armes de siège doivent être fabriquées de façon sécuritaire et réelle et entièrement approuvées par l'organisation (les points de vie de ces machines seront déterminés par l'organisation).  
Ce trait vous donne accès aux deux sortes d'arme de sièges sans coûts supplémentaire

#### BALISTE

**PRÉ REQUIS**

Les cibles doivent être placées en ligne avec la trajectoire de la flèche.

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	5 points de dégâts perce-armure sur 2 personnes
ACOLYTE	2	6 points de dégâts perce-armure sur 2 personnes
ADEPTE	3	6 points de dégâts perce-armure sur 3 personnes
MAÎTRE	6	7 points de dégâts perce-armure sur 3 personnes

#### CATAPULTE

### BOTTE SECRÈTE

**DESCRIPTION**

Vous permettez de savoir manier de main de maître votre arme, au point d'être capable de perforer une armure en un coup.

**PRÉ REQUIS**

Lame tranchante à une main.

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Rend le coup perce-armure 1x /jour
ACOLYTE	2	Rend le coup perce-armure 2x /jour
ADEPTE	3	Rend le coup perce-armure 3x /jour
MAÎTRE	6	Rend le coup perce-armure et peut être fait avec une arme à 2 mains 3x/jour

### COMBAT 1 MAIN

**DESCRIPTION**

Ce trait de personnage vous confère un meilleur maniement de votre arme vous permettant de réussir à percer les armures et à désarmer vos adversaires.  
(Un seul style de combat peut être utilisé à la fois)

**PRÉ REQUIS**

Style de combat RP, 1 main utilisée seulement

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	1 Coup perce-armure /jour
ACOLYTE	2	1 Coup perce-armure /jour + 1 désarmement /jour
ADEPTE	3	2 coups perce-armure /jour + 1 désarmement /jour
MAÎTRE	6	2 coups perce-armure /jour + 2 désarmements /jour

## LES TRAITS COMBATTANTS

### COMBAT 2 ARMES

<b>DESCRIPTION</b>			Trait de personnage vous permettant de manier 2 armes à la fois. <i>(Un seul style de combat utilisé à la fois)</i>
<b>PRÉ REQUIS</b>			Style de combat RP, 2 armes obligatoires
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>		
NOVICE	1		2 petites armes
ACOLYTE	2		1 petite et 1 moyenne
ADEPTE	3		1 moyenne et 1 longue
MAÎTRE	6		2 armes longues, 1 esquive/jour

### COMBAT 2 MAINS

<b>DESCRIPTION</b>			Ce trait de personnage vous permet de montrer qu'en utilisant vos deux mains pour vous battre, vous avez une force d'impact plus grande que la normale. <i>(Un seul style de combat utilisé à la fois)</i>
<b>PRÉ REQUIS</b>			Style de combat RP, Arme à deux mains obligatoires
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>		
NOVICE	1		Bris de bouclier 1x jour
ACOLYTE	2		<i>Bris de bouclier 2x / jour</i>
ADEPTE	3		<i>Bris de bouclier 2x / jour et repoussement 5 pieds 1x / jour</i>
MAÎTRE	6		<i>Bris de bouclier 3x / jour et repoussement 5 pieds 2x / jour</i>

### COMBAT À PROJECTILES

<b>DESCRIPTION</b>			Le trait de personnage combat à projectiles vous permet de jour d'utiliser un arc avec flèches ou arbalète avec carreaux. Puisqu'il est interdit de les utiliser de soir ou de nuit, il vous est accordé un retour de points qui ne pourra qu'être utilisé à choisir un autre style de combat égal au niveau de combat à projectile. <i>(Un seul style de combat utilisé à la fois)</i>
<b>PRÉ REQUIS</b>			Style de combat RP, Armes À Projectiles Arc et Arbalète, arme de jet (dague, couteau, hache) Accessible uniquement de jour
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>		
NOVICE	1		+ 1 dégât 1x /jour, retour de point 0 points
ACOLYTE	2		+ 2 dégâts 1x /jour, retour de point 1 point
ADEPTE	3		+ 3 dégâts 1x /jour, retour de point 2 points
MAÎTRE	6		<i>Double dégât 2x/jour, Retour de 3 points</i>

### COMBAT AVEC BOUCLIER

<b>DESCRIPTION</b>			Passé maître dans l'art de manier le bouclier <i>(Un seul style de combat utilisé à la fois)</i>
<b>PRÉ REQUIS</b>			Style de combat RP
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>		
NOVICE	1		Immunise à un bris de bouclier 1x/jour
ACOLYTE	2		Immunise à un bris de bouclier 2x/jour
ADEPTE	3		Immunise à un bris de bouclier 2x/jour + Renversement au sol 1x/jour
MAÎTRE	6		Immunise à un bris de bouclier 2x/jour + Renversement au sol 2x/jour

## LES TRAITS COMBATTANTS

<b>COMBAT AVEC BOUCLIER AVANCÉ</b>		
<b>DESCRIPTION</b>	Ce trait de personnage fait de vous un expert en maniement de bouclier vous donnant des pouvoirs particuliers. <i>(Un seul style de combat utilisé à la fois)</i>	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit avoir combat avec bouclier à maître	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
	9	Rend le bouclier indestructible Permet de renvoyer un sort à l'adversaire 1x/jour

<b>COMBAT EN ARMURES</b>		
<b>DESCRIPTION</b>	Ce trait de personnage vous permet de maximiser les protections sur votre armure. Sans celle-ci, vous obtiendrez beaucoup moins de contrecoups (voir la table des armures).	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit posséder l'armure adéquate	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Peut porter une cuirasse (Bonus CC voir table des armures)
ACOLYTE	2	Peut porter une armure légère (Bonus CC voir table des armures)
ADEPTE	3	Peut porter une armure de bataille (Bonus CC voir table des armures)
MAÎTRE	6	Peut porter une armure de guerre (Bonus CC voir table des armures)

<b>COURAGE</b>		
<b>DESCRIPTION</b>	Passé maître dans l'art de manier le bouclier	
<b>PRÉ REQUIS</b>	<i>Voir niveau</i>	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	<i>Volonté 4 minimum</i> Vous êtes immunisé à la peur
ACOLYTE	2	<i>Volonté 5 minimum</i> Vous immunisez à la peur 2 personnes qui doivent rester dans un rayon de 5 pieds de vous ainsi que vous-même
ADEPTE	3	<i>Volonté 6 minimum</i> Vous êtes immunisé à la terreur et la peur
MAÎTRE	6	<i>Volonté 7 minimum</i> Vous immunisez 3 personnes à la terreur ou 5 personnes à la peur, qui doivent rester dans un rayon de 10 pieds de vous. Vous êtes immunisé à la terreur et la peur.

## LES TRAITS COMBATTANTS

FORCE BRUTE		
<b>DESCRIPTION</b>	La force brute ne peut être utilisée durant un combat ou une mêlée, elle sert à annuler une évasion et à empêcher quelqu'un de vous forcer à vous déplacer. Elle démontre toute l'ampleur de votre force quand vient le temps de l'utiliser sur divers objets (ouverture de porte, soulever des poids très lourd etc.).	
<b>PRÉ REQUIS</b>	6 de force	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Pré requis 6 de force, permet de réduire de 1 le total nécessaire de force pour accomplir une action ciblée sur un objet (exemple défoncer une porte ou soulever un objet lourd).
ACOLYTE	2	Pré requis 7 de force, permet de réduire de 2 le total nécessaire de force pour accomplir une action ciblée sur un objet (exemple défoncer une porte ou soulever un objet lourd).
ADEPTE	3	Pré requis 8 de force, permet de réduire de 3 le total nécessaire de force pour accomplir une action ciblée sur un objet (exemple défoncer une porte ou soulever un objet lourd).
MAÎTRE	6	Pré requis 9 de force, +1 force, permet de réduire de 3 le total nécessaire de force pour accomplir une action ciblée sur un objet (exemple défoncer une porte ou soulever un objet lourd).



## TRAITS MYSTIQUES

<b>DIVERSIFICATION ARCANE</b>		
<b>DESCRIPTION</b>	Passé maître dans l'art arcane de votre école principale, vous êtes maintenant en mesure d'en apprendre de nouvelles auprès d'un maître magicien des écoles de magie.	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Savoir de 5(novice), 6(acolyte), 7(adepte), 8(maître)	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	En plus de votre école principale vous pouvez apprendre, auprès d'un maître, une seconde école. Vous devez apprendre un sort de chaque niveau avant de pouvoir apprendre un sort de niveau supérieur. Exemple : vous ne pouvez apprendre un sort de niveau 3 si vous n'avez aucun sort de cette école au niveau 2.
ACOLYTE	2	En plus de votre 1 <sup>ère</sup> et 2 <sup>ème</sup> école vous pouvez en apprendre une 3 <sup>ème</sup> avec les mêmes règles.
ADEPTE	3	En plus de votre 1 <sup>ère</sup> , 2 <sup>ème</sup> et 3 <sup>ème</sup> école vous pouvez en apprendre une 4 <sup>ème</sup> avec les mêmes règles.
MAÎTRE	6	En plus de votre 1 <sup>ère</sup> , 2 <sup>ème</sup> , 3 <sup>ème</sup> et 4 <sup>ème</sup> école vous pouvez en apprendre une 5 <sup>ème</sup> avec les mêmes règles.

<b>ÉTUDE</b>		
<b>DESCRIPTION</b> (Cumulable)	Les prêtres ou les magiciens ont passé une partie de leur formation à étudier davantage leurs prières ou leurs sorts.	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Volonté ou savoir de 7 Cumulable, total de 4 sorts en tout Interdit au Shaman Doit avoir appris le sort et être en mesure de le lancer avant d'apprendre un niveau plus élevé.	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	+1 sort au choix de niveau 1 ou 2
ACOLYTE	2	+1 sort au choix de niveau 3 ou 4
ADEPTE	3	+1 sort au choix de niveau 5 ou 6
MAÎTRE	6	+1 sort au choix de niveau 7 ou 8



## LES TRAITS MYSTIQUES

### FABRICATION MANUSCRIT /BIBLE

**DESCRIPTION  
(Cumulatif)**

En tant que prêtre, on vous a appris à prendre soin des écrits et à manipuler l'énergie divine pour la transmettre à un manuscrit.

\*\*L'utilisateur du manuscrit devra invoquer le sort du manuscrit selon le niveau du créateur du manuscrit. Exemple : Un prêtre niveau 3 écrit le manuscrit et un guerrier niveau 7 se sert du manuscrit, le manuscrit sera de niveau 3. \*\*

Il sera important de noter sur le manuscrit le niveau du créateur du manuscrit.

**PRÉ REQUIS**

Prêtre

Lire, écrire et communication à novice

Avoir la volonté suffisante pour maîtriser les prières du niveau choisit.

Vous pouvez faire le même nombre de manuscrits que le total de volonté que vous possédez 1x /scénario.

Si vous devez recopier votre bible avec toutes les prières que vous avez, il vous faudra 1 heure par niveau de prières atteint jusqu'à concurrence de 8 heure pour des prières de niveau 1-8.

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Prières niveaux 1-2
ACOLYTE	2	Prières niveaux 3-4
ADEPTE	3	Prières niveaux 5-6
MAÎTRE	6	Prières niveaux 7-8

### FABRICATION PARCHEMIN / GRIMOIRE

**DESCRIPTION  
(Cumulatif)**

En tant que magicien, on vous a appris à prendre soin des écrits et à manipuler l'énergie arcanique pour la transmettre à un parchemin.

\*\*L'utilisateur du parchemin devra invoquer le sort du parchemin selon le niveau du créateur du parchemin. Exemple : un magicien niveau 3 écrit le parchemin et un guerrier niveau 7 se sert du parchemin, le parchemin sera de niveau 3. \*\*

Il sera important de noter sur le parchemin le niveau du créateur du parchemin.

**PRÉ REQUIS**

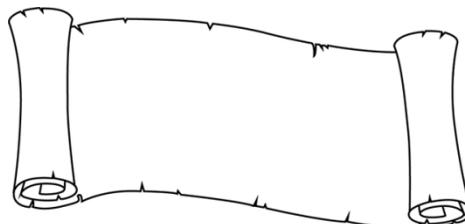
Magicien

Lire, écrire et communication à novice

Avoir le savoir suffisant pour maîtriser les sorts du niveau choisit. Vous pouvez faire le même nombre de parchemins que le total de savoir que vous possédez 1x /scénario.

Si vous devez recopier votre Grimoire avec tous les sorts que vous avez il vous faudra 1 heure par niveau de sorts jusqu'à concurrence de 8 heure pour des sorts de niveau 1-8.

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Sorts niveaux 1-2
ACOLYTE	2	Sorts niveaux 3-4
ADEPTE	3	Sorts niveaux 5-6
MAÎTRE	6	Sorts niveaux 7-8



## LES TRAITS MYSTIQUES

### FABRICATION PAPYRUS / HIÉROGLYPHE

**DESCRIPTION**  
(Cumulatif)

En tant que Shaman, on vous a appris à prendre soin des écrits et à manipuler l'énergie des cultes pour la transmettre à un papyrus.  
 \*\*L'utilisateur du papyrus devra invoquer le sort du papyrus selon le niveau du créateur du papyrus. Exemple : un shaman niveau 3 écrit le papyrus et un guerrier niveau 7 se sert du papyrus, le papyrus sera de niveau 3. \*\*  
 Il sera important de noter sur le papyrus le niveau du créateur du papyrus.

**PRÉ REQUIS**

Shaman  
 Lire, écrire et communication novice  
 Avoir le savoir ou la volonté suffisante pour maîtriser les sorts du niveau choisit.  
 Vous pouvez faire le **double** du nombre de papyrus que le total de savoir ou de volonté que vous possédez 1x /scénario.  
 Si vous devez recopier votre Hiéroglyphe avec tous les sorts que vous avez, il vous faudra 1 heure par niveau de sorts jusqu'à concurrence de 6 heures pour des sorts de niveau 1-6

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Sorts niveaux 1-2
ACOLYTE	2	Sorts niveaux 3-4
ADEPTE	3	Peut produire le double de papyrus par scénarios.
MAÎTRE	6	Sorts niveaux 5-6

### IDENTIFICATION

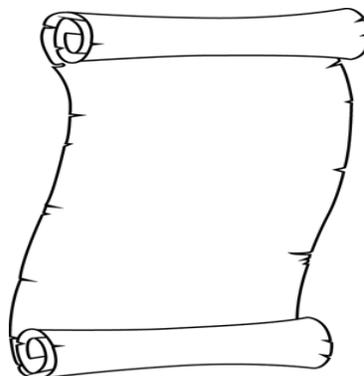
**DESCRIPTION**  
(Cumulatif)

Votre magie est puissante et vous confère un pouvoir d'identification sur les objets magiques selon le niveau appris.  
 Un artefact n'est pas considéré comme un objet magique dans cette catégorie-ci, vous ne pourrez donc les identifier qu'avec l'approbation de l'organisation.

**PRÉ REQUIS**

Savoir de 7  
 Objet magique

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Vous reconnaissez les composantes de l'objet, vous êtes capable d'identifier sa sorte de magie (arcane /divine /Culte).
ACOLYTE	2	Vous êtes en mesure de reconnaître le niveau de sort enchantant l'objet.
ADEPTE	3	Vous reconnaissez les effets magiques de l'objet et vous pouvez être capable de dire le nombre de charges dont dispose l'objet.
MAÎTRE	6	Vous reconnaissez s'il est disponible son mode d'emploi ou toute autre information pertinente sur l'objet (au moins 50% de l'information).



## LES TRAITS MYSTIQUES

### LÉGENDES D'UN AUTRE TEMPS

**DESCRIPTION**

Vous êtes considéré comme un érudit, car vos connaissances de l'histoire passée, présente et future sont grande, vous arrivez même à prévoir des évènements.

**\*\*\* DOIT être demandé lors de l'inscription et non consultable en cours de jeu\*\*\***

**PRÉ REQUIS**

Savoir de 5

**NIVEAU****COÛT**

NOVICE

1

Donne une phrase sur des évènements passés

ACOLYTE

2

Donne une phrase sur des évènements passés

Donne une phrase sur des évènements présents

ADEPTE

3

Donne une phrase sur des évènements passés

Donne une phrase sur des évènements présents

Donne une phrase sur des évènements futurs

MAÎTRE

6

Donne un indice du scénario



## LES TRAITS MYSTIQUES

<b>REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS</b>		
<b>DESCRIPTION</b>	Votre Dieu ou votre culte vous octroie la capacité de repousser les morts-vivants tel que squelette normal, goule ou zombie. Tous autres morts-vivants ne peuvent être repoussés ou uniquement par l'union de plusieurs shamans et prêtres simultanément.	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Divin ou Culte seulement Doit posséder son <b>symbole lié à son Dieu ou son Culte et le mettre en évidence et visible par les cibles pour</b> activer la compétence. Veuillez annoncer combien vous en repoussez.	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Peut repousser 1 squelette normal
ACOLYTE	2	Peut repousser 2 squelettes normaux
ADEPTE	3	Peut repousser 1 goule Peut repousser 3 squelettes normaux
MAÎTRE	6	Peut repousser 1 zombie Peut repousser 2 goules Peut repousser 4 squelettes normaux <b>** Si le prêtre se pose un genou et une main au sol et reste totalement concentré, permet de créer une zone de 20 pieds de diamètre autour de lui empêchant tout mort-vivant de pénétrer. Durant cette concentration, le prêtre ne peut parler, se défendre ou attaquer. Si il est touché ou interrompu, le lien est brisé.</b>

<b>SORT SANS ECHEC</b>		
<b>DESCRIPTION</b>	Votre capacité à invoquer vos sorts / prières / danses est tellement rendue grande qu'un d'entre eux vous est si familier que vous êtes en mesure de le faire sans jamais le manquer au point que personne ne peut le contrer.	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit inscrire le sort choisit sur sa fiche et il ne peut être changé. Ne peut reprendre la compétence une deuxième fois. Ne peut être prit sur un sort d'achèvement automatique ou de contrôle mental.	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
	24	Vous choisissez un sort (vous ne pourrez plus le changer par la suite). Ce sort devient impossible à contrer (aucun contre sort possible). Vous devez payer en tout temps le mana du niveau du sort pour chaque utilisation. <b>AUCUN SORT D'ACHÈVEMENT OU DE CONTROL MENTAL NE PEUT ETRE UTILISÉ.</b>



## LES TRAITS MYSTIQUES

### RITUEL

**DESCRIPTION** Permet d'invoquer, de purifier, d'exorciser ou autre rituel. Vous devez prévoir tout le matériel et les conditions de votre rituel pour maximiser vos points.

**PRÉ REQUIS** 6 de Savoir ou de Volonté.  
Doit avoir accès aux traits Mystique de base, ne peut être pris avec Mysticisme.

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Connait 3 des 6 sortes de rituels Novice. Peut faire un rituel jusqu'à 20 pts de valeur.
ACOLYTE	2	Connait 3 des 6 sortes de rituels Acolyte. Peut faire un rituel jusqu'à 30 pts de valeur.
ADEPTE	3	Connait 3 des 6 sortes de rituels Adeptes. Peut faire un rituel jusqu'à 40 pts de valeur.
MAÎTRE	6	Connait 3 des 6 sortes de rituels Maître. Peut faire un rituel jusqu'à 50 pts de valeur.
RITUEL +	4	Une fois que vous atteignez le niveau maître, vous pouvez faire des sortes de rituels supplémentaire pour 4 points chacun (ou 2 pts si appris d'un maître ritualiste).

### SORTES DE RITUEL

Chaque Rituel est classé par niveau d'apprentissage. Cela ne signifie pas que vous aurez toujours l'effet désiré car celui-ci est lié à l'investissement que vous allez mettre dans le rituel (traduit en points de valeur). Plus votre connaissance des rituels progresse, plus l'investissement que vous pouvez faire est grand et donc plus l'effet final s'en ressentira.

Il y a 24 sortes de rituels répartis en 4 niveaux. Donc au niveau maître vous pouvez en connaître 12 maximums. Vous pourrez apprendre les autres auprès d'un maître ritualiste à un coup plus bas, ou payer le coût normal en traits de personnage.

### ACCÈS AU RITUEL

	Rituel Novice	Rituel Acolyte	Rituel Adeptes	Rituel Maître
Novice	20 points			
Acolyte	30 points	30 points		
Adeptes	40 points	40 points	40 points	
Maître	50 points	50 points	50 points	50 points

Il est possible de combiner plusieurs rituels en un rituel. Le coût en points sera ajusté en conséquence.

Il est possible de combiner plusieurs ritualistes afin d'augmenter les chances de réussites (la possibilité d'investissement en valeurs de points s'additionne).

Seul le dirigeant du rituel doit posséder le trait de personnage Rituel.

### NOVICE

Rituel de bénédiction	Permet de bénir une personne, un lieu, un objet, un événement.	de 10 à 30 pts
Rituel d'ouverture / Fermeture	Permet d'ouvrir/fermer diverses portes, ports magiques, portails, passage dimensionnelle, etc.	de 10 à 150 pts
Rituel d'éveil / endormissement	Permet de réveiller ou endormir un être (visible ou non), une créature, un sentiment, un environnement, etc.	de 10 à 100 pts
Rituel de la Nature	Permet d'influencer la Nature de diverses façons.	de 15 à 200 pts
Rituel de stabilisation	Permet de stabiliser un élément, un autre rituel, un objet, etc.	de 15 à 150 pts

## LES TRAITS MYSTIQUES

<b>ACOLYTE</b>	
Rituel de Protection de personne	De 10 à 30 pts
Rituel d'hommage	De 10 à 80 pts
Rituel de création de réceptacle magique	De 10 à 150 pts
Rituel d'unification	De 10 à 100 pts
Rituel de demande	De 15 à 200 pts
Rituel de délivrance de la malédiction	De 15 à 150 pts
<b>ADEPTE</b>	
Rituel d'exorcisme	De 10 à 30 pts
Rituel d'inversion	De 10 à 150 pts
Rituel d'initiation	De 10 à 100 pts
Rituel de purification	De 15 à 200 pts
Rituel de communication / vision	De 15 à 150 pts
Rituel de combat	
<b>MAITRE</b>	
Rituel de convocation	De 10 à 30 pts
Rituel de banissement	De 10 à 150 pts
Rituel de protection /destruction d'un lieu	De 10 à 100 pts
Rituel de vie/guérison	De 15 à 200 pts
Rituel des éléments	De 15 à 150 pts
Rituel de célébration	



# LES TRAIT VOLEURS

## TRAITS VOLEURS

COUPE-JARRÈT		
<b>DESCRIPTION</b>	Vous êtes d'une grande précision, vous êtes passé maître dans cet art, vous êtes capable d'immobiliser votre cible d'un seul coup précis.	
<b>PRÉ REQUIS</b>		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	La cible ne peut plus courir durant 5 seconde 1x /jour.
ACOLYTE	2	La cible ne peut plus courir durant 5 seconde 2x / jour.
ADEPTE	3	La cible est immobilisée 10 secondes 1x /jour.
MAÎTRE	6	La cible est immobilisée 10 secondes 2x / jour.

CRÉATION DE FAUX DOCUMENTS		
<b>DESCRIPTION</b>	Vous êtes capable de reproduire certains documents ou d'en créer pour les faire passer pour de vrais documents officiels.	
<b>PRÉ REQUIS</b>		
Savoir de 5 (novice et acolyte) et 6 (adepte et maître) Lire, écrire et communication de niveau égal		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Lettre personnelle de famille noble seigneuriale et vassale.
ACOLYTE	2	Niveau précédent + Document militaire officiel.
ADEPTE	3	Niveau précédent + Document officiel de famille noble seigneurial et vassal.
MAÎTRE	6	Niveau précédent + Document officiel de famille Royale.

DÉTECTION & DÉSAMORÇAGE DES PIÈGES		
<b>DESCRIPTION</b>	Vous êtes habile à détecter et désamorcer les pièges.	
<b>PRÉ REQUIS</b>		
** Pour désamorcer un piège maitre vous devez avoir la compétence création et pose de piège au niveau maitre.		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Détection novice et acolyte
ACOLYTE	2	Détection adepte et moins Désamorçage novice
ADEPTE	3	Détection maître et moins Désamorçage acolyte et moins
MAÎTRE	6	Détection maître et moins Désamorçage adepte ** Désamorçage maître (voir prérequis)

CRÉATION & POSE DE PIÈGES		
<b>DESCRIPTION</b>	Vous êtes très habile à créer et à repérer les pièges.	
<b>PRÉ REQUIS</b>		
Savoir de 5(novice et acolyte) et 6(adepte et maître)		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Piège novice (4 pièges actifs de novice).
ACOLYTE	2	Piège acolyte (6 pièges actifs de novice et acolyte total).
ADEPTE	3	Piège adepte (8 pièges actif de novice. Acolyte et adepte total).
MAÎTRE	6	Piège maître (10 pièges actif de novice a maitre total).

## LES TRAITES VOLEURS

INFORMATION	NE PEUT EN AUCUN TEMPS ÊTRE CS : Contresort / CC : contrecoup / CP : Contrepoison	
MATÉRIEL PHYSIQUE OBLIGATOIRE	Carte de piège du niveau et du piège voulu (au poste de garde où votre nom de joueur sera inscrit sur votre carte de piège). Corde ou ficelle (fournie par le joueur). Clochette ou grelot (fournie par le joueur). Ruban visible de la couleur du niveau du piège (fournie par le joueur). Novice : Blanc / Acolyte : Bleu / Adeptes : Jaune / Maître : Rouge	
<b>RÈGLES DE LA POSE DES PIÈGES</b>		
<p>Pour poser un piège, vous devez aller au poste de garde annoncer votre pose de piège pour le faire noter dans le livre du poste de garde et récupérer la ou les cartes en fonction de votre niveau et votre choix (il est possible de cumuler le temps de plusieurs poses de pièges en 1 fois).</p> <p>Vous devez vous rendre sur le lieu où vous désirez poser un piège, il est important que le piège soit posé de façon sécuritaire afin d'être vu et entendu mais ne puisse blesser quelqu'un.</p> <p>Votre piège doit avoir des clochettes ou grelots pour être entendu par le joueur qui entrera dans la zone la nuit donc la ficelle ne doit pas être mit en hauteur où elle pourrait blesser.</p> <p>Sur votre piège, on doit voir clairement le ruban du niveau du piège permettant au joueur ayant détection de piège de savoir s'il a le niveau nécessaire pour le détecter.</p> <p>La carte de piège doit être aussi visible permettant au joueur qui tombe dedans de bien comprendre les effets qu'il subit.</p> <p>Tout piège qui a été désamorcé ou qui a été activé par un joueur doit être rapporté au poste de garde à votre prochain passage.</p> <p>Il est de votre responsabilité d'aller récupérer vos pièges à la fin du GN, tout matériel abandonné sera sanctionné *** en dehors des heures d'ouverture du poste de garde il est interdit de poser des pièges ***</p> <p style="text-align: center;"><b>Il est interdit d'inventer d'autres effets que ceux officiels parmi les modèles de pièges</b></p>		
<b>RÈGLES D'APPRENTISSAGE</b>		
La compétence vous donne accès à un nombre restreint de pièges automatiquement selon votre niveau, pour les autres vous devez les apprendre en jeu auprès d'un maître selon la règle d'apprentissage. (ceux marqués d'un A sont à apprendre en jeu)		
<b>NOVICE</b>	Temps de pose 10 minutes	
<b>MODÈLES DE PIÈGE NOVICE</b>		
Modèle 1	A	5 dégâts de feu
Modèle 2	A	5 dégâts de glace
Modèle 3	A	5 dégâts acide
Modèle 4		Rend aveugle (1 minute)
Modèle 5		Cause une foulure de la cheville (15 min ou guérison magique) le joueur ne peut courir
Modèle 6		Rend sourd (1 minute)
Modèle 7		Étourdissement (1 minute) joueur est désorienté
<b>ACOLYTE</b>		Temps de pose 15 minutes
<b>MODÈLES DE PIÈGE ACOLYTE</b>		
Modèle 1	A	7 dégâts de feu
Modèle 2	A	7 dégâts d'acide
Modèle 3	A	5 dégâts de glace + 1 minute ralentissement
Modèle 4		Cause une foulure de la cheville et au genou (30 minutes ou guérison magique) déplacement difficile
Modèle 5		Rend sourd (3 minutes)
Modèle 6		Étourdissement + vomissement (3 minutes)
Modèle 7		Rend aveugle (3 minutes)

## LES TRAITIS VOLEURS

<b>ADEPTE</b>		Temps de pose 20 minutes
MODÈLES DE PIÈGE ADEPTE		
Modèle 1	A	10 dégâts de feu
Modèle 2	A	7 dégâts d'acide + Brulure aux yeux (rend aveugle 5 minutes ou guérison magique)
Modèle 3	A	7 dégâts de glace + ralentissement 3 minutes
Modèle 4	A	Cause une fracture d'une jambe (30 minutes ou guérison magique) déplacement très limité
Modèle 5		Rend sourd et aveugle 3 minutes
Modèle 6		Cause un étourdissement + vomissement + zéro équilibre (3 minutes)
Modèle 7		Rend complètement muet 3 minutes
Modèle 8	A	Immobilisation complète 3 minutes (sauf si évasion à adepte)
<b>MAÎTRE</b>		Temps de pose 25 minutes
MODÈLES DE PIÈGE MAÎTRE		
Modèle 1	A	15 dégâts de feu
Modèle 2	A	10 dégâts d'acide + Brulure majeure qui rend sourd et muet 3 minutes
Modèle 3	A	10 dégâts de glace + immobilisé 1 minute
Modèle 4	A	Cause une fracture des 2 jambes (5 minutes ou guérison magique) déplacement sans les jambes
Modèle 5	A	Cause une inconscience instantanée (point de vie à 0) ne peut subir d'achèvement
Modèle 6		Rend instantanément sourd, aveugle et muet durant 5 minutes
Modèle 7		Immobilisation complète 5 minutes (sauf si évasion à maître)
Modèle 8	A	Le corps de la victime est traversé d'un pique causant des douleurs extrême ( -1 à toutes les statistiques / frappe à -1 / doit être en repos complet durant 4h consécutives pour guérir). Ce piège ne peut être fait qu'une fois par scénario par poseur de piège.



## LES TRAITS VOLEURS

### ÉVASION (FUITE)

<b>DESCRIPTION</b>		Permet un délai d'avance avant que l'on puisse vous poursuivre.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Vous devez annoncer fort le temps d'avance que vous possédez. Si la compétence arrestation vous est lancée, si vous êtes de niveau égal ou inférieur au niveau de la compétence arrestation, votre évasion est annulée et la personne peut immédiatement vous prendre en chasse ou vous poursuivre.
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	6 secondes d'avance 1x / jour
ACOLYTE	2	6 secondes d'avance 1x / jour 9 secondes d'avance 1x / jour
ADEPTE	3	6 secondes d'avance 1x / jour 9 secondes d'avance 1x / jour 12 secondes d'avance 1x / jour
MAÎTRE	6	6 secondes d'avance 1x / jour 9 secondes d'avance 1x / jour 12 secondes d'avance 1x / jour Sortie prison 1x /jour

### EXPERT À LA DAGUE

<b>DESCRIPTION</b>		Votre maniement de la dague est exceptionnel et vous rend plus mortel.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Uniquement avec une dague
<b>NIVEAU</b>		
NOVICE	1	Coup perce-armure 1x / jour
ACOLYTE	2	Coup perce-armure 2x / jour
ADEPTE	3	Coup perce-armure 1x / combat
MAÎTRE	6	Coup perce-armure 2x / combat

### MARCHÉ NOIR / RECEL

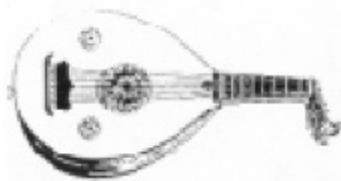
<b>DESCRIPTION</b>		Le marché noir/recel vous permet d'acheter ou de vendre des objets, ingrédients, potions, armes, bible, grimoire, etc. qui ont été volés ou son illégaux sur le territoire ou sont rendus inaccessible en jeu.
<b>PRÉ REQUIS</b>		Il y a 3 façons de faire le marché noir/recel: 1- Au poste de garde dans un temps défini (jamais le même) mais identifiable par un signe qui vous sera donné et vous devrez montrer le signe pour y accéder. 2- Auprès des NPC qui sont présents (à vous de les trouver) 3- Entre joueurs selon votre RP.
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
	9	



## LES TRAITS VOLEURS

PERFORMANCE		
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Trait vous permettant d'attirer l'attention sur vous. Les personnes dans un rayon de contact visuel de la personne qui performe doivent immédiatement devenir attentifs et regarder la performance tout le temps requis.</p> <p>Si la performance est de nature spectacle, les auditeurs devront donner un montant chacun à la fin de la performance. Si un auditeur n'a pas d'argent il doit tenter de remettre un signe de son appréciation au performant.</p> <p>On entend par spectacle musique, chant, danse uniquement.</p> <p><b>La performance n'est considérée comme un vol (l'auditeur est subjugué).</b></p> <p>Toute autre performance, tel mime monologue, etc., n'est pas considéré un spectacle et seule la durée est tenue d'être respecter</p>	
<b>PRÉ REQUIS</b>	<p>Dire à haute voix le niveau et la durée de votre performance</p> <p>Vous devez vraiment acter votre performance de façon réelle</p>	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Garde l'attention de son public <b>30</b> secondes 2x / jour + <b>min 1 PA par auditeur</b>
ACOLYTE	2	Garde l'attention de son public <b>30</b> secondes 3x / jour + <b>min 2 PA par auditeur</b>
ADEPTE	3	Garde l'attention de son public <b>30</b> secondes 4x / jour + <b>min 5 PA par auditeur</b>
MAÎTRE	6	Garde l'attention de son public <b>30</b> secondes 5x / jour + <b>min 1 Pièce d'or par auditeur</b>

POINTS VITAUX		
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Plus votre niveau est élevé plus vous connaissez des points vitaux du corps et meilleure est votre capacité à les atteindre (non cumulatif)</p>	
<b>PRÉ REQUIS</b>	<p>Utilisation de la dague obligatoire</p>	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	1x / jour à la gorge (rend muet jusqu'à guérison complète des dégâts faits avec point vitaux)
ACOLYTE	2	2x / jour à la gorge (rend muet jusqu'à guérison complète des dégâts faits avec point vitaux)
ADEPTE	3	3x / jour Gorge (rend muet jusqu'à guérison complète des dégâts ne fait avec point vitaux) Reins (marche pliée en deux, douleur extrême jusqu'à guérison complète des dégâts faits avec point vitaux)
MAÎTRE	6	<b>1 x par combat</b> Gorge (rend muet jusqu'à guérison complète des dégâts faits avec point vitaux) Reins (marche plier en deux douleurs extrêmes jusqu'à guérison complète des dégâts faits avec point vitaux) Artère (bras ou cuisse, perd l'usage du membre touché jusqu'à guérison complète des dégâts faits avec points vitaux)



## LES TRAITS VOLEURS

<b>VOL À LA TIRE</b>		
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Vous êtes passé maître dans l'art de la subtilité du vol, vous êtes capable de fouiller une bourse ou un sac sans que son propriétaire s'en aperçoive.  <b>CONSIDÉRÉ COMME UNE ACTION OFFENSIVE.</b></p>	
<b>PRÉ REQUIS</b>	<p>Le vol à la tire est effectué sur une bourse ou toute forme de sac transportable et ne peut être fait que sur 1 seule à la fois.  <b>Ne peut être fait dans une aura de sérénité.</b>                      1 pièce d'or = 1 objet                      Afin de ne pas faire de metagaming le joueur que vous avisez du vol à la tire et qui n'avait pas de verrou doit vous remettre le nombre d'objet selon le niveau mais ne peut RP s'être fait voler avant 5 minutes. Si un autre est témoin du vol il doit se manifester avant que le voleur est fait son temps et mentionner le vol sinon il n'est pas valide.  <b>Le vol à la tire (novice / acolyte / adepte) ne peut fonctionner sur une bourse qui est protégée par verrou magique</b>  <b>Ne peut couper la bourse ou l'enlever par cette compétence.</b></p>	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Tenir la bourse ou le sac durant 10 secondes = 1 objet
ACOLYTE	2	Tenir la bourse ou le sac durant 8 secondes = 2 objets
ADEPTE	3	Tenir la bourse ou le sac durant 6 secondes = 3 objets
MAÎTRE	6	Tenir la bourse ou le sac durant 4 secondes = <b>tout ce que votre main peut attraper en un coup sauf effets personnels.</b>



## LES TRAITS FORESTIERS

DÉPLACEMENT EN FORÊT		
<b>DESCRIPTION</b>	Le déplacement en forêt est l'équivalent d'évasion mais uniquement en forêt et il ne peut être annulé par la compétence arrestation.	
<b>PRÉ REQUIS</b>		
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	6 secondes /1 x jour
ACOLYTE	2	9 secondes / 1x jour
ADEPTE	3	12 secondes /2x jour
MAÎTRE	6	15 secondes / 2x jour

ENVIRONNEMENT FAMILIER		
<b>DESCRIPTION</b>	Très habile et agile en forêt, celle-ci n'a plus de secret pour vous, vous êtes donc capable d'en tirer des avantages. Le bonus s'applique lors de vos attaques.	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit être fait en forêt (endroit non défriché, exclus le centre des campements, les sentiers, doit être vraiment où les végétaux ont priorité)	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	+1 dégât
ACOLYTE	2	+2 dégâts
ADEPTE	3	+2 dégâts perce armure
MAÎTRE	6	+3 dégâts perce armure

CRÉATION DE FLÈCHES ET AMÉLIORATION D'ARC		
<b>DESCRIPTION</b>	Un bon forestier est capable d'améliorer son arc et ses flèches lui-même. Il doit s'inscrire au poste de garde et faire le RP de façon à simuler le travail. Il doit prévoir ses flèches mais également du matériel lui permettant de simuler la fabrication durant le temps requis.	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Avoir le matériel requis + RP	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	10 flèches / 30 min ou Arc + 1 en 1 heure de RP
ACOLYTE	2	15 flèches / 45 min ou Arc + 2 en 2 heure de RP
ADEPTE	3	20 flèches /1 heure ou Arc + 3 en 3 heures de RP
MAÎTRE	6	25 flèches / 1h30 ou Arc +3 en 3 heures de RP et peut tirer 2 flèches en même temps avec cet arc.



## LES TRAITS FORESTIERS

NOMADISME		
<b>DESCRIPTION</b> (Cumulatif)	Le nomade étant un habitué du déplacement, il a donc une plus grande capacité à s'adapter à son environnement lui accordant une meilleure constitution.	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Cumulatif exemple : maitre = 10 PV de plus	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	+ 1 PV
ACOLYTE	2	+ 2 PV
ADEPTE	3	+ 3 PV
MAÎTRE	6	+ 4 PV

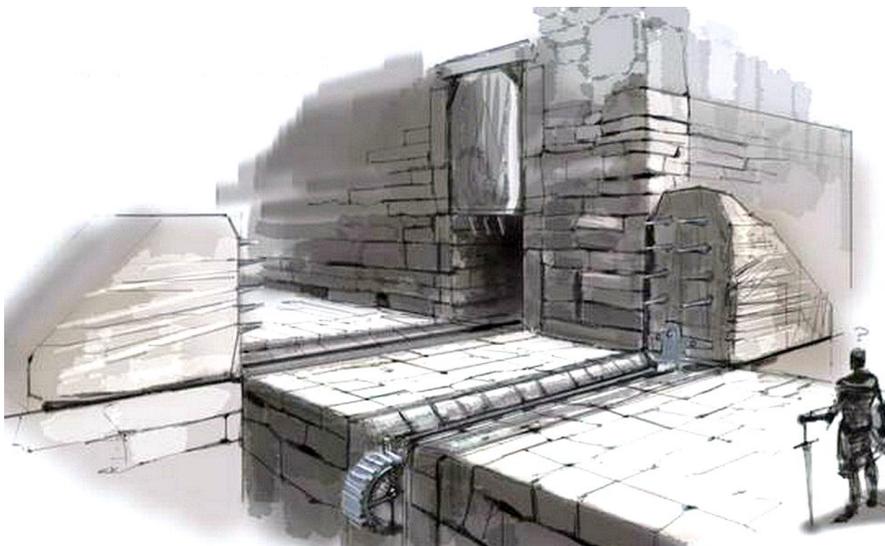
PISTAGE		
<b>DESCRIPTION</b>	Le pisteur est un spécialiste de la recherche, des pistes, des traces laissées. Plus son niveau est grand, plus sa réussite est grande (l'odorat n'est pas inclus dans pistage c'est un trait <b>de race</b> animale).	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Doit valider la réponse avec l'organisation ou le joueur concerné.	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Petit animal ou trace humaine fraîche 2 roches papier ciseau - 2/2 réponse claire - 1/2 réponse vague 0/2 échec aucune réponse
ACOLYTE	2	Moyen animal, humain ou homme-bête 3 roches papier ciseau - 3/3 réponse parfaite - 2/3 réponse claire mais incomplète - 1/3 réponse vague 0/3 Échec aucune réponse
ADEPTE	3	Gros animal, humain ou homme-animal 3 roches papier ciseau - 3/3 réponse parfaite - 2/3 réponse claire mais incomplète - 1/3 réponse vague 0/3 Échec aucune réponse
MAÎTRE	6	Très gros animal, groupe, créature mystique 4 roches papier ciseau - 4/4 réponse très claire - 3/4 réponse claire mais incomplète - 2/4 réponse vague - 1/4 réponse très évasive 0/4 Échec aucune réponse

## LES TRAITS FORESTIERS

<b>CRÉATION &amp; POSE DE PIÈGES</b>		
<b>DESCRIPTION</b>	Vous êtes très habile à créer et à repérer les pièges.	
<b>PRÉ REQUIS</b>	Ne peut avoir 2 fois le même piège actif en même temps. <b>Savoir de 5(novice et acolyte) et 6(adepte et maître)</b>	
<b>NIVEAU</b>	<b>COÛT</b>	
NOVICE	1	Piège novice (4 pièges actifs de novice)
ACOLYTE	2	Piège acolyte (6 pièges actifs de novice et acolyte total)
ADEPTE	3	Piège adepte (8 pièges actifs de novice, acolyte et adepte total)
MAÎTRE	6	Piège maitre (10 pièges actifs de novice a maître total)
<b>INFORMATIONS</b>	<b>NE PEUT EN AUCUN TEMPS ÊTRE</b> CS : Contresort / CC : contrecoup / CP : Contrepoison	
<b>MATÉRIEL PHYSIQUE OBLIGATOIRE</b>	Carte de piège du niveau et du piège voulu (au poste de garde où votre nom de joueur sera inscrit sur votre carte de piège). Corde ou ficelle (fournie par le joueur). Clochette ou grelot (fournie par le joueur). Ruban visible de la couleur du niveau du piège (fournie par le joueur). Novice : Blanc / Acolyte : Bleu / Adepte : Jaune / Maitre : Rouge	
<b>RÈGLES DE LA POSE DES PIÈGES</b>		
<p>Pour poser un piège, vous devez aller au poste de garde annoncer votre pose de piège pour le faire noter dans le livre du poste de garde et récupérer la ou les cartes en fonction de votre niveau et votre choix (il est possible de cumuler le temps de plusieurs poses de pièges en 1 fois).</p> <p>Vous devez vous rendre sur le lieu où vous désirez poser un piège. Il est important que le piège soit posé de façon sécuritaire afin d'être vu et entendu mais ne puisse blesser quelqu'un.</p> <p>Votre piège doit avoir des clochettes ou grelots pour être entendu par le joueur qui entrerais dans la zone la nuit donc la ficelle ne doit pas être mise en hauteur où elle pourrait blesser.</p> <p>Sur votre piège, on doit voir clairement le ruban du niveau du piège permettant aux joueurs ayant détection de piège de savoir s'ils ont le niveau nécessaire pour le détecter.</p> <p>La carte de piège doit être aussi visible permettant au joueur qui tombe dedans de bien comprendre les effets qu'il subit.</p> <p>Tout piège qui a été désamorcé ou qui a été activé par un joueur doit être rapporté au poste de garde à votre prochain passage.</p> <p>Il est de votre responsabilité d'aller récupérer vos pièges à la fin du GN. Tout matériel abandonné sera sanctionné. *** en dehors des heures d'ouverture du poste de garde il est interdit de poser des pièges ***</p> <p style="text-align: center;"><b>Il est interdit d'inventer d'autres effets que ceux officiels parmi les modèles de pièges.</b></p>		
<b>RÈGLE D'APPRENTISSAGE</b>		
La compétence vous donne accès à un nombre restreint de pièges automatiquement selon votre niveau. Pour les autres, vous devez les apprendre en jeu auprès d'un maître selon la règle d'apprentissage. (ceux marqués d'un A sont à apprendre en jeu)		
<b>NOVICE</b>	Temps de pose 10 minutes	
<b>MODÈLES DE PIÈGE NOVICE</b>		
Modèle 1	A	5 dégâts de feu
Modèle 2	A	5 dégâts de glace
Modèle 3	A	5 dégâts acide
Modèle 4		Rend aveugle (1 minute)
Modèle 5		Cause une foulure de la cheville (15 min ou guérison magique) le joueur ne peut courir.
Modèle 6		Rend sourd (1 minute)
Modèle 7		Étourdissement ( 1 minute) joueur est désorienté

## LES TRAITS FORESTIERS

<b>ACOLYTE</b>		Temps de pose 15 minutes
MODÈLES DE PIÈGE ACOLYTE		
Modèle 1	A	7 dégâts de feu
Modèle 2	A	7 dégâts d'acide
Modèle 3	A	5 dégâts de glace + 1 minute ralentissement
Modèle 4		Cause une foulure de la cheville et du genou (30 minutes ou guérison magique) déplacement difficile
Modèle 5		Rend sourd (3 minutes)
Modèle 6		Étourdissements + vomissement (3 minutes)
Modèle 7		Rend aveugle (3 minutes)
<b>ADEPTE</b>		Temps de pose 20 minutes
MODÈLES DE PIÈGE ADEPTE		
Modèle 1	A	10 dégâts de feu
Modèle 2	A	7 dégâts d'acide + Brûlure aux yeux (rend aveugle 5 minutes ou guérison magique)
Modèle 3	A	7 dégâts de glace + ralentissement 3 minutes
Modèle 4	A	Cause une fracture d'une jambe (30 minutes ou guérison magique) déplacement très limité
Modèle 5		Rend sourd et aveugle 3 minutes
Modèle 6		Cause un étourdissement + vomissement + zéro équilibre (3 minutes)
Modèle 7		Rend complètement muet 3 minutes
Modèle 8	A	Immobilisation complète 3 minutes (sauf si évasion à adepte)
<b>MAITRE</b>		Temps de pose 25 minutes
MODÈLES DE PIÈGE MAITRE		
Modèle 1	A	15 dégâts de feu
Modèle 2	A	10 dégâts d'acide + Brûlure majeure qui rend sourd et muet 3 minutes
Modèle 3	A	10 dégâts de glace + immobilisé 1 minute
Modèle 4	A	Cause une fracture des 2 jambes (5 minutes ou guérison magique) déplacement sans les jambes
Modèle 5	A	Cause une inconscience instantanée (point de vie à 0) ne peut subir d'achèvement
Modèle 6		Rend instantanément sourd, aveugle et muet durant 5 minutes
Modèle 7		Immobilisation complète 5 minutes (sauf si évasion à maitre)
Modèle 8	A	Le corps de la victime est traversé d'un pique causant des douleurs extrêmes (-1 à toutes les statistiques / frappe a -1 / doit être en repos complet durant 4h consécutives pour guérir). Ce piège ne peut être fait qu'une fois par scénario par poseur de piège.



GRANDEUR NATURE MÉDIÉVAL FANTASTIQUE



LA MAGIE

2019

# LA MAGIE

## LES 3 TYPES DE MAGIE DE BASE

- La magie Divine
- La magie Shamanique
- La Magie Arcanique

## RÈGLES D'INVOCATION DES SORTS

### Les Sorts :

- Pour invoquer un sort vous devez dire la formule à haute voix de façon audible et complète. Si vous êtes dérangés durant votre incantation, vous perdez le sort et les points d'énergie utilisés pour ce sort.
- Pour pouvoir invoquer un sort vous devez avoir une main de libre, vous ne pouvez invoquer un sort avec une arme dans la main seul une baguette magique est autorisé dans la main lors d'une invocation de sort.
- **Les incantations doivent être utilisées mot pour mot sauf si l'organisation a autorisé la modification et l'a changé pour tous dans le livre de règles.**

**\*\*\*\* IL EST IMPORTANT DE PORTER ATTENTION À VOTRE PRONONCIATION DES SORTS  
CAR SI DIT TROP VITE OU MAL PRONONCÉS, ILS SONT CONSIDÉRÉ COMME MANQUÉS**

**\*\*\*\***

### L'arrêt de jeu pour le sort :

- Dans la mesure du possible, vous ne devez pas arrêter le jeu pour invoquer un sort. Si le sort s'adresse à une personne en particulier, après avoir invoquer votre sort, vous devez dire à la personne les effets du sort l'affectant. Par contre, si votre sort affecte une masse de personnes vous devez crier haut et fort votre sort en spécifiant les effets du sort.

### Prêtre / Paladin :

- Pour invoquer un sort un prêtre / paladin/ prélat doit dire la prière reliée au sort à haute voix. S'il commet par ce sort une action contraire à ses dogmes, son Dieu pourrait en avoir vent.
- **Il doit avoir les pieds au sol (max 1 pied pivot) et son symbole divin sur lui tel que bijou, dessin sur vêtement ou objet, un tatouage (doit être montrable) pour invoquer, ainsi qu'une main de libre.**

### Magicien :

- Pour invoquer un sort, un magicien doit prononcer à haute voix la phrase du sort qu'il veut faire comprenant le nom associé à l'école du sort et le nom associé au niveau du sort.
- **Le magicien doit avoir les pieds au sol (max 1 pied pivot) et une main de libre ou tenir une baguette. Seul le Mage de guerre (classe prestige) peut le faire avec une arme à la main.**

### Shaman :

- Pour invoquer un sort un shaman doit effectuer une danse qui lui est propre, et la terminer par le nom du sort à haute voix.
- **Le shaman ne doit pas avoir une main libre car ils canalisent l'énergie par les mains et doivent faire une danse dans une zone max de 3 pieds autour de lui(min 50% du corps doit bouger) pour lancer un sort.**

# LA MAGIE

**Les sorts ne sont pas cumulables d'aucune manière.**

**\*\*\*EXCEPTION : L'ÉCOLE DE MAGIE DIVINATION EST LA SEULE ÉCOLE AUTORISÉE À COMBINER PLUSIEURS SORTS PASSIFS QUI ONT LA CATÉGORIE ACTIVATION CAR C'EST LE POUVOIR DE LA DIVINATION\*\*\***

Exemple :

Vous recevez un sort vous donnant 3 coups magiques par un mage et un autre mage vous fait un autre sort avant que vous ayez utilisé les 3 premiers coups. Le second mage vient d'annuler l'effet de son sort et vous restez quand même avec 3 coups magiques.

La canalisation de l'énergie magique par un lanceur sort requiert une concentration qui consomme du temps :

**Le délai entre les sorts :**

- Le délai entre 2 sorts de niveau 1 est de 1 seconde sur des personnes, des zones ou objets différents faites par le même invocateur et peut être refait sur la même personne après 1 seconde de délai.
- Le délai entre 2 sorts (tous niveaux confondus) sur des personnes, des zones ou objets différents faites par le même invocateur est de 1 sec. *Par niveau de sort.*
- Le délai entre 2 fois le même sort sur la même personne, la même zone ou le même objet fait par le même invocateur est de 1 minute à partir du niveau 2.
- Le délai d'un sort d'activation commence au moment où cette activation à lieu.
- Sauf si la cible utilise un contresort qui l'immunise durant 30 minutes à ce sort.

**Dissipation/annulation de sort**

- Un lanceur peut dissiper en tout temps ses propres sorts. Néanmoins, cela ne réduit pas le temps de délai pour pouvoir les lancer à nouveau.
- Un lanceur peut dissiper (avec le sort approprié soit dissipation de la magie) le sort d'un autre lanceur seulement s'il est de niveau supérieur. S'il est de niveau égal, c'est un duel roche-papier-ciseau qui décidera.
- Pour annuler un sort en dehors de la présence du lanceur, il faut se présenter au keeper, animation ou officiel de règle, si on est de niveau égal pour le duel roche-papier-ciseau.

**Chaque sortilège :**

- Lancé au cours du scénario sera perdu à la fin de chaque scénario. De plus, tous les sorts seront annulés entre 4 heures et 8 heures du matin. Ils devront être lancés de nouveau à 8 heures du matin.

# LA MAGIE

## Les Sorts de guérison :

- Tous les sorts de guérison ne peuvent que se faire par le toucher seulement. **Seuls les sorts d'Eryss et de Luy peuvent guérir tous les priants**, tous les autres suivants de Dieux ne peuvent guérir qu'un suivant de leurs propres Dieux. Les Personnage sans Dieux ne peuvent être guéris que par Eryss et Luy seulement. Même chose pour les cultes, vous ne pouvez guérir que les suivant de votre culte uniquement, seul Eryss et Luy ont le pouvoir de guérir tous.

## Les sorts de mage Revers et Revers supérieur :

- Étant donné que les sorts revers et revers supérieur sont la seule armure que le mage possède, ce sort, comme les contrecoups est obligé d'être déclenché de 2 façons : dès que 5 points de dégâts sont reçus ou avant au choix du magicien.

## Les sort de malédiction :

- Tous les sorts qui vous donnent une malédiction sont permanents tant et aussi longtemps que vous n'aurez pas trouvé en jeu comment enlever cette malédiction (sorts, potions, rituels ou autres). Doit aller inscrire sa malédiction au poste de garde.

## Les Sorts de contrôle mental et d'achèvements :

- Ne peuvent être mis en sorts sans échec et ne peuvent être faits en parchemins.
- **Un sort d'achèvement a pour effet d'achever un joueur, et implique donc de remettre une carte d'achèvement. Si le lanceur n'en a pas, il ne peut utiliser ce sort pour réduire les points de vie à 0. Ainsi, si vous ne possédez pas de carte d'achèvement, vous ne pouvez utiliser ce sort.**

## Légende des sorts

						
Peut être fait en parchemin	Peut être pris sans échec	Peux être mit dans une arme	Peux être mit dans une armure (ou un vêtement)	Peux être mis dans un bouclier	Peux être mis dans un bijou (ou un objet)	Peut être mis dans une baguette

## Les poisons :

- Tout dégât de poison peut être contré en utilisant un contrepoison, ce qui a pour effet de diminuer de moitié les dégâts reçus arrondis au plus haut, sauf les dégâts où il est spécifié qu'il n'est soit pas possible d'utiliser un contrepoison ou qu'on doit en utiliser plus d'un.

# LA MAGIE

## RÈGLES D'UTILISATION DES PARCHEMINS

Lorsque vous utilisez un parchemin et que vous n'êtes pas le créateur du parchemin, vous devez utiliser les effets du parchemin en fonction du niveau du créateur du parchemin.

*Exemple :*

Vous achetez un parchemin de serrure magique créé par un magicien niveau 7, vous avez utilisation d'objets magiques niveau maître et êtes vous-même niveau 3. La serrure magique sera de niveau 7.

NOM DU CRÉATEUR :

NIVEAU DU CRÉATEUR :

NOM DU SORT :

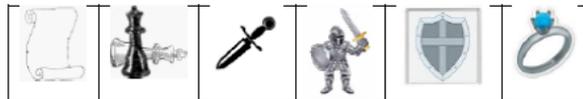
NIVEAU DU SORT :

CULTE/RELIGION/ÉCOLE :

DURÉE :

PORTÉE :

CLASSE :



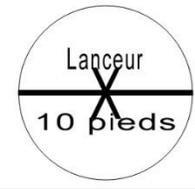
EFFET :

INCANTATION :

ZARYZAD : SIGNATURE :

# LA MAGIE

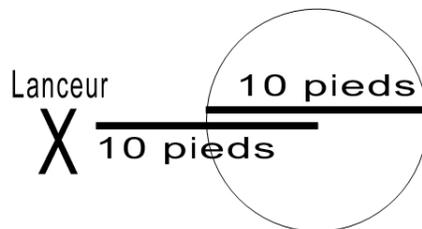
## RÈGLES DE COMPRÉHENSION DES SORTS

	DEFENSIF	OFFENSIF	PASSIF
<b>CLASSE</b>		(*) La durée des sorts offensifs dépend du niveau du lanceur niveau 1-2-3-4 : 1 minute niveau 5-6-7 : 2 minutes niveau 8-9 : 3 minutes niveau 10 : 4 minutes	
<b>PERSONNEL</b>	Sort servant à se protéger uniquement et qui reste valide jusqu'à utilisation uniquement s'il a besoin d'une activation. 30 minutes	Sort qui affecte le lanceur soit en augmentant sa puissance soit en retournant des dégâts, valide jusqu'à utilisation. (Selon le niveau)	Sort qui affecte le lanceur de sort uniquement et lui permet de recevoir de l'aide par une réponse. 30 minutes
<b>AIDE</b>			Sort permettant d'aider une autre personne ou soi-même 30 minutes
<b>AURA</b>	Sort qui entoure le lanceur et qui le suit pour protéger.  Rayon 5 pieds / diamètre de 10 pieds 15 minutes	Sort qui entoure le lanceur, qui le suit et qui est en mesure de nuire ou d'infliger des dégâts. Rayon 5 pieds / diamètre de 10 pieds (Selon le niveau)	Sort qui entoure le lanceur et lui permet de voir ou d'identifier certaines choses Rayon 5 pieds / diamètre de 10 pieds 30 minutes
<b>ZONE</b>	Sort qui est activé autour du lanceur et qui a pour but de protéger une zone donnée  Rayon 10 pieds 30 minutes	Sort qui est lancé à une distance max de 10 pieds du lanceur. Le sort a pour but de nuire ou d'infliger des dégâts à toutes personnes présentes dans la zone Rayon 5 pieds À une Distance max 10 pieds	
<b>MUR</b>	Murs de 10 pieds de haut et 15 pieds de long 30 minutes 	Murs de 10 pieds de haut et 15 pieds de long (Selon le niveau)	
<b>OPPOSANT</b>		Sort lancé par le lanceur de sort vers une cible unique ou dégâts retournée vers une cible Max 15 pieds (Selon le niveau)	

## LA MAGIE

	DEFENSIF	OFFENSIF	PASSIF
<b>CONCENTRATION</b>		Sort lancé sur une cible unique et doit maintenir de façon constante sa concentration sur la cible, il peut la suivre tant et aussi longtemps que les pieds du lanceur de sort ne bougent pas et qu'elle reste dans la distance. Durant la concentration le lanceur de sort ne peut combattre ni même se défendre sans que la concentration lâche et que la cible soit libérée	
<b>CONTRÔLE MENTAL</b>		5 min Distance 15 pieds Sort lancé par le lanceur de sort qui a pour but d'affecter l'esprit d'une cible unique sauf si celle-ci est immunisée	
<b>ENCHANTEMENT</b>	30 min	15 min ou utilisation	30 min
		Sort qui a pour but d'augmenter la puissance de soi-même, d'un allié ou d'un objet	
		<b>PORTÉES</b>	
<b>TOUCHER</b>	Doit absolument se toucher ou toucher la cible pour que le sort fonctionne		
<b>DISTANCE</b>	Le sort est lancé à une distance définie par la catégorie et la classe du sort		
<b>ACTIVATION</b>	Tous les sorts qui s'utilisent uniquement quand les conditions du sort l'activent		
<b>SPÉCIAL</b>	Doit voir l'organisation pour information		

**Porté Maximal lorsqu'un sort est lancé sur un adversaire, objet ou un endroit**



# LA MAGIE

## APPRENTISSAGE DES SORTS

- Un prêtre peut enseigner à un autre prêtre/paladin les sorts de 2 niveaux plus bas que son niveau max et seulement s'il connaît tous les sorts de ce niveau.
- Les classes de prestiges Archevêque, Archiprêtre et Hiérophante permettent d'enseigner au niveau de maîtrise.

*Exemple :*

Un prêtre qui maîtrise des sorts max de niveau 5 peut enseigner tous les sorts jusqu'au niv. 3 si il connaît tous les sorts de niv. 1 à 3.

- Un shaman peut enseigner à un autre shaman du même culte les sorts de 2 niveaux plus bas que son niveau max et seulement s'il connaît tous les sorts/danse de ce niveau.
- Maître shaman prestige idem a prêtre.

*Exemple :*

Un shaman qui maîtrise des sorts max de niveau 5 peut enseigner tous les sorts jusqu'au niv. 3 si il connaît tous les sorts de niv. 1 à 3.

- Un magicien ne peut apprendre des sorts que par l'intermédiaire d'un Archimage ou un maître professeur.

FORMULE DES NIVEAUX D'ART ANCIEN			
NIVEAU	FORMULE	ECOLE	FORMULE
1	FARIMAR	PROTECTION	TREGAMIS
2	ZAMIRION	COMBAT	RAZALOS
3	SORAMYSS	ALTÉRATION	SATUROM
4	POLARIM	ABJURATION	KAFAMORS
5	SUMILEK	TRANSMUTATION	HAMYNASS
6	DAVANIS	DIVINATION	POSTECOM
7	TATOOMIS	INVOCATION	COCHERO
8	MIKAOBELATH	ÉVOCATION	JALEIDA
9	<b>ZOLOPOLIS</b>	ENCHANTEMENT	LAKIMOS



## LA MAGIE

La volonté/savoir permet de pouvoir lancer les sorts de certains niveaux et non de les connaître/apprendre. Cela est lié au niveau du personnage.

<b>ACCES DE NIVEAU DE SORT / PRIÈRE / DANSE</b>				
<b>JOUEURS</b>	<b>MAGICIEN</b>	<b>PRETRE</b>	<b>PALADIN</b>	<b>SHAMAN</b>
NIVEAU 1	Sorts niv. : 1-2	Sorts niv. : 1-2	Aucun	Sorts niv. : 1-2
NIVEAU 2	Sorts niv. : 3	Sorts niv. : 3	Sorts niv. : 1	Sorts niv. : 2
NIVEAU 3	Sorts niv. : 4	Sorts niv. : 4	Sorts niv. : 1	Sorts niv. : 3
NIVEAU 4	Sorts niv. : 5	Sorts niv. : 5	Sorts niv. : 2	Sorts niv. : 3
NIVEAU 5	Sorts niv. : 6	Sorts niv. : 6	Sorts niv. : 2	Sorts niv. : 4
NIVEAU 6	Sorts niv. : 6	Sorts niv. : 6	Sorts niv. : 3	Sorts niv. : 4
NIVEAU 7	Sorts niv. : 7	Sorts niv. : 7	Sorts niv. : 3	Sorts niv. : 5
NIVEAU 8	Sorts niv. : 8	Sorts niv. : 8	Sorts niv. : 3	Sorts niv. : 6
NIVEAU 9	Sorts niv. : 8	Sorts niv. : 8	Sorts niv. : 4	Sorts niv. : 6
NIVEAU 10	Sorts niv. : 8	Sorts niv. : 8	Sorts niv. : 4	Sorts niv. : 6

<b>TABLE D'APPRENTISSAGE AUTOMATIQUE DES SORTS (Reçus automatique en montant de niveau)</b>				
<b>NIVEAU</b>	<b>MAGICIEN</b>	<b>PRÊTRE</b>	<b>PALADIN</b>	<b>SHAMAN</b>
1	2 sorts niveau 1 1 sort niveau 2	2 sorts niveau 1 1 sort niveau 2	Aucun	2 sorts niveau 1 1 sort niveau 2
2	1 sort niveau 2 1 sort niveau 3	1 sort niveau 2 1 sort niveau 3	1 sort niveau 1	1 sort niveau 2
3	1 sort niveau 3 1 sort niveau 4	1 sort niveau 3 1 sort niveau 4	1 sort niveau 1	1 sort niveau 3
4	1 sort niveau 4	1 sort niveau 4	1 sort niveau 2	1 sort niveau 3
5	1 sort niveau 5	1 sort niveau 5	1 sort niveau 2	1 sort niveau 4
6	1 sort niveau 5 1 sort niveau 6	1 sort niveau 5 1 sort niveau 6	1 sort niveau 3	1 sort niveau 4
7	1 sort niveau 6 1 sort niveau 7	1 sort niveau 6 1 sort niveau 7	1 sort niveau 3	1 sort niveau 5
8	1 sort niveau 7 1 sort niveau 8	1 sort niveau 7 1 sort niveau 8	1 sort niveau 3	1 sort niveau 6
9	1 sort niveau 8	1 sort niveau 8	1 sort niveau 4	1 sort niveau 6
10	1 sort niveau 8	1 sort niveau 8	1 sort niveau 4	1 sort niveau 6



## LISTE DES SORTS PRÊTRE/PALADIN

## LISTE DES SORTS PRÊTRE/PALADIN

### NIVEAU 1

Alliage (Bal)  
Armure Naine (Hoc)  
Bénédictio(Gen)  
Bénédictio Vitale (Ery)  
Blessure Mineur (Frak)  
Chanceux (Kor)  
Chaos Mineur (Frak)  
Confusion (Sat)  
Connaissance De La Loi (Néo)  
Connaissance Du Sens Morale (Kor)  
Courage (Ban)  
Croc-En-Jambe (Frak)  
Danse Incontrôlable (Pho)  
Détection De La Magie (Gen)  
Déformation (Hoc)  
Duel En Règle (Néo)  
Émotions (Nok)  
Enchevêtrement (Ery)  
Face Du Diablotin (Sat)  
Force (Ban)  
Guérison Des Éraflures(Gen)  
Guérison Mineur (Ery)  
Jour De Rêve (Pho)  
Location D'objet Mineur (Kor)  
Lumière Du Soleil (Neo)  
Noirceur (Nok)  
Obus (Bal)  
Peau De Cambion (Sat)  
Persuasion (Nok)  
Pioche Naine (Hoc)  
Refroidissement (Néo)  
Ressource Moindre (Bal)  
Souffle De Banryk (Ban)  
Statue (Kor)  
Tricherie Subtile (Pho)

### NIVEAU 2

Aide (Ery)  
Appel De L'arsenal Mineur (Bal)  
Arme Du Juste(Néo)  
Augure (Kor)  
Aura De Confusion (Frak)  
Aveuglement (Nok)  
Bâton Magique (Kor)  
Blessure Légère (Frak)  
Chant Obsessif (Pho)  
Communication Avec Les Créatures (Hoc)  
Connaissance Du Matériel (Bal)  
Délivrance De La Malédiction (Ery)  
Déphasage Infernal (Sat)  
Détection Des Mensonges(Néo)  
Détection Des Pièges (Kor)  
Effet Hasardeux (Kor)  
Énergie Solaire De Guérison(Néo)  
Expertise Du Combat (Ban)  
Foi (Gen)  
Folie Du Nain (Hoc)  
Frappe De Banryk (Ban)  
Guérison Efficace (Ery)  
Guérison Légère (Gen)  
Jet d'acide (Sat)  
Malédiction De L'enfer (Sat)  
Migraine (Pho)  
Obus Percant (Bal)  
Pouvoir De Guerre (Frak)  
Provocation (Ban)  
Rire Du Fou (Pho)  
Soif Du Nain (Hoc)  
Toile D'araignée (Nok)  
Trahison Forcée (Nok)  
Transfert Mystique (Gen)  
Tricherie Subtile (Pho)

### NIVEAU 3

Alignement Ombragé (Nok)  
Arme Infernale (Sat)  
Armure D'Hocknar (Hoc)  
Attaque Hasardeuse (Kor)  
Aura De Peur (Sat)  
Bouillonnement sanguin(Sat)  
Bravoure De Banryk (Ban)  
Création D'eau Claire (Kor)  
Enchantement D'arme (Ban)  
Enchantement D'armes (Kor)  
Enclume (Bal)  
Épuration De L'eau Et De La Nourriture (Gen)  
Extraction Naine (Hoc)  
Guérison Lunaire (Néo)  
Guérison Spontanée (Ery)  
Immobilisation (Ery)  
Jouer! (Pho)  
L'esprit Du Chaos (Frak)  
Lance De La Justice(Néo)  
Libération (Ery)  
Main De La Guerre (Frak)  
Métal À Blanc (Bal)  
Morsure Du Basilisk (Hoc)  
Mutilation (Nok)  
Nuage Puant (Frak)  
Objet De Rêve (Pho)  
Parchemin Du Savoir (Kor)  
Rejet Des Impuretés (Bal)  
Renaissance De L'aube (Néo)  
Résistance Froid / Chaud (Gen)  
Riposte (Ban)  
Sanctification (Gen)  
Serment (Néo)  
Vague De Désespoir (Nok)  
Vague De Joie (Pho)

## LISTE DES SORTS PRÊTRE/PALADIN

### NIVEAU 4

Appel De L'arsenal Modéré (Bal)  
 Aura De Peur (Frak)  
 Aveusursi (Ery)  
 Beuverie (Hoc)  
 Blessure Modérée (Frak)  
 Bouclier D'Hocknar (Hoc)  
 Bouclier Du Mentaliste(Néo)  
 Corps De Métal (Bal)  
 Esquive Chanceuse (Kor)  
 Globe D'invulnérabilité Mineur (Ban)  
 Grimace Du Fou (Pho)  
 Guérison Des Maladies/Poison (Ery)  
 Guérison Superficielle (Gen)  
 Lancier De Guerre (Frak)  
 Liberté De Mouvement (Gen)  
 Localisation D'objet (Kor)  
 Loyauté Dirigée(Néo)  
 Maître De Forge (Bal)  
 Mémoire Du Passé (Nok)  
 Menteur Averti (Nok)  
 Missile De Force (Ban)  
 Morsure De L'araignée (Nok)  
 Morsure De La Chimère (Hoc)  
 Mur D'épines De Ronce (Ery)  
 Ordre Compulsif(Néo)  
 Performance (Pho)  
 Pluie Astrale(Néo)  
 Pluie D'acide (Sat)  
 Préservation Des Savoirs (Kor)  
 Remède (Gen)  
 Sieste (Kor)  
 Suggestion (Sat)  
 Transmutation (Ban)  
 Tricheur Née (Pho)  
 Trou De Mémoire (Sat)

### NIVEAU 5

Appel Du Guerrier (Ban)  
 Arme Enclume (Bal)  
 Armure De Marteau Spirituel (Néo)  
 Attaque Chanceuse (Kor)  
 Bouclier De La Création (Kor)  
 Brulure Des Ténèbre (Sat)  
 Brume Mystique (Kor)  
 Cercle D'exécution(Néo)  
 Cercle De Guérison D'Eryss (Ery)  
 Chaos Majeur (Sat)  
 Charge De Banryk (Ban)  
 Contrôle Des Créatures (Hoc)  
 Coquille Anti-Chaos (Ban)  
 Coup Assommant (Gen)  
 Discours Enivrant (Pho)  
 Douleurs Des Ténèbres (Nok)  
 Enchantement Des Souterrains (Nok)  
 Éthique Inversée (Sat)  
 Force Du Champion (Frak)  
 Force Du Champion(Néo)  
 Forge Naine (Hoc)  
 Guérison Modérée (Ery)  
 Lumière Continue (Gen)  
 Métal Tordu (Bal)  
 Mur De Chaos (Frak)  
 Pluie De Tison Ardent (Bal)  
 Prison Du Prince (Hoc)  
 Purification De L'eau Et De La Nourriture (Gen)  
 Rayon Solaire(Néo)  
 Sanctuaire (Ery)  
 Serment Du Joueur (Pho)  
 Sommeil Troublé (Pho)  
 Tambours De Guerre (Frak)  
 Trou De Mana (Kor)  
 Veuve Noire (Nok)

### NIVEAU 6

Aide De L'ombre (Nok)  
 Appel De L'arsenal Majeur (Bal)  
 Armure Forgol (Hoc)  
 Bravoure Du Lion (Ban)  
 Brulure Des Ténèbres (Sat)  
 Cercle De Prêtre (Gen)  
 Chaos Majeur (Frak)  
 Chaos Majeur (Sat)  
 Clone (Kor)  
 Clone Hasardeux (Kor)  
 Conséquence(Néo)  
 Copie (Kor)  
 Démantèlement (Frak)  
 Enchantement De Pierre (Bal)  
 Énergie Lunaire De Guérison (Néo)  
 Éthique Inversée (Sat)  
 Globe D'invulnérabilité Majeur (Ban)  
 Guérison Des Blessures (Gen)  
 Lame Empoisonnée (Nok)  
 Le Gardien(Néo)  
 Le Secrets Anciens (Kor)  
 Mime (Pho)  
 Mur De Force (Ban)  
 Nanisme (Hoc)  
 Pattes Puissantes (Hoc)  
 Pluie De Dés(Pho)  
 Rayon Lunaire (Néo)  
 Régénération (Ery)  
 Rêve Régénérateur (Pho)  
 Seigneur De Guerre(Frak)  
 Serment Du Fidèle (Gen)  
 Sertissages (Bal)  
 Situation Mortelle (Nok)  
 Tentacules Mère (Ery)  
 Transport Végétal (Ery)

## LISTE DES SORTS PRÊTRE/PALADIN

### NIVEAU 7

Blessure Sévère (Frak)  
Cercle De Blessure (Frak)  
Champion De Banryk (Ban)  
Confession (Gen)  
Contrôle Des Créature Avancé (Hoc)  
Création D'un Puit (Kor)  
Dissipation Du Mal(Néo)  
Faveur Religieuse (Gen)  
Festin De La Victoire (Pho)  
Gemme De Vison (Bal)  
Grenadier De L'enfer (Frak)  
Guérison De L'expert (Ery)  
Insomnie (Pho)  
Invasion Des Sous-Sols (Nok)  
Lance De Bambou (Ery)  
Localisation D'objet Majeur (Kor)  
Menteur Née (Nok)  
Missile De Force Supérieur (Ban)  
Mur De Diamand (Bal)  
Mur De Mytril (Hoc)  
Mur Solaire(Néo)  
Nain Des Ombres (Hoc)  
Onde De Choc (Ban)  
Pardon De Néosys(Néo)  
Plateau De Jeu (Pho)  
Purification Eau Et Nourriture (Gen)  
Restauration (Ery)  
Sans Nom (Kor)  
Servant Sombre (Nok)  
Sphère De Destruction (Sat)  
Toucher De La Succube (Sat)  
Travail Du Gemme (Bal)  
Vapeur Des Enfers (Néo)  
Vérité Vraie(Néo)  
Victorieux (Kor)

### NIVEAU 8

Âme Piégée (Sat)  
Appel De L'arsenal Suprême (Bal)  
Appel De L'avatar (Gen)  
Appel Des Anciens (Kor)  
Arène De Banrik (Ban)  
Artefact Des Dieux (Gen)  
Cauchemar Animé (Pho)  
Cercle De Courage De Banryk (Ban)  
Dernière Chance (Kor)  
Désassemblage (Bal)  
Destruction De Frakk (Frak)  
Effet Assuré (Kor)  
État De Fonderie (Bal)  
Globe D'invulnérabilité Suprême (Ban)  
Grand Jeu (Pho)  
Guérison Des Plaies (Gen)  
Guérison Maîtresse (Ery)  
Inspiration Divine(Néo)  
Invocation De Créature (Hoc)  
Lance De Destruction (Frak)  
Les Portes De L'enfer (Sat)  
Mur De Sérénité (Ery)  
Nourriture En Cocon (Nok)  
Œil De Koranysos (Kor)  
Protection Extra-Planaires (Hoc)  
Rayon De Vie(Néo)  
Réincarnation(Néo)  
Résurrection (Ery)  
Rire Mortel (Pho)  
Souffrance De L'ombre (Nok)  
Tombeau (Hoc)  
Transformation : Déchu (Sat)  
Transformation : Drider (Nok)  
Zone D'anarchie (Frak)  
Zone De Renouveau(Néo)

## LISTE DES SORTS ARTS ANCIENS

### NIVEAU 1

Amitié (Tre)  
Anti-Détection Végétale (Kaf)  
Armure Magique (Tre)  
Communication Avec Les  
Plantes (Pos)  
Compréhension Des Langues  
(Pos)  
Connaissance Invocation  
(Coc)  
Croissance : Animale (Ham)  
Croissance : Végétale (Ham)  
Décret (Un Mot) (Jal)  
Détection De La Vie (Sat)  
Détection Des Passages  
Secrets (Pos)  
Émotions(Lak)  
Endurance Aux Projectiles  
(Kaf)  
Entrave (Lak)  
Étouffement (Raz)  
Familiier Novice (Coc)  
Force Accrue (Lak)  
Identification (Sat)  
Lenteur (Raz)  
Mot De Rappel (Coc)  
Pénitence (Kaf)  
Projectile Magique (Raz)  
Protection Du Poison/Maladie  
(Tre)  
Rabougrissement Des Plantes  
(Ham)  
Rayon Ardent (Jal)  
Serrure Magique (Sat)  
Touché Éclair (Jal)

### NIVEAU 2

Anti-Détection : Animale (Kaf)  
Apaisement Des Émotions  
(Lak)  
Assistance Des Astre (Pos)  
Bouclier Renversant (Tre)  
Champ De Force (Kaf)  
Clairaudience (Pos)  
Collet (Ham)  
Convocation D'ingrédient :  
Commun (Coc)  
Désamorçage Simple (Sat)  
Détection Des  
Poisons/Maladies (Pos)  
Fracture (Raz)  
Immobilisation (Tre)  
Injonction (Lak)  
Onomatopée (Sat)  
Ouverture/Fermeture (Sat)  
Pierre Magique (Raz)  
Porte Dimensionnelle (Coc)  
Prévention Magique (Kaf)  
Rayon Givre (Jal)  
Regain D'énergie (Jal)  
Résistance Aux Éléments (Tre)  
Savoir Des Plans (Coc)  
Sphère D'isolement (Jal)  
Transmutation : Animal-  
Animal (Ham)  
Transmutation : Végétal-  
Végétal (Ham)  
Trappe De Boue (Raz)  
Volonté Accrue (Lak)

### NIVEAU 3

Absorption Magique (Kaf)  
Affûtage (Ham)  
Arme Intense (Raz)  
Armure Des Chocs (Tre)  
Cercle De Magie Bien/Mal  
(Kaf)  
Charme-Personne (Sat)  
Communication Avec Les  
Pierres (Pos)  
Coquille : Anti-Élément (Kaf)  
Coup Au But (Pos)  
Débilité (Lak)  
Discours Captivant (Lak)  
Enchantement D'armes (Sat)  
Familiier Acolyte (Coc)  
Frappe Du Marteau (Jal)  
Frappe Sonore (Jal)  
Globe D'invulnérabilité  
Mineur (Tre)  
Gourdin Magique (Ham)  
Graisse (Coc)  
Lance Sonore (Raz)  
Lecteur De La Magie (Pos)  
Main Du Berger (Jal)  
Nuée De Vermine (Coc)  
Protection Mineur Du  
Poison/Maladie (Tre)  
Revers (Raz)  
Rire Du Passé (Sat)  
Savoir Accrue (Lak)  
Transmutation : Pierre-Chair  
(Ham)

## LISTE DES SORTS ARTS ANCIENS

### NIVEAU 4

Alignement Indétectable (Kaf)  
Altération Des Armements (Sat)  
Ancre Dimensionnelle (Kaf)  
Attirance (Lak)  
Bouclier Spectral (Tre)  
Boule De Feu (Jal)  
Braiment De L'idiot (Sat)  
Brouillard Solide (Tre)  
Convocation D'ingrédient : Peu Commun (Coc)  
Coquille : Anti-Peur (Kaf)  
Coursier (Coc)  
Cri Dévastateur (Jal)  
Dissipation De La Magie (Sat)  
Éclair (Raz)  
Étoile Explosive (Pos)  
Explosion De Lumière (Jal)  
Flèche D'acide (Raz)  
Fortification (Tre)  
Message (Ham)  
Métabolisme Accrue (Lak)  
Mission (Lak)  
Mythe Et Légende (Pos)  
Nuage Nauséabond (Coc)  
Repli Expéditif (Ham)  
Runes Explosives (Raz)  
Transmutation : Végétal-Pierre (Ham)  
Vision (Pos)

### NIVEAU 5

Aversion (Lak)  
Barrière Explosive (Tre)  
Bâton Tonnerre (Raz)  
Blasphème (Deux Mots) (Jal)  
Cage De Force (Raz)  
Communication Avec Les Animaux (Pos)  
Contrat D'invocation (Coc)  
Coquille : Anti-Pierre (Kaf)  
Danse Irrésistible Des Lutins (Sat)  
Esprit Impénétrable (Kaf)  
Familier Adeptes (Coc)  
Hébètement (Lak)  
Idiotie (Lak)  
Main Interposée (Jal)  
Moment De Prescience (Pos)  
Morsure Magique (Ham)  
Mur De Métal (Raz)  
Mur De Pavois (Tre)  
Mur De Ronce (Coc)  
Mur Prismatique (Kaf)  
Rayon Solaire (Jal)  
Rouille (Ham)  
Sanctuaire De Sérénité (Tre)  
Silence (Sat)  
Sphère Prismatique (Sat)  
Transmutation : Pierre-Végétal (Ham)  
Vision Lucide (Pos)

### NIVEAU 6

Animation D'objet (Ham)  
Anti-Détection : Humanoïde (Kaf)  
Baiser Glacial (Jal)  
Brume Mental (Lak)  
Changement De Plan (Coc)  
Contingence (Raz)  
Convocation D'ingrédient : Rare (Coc)  
Coquille : Anti-Métal (Kaf)  
Désamorçage Complexe (Sat)  
Don Des Langues (Pos)  
Emprisonnement (Kaf)  
Forteresse (Tre)  
Fusion Dans La Pierre (Ham)  
Labyrinthe De Force (Coc)  
Lecteur Des Astres (Pos)  
Main Broyeuse (Jal)  
Mot De Pouvoir : Étourdissement (Raz)  
Mur Des Lumières (Sat)  
Orientation (Pos)  
Pacifisme (Tre)  
Protection Supérieur Du Poison/Maladie (Tre)  
Quête (Lak)  
Ramollissement Des Os (Ham)  
Rayon Lunaire (Jal)  
Revers Supérieur (Raz)  
Soumission (Lak)  
Vision Phobique (Sat)

## LISTE DES SORTS ARTS ANCIENS

### NIVEAU 7

Amplificateur De La Gravité (Ham)  
Appel Des Énergies (Jal)  
Aura Oculaire (Kaf)  
Bijou Explosif (Raz)  
Chaîne D'éclairs (Raz)  
Colosse (Ham)  
Coquille Anti-Vie (Kaf)  
Destruction D'armure (Sat)  
Familiier Maître (Coc)  
Festin Des Héros (Coc)  
Globe D'invulnérabilité (Tre)  
Hypnose (Lak)  
Interdiction (Kaf)  
Lance Illusoire (Sat)  
Marionnette (Lak)  
Morceau De Comète (Pos)  
Pluie De Lames (Raz)  
Portail (Coc)  
Prémonition (Pos)  
Prestation Des Fées (Sat)  
Profanation (Jal)  
Résonance (Jal)  
Robustesse Surprenante (Tre)  
Statistique Accrue (Lak)  
Statue (Tre)  
Transmutation : Métal-Bois (Ham)  
Vision Faussée (Pos)

### NIVEAU 8

Aliénation Mental (Lak)  
Allié D'outre Plan (Coc)  
Altération Du Temps (Sat)  
Amélioration Des Familiars (Coc)  
Arme Spirituelle (Jal)  
Armure À Faille (Tre)  
Bannissement(Kaf)  
Bâton De L'archimage (Raz)  
Blizzard (Jal)  
Champion Altéré (Sat)  
Clairvoyance (Pos)  
Constellations (Pos)  
Corvus Australis Cetus (Pos)  
Empire Végétal (Ham)  
Fléau D'insecte (Coc)  
Forteresse Supreme (Tre)  
Glyphe De Garde (Kaf)  
Implosion (Jal)  
Marionnettiste (Lak)  
Mutation (Sat)  
Nuage Incendiaire (Raz)  
Polymorphe D'objet (Ham)  
Polymorphe (Ham)  
Protection Ultime (Tre)  
Rage Mental (Lak)  
Retour De Sorts (Raz)  
Zone Anti-Magie (Kaf)

## LISTE DES SORTS CULTES

### NIVEAU 1

Bave Acide (Dran)  
Bec du Corbeau (Bêt)  
Brulure (Dran)  
Confusion (Dém)  
Détection des Morts-  
Vivants (néc)  
Divine Renaissance (néc)  
Face de Diablotin (Dém)  
Force de la Pierre (Dra)  
Force de l'Ours (Bêt)  
Main Brulante (Dra)  
Migraine (Vau)  
Morsure de la Tortue  
(Bêt)  
Nuage Volcanique (Dra)  
Nuage Volcanique (Dran)  
Peau de Cambion (Dém)  
Protection Mentale  
(Vau)  
Ralentissement (Vau)  
Sceau d'Aide Vital (Run)  
Sceau de l'Archer (Run)  
Sceau de Souffrance  
(Run)  
Toucher Cadavérique  
(néc)

### NIVEAU 2

Aiguille Voodoo (Vau)  
Animation des Morts  
(néc)  
Aura de Confusion (Dran)  
Change\_Forme : Loup  
(Bêt)  
Cuisson de l'âme (Vau)  
Déphasage Infernal  
(Dém)  
Étreinte du Boa (Bêt)  
Injonction (Vau)  
Jet d'Acide (Dém)  
Malédiction de l'Enfer  
(Dém)  
Morsure de Dragon  
(Dran)  
Nuage de Poison (Dran)  
Peau de Dragon (Dra)  
Drain de mort  
Régénération du Troll  
(Bêt)  
Sceau de Lumière (Run)  
Sceau de Poison (Run)  
Sceau de Prison (Run)  
Soif du Désert (Dra)  
Transfert Négatif (néc)  
Vent Curatif (Dra)

### NIVEAU 3

Agilité du Félin (Bêt)  
Amitié Animal (Bêt)  
Arme Infernale (Dém)  
Armes Élémentaire (Dra)  
Aura de Peur (Dém)  
Aura Glaciale (Dran)  
Bassin Sacrificiel (Dran)  
Bouillonnement Sanguin  
(Dém)  
Crampe (Vau)  
Drain Organique (néc)  
Frappe du Bélier (Bêt)  
Mutilation (Vau)  
Parler avec les Morts  
(néc)  
Parler avec les  
Morts(Vau)  
Défenseur mort  
Rafale (Dra)  
Sceau de Barbelé (Run)  
Sceau de Vision (Run)  
Sceau Sacré (Run)  
Sphère des Éléments  
(Dra)  
Sphère des Éléments  
(Dran)

## LISTE DES SORTS CULTES

### NIVEAU 4

Animation de la Goule (néc)  
Aura du Dragon (Dran)  
Bassin divinatoire (Dra)  
Change-Forme : Tigre (Bêt)  
Drai de Vie (Vau)  
Guide Spirituel (Vau)  
Malédiction Voodoo (Vau)  
Pluie d'Acide (Dém)  
Retour de Lave (Dran)  
Retour de Pierre (Dra)  
Sacrifice Vital (néc)  
Sceau de Feu (Run)  
Sceau de Guérison (Run)  
Sceau de Sansue (Run)  
Suggestion (Dém)  
Tempête de Fractures (Dran)  
Tempête Élémentaire (Dra)  
Toucher de la Goule (néc)  
Trou de Mémoire (Dém)  
Venin Du Cobra (Bêt)  
Vision de L'Aigle (Bêt)

### NIVEAU 5

Brise des Alisées (Dra)  
Chaos Majeur (Dém)  
Domination Mentale (néc)  
Drain Tempétueux (Dran)  
Éthique Inversée (Dém)  
Gorille Saccageur (Bêt)  
Inversion (Vau)  
Maîtrise Corporel (Vau)  
Malédiction (néc)  
Morsure de l'Alligator (Bêt)  
Mur de Magma (Dran)  
Mur Élémentaire (Dra)  
Sceau d'Altération (Run)  
Sceau de Contrôle (Run)  
Sceau Explosif (Run)  
Souffle du Dragon Noir (Dran)  
Souffle Élémentaire (Dra)  
Touché de la Succube (Dém)  
Traîtrise (Vau)  
Transfert Négatif  
Avancé(néc)  
Vitesse du Léopard (Bêt)

### NIVEAU 6

Âme Piègée (Dém)  
Animation des Morts (néc)  
Brume du Dragon Noir (Dran)  
Change-Forme : Ours (Bêt)  
Combustion Spotanné (Dran)  
Drain de Vie (néc)  
Invocation d'un Élémentaire (Dra)  
Invocation d'un Élémentaire (Dran)  
Les Porte de l'Enfer (Dém)  
Marionnete Voodoo(Vau)  
Meurtre Voodoo (Vau)  
Piétinement de l'Éléphant (Bêt)  
Poupée Voodoo (Vau)  
Retour des Cendres du Phoenix (Bêt)  
Sceau des Âmes Perdues (Run)  
Sceau Éthéré (Run)  
Sceau Magnétique (Run)  
Sphère de Destruction (Dém)  
Statue Élémentaire (Dra)  
Transmutation Forcée (néc)  
Tremblement de Terre (Dra)

## LA MAGIE

### RÈGLES DE RÉALISATION D'UN RITUEL

- Pour effectuer un rituel, voici les étapes obligatoires :
  - Avoir le trait de personnage Rituel
  - Avoir choisi parmi la liste de rituels le nombre selon votre niveau (voir p. 187)
  - Les rituels seront évalués avec des points déjà établis afin de déterminer avec quel succès vous aurez réussi votre rituel.
- Seule la classe de prestige Maître Ritualiste a la liste et est en mesure d'enseigner à faire des rituels que vous n'auriez pas à moindre coût.
- Avant de commencer votre rituel, vous devez vous inscrire au poste de garde et y retourner une fois terminé, afin de faire calculer les points attribués à votre rituel.
- Selon l'objectif de votre rituel, votre niveau ainsi que tous les objets, ingrédients, participants et autres facteurs de succès, l'organisation attribuera une note que vous devrez avoir atteint pour obtenir ce que vous voulez.
- Vous devrez apprendre de vous-même par des essais et erreurs à choisir le bon matériel, le bon moment et les bonnes personnes afin de réussir vos rituels.
- Il est conseillé de prendre en note tout ce que vous aurez utilisé durant votre rituel, les méthodes, accessoires, personnes, durées et autres afin de pouvoir le notifier au poste de garde, pour pouvoir remplir la feuille de calcul de vos points.
- Lors de votre enregistrement au poste, vous devez mentionner le pourquoi du rituel, le temps ainsi que tous les autres détails jugés pertinents.



### RITUELS DU SHAMAN DU DRAGON

Les shamans du dragon ont la possibilité de combiner leurs pouvoirs lors d'un rituel qui **doit être renouvelé à chaque GN**.

Cela leur permet d'accroître leur puissance et d'avoir accès à des sorts et des bonus supplémentaires.

Ce rituel a 3 niveaux : le cercle, le carré et le losange.

Rituel du cercle :

Ils doivent former un groupe de 4 shamans, un pour chaque élément, par rituel. Celui-ci leur accordera un bonus lié à l'élément de chaque shaman.

- Shaman de la Terre : arme élémentaire devient contondant
- Shaman de l'eau : permet de faire un bassin divinatoire 1x / jour
- Shaman du feu : sphère élémentaire +2 dégâts
- Shaman de l'air : vent curatif +2 guérisons

Rituel du carré :

Les shamans qui ont complétés le cercle peuvent créer leur carré, leur donnant ainsi accès à 1 sort par niveau relié à leur élément.

Pour être en mesure de compléter le carré, chaque shaman doit avoir atteint le niveau 3 et avoir débloqué sa spécialisation. Les sorts obtenus avec le carré ne peuvent en aucun temps être sans échec et ne peuvent être écrits sur parchemin.

- Shaman de la terre : donne accès aux 6 sorts de Magma
- Shaman de l'eau : donne accès aux 6 sorts d'Acide
- Shaman du feu : donne accès aux 6 sorts d'Ether
- Shaman de l'air : donne accès aux 6 sorts de Foudre

Rituel du losange :

Les shamans qui ont complétés le carré peuvent créer leur losange afin d'obtenir un pouvoir particulier.

Pour être en mesure de compléter le losange, le shaman doit avoir atteint le niveau 5.

- Shaman de la terre : pouvoir du Crystal, lui permettant absorber 3 actions offensives au choix par jour.
- Shaman de l'eau : pouvoir de la Glace, lui permettant de geler un attaquant 1 minutes peut être CS. 3x/jour quand il reçoit un dégât au choix.
- Shaman du feu : pouvoir de la Vapeur, lui permettant de se transformant en vapeur le rendant immunisé à tous les dégâts durant 1min 3x/jour
- Shaman de l'Air : pouvoir du Plasma, lui permettant de ressusciter un shaman 1x/gn, peu importe son culte

## LA MAGIE

### MAGMA

1 – Fissure	Enchevêtre une personne et l'immobilise au sol
2 – Lave en fusion	Jet de lave, 4 pts de dégât perce armure
3 – Trappe de lave	Trappe de lave causant 6 pts de dégâts
4 – Glissement de terrain	Fait tomber au sol et cause 6 pts de dégâts
5 – Cône de lave	Cause un cône infligeant 4 + 1 / 2 niv de dégâts dans la zone
6 – Trou de volcan	La terre s'ouvre et la cible est envoyée dans la lave (enchevêtrement) 8 dégâts

### ACIDE

1 – Jet d'acide	Un jet d'acide fait 2 pt + 1 / 2 niv et enlevé 2 CC
2 – Main d'acide	Permet de faire 3 pt de dégâts + 1 / 2 niv. Peut l'utiliser n'importe quand durant la durée du sort. Peut-être fait sur soi ou sur une arme naturelle et doit être utilisé dans le délai du sort.
3 – Corrosion	Détruit une arme ou un bouclier non magique
4 – Flaque d'acide	Crée une flaque d'acide autour du lanceur causant 3 pts de dégâts et souffrance le temps que la cible reste dans l'aura
5 – Serpent d'acide	Un serpent étreint une cible et l'immobilise lui causant 5 pts de dégâts et peut changer de cible 3x durant la durée du sort. Ne peut prendre 2x la même cible.
6 – bassin d'acide	Peut créer un bassin dans le sol assez grand et creux pour recevoir l'objet choisit et le remplir d'acide permettant de détruire un objet magique ou de désactiver un artefact pour le reste du GN. Durée 1H, 1x/GN/1 objet Après le délai les artefacts réapparaissent au sol désactivé.

### ETHER

1 - Poc hette éthéré	Permet d'entreposer un objet non-magique dans une poche éthérée pour le temps du sort. Pour aller chercher l'objet, le sort doit être refait avant la fin du sort original, sinon celui-ci réapparaît à l'endroit où il a été pris à la fin du sort (ne peut être fait en combat)
2 – Port éthéré	Téléporte au premier coup reçu le lanceur à 15 pieds dans la direction ou il regardait au moment du coup. (ne peut choisir ni direction ni distance)
3 – Arme éthéré	Donne 3 coups éthérés à une arme qui ne peut être prise que par le lanceur ou le porteur désigné par le lanceur. L'arme affecte les entités spectrales et fait ½ dgats à tous les autres
4 - Mur éthéré	Crée un mur semi invisible qui fait disparaître dans l'éther quiconque le touche pour la durée du sort. Ils réapparaîtront au même endroit où ils ont disparu.
5 – Prison éthéré	Permet d'enfermer 1 cible dans une prison dans l'éther pour 15mn.
6- Trou d'Ether	Retire tous les points de mana instantanément par toucher d'une cible

### FOUDRE

1-Toucher éclair	Désarmement à distance
2 - Charge éclair	Fait 3 points de dégât sur une cible a 15 pieds plus étourdissement 3s
3 - Arme élémentaire de foudre	Donne trois coups magiques +1 et étourdi 3s sur un porteur d'armure (métallique seulement?)
4 - Appel de la foudre	Cause 7 points de dégât + 1/niv sur une cible 15 pieds et étourdit durant 3s
5 - Déplacement foudroyant	Permet de s téléporter soit à 50 pieds dans la direction que le lanceur regarde ou directement dans son campement pour le lanceur et une cible qu'il touche (peut être utilisé différemment en donjon)
6 - Orage	Permet d'appeler la foudre 3x pendant la durée du sort, sur obligatoirement 3 cibles différentes, causant 9 points de dégât chacune. Le lanceur peut choisir le moment des appels de l'orage tant qu'il le fait avant la fin du sort.

## LA MAGIE

### OBJETS/ARTÉFACTS/RELIQUES

A des fin de garder le contrôle sur qui possède quoi :

- Un recensement des objets de quête doit être fait. Le dernier porteur doit immédiatement s'identifier à l'animation afin de savoir que l'objet à changer de mains.
- Les vols d'objets de quêtes sont possibles. Ainsi, tous les objets doivent rester en jeu et ce en tout temps.
- Les objets en jeu doivent être remis à l'organisation à la fin du scénario. Ils vous seront remis au début du prochain GN.

Le but de remettre obligatoirement ces objets est de :

1. Garder un contrôle sur ce que Zaryzad investit en matériel.
2. Si votre personnage possède un objet clé et ne peut revenir au GN avant un certain temps l'organisation pourra le remettre en jeux de façon logique en vous avisant avant afin de ne pas pénaliser les autres joueurs ni l'histoire.

### POUVOIR DE CAMPEMENT ET LIEUX ENCHANTES

Chaque campement recevra une feuille expliquant clairement le ou les pouvoirs ainsi qu'une carte plastifiée qui indique clairement qu'un pouvoir est actif sur votre camp ou sur les lieux prédéterminés par les pouvoirs accordé.

Un Objet, artéfact ou tout autres éléments de décor ne peut être prit où déplacer sans l'autorisation de l'animation sauf s'il porte une carte le permettant.

GRANDEUR NATURE MÉDIÉVALE FANTASTIQUE

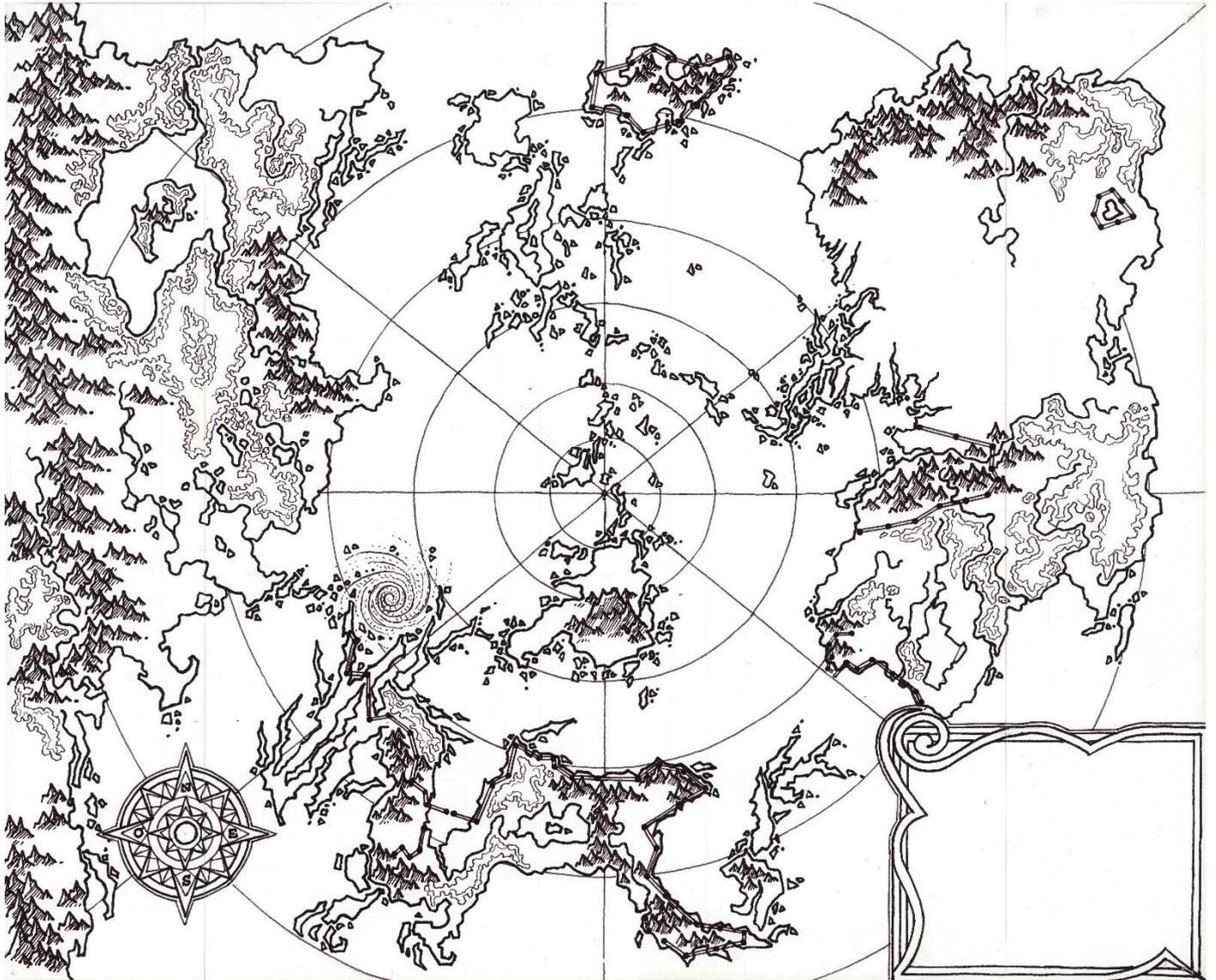


LA GÉOPOLITIQUE

2019

# LA GEOPOLITIQUE

## SAYARI

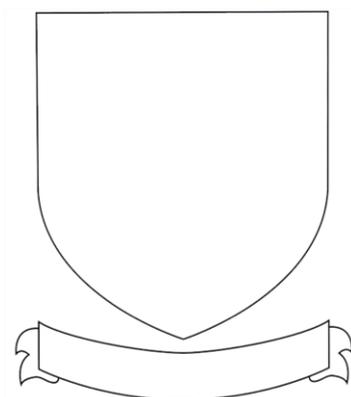


Xxxx

## LES GRANDS ROYAUMES ET LEURS FAMILLE NOBLES



## Famille Delphe (Reignante)

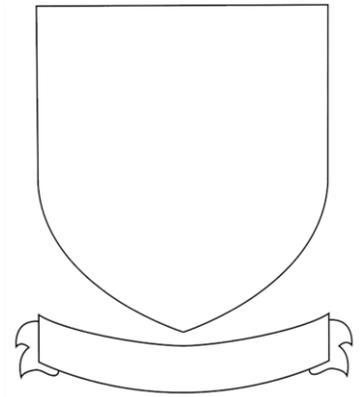


<b>Valeur</b>	Unité, Fidélité, Prestige, Apparat
<b>Alignement</b>	Bon
<b>Dieu</b>	Banryk Néosys, Eryss
<b>Race</b>	Presque entièrement humain
<b>Devise</b>	Ensemble pour la gloire
<b>Couleur</b>	Mauve et Argent
<b>Familles seigneuriale</b>	Famille St-Preux Famille Jamysta

<b>Roi</b>	Gauvin Delphe	Prince Vermont
<b>Reine</b>		Princesse Cassandra
<b>Duc Delphe</b>		
<b>Duchesse</b>	Éléonard Delphe	
<b>Marquis Delphe</b>		
<b>Marquise</b>	Marie Blake (décédé)	
<b>Conte</b>		
<b>Comtesse</b>	Agnès Delphe	
<b>Baron</b>		
<b>Baronne</b>		
<b>Chevalier</b>		
<b>Dame</b>		
<b>Écuyer</b>		
<b>Écuyère</b>		

## Famille St-Preux

Valeur	Honneur
Alignement	Bon
Dieu	Banrik
Race	Presque entièrement humain
Devise	Naitre preux mourir preux
Couleur	Blanc et rouge
Familles seigneuriale	Famille De la Rose Famille De Lyandre Famille De Breton



Duc

Duchesse

Marquis

Marquise

Comte Maxwell St-preux (décédé)

Comtesse

Vicomte

Vicomtesse

Baron

Baronne

Chevalier

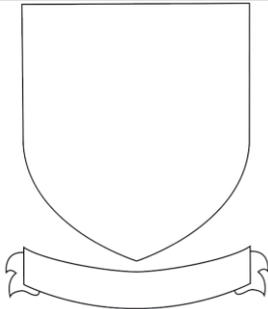
Dame

Écuyer

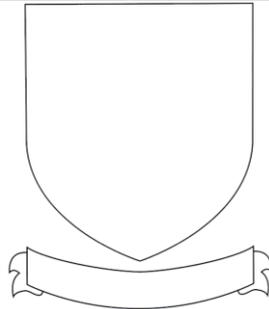
Écuyère

### Familles Vassales

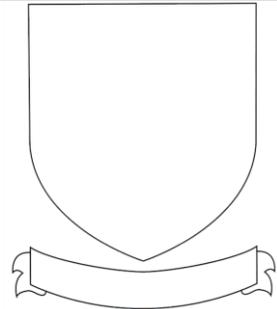
De la Rose



De Lyandre



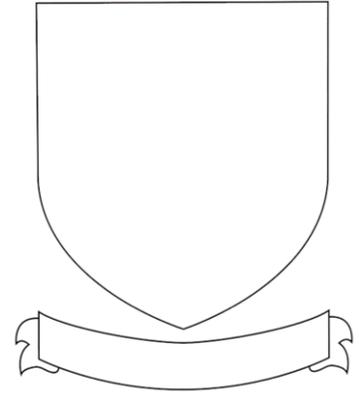
Famille De Breton



De la Rose		De Lyandre		Famille De Breton	
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Combat	Valeur	Force	Valeur	Courage
Dieu	Banryk	Dieu	Banryk	Dieu	Banryk
Slogan	Nul n'évitera l'épine	Slogan	Toujours plus fort	Slogan	Mon courage est mon armure
Couleur	Rouge noir	Couleur	Blanc Noir	Couleur	Rouge
Membre connu	Comte Vaul De la Rose				
Famille Bourgeoise					
Du tonneau		Du		Du	
Du Pied Leger		Du		Du	

## Famille Jamysta

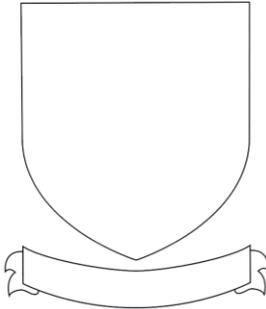
Valeur	La vie
Alignement	Bon
Dieu	Eryss
Race	
Devise	Vivre et laissez vivre
Couleur	Blanc-Vert
Familles seigneuriale	Famille De Boswell Famille De Cormack Famille De Bran



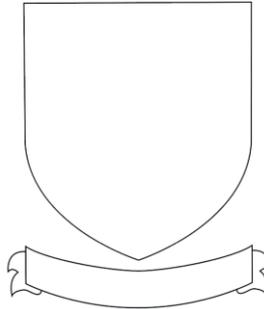
Duc	
Duchesse	
Marquis	
Marquise	
Comte	
Comtesse	
Vicomte	
Vicomtesse	Calixa (NPC)
Baron	
Baronne	
Chevalier	
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

### Familles Vassales

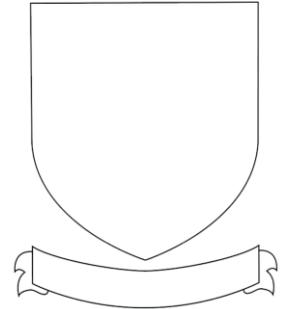
De Boswell



De Cormack



De Bran

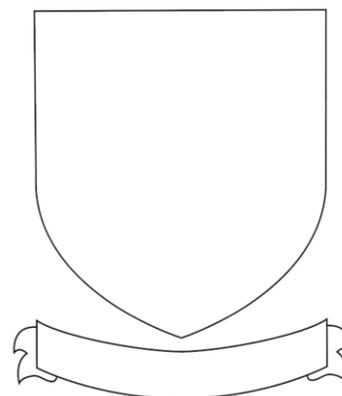


Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Vie	Valeur	Nature	Valeur	Guérison
Dieu	Eryss	Dieu	Eryss	Dieu	Eryss
Slogan		Slogan	Nature est mère de tout	Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Membre connu					
Famille Bourgeoise					
		Du		Du	
		Du		Du	



## Famille Daramis

<b>Valeur</b>	L'art ancien, la création, le savoir, la guérison, la nature
<b>Alignement</b>	Bon
<b>Dieu</b>	Koranyssos, Eryss
<b>Race</b>	Humain
<b>Devise</b>	
<b>Couleur</b>	
<b>Familles seigneuriale</b>	Famille Ahtott Famille Lorogas Famille Morobak



Roi

Reine

Duc Delphe

Duchesse

Marquis Delphe

Marquise

Conte

Comtesse

Baron

Baronne

Chevalier

Dame

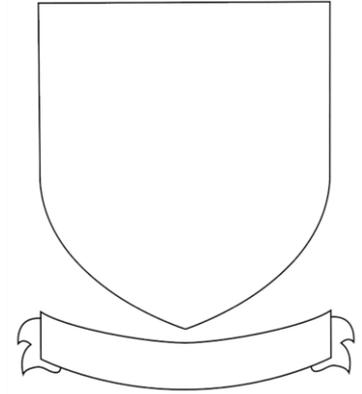
Écuyer

Écuyère

## Famille Ahtott

Valeur	L'art ancienr
Alignement	Bon
Dieu	Koranisos
Race	
Devise	
Couleur	

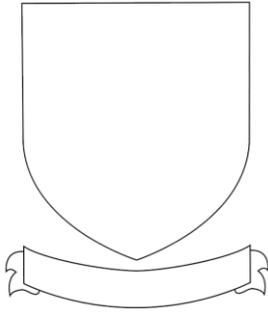
Familles seigneuriale	Famille De Celados Famille De Féonel Famille De Nadar
-----------------------	---



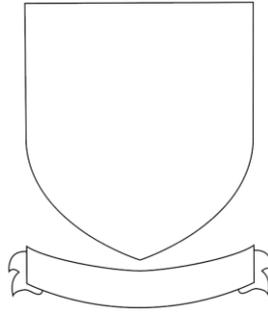
- Duc
- Duchesse
- Marquis
- Marquise
- Comte
- Comtesse
- Vicomte
- Vicomtesse
- Baron
- Baronne
- Chevalier
- Dame
- Écuyer
- Écuyère

### Familles Vassales

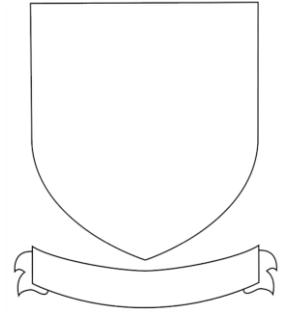
De Celados



De Féonel



Famille De Nadar



Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur		Valeur		Valeur	
Dieu		Dieu		Dieu	
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	

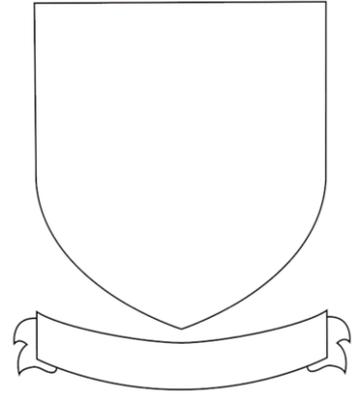
Membre connu

### Famille Bourgeoise

Naxago	Démodécus	Goross
Anherrus	Pocoon	Anthess

## Famille Lorogas

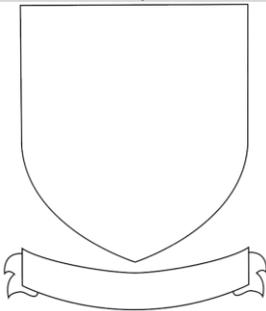
Valeur	La création, le savoir
Alignement	Bon
Dieu	Koranysos
Race	
Devise	
Couleur	
Familles seigneuriale	Famille De Lpox Famille De Bryst Famille De Armmoon



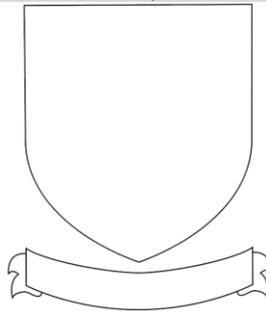
Duc	
Duchesse	
Marquis	
Marquise	
Comte	
Comtesse	
Vicomte	
Vicomtesse	
Baron	
Baronne	
Chevalier	
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

### Familles Vassales

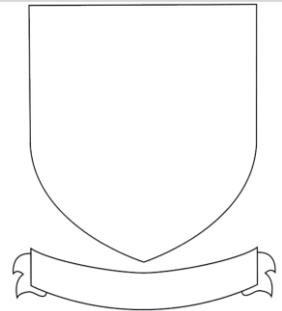
De Lpox



De Brystk



De Armmoon



Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur		Valeur		Valeur	
Dieu		Dieu		Dieu	
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Membre connu					

### Famille Bourgeoise

Meikia	Bedfroid	Gorax
Euryce	Orkeso	Iphytos



## Famille Doncivia

Valeur

Alignement

Dieu

Race

Humain

Devise

Couleur

Familles seigneuriale

Famille

Famille

Famille

Roi

Reine

Duc Delphe

Duchesse

Marquis Delphe

Marquise

Conte

Comtesse

Baron

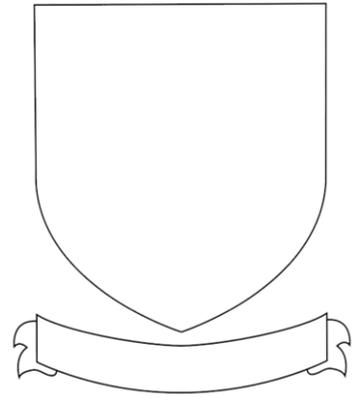
Baronne

Chevalier

Dame

Écuyer

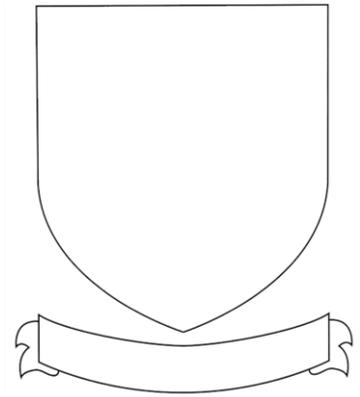
Écuyère



## Famille Morobak

Valeur  
Alignement  
Dieu  
Race  
Devise  
Couleur

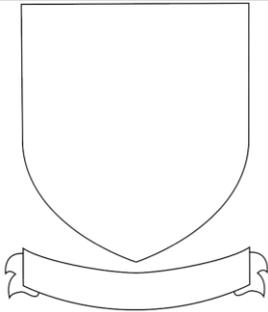
Familles seigneuriale  
Famille De  
Famille De  
Famille De



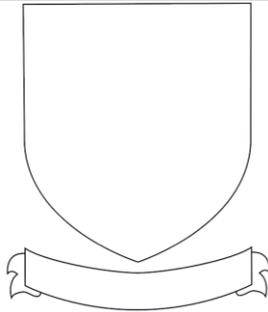
Duc  
Duchesse  
Marquis  
Marquise  
Comte  
Comtesse  
Vicomte  
Vicomtesse  
Baron  
Baronne  
Chevalier  
Dame  
Écuyer  
Écuyère

### Familles Vassales

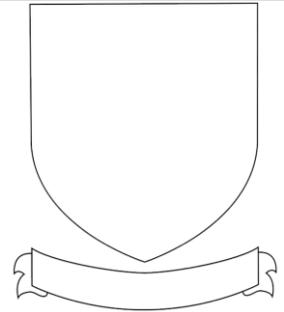
De



De



De



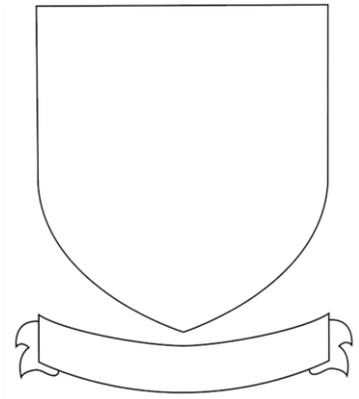
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur		Valeur		Valeur	
Dieu		Dieu		Dieu	
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Membre connu					

Famille Bourgeoise

## Famille

Valeur  
Alignement  
Dieu  
Race  
Devise  
Couleur

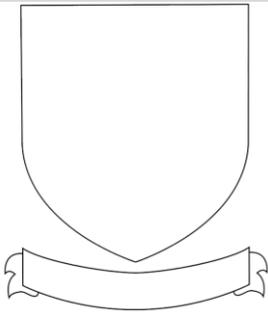
Familles seigneuriale  
Famille De  
Famille De  
Famille De



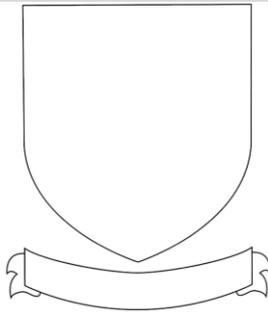
Duc  
Duchesse  
Marquis  
Marquise  
Comte  
Comtesse  
Vicomte  
Vicomtesse  
Baron  
Baronne  
Chevalier  
Dame  
Écuyer  
Écuyère

### Familles Vassales

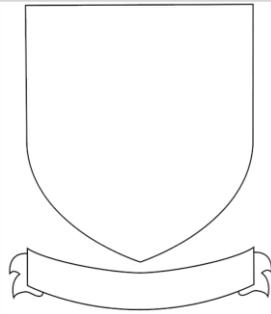
De



De



Famille De



Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur		Valeur		Valeur	
Dieu		Dieu		Dieu	
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Membre connu					

Famille Bourgeoise

## Famille

Valeur

Alignement

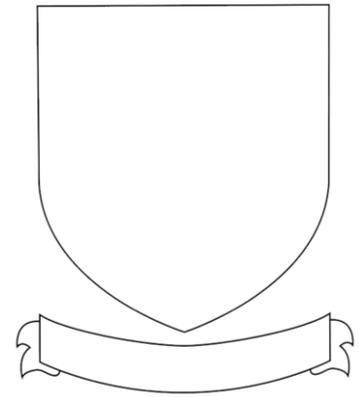
Dieu

Race

Devise

Couleur

Familles seigneuriale  
 Famille De  
 Famille De  
 Famille De



Duc

Duchesse

Marquis

Marquise

Comte

Comtesse

Vicomte

Vicomtesse

Baron

Baronne

Chevalier

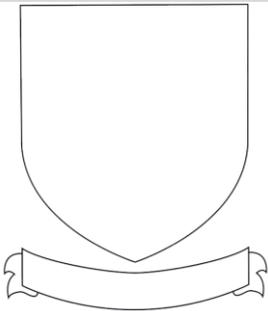
Dame

Écuyer

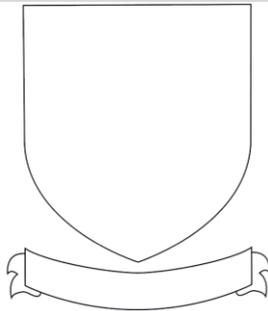
Écuyère

### Familles Vassales

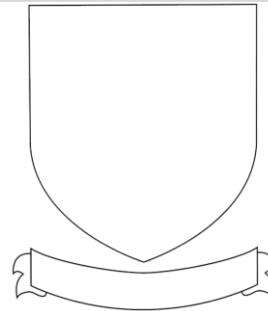
De



De



De



Alignement Bon

Valeur

Dieu

Slogan

Couleur

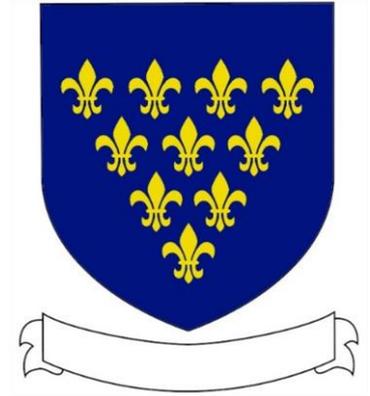
Membre connu

Famille Bourgeoise

## LA GEOPOLITIQUE



### Famille Crowley (Reignante)



<b>Valeur</b>	La loi
<b>Alignement</b>	Bon
<b>Dieu</b>	Banryk Néosys
<b>Race</b>	Presque entièrement humain
<b>Devise</b>	
<b>Couleur</b>	Bleu et Or et fleur de Lys
<b>Familles seigneuriale</b>	Famille Loyalcoeur Famille Montellier Famille Blake

<b>Roi</b>	Victor Crowley NPC	Prince Arfé Crowley NPC
<b>Reine</b>	Lhyanne Crowley NPC	Princesse Laetia Crowley NPC
<b>Duc Delphe</b>	Archange Kalas Crowley NPC	
<b>Duchesse</b>	Ophélie Bloodsun Crownley Richard Crowley NPC décédé	
<b>Marquis Delphe</b>	William Crowley NPC décédé	
<b>Marquise</b>	Rafia Crowley	Mélyanne Crowley NPC
<b>Conte</b>	Aldaris Crowley porter disparu	
<b>Comtesse</b>	Amélya Crowley Elhyzabeth Crowley NPC	
<b>Baron</b>	Azekiel Crowley	
<b>Baronne</b>		
<b>Chevalier</b>	Edmond Crowley	
<b>Dame</b>		
<b>Écuyer</b>		
<b>Écuyère</b>		

## LA GEOPOLITIQUE

### Famille Loyalcoeur

<b>Valeur</b>	Loyauté, espoir résilience
<b>Alignement</b>	Neutre /Bon
<b>Dieu</b>	Ancien
<b>Race</b>	Presque entièrement humain
<b>Devise</b>	Toujours fidèle
<b>Couleur</b>	Vert et gris
<b>Familles seigneuriale</b>	Famille De MacNeil Famille De Macbrige Famille De Macdowell



<b>Duc</b>	Kyan-jan Loyalcoeur
<b>Duchesse</b>	
<b>Marquis</b>	Kayaro Loyalcoeur décédé Marie Loyalcoeur
<b>Marquise</b>	
<b>Comte</b>	Triskéos Loyalcoeur
<b>Comtesse</b>	
<b>Vicomte</b>	
<b>Vicomtesse</b>	
<b>Baron</b>	
<b>Baronne</b>	
<b>Chevalier</b>	
<b>Dame</b>	
<b>Écuyer</b>	
<b>Écuyère</b>	

### Familles Vassales

De MacNeil



De Macbrige



De Macdowell



<b>Alignement</b>	Bon	<b>Alignement</b>	Neutre/Bon	<b>Alignement</b>	Neutre/Bon
<b>Valeur</b>	Respect	<b>Valeur</b>	Espoir légende	<b>Valeur</b>	Loyauté
<b>Dieu</b>	Esprit ancien	<b>Dieu</b>	Érudit	<b>Dieu</b>	Banrik
<b>Slogan</b>	N'oublie jamais d'où tu viens	<b>Slogan</b>	Nature est mère de tout	<b>Slogan</b>	La valeur d'un homme se mesure ou bien il se relève
<b>Couleur</b>	Gris orange	<b>Couleur</b>	Gris mauve	<b>Couleur</b>	Gris rouge
<b>Animal</b>	Belette	<b>Animal</b>	Renard	<b>Animal</b>	Loup

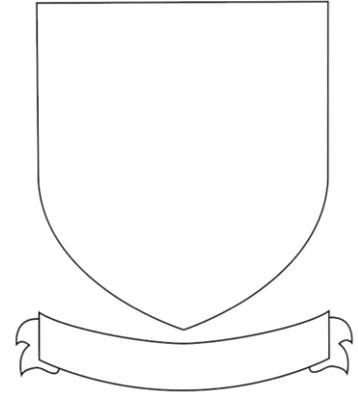
### Famille Bourgeoise

<b>Du</b>	Du	<b>Du</b>
<b>Du</b>	Du	<b>Du</b>

## LA GEOPOLITIQUE

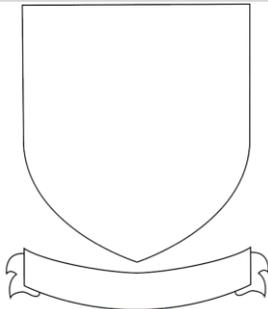
### Famille Montellier

<b>Valeur</b>	Justice, combat
<b>Alignement</b>	Neutre /Bon
<b>Dieu</b>	Banryk /Néosys
<b>Race</b>	
<b>Devise</b>	La justice par le combat
<b>Couleur</b>	Rouge et noir
<b>Familles seigneuriale</b>	Famille De MacNeil Famille De Macbrige Famille De Macdowell
<b>Duc</b>	Gael Montellier décédé
<b>Duchesse</b>	
<b>Marquis</b>	
<b>Marquise</b>	
<b>Comte</b>	
<b>Comtesse</b>	Marianne Montellier
<b>Vicomte</b>	
<b>Vicomtesse</b>	
<b>Baron</b>	
<b>Baronne</b>	
<b>Chevalier</b>	Ethan Montellier (disparu)
<b>Dame</b>	
<b>Écuyer</b>	
<b>Écuyère</b>	

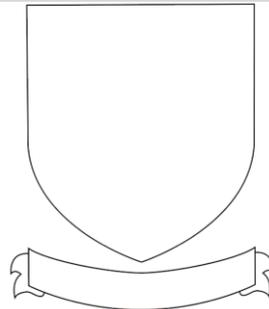


#### Familles Vassales

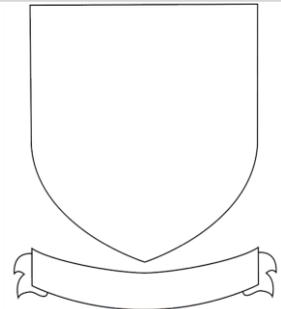
De l'Orty



De Rousselle



De Mandeville



De l'Orty		De Rousselle		De Mandeville	
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Le renouveau	Valeur	Courage	Valeur	Force
Dieu	Néosys	Dieu	Banrik	Dieu	Banryk
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Rouge bleu	Couleur	Noir bleu	Couleur	Rouge doré
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon

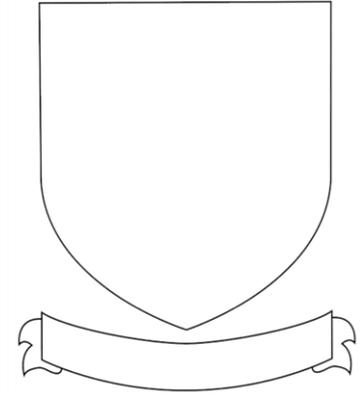
#### Famille Bourgeoise

Du	Du	Du
Du	Du	Du

# LA GEOPOLITIQUE

## Famille Blake

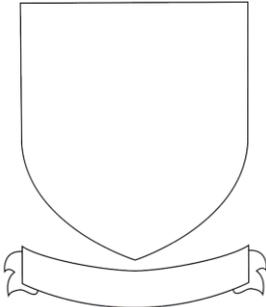
<b>Valeur</b>	Droiture, honneur
<b>Alignement</b>	Bon
<b>Dieu</b>	Banryk
<b>Race</b>	
<b>Devise</b>	
<b>Couleur</b>	Noir et or
<b>Familles seigneuriale</b>	Famille De MacNeil Famille De Macbrige Famille De Macdowell



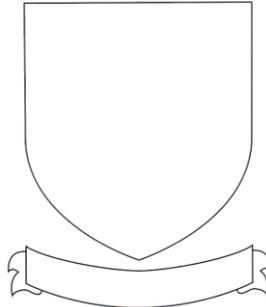
<b>Duc</b>	Lévius Blake
<b>Duchesse</b>	
<b>Marquis</b>	
<b>Marquise</b>	
<b>Comte</b>	
<b>Comtesse</b>	
<b>Vicomte</b>	
<b>Vicomtesse</b>	
<b>Baron</b>	
<b>Baronne</b>	
<b>Chevalier</b>	
<b>Dame</b>	
<b>Écuyer</b>	
<b>Écuyère</b>	

### Familles Vassales

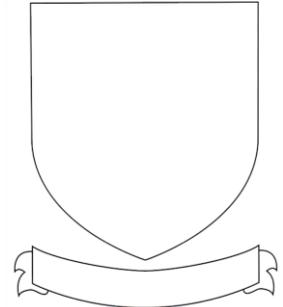
#### De Bellerive



#### De Beaumont



#### De Limbour



<b>Alignement</b>	Bon	<b>Alignement</b>	<b>Alignement</b>	<b>Bon</b>	<b>Alignement</b>
<b>Valeur</b>	Protection	<b>Valeur</b>	<b>Valeur</b>	<b>Protection</b>	<b>Valeur</b>
<b>Dieu</b>	Banryk	<b>Dieu</b>	<b>Dieu</b>	<b>Banryk</b>	<b>Dieu</b>
<b>Slogan</b>		<b>Slogan</b>	<b>Slogan</b>		<b>Slogan</b>
<b>Couleur</b>	Vert et or	<b>Couleur</b>	<b>Couleur</b>	<b>Vert et or</b>	<b>Couleur</b>

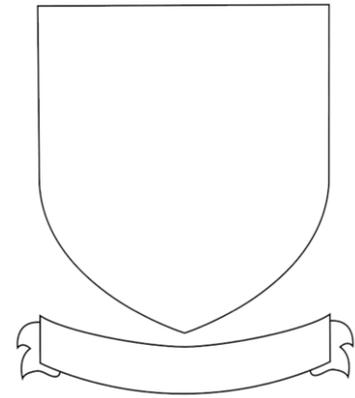
### Famille Bourgeoise

<b>Du</b>	<b>Du</b>	<b>Du</b>
<b>Du</b>	<b>Du</b>	<b>Du</b>

## Famille Bloodsun (Bon)

Les Bloodsun bon chassent les Bloodsun neutre à cause de leur race

Valeur	Savoir magie
Alignement	Bon
Dieu	Koranyos
Race	Mixte humain elf
Devise	
Couleur	Rouge blanc (Soleil rouge et blanc)
Familles seigneuriale	Famille Karkatien Famille Chaggori



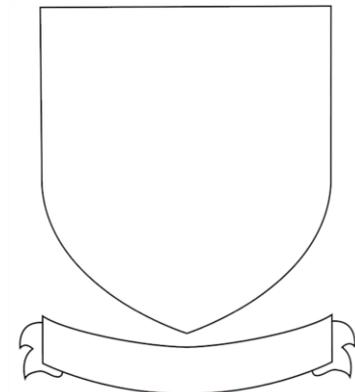
**Roi** Kierkegaard Bloodsun  
**Reine**

Prince Lazarus Bloodsun  
Princesse Ophélie Bloodsun  
Princesse Marianne Bloodsun

Duc
Duchesse
Marquis
Marquise
Conte
Comtesse
Baron
Baronne
Chevalier
Dame
Écuyer
Écuyère

## Famille Bloodsun (Neutre)

Valeur	Savoir magie
Alignement	Neutre
Dieu	Koranyos
Race	Vesper
Devise	
Couleur	Rouge et noir (Soleil rouge et noir)
Familles seigneuriale	Famille Umar



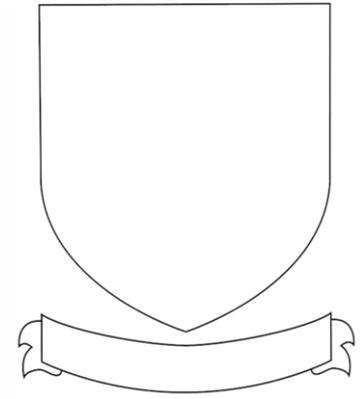
**Roi** Kamerion Bloodsun (Alpha)  
**Reine** Éléna Bloodsun (Alpha)

**Duc** Droj Bloodsun (Béta)      Monar Bloodsun (Béta)  
**Duchesse** Talrik Bloodsun (Béta)      Anna Bloodsun décédé (Béta)

Marquis
Marquise
Conte
Comtesse
Baron
Baronne
Chevalier
Dame
Écuyer
Écuyère

## Famille Umar

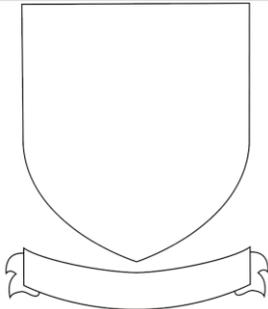
<b>Valeur</b>	Mort et manipulation
<b>Alignement</b>	Mauvais
<b>Dieu</b>	Nokth'ra et culte nécrophage
<b>Race</b>	
<b>Devise</b>	Votre heure viendra
<b>Couleur</b>	Noir blanc rouge
<b>Familles seigneuriale</b>	Famille De Gordman Famille De Sully Famille De Vanchikas



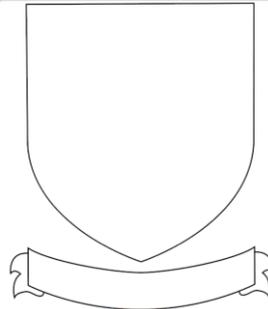
<b>Duc</b>	
<b>Duchesse</b>	
<b>Marquis</b>	Marcus Umar
<b>Marquise</b>	
<b>Comte</b>	Kirox Umar
<b>Comtesse</b>	
<b>Vicomte</b>	
<b>Vicomtesse</b>	
<b>Baron</b>	Xérès Umar
<b>Baronne</b>	
<b>Chevalier</b>	
<b>Dame</b>	
<b>Écuyer</b>	
<b>Écuyère</b>	

### Familles Vassales

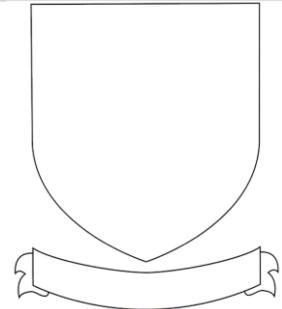
De Gordman



De Sully



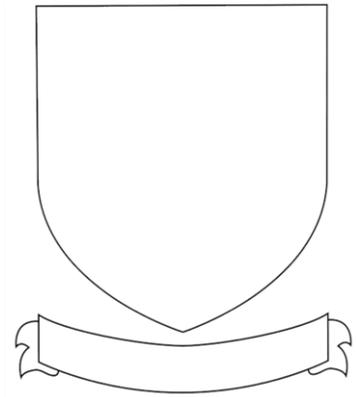
De Vanchikas



<b>Alignement</b>	Mauvais	<b>Alignement</b>	Mauvais	<b>Bon</b>	<b>Mauvais</b>
<b>Valeur</b>	La non vie	<b>Valeur</b>	Maladie	<b>Protection</b>	<b>Ténèbres</b>
<b>Dieu</b>	Nécrophage	<b>Dieu</b>	Nécrophage	<b>Banryk</b>	<b>Nokth'ra</b>
<b>Slogan</b>		<b>Slogan</b>			
<b>Couleur</b>	Noir blanc	<b>Couleur</b>	Noir rouge	<b>Vert et or</b>	<b>Blanc rouge</b>
<b>Race</b>	Orc demi-orc loup	<b>Race</b>	Orc et loup	<b>Race</b>	<b>Orc et loup</b>
<b>Famille Bourgeoise</b>					
<b>Du</b>		<b>Du</b>		<b>Du</b>	
<b>Du</b>		<b>Du</b>		<b>Du</b>	

## Famille Karkatien

<b>Valeur</b>	Savoir, magie, vie
<b>Alignement</b>	Neutre
<b>Dieu</b>	Koranyosos
<b>Race</b>	
<b>Devise</b>	Vivre pour apprendre
<b>Couleur</b>	Bleu blanc
<b>Familles seigneuriale</b>	Famille De Phelan Famille De Caddel Famille De Clairvin



**Duc**

**Duchesse**

**Marquis**

**Marquise**

**Comte**

**Comtesse**

**Vicomte**

**Vicomtesse**

**Baron**

Azurite Karkatien

**Baronne**

**Chevalier**

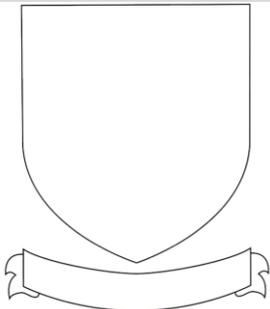
**Dame**

**Écuyer**

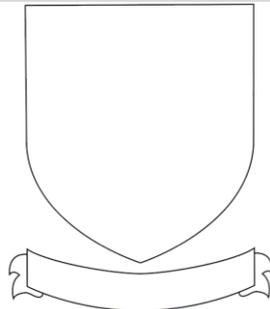
**Écuyère**

### Familles Vassales

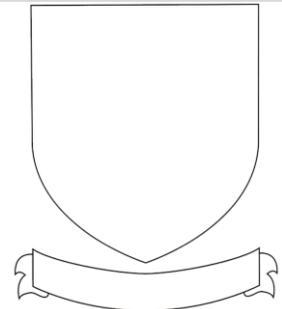
De Phelan



De Caddel



De Clairvin



<b>Alignement</b>	Neutre	<b>Alignement</b>	Neutre	<b>Bon</b>	<b>Bon</b>
<b>Valeur</b>	Magie	<b>Valeur</b>	Savoir	<b>Protection</b>	<b>Guérison</b>
<b>Dieu</b>	Koranyosos	<b>Dieu</b>	Koranyosos	<b>Banryk</b>	<b>Koranyosos</b>
<b>Slogan</b>		<b>Slogan</b>			
<b>Couleur</b>	Bleu	<b>Couleur</b>	Bleu rouge	<b>Vert et or</b>	<b>Bleu vert</b>
<b>Race</b>	Humain elf	<b>Race</b>	Humain elf	<b>Race</b>	<b>Humain elf</b>

### Famille Bourgeoise

**Du**

**Du**

**Du**

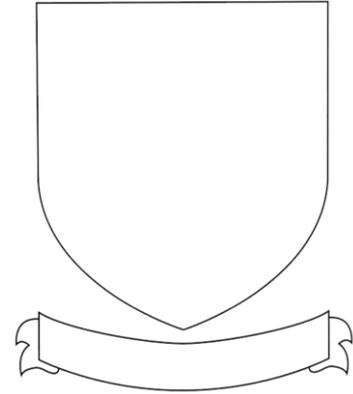
**Du**

**Du**

**Du**

## Famille Chaggori

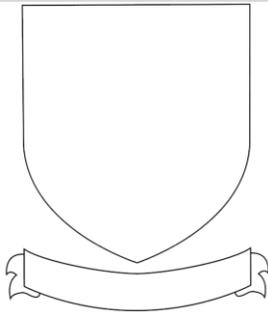
<b>Valeur</b>	Mort et magie
<b>Alignement</b>	Neutre
<b>Dieu</b>	Banryk
<b>Race</b>	
<b>Devise</b>	Mélange de Koranysos et de nécrophage
<b>Couleur</b>	Noir, blanc, bleu
<b>Familles seigneuriale</b>	Famille De Nesta Famille De Bohan Famille De Lelancy



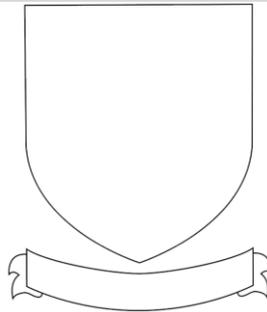
<b>Duc</b>	
<b>Duchesse</b>	
<b>Marquis</b>	
<b>Marquise</b>	
<b>Comte</b>	
<b>Comtesse</b>	
<b>Vicomte</b>	
<b>Vicomtesse</b>	
<b>Baron</b>	Kaem Chagori
<b>Baronne</b>	
<b>Chevalier</b>	
<b>Dame</b>	
<b>Écuyer</b>	
<b>Écuyère</b>	

### Familles Vassales

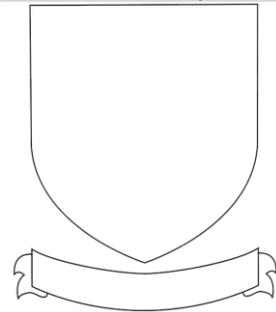
De Nesta



De Bohan



De Lelancy



<b>Alignement</b>	Mauvais	<b>Alignement</b>	Mauvais	<b>Alignement</b>	neutre
<b>Valeur</b>	Tromperie	<b>Valeur</b>	La mort	<b>Valeur</b>	Création
<b>Dieu</b>	Nokth'ra	<b>Dieu</b>	Nécrophage	<b>Dieu</b>	Koranysos
<b>Slogan</b>		<b>Slogan</b>		<b>Slogan</b>	
<b>Couleur</b>	Noir bleu	<b>Couleur</b>	Noir	<b>Couleur</b>	Blanc mauve
<b>Race</b>	Mélange orc et demi-orc	<b>Race</b>	Humain orc et demi-orc	<b>Race</b>	Humain et demi-orc

### Famille Bourgeoise

<b>Du</b>	<b>Du</b>	<b>Du</b>
<b>Du</b>	<b>Du</b>	<b>Du</b>

## Famille Drakemountain



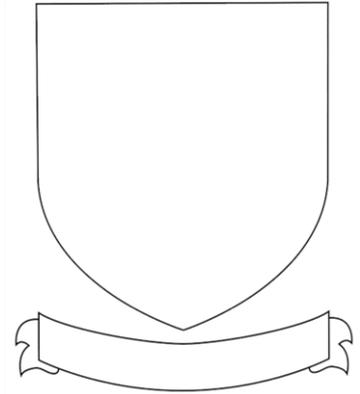
<b>Valeur</b>	Commerce, combat, savoir, force, temps, nature, courage, éléments
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Dieu</b>	Koranyos Banrik et culte du Dragon
<b>Race</b>	Humain
<b>Devise</b>	La forge de la montagne
<b>Couleur</b>	Rouge noir or (Deux dragons noir et rouge)
<b>Familles seigneuriale</b>	Famille Tyrondel Famille Madracus Famille Isandros

<b>Roi</b>	<b>Danator Drakemountain (Mort)</b>	Prince Sigvard Drakemountain
<b>Reine</b>	Roi Consort Triskéos Loyalcoeur Élhyzabeth Drakemountain	
<b>Duc Delphe</b>	Vanator Drakemountain	
<b>Duchesse</b>		
<b>Marquis Delphe</b>	Althor Drakemountain	
<b>Marquise</b>	Karel Drakemountain	
<b>Conte</b>	Thanator Drakemountain	
<b>Comtesse</b>	Élisandre Drakemountain	
<b>Baron</b>	William Drakemountain	
<b>Baronne</b>	Katarina Drakemountain	
<b>Chevalier</b>	Martial Drakemountain	Brand Drakemountain
<b>Dame</b>		
<b>Écuyer</b>		
<b>Écuyère</b>		

# LA GEOPOLITIQUE

## Famille Tyrondel

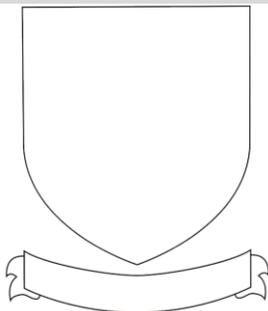
Valeur	Courage nature dragon
Alignement	Bon
Dieu	Culte du dragon
Race	
Devise	
Couleur	Noir et rouge
Familles vassale	De Liondel De Drakariel De Lydranel



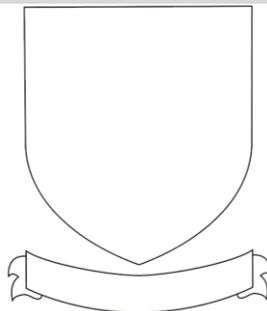
Duc
Duchesse
Marquis
Marquise
Comte
Comtesse
Vicomte
Vicomtesse
Baron
Baronne
Chevalier
Dame
Écuyer
Écuyère

### Familles Vassales

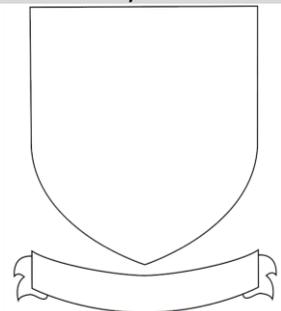
De Liondel



De Drakariel



De Lydranel



Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Courage	Valeur	Dragon	Valeur	Nature
Dieu	Banrik	Dieu	Culte du dragon	Dieu	Culte du Dragon
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Blanc et bleu	Couleur	Rouge et noir	Couleur	Vert et blanc
Membre connu					

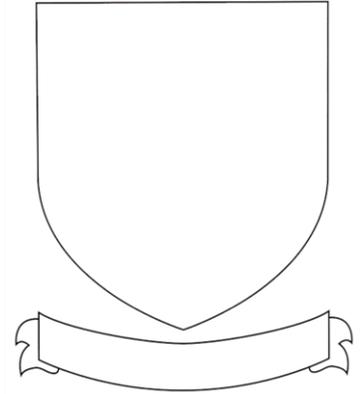
### Famille Bourgeoise

Du Mandrel	Du Danadriel	Du Midronel
Du Valandrel	Du Caladriel	Du Hataniel

## LA GEOPOLITIQUE

### Famille Madracus

<b>Valeur</b>	Force combat éléments
<b>Alignement</b>	Bon
<b>Dieu</b>	Banrik
<b>Race</b>	
<b>Devise</b>	
<b>Couleur</b>	Noir et or
<b>Familles vassale</b>	De Darcomède De Darracus De D'Alominus



**Duc**

**Duchesse**

**Marquis**

**Marquise**

**Comte**

**Comtesse**

**Vicomte**

**Vicomtesse**

**Baron**

**Baronne**

**Chevalier**

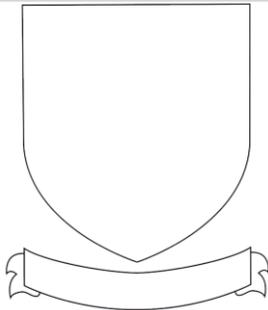
**Dame**

**Écuyer**

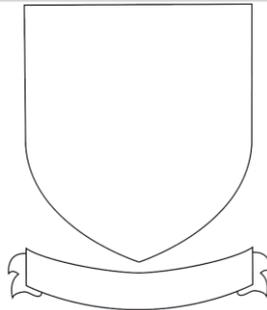
**Écuyère**

#### Familles Vassales

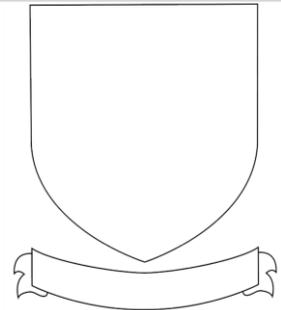
De Darcomède



De Darracus



De D'Alominus



<b>Alignement</b>	Bon	<b>Alignement</b>	Bon	<b>Alignement</b>	Bon
<b>Valeur</b>	Éléments	<b>Valeur</b>	Force	<b>Valeur</b>	Combat
<b>Dieu</b>	Culte du dragon	<b>Dieu</b>	Banryk	<b>Dieu</b>	Banryk
<b>Slogan</b>		<b>Slogan</b>		<b>Slogan</b>	
<b>Couleur</b>		<b>Couleur</b>		<b>Couleur</b>	
<b>Membre connu</b>					

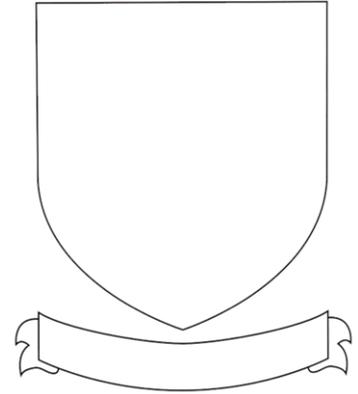
#### Famille Bourgeoise

Du Makalezar	Du Midrela	Du Madrominus
Du Honydriède	Du Midrolus	Du Macouinus

# LA GEOPOLITIQUE

## Famille Isandros

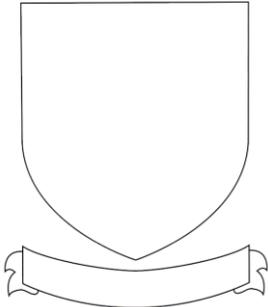
Valeur	Commerce savoir temps
Alignement	Neutre
Dieu	Koranyosos
Race	
Devise	
Couleur	Argent et rouge
Familles seigneuriale	De Negos De Magnan De Déritos



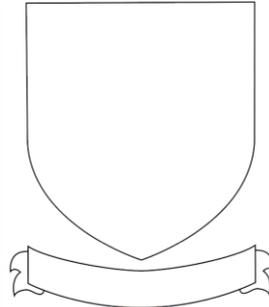
- Duc
- Duchesse
- Marquis
- Marquise
- Comte
- Comtesse
- Vicomte
- Vicomtesse
- Baron
- Baronne
- Chevalier
- Dame
- Écuyer
- Écuyère

### Familles Vassales

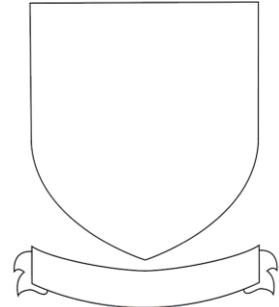
De Negos



De Magnan



De Déritos



Alignement	Neutre	Alignement	Neutre	Alignement	Neutre
Valeur	Commerce	Valeur	Savoir	Valeur	Temps
Dieu	Koranyosos	Dieu	Koranyosos	Dieu	Koranyosos
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Membre connu					

### Famille Bourgeoise

Du Melegos	Du Maginaut	Du Palandros
Du Maltéros	Du Madragan	Du Milanios

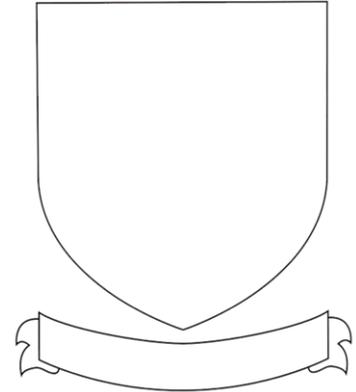
### Famille Salista

<b>Valeur</b>	Chaos Guerre désespoir
<b>Alignement</b>	Mauvaise
<b>Dieu</b>	Frakk et Nokth'ra
<b>Race</b>	Orc Demi-Orc Humain et Gobelin
<b>Devise</b>	
<b>Couleur</b>	Vert et mauve
<b>Familles seigneuriale</b>	Famille Raigia Famille Mordanis Famille Setrizok
<b>Roi</b>	<b>Karlos Salista</b>
<b>Reine</b>	
<b>Duc Delphe</b>	
<b>Duchesse</b>	Karol-Ann Salista
<b>Marquis Delphe</b>	
<b>Marquise</b>	
<b>Conte</b>	
<b>Comtesse</b>	
<b>Baron</b>	
<b>Baronne</b>	
<b>Chevalier</b>	
<b>Dame</b>	
<b>Écuyer</b>	
<b>Écuyère</b>	

## LA GEOPOLITIQUE

### Famille Raigia

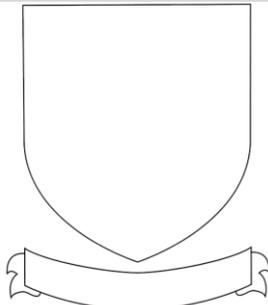
<b>Valeur</b>	Desespoir
<b>Alignement</b>	Mauvais
<b>Dieu</b>	Nokth'ra
<b>Race</b>	
<b>Devise</b>	
<b>Couleur</b>	Argent et rouge
<b>Familles seigneuriale</b>	De Sombretour De Gardefeu De Morrigan



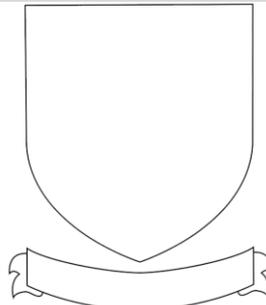
<b>Duc</b>	
<b>Duchesse</b>	
<b>Marquis</b>	
<b>Marquise</b>	
<b>Comte</b>	
<b>Comtesse</b>	
<b>Vicomte</b>	
<b>Vicomtesse</b>	
<b>Baron</b>	
<b>Baronne</b>	
<b>Chevalier</b>	
<b>Dame</b>	
<b>Écuyer</b>	
<b>Écuyère</b>	

#### Familles Vassales

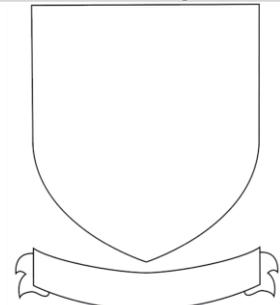
De Sombretour



De Gardefeu



De Morrigan



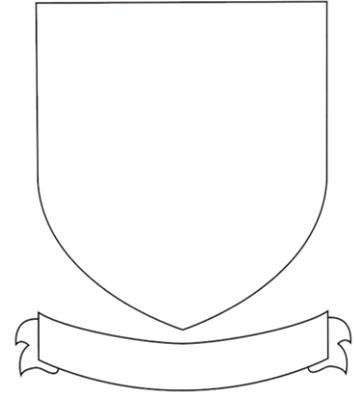
<b>Alignement</b>	Mauvais	<b>Alignement</b>	Mauvais	<b>Alignement</b>	Mauvais
<b>Valeur</b>	Chaos	<b>Valeur</b>	Chaos	<b>Valeur</b>	Chaos
<b>Dieu</b>	Frakk	<b>Dieu</b>	Frakk	<b>Dieu</b>	Frakk
<b>Slogan</b>		<b>Slogan</b>		<b>Slogan</b>	
<b>Couleur</b>		<b>Couleur</b>		<b>Couleur</b>	
<b>Race</b>	Orc +	<b>Race</b>	Orc +	<b>Race</b>	Orc +

Famille Bourgeoise

# LA GEOPOLITIQUE

## Famille Mordanis

Valeur	Chaos
Alignement	Mauvais
Dieu	Frakk
Race	
Devise	
Couleur	
Familles seigneuriale	De Faladad De Balfour De O Bray



Duc

Duchesse

Marquis

Marquise

Comte

Comtesse

Vicomte

Vicomtesse

Baron

Baronne

Chevalier

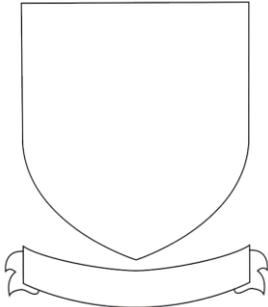
Dame

Écuyer

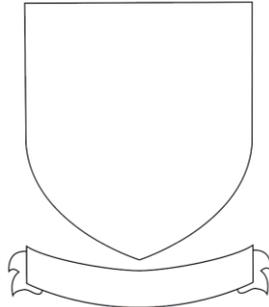
Écuyère

### Familles Vassales

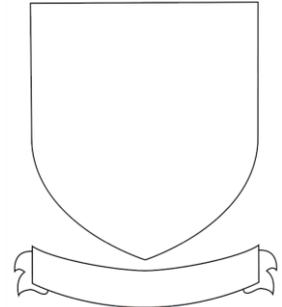
De Faladad



De Balfour



De O Bray



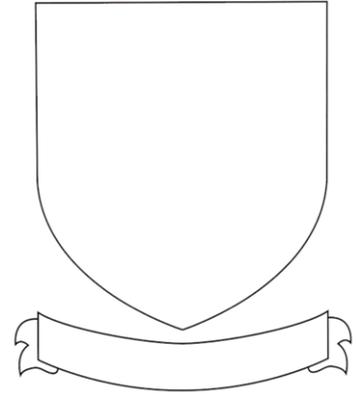
Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais
Valeur	Guerre	Valeur	Guerre	Valeur	Désespoir
Dieu	Frakk	Dieu	Frakk	Dieu	Nokth'ra
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Race	Orc	Race	Orc	Race	Orc

Famille Bourgeoise

# LA GEOPOLITIQUE

## Famille Setrizok

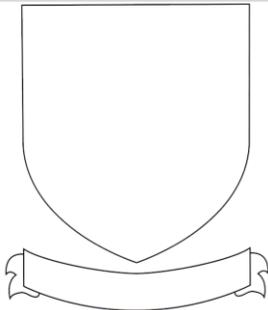
Valeur	Guerre
Alignement	Mauvais
Dieu	Frakk
Race	
Devise	
Couleur	
Familles seigneuriale	De Hautroche De Badinat De Montbord



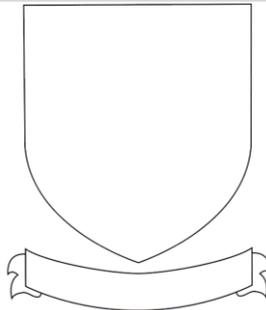
Duc
Duchesse
Marquis
Marquise
Comte
Comtesse
Vicomte
Vicomtesse
Baron
Baronne
Chevalier
Dame
Écuyer
Écuyère

### Familles Vassales

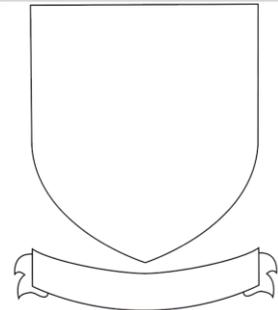
De Hautroche



De Badinat



De Montbord



Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais
Valeur	Destruction	Valeur	Guerre destruction	Valeur	Chaos
Dieu	Frakk	Dieu	Frakk	Dieu	Frakk
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Race	Orc	Race	Hobgobelins	Race	Orc
Famille Bourgeoise					

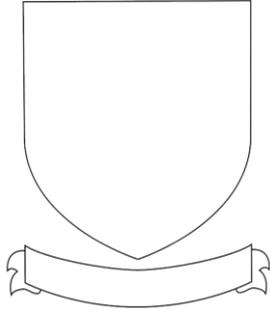
## Famille Takeda

<b>Valeur</b>	Honneur, tradition, pouvoir
<b>Alignement</b>	Neutre
<b>Dieu</b>	Culte Dragon
<b>Race</b>	Humain, Kami
<b>Devise</b>	
<b>Couleur</b>	Noir et rouge
<b>Familles seigneuriale</b>	Famille Asahina (air, Lumière) Famille Luchiban (Terre, Ombre)
<b>Empereur</b>	Kireschi Takeda
<b>Duc Delphe</b>	
<b>Duchesse</b>	
<b>Marquis Delphe</b>	
<b>Marquise</b>	
<b>Conte</b>	
<b>Comtesse</b>	
<b>Baron</b>	
<b>Baronne</b>	
<b>Chevalier</b>	
<b>Dame</b>	
<b>Écuyer</b>	
<b>Écuyère</b>	

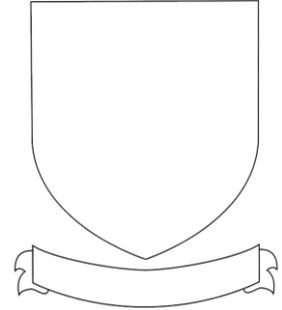
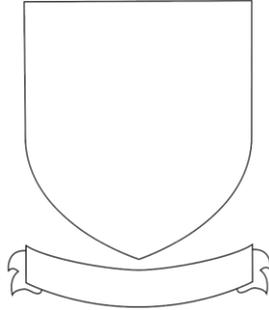
## LA GEOPOLITIQUE

### Familles Vassales

Famille Asahina (air, Lumière)



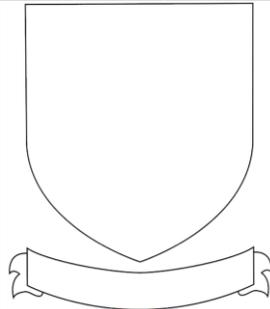
Famille Luchiban (Terre, Ombre)



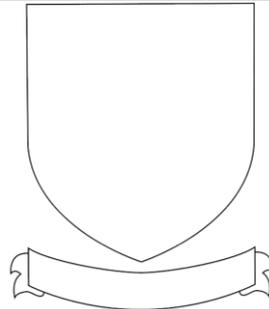
Alignement	Neutre Bon	Alignement	Mauvais	Alignement	
Valeur	Honneur tradition	Valeur	Tradition pouvoir	Valeur	
Dieu	Culte du Dragon et Néosys	Dieu	Culte du Dragon noir et Nokth,ra	Dieu	
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Blanc jaune	Couleur	Noir brun	Couleur	
Race	Humain	Race	Humain	Race	
Famille Bourgeoise					

### Familles sous -vassales

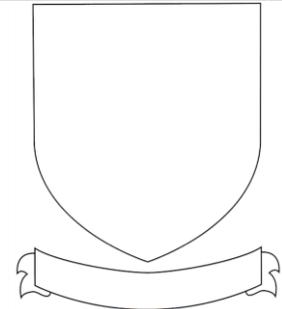
Sogen (sang-acide)



Hidan (Eau-Magma)



Tobirama (Dragon-mage)

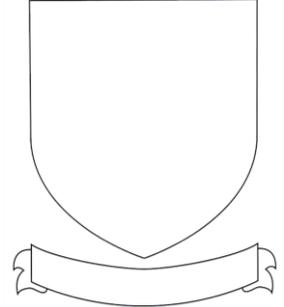
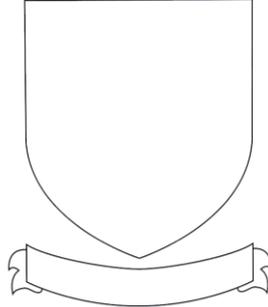
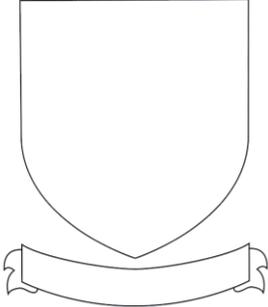


Alignement	Neutre bon	Alignement	Neutre bon	Alignement	Neutre
Valeur	Honneur	Valeur	Tradition	Valeur	Tradition
Dieu	Culte du dragon	Dieu	Culte du dragon	Dieu	Culte du dragon et art ancien
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Race	Humain	Race	Humain	Race	Humain
Famille Bourgeoise					

# LA GEOPOLITIQUE

## Familles sous -vassales

Tenno (Nécrophage-dragon)



Alignement Neutre mauvais  
 Valeur Pouvoir  
 Dieu Nécrophage et culte du dragon  
 Slogan  
 Couleur  
 Race Humain

Alignement  
 Valeur  
 Dieu  
 Slogan  
 Couleur  
 Race

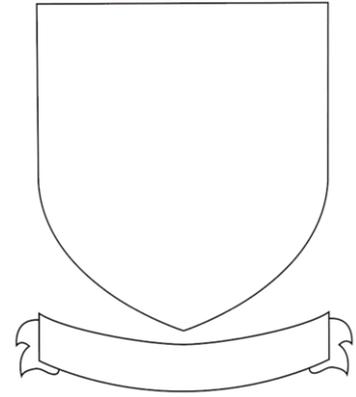
Alignement  
 Valeur  
 Dieu  
 Slogan  
 Couleur  
 Race

Famille Bourgeoise

## LA GEOPOLITIQUE

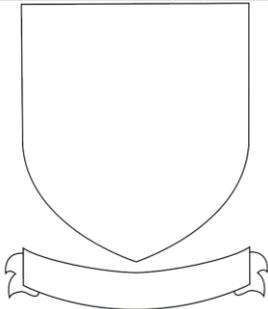
### Famille Forgol

<b>Valeur</b>	Force courage combat fête et bière
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Dieu</b>	Banryk, Baldrim, Hocknar
<b>Race</b>	Nains principalement
<b>Devise</b>	
<b>Couleur</b>	
<b>Familles seigneuriale</b>	Famille Saphyr Famille Rubis Famille Crystal
<b>Roi</b>	Hocknar Forgol (devenu Dieu)
<b>Reine</b>	Zéphérine Forgol

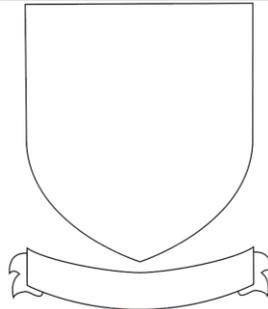


### Famille Seigneuriale

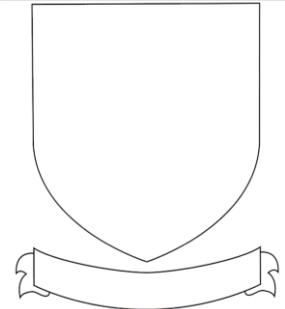
#### Famille Saphyr



#### Famille Rubis



#### Famille Crystal

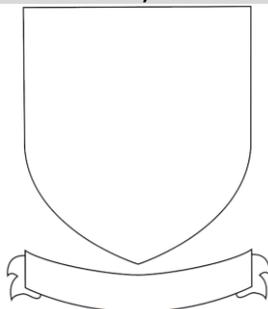


<b>Alignement</b>	Neutre	<b>Alignement</b>	Bon	<b>Alignement</b>	Neutre
<b>Valeur</b>	Forge militaire	<b>Valeur</b>	Courage combat	<b>Valeur</b>	Tradition célébration
<b>Dieu</b>	Baldrim Hocknar	<b>Dieu</b>	Banryk Baldrim	<b>Dieu</b>	Banrik Baldrim
<b>Slogan</b>		<b>Slogan</b>		<b>Slogan</b>	
<b>Couleur</b>	Bleu	<b>Couleur</b>	Rouge	<b>Couleur</b>	Vert

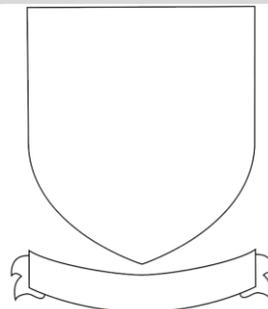
### Famille Saphyr

#### Vassal

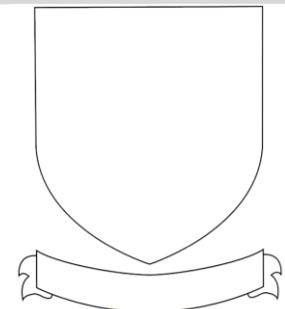
#### De Mythril



#### De l'Enclume



#### De Braise



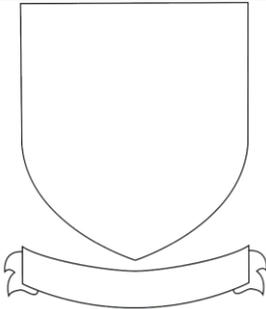
<b>Alignement</b>	Neutre	<b>Alignement</b>	Bon	<b>Alignement</b>	Neutre
<b>Valeur</b>	Forge militaire	<b>Valeur</b>	Forge tradition	<b>Valeur</b>	Puissance militaire
<b>Dieu</b>	Baldrim	<b>Dieu</b>	Baldrim	<b>Dieu</b>	Banryk
<b>Slogan</b>		<b>Slogan</b>		<b>Slogan</b>	
<b>Couleur</b>		<b>Couleur</b>	Gris foncé	<b>Couleur</b>	Rouge orange noir

## LA GEOPOLITIQUE

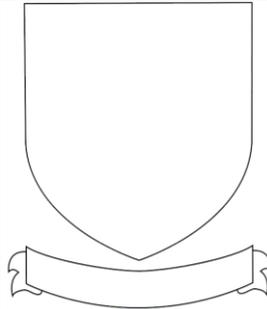
### Famille Rubis

#### Vassal

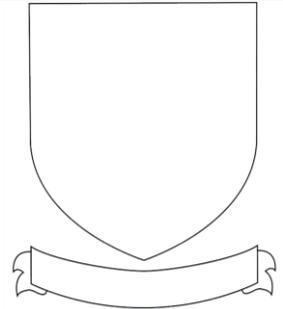
De Fer



D'Or



Du Lion

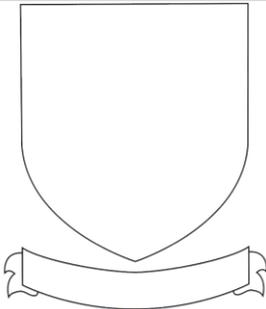


Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Courage, bravoure, ténacité	Valeur :	Valeur combat prestige	Valeur	Combat gloire bravoure
Dieu	Banryk	Dieu	Banryk Baldrim	Dieu	Banryk
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	Blanc or bleu

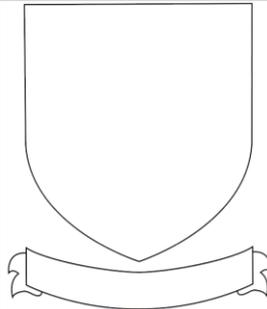
### Famille Crystal

#### Vassal

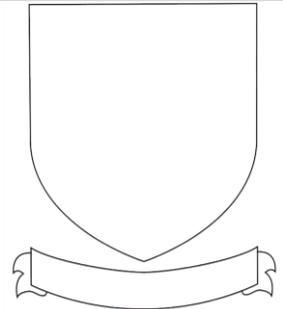
De Houblon



Du Marteau



Du Mehnir



Alignement	Neutre	Alignement	Neutre	Alignement	Neutre
Valeur	Fête confort luxure	Valeur	Devoir tradition ancêtre	Valeur	Persévérance endurance
Dieu	Banryk Baldrim, Phoebius	Dieu	Banryk Koranyos	Dieu	Banryk
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	

## LA GEOPOLITIQUE

### Famille Régnait

Roi Eldarion

Reine

Princesse Orchidée

Prince

Tous les 100 ans le Roi nomme ses 6 conseillers qui deviendront les familles nobles du Royaume Elfique pour les 100 prochaines années 3 hommes et 3 femmes

1 <sup>er</sup> conseiller	Grande Dame Elbereth Azrazendae NPC
2 <sup>ième</sup> conseiller	Grand Sieur Elros Jusea-Shyr NPC
3 <sup>ième</sup> conseiller	Grande Dame Myryel Mea-Shan NPC
4 <sup>ième</sup> conseiller	Grand Sieur Galdor Rathildar NPC
5 <sup>ième</sup> conseiller	Grande Dame Yavana Finfinborn NPC
6 <sup>ième</sup> conseiller	Grand Sieur Sindar Mira-Dirgae NPC

### Famille Noble

Azrazendae		Jusea-Shyr		Mea-Shan	
Grande Dame	Elbereth	Grande Dame		Grande Dame	Myryel
Grand Sieur	Arcadio	Grand Sieur	Elros	Grand Sieur	Bregolas
Autres		Autres		Autres	
Rathildar		Finfinborn		Mira-Dirgae	
Grande Dame	Irmarune	Grande Dame	Yavana	Grande Dame	Endaria
Grand Sieur	Gaidor	Grand Sieur	Gwindor	Grand Sieur	Sindar
Autres		Autres		Autres	

## LA GEOPOLITIQUE

### Systeme matriarcale

**Reine**

Dranays (Araignée géante d'une beauté rare)

**Roi**

Sir William (Ange noir)

**Hiérophante**

Dame Akasha (Elf noir) NPC

**Grande matrone**

NPC

**Matrone**

1<sup>ère</sup> matrone

2<sup>ème</sup> matrone

3<sup>ème</sup> matrone

4<sup>ème</sup> matrone

5<sup>ème</sup> matrone

6<sup>ème</sup> matrone

7<sup>ème</sup> matrone

Tous les males Elf Noir son des soumis aux matrones sauf exception et doivent obéir

# LA GEOPOLITIQUE

## SAYARI

ROYAUME DES ELF NOIR (4 ÉTAGES)  
LES NAINS DE HOCKNAR (2 ÉTAGES)

1<sup>er</sup> ÉTAGE ENFER

ORGUEIL

XXXXXX

2<sup>ième</sup> ÉTAGE ENFER

PARESSE

PRINCE FLEMMARD

3<sup>ième</sup> ÉTAGE ENFER

ENVIE

LÉVIATHON

4<sup>ième</sup> ÉTAGE ENFER

GOURMANDISE

PRINCE GOURMAND

5<sup>ième</sup> ÉTAGE ENFER

AVARICE

PRINCE MAMMON

6<sup>ième</sup> ÉTAGE ENFER

LUXURE

PRINCE EMAN

7<sup>ième</sup> ÉTAGE ENFER

COLÈRE

PRINCE RAMUS

LA FORGE INFERNAL

ÉTAGE DES MÉRITES

TITIVALOS, BÉLIAL, BAËL (AVOCAT DES DIABLES)

PALAIS ROYAL

SOUVERAINE KALYPSO, MEPHISTOPHELES, PRINCESSE DESIRÉE, PRINCE SAMAEAL

LE PLAN DES OMBRES

SEIGNEUR DES OMBRE GAR-HOCK

SEIGNEUR DES OMBRE GAR-HOCK

LE PLAN DES OMBRES

GRANDEUR NATURE MÉDIÉVALE FANTASTIQUE



LA RELIGION ET LES CULTES

2019

## LES DIEUX - LES ENFERS

Xxxxxxx

Xxxxxx

### LE PANTHÉON

#### LUY

		KORANYOSOS	NEOSYS	ERYSS	NOKTH'RA	FRAKK		
BANRIK	BALDRIM						PHOEBUIS	HOCKNAR
Archange Force	Archange Forge	Archange Savoir	Archange Justice	Archange Vie	Archange Mensonge	Archange Guerre	Archange Jeux	Archange Nain
Archange Combat	Archange Gemmes	Archange Art ancien	Archange Renouveau	Archange Nature	Archange Ténèbres	Archange Chaos	Archange Rêve	Archange Créatures
Archange Courage	Archange Arsenal	Archange Création Archange Hasard	Archange Loyauté Archange Astre	Archange Guérison	Archange Désespoir	Archange Destruction	Archange Réjouissance	Archange Protection
Archange Céleste	Archange Céleste	Archange Céleste	Archange Céleste	Archange Céleste	Archange Céleste	Archange Céleste	Archange Céleste	Archange Céleste
Demi- Céleste	Demi- Céleste	Demi- Céleste	Demi- Céleste	Demi- Céleste	Demi- Céleste	Demi- Céleste	Demi- Céleste	Demi- Céleste

# ERYSS

## BON



## HISTOIRE

*La quatrième enfant de Luy a embrassé les pouvoirs de nature, de guérison et de la vie. Tenue en haute estime par les peuples fondateurs, elle créa les elfes afin de pouvoir la création de Luy des plus beaux êtres. Munie de sa beauté et de sa compassion elle parvint au début à contenir les dommages causés par son aîné Frakk à cette Sayari naissante.*

*L'ascension de Frakk vers le mont Tablier la poussa alors dans ces derniers retranchements. Pour le combattre, elle s'associera avec sa sœur Néosys afin de déjouer les plans machiavéliques de son frère et ainsi accéder elle aussi au Panthéon à titre de Divinité à part entière. Son clergé est représenté partout dans le monde mais particulièrement dans la grande cathédrale ancestrale elfique se trouvant à la Source. Demeure Sayarienne d'Éryss. Les vieux elfes sont les seuls à pouvoir y pénétrer pour finir leur jour en compagnie de la déesse et de son jardin paradisiaque.*

### NATURE

Réveil et endort la nature à chaque automne et à chaque printemps  
Protège, Conserve et défend la faune et la flore des dangers.  
Demande ces droits à la nature avant de commettre l'acte.  
Rend à la nature les biens prit.

### GUÉRISON

La santé et le bien être des gens lui tiennent à cœur c'est pourquoi le suivant d'Eryss choisira de guérir dans la mesure de ses convictions le plus de gens possible  
S'il peut l'éviter le suivant d'Eryss fera tout pour ne pas donner la mort.

### VIE

Lors d'un combat il priorisera de neutralisé son adversaire plutôt que de le tuer  
La création de la vie fera partie de son être. Celui-ci fera tout pour aider à cette création  
Chasse la non-vie. S'il doit laisser la mort agir ce n'est que pour mieux honorer la vie

<b>NIVEAU 1</b>	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédition Guérison Mineure	Enchevêtrement Bénédition Vitale
<b>NIVEAU 2</b>	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Aide	Guérison Efficace Délivrance De La Malédiction
<b>NIVEAU 3</b>	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Guérison Spontanée	Libération Immobilisation
<b>NIVEAU 4</b>	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Aveusursi	Mur D'épines De Ronce Ordre Compulsif
<b>NIVEAU 5</b>	Purification De L'eau Et De La nourriture Coup Assommant	Lumière Continue Guérison Modérée	Sanctuaire v Cercle De Guérison D'Éryss
<b>NIVEAU 6</b>	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Tentacules Mère	Régénération Transport Végétal
<b>NIVEAU 7</b>	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Nourriture Guérison De L'expert	Restauration Lance De Bambou
<b>NIVEAU 8</b>	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel De L'avatar Guérison Maîtresse	Mur De Sérénité Résurrection

# BANRYK

## BON



## HISTOIRE

*Premier nain du clan Forgol à être devenu un héros. Il accepta malgré ce que le conseil des nains avait décidé de conduire son armée défendre ce qui restait d'elfe et d'humain contre toute la main rouge réunis pour le siège de l'oasis de Sangsoleil. Pour y arriver, il accomplit un miracle en bâtissant les sept cités de Sangsoleil en une seule nuit; ensuite Il affronta seul le général ennemi dans un combat titanesque qu'il remporta, laissant la main rouge défaite. Sa force, son courage et son combat furent reconnus par Luy et il accéda ainsi au Panthéon. Son clergé se retrouve sur tous les champs de bataille.*

### FORCE

Prime sur la force et désire faire le plus de dégât du premier coup  
Doit faire preuve de force et l'utiliser en tout temps  
Refuser une épreuve de force le plongerait dans le déshonneur  
S'entraîne pour maintenir sa force  
Perdre sa force ou perdre une épreuve de force serait la pire chose qu'il pourrait subir

### COURAGE

Son courage le pousse à ne rien craindre et a toujours affronter ses peurs  
Fuir un combat serait le pire acte de lâcheté et serait indigne de lui  
Ne cherche pas la mort pour autant se servira de sa logique pour affronter ses adversaires, si il doit partir pour sauver sa vie il reviendra avec ses troupes rapidement  
N'abandonnera jamais un allié derrière lui

### COMBAT

Préfère le combat physique plutôt que magique  
Si un combat s'annonce, il voudra faire acte de présence et y prouver sa force et son courage  
Si il perçoit qu'un combat n'est pas une cause juste à ses yeux il ne se sentira pas obligé d'y prendre part  
Qu'il soit prêtre, guerrier, paladin ou autre un suivant de Banryk voudra absolument être en première ligne sur le front ce qui peut causer quelques problèmes s'ils sont très nombreux  
S'il le peut, il ne refusera jamais un duel

<b>NIVEAU 1</b>	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédictio Courage	Force Souffle De Banryk
<b>NIVEAU 2</b>	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Provocation	Frappe De Banryk Expertise Du Combat
<b>NIVEAU 3</b>	Épuration De L'eau Et De La nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Bravoure De Banryk	Enchantement D'arme Riposte
<b>NIVEAU 4</b>	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Transmutation	Missile De Force Globe D'invulnérabilité Mineur
<b>NIVEAU 5</b>	Purification De L'eau Et De la nourriture Coup Assommant	Lumière Continue Appel Du Guerrier	Coquille Anti-Chaos Charge De Banryk
<b>NIVEAU 6</b>	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Mur De Force	Globe D'invulnérabilité Majeur Bravoure Du Lion
<b>NIVEAU 7</b>	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Nourriture Onde De Choc	Missile De Force Supérieur Champion De Banryk
<b>NIVEAU 8</b>	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel De L'avatar Arène De Banryk	Globe D'invulnérabilité suprême Cercle De Courage De Banryk

# NÉOSYS

## BON



## HISTOIRE

*Deuxième enfant de Luy. Elle fut déclarée inquisitrice de Sayari par Luy, C'est à elle que revint le dur fardeau de juger Frakk pour ces actes répréhensibles. Elle le condamna à la destruction de son enveloppe Sayarienne, ce qui fut fait. Elle peuplera Sayari à son image en y implantant la race humaine partout ou Frakk avait ses pénates afin de leur apporter justice et loyauté. Néosys enseignait à ces premiers humains comment vivre en société et en démocratie. Plusieurs siècles s'écoulèrent et les sociétés se suivait en se renouvelant toujours. La grande prêtresse Ophélie Crowley réforma la doctrine de Néosys en lui proposant de nouvelles valeurs a incarnée. Son clergé est présent dans tous les tribunaux des grandes villes du monde.*

## JUSTICE

Se doit de faire respecter les lois en place. Il est juge des sentences.  
Est souvent Garde ou Milice ou Justicier.  
Conseil de Juge. Rend tout égal entre chaque. Ne permet aucune injustice.  
Prend au riche pour donner au pauvre et inversement.

## LOYAUTÉ

Doit être Loyal en tout temps envers ses supérieurs religieux, noble ou autre.  
Se doit d'être honnête en tout temps. Ne tolère pas la triche.  
N'aime pas utiliser de toxicologie.

## ESPOIR

*Ne doit jamais se laisser abattre par les aléas de la vie, est de nature très positive  
L'espoir est une source du Bonheur  
Un criminel peut toujours être réformer*

## ASTRE

*Lune, Soleil, étoiles et leur cycle d'influence sur Sayari*

<b>NIVEAU 1</b>	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures Bénédiction	Duel En Règle Connaissance De La Loi	<b>Optimisme</b> Lumière Du Soleil
<b>NIVEAU 2</b>	Foi Guérison Légère Transfert Mystique	Détection Des Mensonges <b>Conviction</b>	Arme Du Juste Énergie Solaire De Guérison
<b>NIVEAU 3</b>	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Lance De La Justice <b>Allié de Fortune</b>	Serment Guérison Lunaire
<b>NIVEAU 4</b>	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement Remède	Ordre Compulsif Loyauté Dirigée	<b>Juste Cause</b> Pluie Astrale
<b>NIVEAU 5</b>	Purification De L'eau Et De La Nourriture Coup Assommant	Lumière Continuelle Cercle D'exécution Force Du Champion	<b>Ténacité</b> Rayon Solaire
<b>NIVEAU 6</b>	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures Serment Du Fidèle	Conséquence Le Gardien	Énergie Lunaire De Guérison <b>Épiphanie</b>
<b>NIVEAU 7</b>	Confession Faveur Religieuse Purification Eau Et Nourriture	Pardon De Néosys Dissipation Du Mal	Vérité Vraie Mur Solaire
<b>NIVEAU 8</b>	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux Appel De L'avatar	Réincarnation Rayon De Vie	Inspiration Divine <b>Balise d'Espoir</b>

# KORANYSOS

## NEUTRE



## HISTOIRE

*Luy étant une entité cosmique, créa de toute pièce Sayari et pour y arriver il utilisa beaucoup des énergies présente dans le cosmos et les façonna en un tableau presque parfait. Ces énergies confiner dans la terre continue d'influencer les forces en présence. L'influence de la magie sur Sayari est considérable et au tout début n'était pas représenté au Panthéon. Quelques siècles après l'ascension des enfants de Luy. Un jour, sans savoir pourquoi cette force décida de se manifester aux autres dieux. Il prit la forme d'un œil afin de pouvoir observer du haut des cieux le destin de ces nouvelles créations que sont les races primordiales de Sayari. Il fut désigné par Luy en 418 comme Gardien des portes du Panthéon céleste. Son clergé est composé en grande partie d'ordre de magie cherchant par-dessus tous les savoirs encore cachés de par Sayari. Une partie minoritaire du clergé pratique la prêtrise et crois que l'arcane c'est Divin.*

## ART

Art ancien. Toute forme de magie est une source d'intérêt.  
Fera respecter les droits de l'art arcane.  
Veux tout savoir sur l'art arcane.

## HAZARD

Fait souvent partie des Conseils magiques, des guildes ou autres regroupements de magie.  
PAROLES DE KORANYSOS: « Le Hazard fait toujours bien les choses.»

## SAVOIR

Protège tous lieux de savoir.  
A une passion pour l'apprentissage et la connaissance  
Conserve, protège et respecte énormément les savoir ancien, les artefacts et autre objet de savoir.  
Propage les apprentissages.

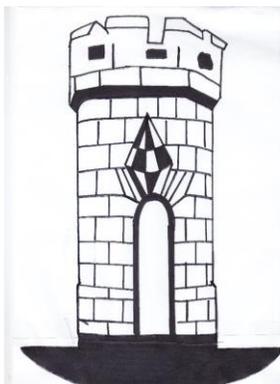
## CRÉATION

Protège la création. Adore créer. (Alchimie, Herboristerie,)  
Sont souvent de très bon maitre alchimiste, herboriste, etc.  
Favorise grandement tout ce qui amène à la création.  
Fera tout pour défaire les plans menant à la destruction.

<b>NIVEAU 1</b>	Détection De La Magie	Location D'objet Mineur	Statut
	Guérison Des Éraflures Bénédiction	Connaissance Du Sens Morale	Chanceux
<b>NIVEAU 2</b>	Foi	Détection Des Pièges	Augure
	Guérison Légère Transfert Mystique	Bâton Magique	Effet Hasardeux
<b>NIVEAU 3</b>	Épuration De L'eau Et De La Nourriture	Sanctification	Parchemin Du Savoir
	Résistance Froid / Chaud	Enchantement D'armes	Attaque Hasardeuse
<b>NIVEAU 4</b>	Guérison Superficielle	Sieste	Préservation Des Savoirs
	Liberté De Mouvement Remède	Localisation D'objet	Esquive Chanceuse
<b>NIVEAU 5</b>	Purification De L'eau Et De La Nourriture	Trou De Mana	Bouclier De La Création
	Coup Assommant	Brume Mystique	Attaque Chanceuse
<b>NIVEAU 6</b>	Cercle De Prêtre	Copie	Le Secrets Anciens
	Guérison Des Blessures Serment Du Fidèle	Clone	Clone Hasardeux
<b>NIVEAU 7</b>	Confession	Localisation D'objet Majeur	Création D'un Puit Victorieux
	Faveur Religieuse Purification Eau Et Nourriture	Sans Nom	
<b>NIVEAU 8</b>	Guérison Des Plaies	Effet Assuré	Appel Des Anciens
	Artefact Des Dieux Appel De L'avatar	Œil De Koranyosos	Dernière Chance

# BALDRYM

## NEUTRE



## HISTOIRE

*Petit-fils de Banryk, Baldrym suivit les pas de son illustre grand-père et devint rapidement un des plus hauts prêtres du clergé, jusqu'au jour où il fut nommé le grand lion Blanc. Forgeron de renom, il fut envoyé dans une mission périlleuse pour fonder une colonie outremer, colonie oubliée longtemps par les pouvoirs en place et qui devint par la suite le royaume de Kyrell que l'on connaît aujourd'hui. Toujours à sa forge. Il affronta à Kyrell en 412 la liche Mortemeur et perdit la hache de Banryk. En 414 il construisit une immense baliste et prouva à Luy qu'il méritait son siège à la grande table du Panthéon en s'auto-propulsant sur le carreau de baliste jusqu'au Panthéon afin de négocier son ascension. Depuis ce jour, les forges célestes ont été mis à sa disposition et il en est le maître. On raconte que subsiste sur Sayari quelques objets forger par Baldrym le maître des forges Céleste.*

## FORGE

Doit connaître la métallurgie et faire tout pour en améliorer sa connaissance  
La création et la réparation de l'équipement est une priorité commençant par soi-même  
Maintenir un feu suffisamment chaud à la forge est important  
Sera souvent de grand forgeron

## ARSENAL

Être armé et amuré est d'une grande importance  
Aimera posséder un inventaire d'arme et d'armure.  
Adore les armes de siège

## MÉTAUX & GEMME

Doit protéger tout lieu d'extraction  
Doit garder un large inventaire de pierres et métaux  
Doit connaître le plus grand nombre de Métaux et effet possible  
Doit connaître le plus grand nombre de Gemme et effet possible  
Souvent extracteur

<b>NIVEAU 1</b>	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédition Alliage	Ressource Moindre Obus
<b>NIVEAU 2</b>	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Connaissance Du Matériel	Appel De L'arsenal Mineur Obus Perçant
<b>NIVEAU 3</b>	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Rejet Des Impuretés	Enclume Métal À Blanc
<b>NIVEAU 4</b>	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Maître De Forge	Appel De L'arsenal Modéré Corps De Métal
<b>NIVEAU 5</b>	Purification De L'eau Et De La Nourriture Coup Assommant	Lumière Continuelle Métal Tordu	Pluie De Tison Ardent Arme Enclume
<b>NIVEAU 6</b>	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Appel De L'arsenal Majeur	Sertissages Enchantement De Pierre
<b>NIVEAU 7</b>	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Nourriture Gemme De Vison	Travail Du Gemme Mur De Diamant
<b>NIVEAU 8</b>	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel De L'avatar Appel De L'arsenal Suprême	Désassemblage État De Fonderie

# PHOEBIUS

## NEUTRE



## HISTOIRE

*Fondateur qui a renié ses origines afin d'obtenir plus de puissance. Suite à un rêve et à un jeu; il réussit à tromper la reine Balade et parvint à dérober la combinaison de la voûte ou était caché le trésor. Le voleur de métier qu'il était, déroba le sablier du temps et en fit un usage pervers. Sa passion pour le jeu le poussa à faire des actes horribles, avec les pouvoirs du sablier, il instaura les grands jeux et trichait toujours afin de gagner. En 412 il fit irruption dans la colonie de Kyrell et se mit tout de suite à manipuler les gens pour les pousser à abandonner leur neutralité.*

*Il y parvint presque mais fut battu à son propre jeu par les habitants de cette colonie. Ayant perdu ces pouvoirs du hasard au dépend de Koranyos il se rabattit sur les réjouissances et transforma sa philosophie, maintenant il ne voulait plus contrôler un domaine aussi volatile que le hasard, il voulait simplement profiter du fait qu'il peut à tout moment déclencher une fête et s'amuser*

## JEUX

Doit toujours accepter une invitation à jouer un jeu  
Le jeu est une compétition et se doit être gagner  
Doit dans la mesure du possible le prêtre doit essayer de nouveau jeu

## RÊVE

Le rêve est nécessaire pour vivre.  
Les rêves révèlent la vraie nature des gens.

## RÉJOUISSANCE

Il y a toujours une occasion pour se réjouir  
Les jours de réjouissance sont sacrés  
Les réjouissances sont toujours accompagnées de rituel alcooliser

<b>NIVEAU 1</b>	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédition Tricherie Subtile	Danse Incontrôlable Jour De Rêve
<b>NIVEAU 2</b>	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Rire Du Fou	Migraine Chant Obsessif
<b>NIVEAU 3</b>	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Jouer!	Objet De Rêve Vague De Joie
<b>NIVEAU 4</b>	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Grimace Du Fou	Performance Tricheur Née
<b>NIVEAU 5</b>	Purification De L'eau Et De La Nourriture Coup Assommant	Lumière Continue Discours Enivrant	Sommeil Troublé Serment Du Joueur
<b>NIVEAU 6</b>	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Mime	Rêve Régénérateur Pluie De Dés
<b>NIVEAU 7</b>	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Mime Festin De La Victoire	Insomnie Plateau De Jeu
<b>NIVEAU 8</b>	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel De L'avatar Rire Mortel	Cauchemar Animé Grand Jeu

# NOKH'TRA

## MAUVAIS



## HISTOIRE

*Troisième enfant de Luy. À la première mort de son grand frère Frakk, elle tomba dans une profonde mélancolie et s'enferma dans le royaume des ombres afin de cacher sa peine d'avoir perdu son frère. Elle qui comme ses congénères devait se créer une race d'être descendant d'eux. Elle est la mère de tous les elfes noirs qui furent créés des larmes qu'elle versa pour l'éternité. Dans les ténèbres les plus sombres de Sayari vous y trouverez des temples complètement dédiés à la mère araignée, c'est sous cette forme qu'elle a décidé de parcourir la noirceur du monde et de se repaître du désespoir de ses victimes pour nourrir le sien.*

## MENSONGE

Faire croire à leurs mensonges est leur priorité  
Ils mentent à n'importe qui n'importe quand  
Passé maître dans la manipulation des informations et des gens  
Font tout pour détruire les sources qui découvrent la vérité.

## DÉSÉSPOIR

Se ressourcent à, même le désespoir autour d'eux  
Propagent le désespoir à la moindre occasion  
Il y a peu d'espoir possible autour.  
Feraient tout pour conduire au désespoir ou à la perte des gens autour d'eux

## TÉNÈBRES

Les plus fanatiques détruiront toute lumière, feu ou torche  
Préfèrent de beaucoup la noirceur  
Sont à l'aise dans les ténèbres  
Se sentent morose dans la lumière  
Éviteront la lumière le plus possible

<b>NIVEAU 1</b>	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédiction Noirceur	Émotions Persuasion
<b>NIVEAU 2</b>	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Aveuglement	Trahison Forcer Toile D'araignée
<b>NIVEAU 3</b>	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Vague De Désespoir	Mutilation Alignement Ombragé
<b>NIVEAU 4</b>	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Mémoire Du Passé	Menteur Averti Morsure De L'araignée
<b>NIVEAU 5</b>	Purification De L'eau Et De La Nourriture Coup Assommant	Lumière Continuelle Veuve Noire	Enchantement Des Souterrains Douleurs Des Ténèbres
<b>NIVEAU 6</b>	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Situation Mortelle	Lame Empoisonnée Aide De L'ombre
<b>NIVEAU 7</b>	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Nourriture Invasion Des Sous-Sols	Menteur Née Servant Sombre
<b>NIVEAU 8</b>	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel De L'avatar Nourriture En Cocon	Souffrance De L'ombre Transformation : Drider

# HOCKNAR

## MAUVAIS

## HISTOIRE

*Neveu du dieu Baldrym, ce magicien protecteur affronta Willem le dragonnier qui voulait s'emparer du portfolio de la protection et le vainquit. La famille Horacio à ensuite pousser celui-ci à tenter sa chance auprès du peuple nain des profondeurs. Chance qui fera de lui la seule entité reconnus chez ces nains maudit par les ténèbres. La Famille Horacio lui offre le portfolio des créatures. Et complète ainsi sa puissance divine mais Hocknar n'était pas au bout de ses peines, avant de devenir un dieu, il dut gagner sa place au Panthéon en affrontant Frakk, Nok'tra et Mortemeur. Ce qui fut accomplis il perdit contre Frakk dans un grand combat à Kyrell, il eut le dessus sur Nok'tra et Mortemeur. Luy reconnut sa puissance et il en fit un dieu à part entière. Hocknar rejoint ainsi sa famille d'illustre dieu.*

## NAIN

Les nains sont la race des dieux et le croit fermement  
La race naine entière mérite mieux  
La bière est maintenant signe de religion

## CRÉATURES

Les créatures et leurs attributs nous montre la voie à suivre.  
Toute créatures mérite de vivre et ce sans être chassés à vue.  
Les monstres n'ont pas choisi d'être des monstres et mérite le respect

## PROTECTION

Toute les chose de valeur doivent être protégé  
Les lieux importants mérite protection  
Ne doit pas refuser la protection du clergé à aucune créatures

<b>NIVEAU 1</b>	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédictio Armure Naine	Difformation Pioche Naine
<b>NIVEAU 2</b>	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Folie Du Nain	Communication Avec Les Creatures Soif Du Nain
<b>NIVEAU 3</b>	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Armure D'Hocknar	Morsure Du Basilik Extraction Naine
<b>NIVEAU 4</b>	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Bouclier D'Hocknar	Morsure De La Chimère Beuverie
<b>NIVEAU 5</b>	Purification De L'eau Et De La Nourriture Coup Assommant	Lumière Continue Prison Du Prince	Contrôle Des Créatures Forge Naine
<b>NIVEAU 6</b>	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Armure Forgol	Pattes Puissantes Nanisme
<b>NIVEAU 7</b>	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Nourriture Mur De Mytril	Contrôle Des Créature Avancé Nain Des Ombres
<b>NIVEAU 8</b>	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel De L'avatar Protection Extra-Planaires	Invocation De Créature Tombeau D'Hocknar

# FRAKK

## MAUVAIS



## HISTOIRE

*Premier né d'une famille de quatre, il fut le premier à accomplir toutes les étapes enseigner au M.Y.A.L.A. pour devenir un dieu. Frakk a toujours été porteur de cette méchanceté et de cette violence. À une époque moins glorieuse pour lui il décida d'affronter son père en combat singulier et bien sûr malgré toute sa puissance il perdit contre un des deux titans de ce monde. L'explosion de son enveloppe corporelle tua aussi le titan. Luy qui contre toute attente aimait son fils, permit à ses trois sœurs de le ramener à la vie. Depuis ce jour le M.Y.A.L.A. transmettait maintenant chaotiquement toutes les informations. Frakk était, et est encore considéré comme le plus puissant des dieux. Son influence sur Sayari s'accroît avec chaque nouvelle guerre. Le clergé est souvent désorganisé et peu de chapelle reste debout assez longtemps. Pour parvenir à leur fin, les plus grands prêtres, arrivent souvent à s'immiscer et à se fondre dans la masse afin de pervertir les organisations les plus respectables de ce monde afin d'y semer les graines du chaos.*

## DESTRUCTION

Voulant honorer la destruction il ira jusqu'à construire afin de pouvoir mieux détruire  
Se sent chez lui dans les ruines et les décombres  
Rebâtit après une destruction pour pouvoir détruire à nouveau.  
La civilisation ordonnée le pousse à vouloir la détruire

## CHAOS

Propage le chaos partout.  
N'auront aucune structure autre que celle qui mène au chaos  
Peuvent changer continuellement leurs plans si c'est pour les rendre encore plus chaotique.  
Se nourrir du chaos et de tout ce qui en produits

## GUERRE

Essayera par tous les moyens d'engendrer la guerre  
Veux faire le plus de conflit possible.  
Voudras participer à plus de guerre possible.  
Règlera tout conflit d'une seule manière, la guerre  
N'aime pas garder de survivant, à la guerre amis ou ennemi blesser sont une nuisance

<b>NIVEAU 1</b>	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédiction Chaos Mineur	Blessure Mineur Croc-En-Jambe
<b>NIVEAU 2</b>	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Pouvoir De Guerre	Blessure Légère Aura De Confusion
<b>NIVEAU 3</b>	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Main De La Guerre	Nuage Puant L'esprit Du Chaos
<b>NIVEAU 4</b>	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Blessure Modérée	Lancier De Guerre Aura De Peur
<b>NIVEAU 5</b>	Purification De L'eau Et De La Nourriture Coup Assommant	Lumière Continue Force Du Champion	Mur De Chaos Tambours De Guerre
<b>NIVEAU 6</b>	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Chaos Majeur	Démantèlement Seigneur De Guerre
<b>NIVEAU 7</b>	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Nourriture Blessure Sévère	Cercle De Blessure Grenadier De L'enfer
<b>NIVEAU 8</b>	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel De L'avatar Destruction De Frakk	Zone D'anarchie Lance De Destruction

## LA HIÉRARCHIE DES ENFERS

<b>LA HIÉRARCHIE DES ENFERS</b>			
<b>Méhistophélès</b>	<b>La souveraine Kalypso</b>		<b>Titivalos</b>
	<b>General Satanos</b>		
	<b>Les 7 seigneurs Infernos (Diable)</b> Flemmard, Leviathon, Gourmand, Mammon, Ramus, , Eman		
	<b>Les Démons majeurs</b> Désirée, , Baël , Plethor		
	<b>Les Démons mineurs (né enfer)</b> Astaroth, Azazel, Doué , Fyro,		
	<b>Les Cambions</b>		
<b>Les Imps</b>		<b>Les Manes</b>	<b>Les demi-cambions</b>

# SATANOS

## MAUVAIS



## HISTOIRE

*Le titre de Satanos revient toujours à un diable ayant mérité son prestige infernal par ces faits d'armes ou politique. Le seigneur Satanos doit obéissance à la reine Calypso. Ce titre vient accompagner d'incommensurable pouvoirs donner par la substance de l'enfer elle-même. Son devoir est de protéger l'enfer contre toute intrusion angélique. Le seigneur Infernal apprécie beaucoup tous les plaisirs interdit. Il s'adonne à la manipulation, la perversion et la souffrance, et par-dessus tout la Luxure. Les démons et Diable sous ces ordres lui sont complètement soumis et obéiront à tous ces commandements. Le plus grand devoir du clergé est de s'assurer que les âmes damnées envoyer en enfer purge bien leur peine éternelle. La Basilique infernal est située aux derniers étages de l'enfer. C'est l'endroit où Méphistophélès l'Original réside.*

### Manipulation

Il faut manipuler les gens afin de bien leur faire comprendre qu'il ne maîtrise rien  
Toutes personne à son prix afin de parvenir à nos fins

### Souffrance

La souffrance est mère de vérité.  
La souffrance permet l'asservissement  
La souffrance est libératrice

### Luxure

Il ne faut jamais rien se refuser pour se détendre  
Faire opulence de ses richesses afin d'être reconnus comme une élite

<b>NIVEAU 1</b>	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédition Confusion	Peau De Cambion Face Du Diablotin
<b>NIVEAU 2</b>	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Jet D'acide	Déphasage Infernal Malédiction De L'enfer
<b>NIVEAU 3</b>	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Arme Infernal	Aura De Peur Bouillonnement Sanguin
<b>NIVEAU 4</b>	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Suggestion	Trou De Mémoire Pluie D'acide
<b>NIVEAU 5</b>	Purification De L'eau Et De La Nourriture Coup Assommant	Lumière Continue Chaos Majeur	Éthique Inversée Brulure Des Ténèbres
<b>NIVEAU 6</b>	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Aura De Braise	Jet De Braise Zone De Terreur
<b>NIVEAU 7</b>	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Nourriture Vapeur Des Enfers	Sphère De Destruction Toucher De La Succube
<b>NIVEAU 8</b>	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel De L'avatar Les Portes De L'enfer	Transformation : Déchus Âme Piégée

### CULTE DES NÉCROPHAGES

#### MAUVAIS



#### HISTOIRE

*De tous les temps il y a eu des gens pour pleurer et ensevelir nos chers disparu, cependant plusieurs croyances, de par le monde attributs une puissance surnaturel aux morts. C'est ainsi que secrètement de petites sociétés naissèrent de par le monde et utilisait les pouvoirs nécrotiques afin d'invoquer de sombre créatures servant leur dessin maléfiques.*

*Le tout premier Nécromancien de Sayari fut le général Mortemeur qui travaillait pour la main rouge il parvint à vaincre le général Satanos dans un duel de magie. Il découvrit ensuite comment devenir une liche .Le culte des nécrophages se répandit jusqu'au plus haute instances des Royaume de Sayari .La Magie noire ou nécromancie, est maintenant proscrite dans le pays de Zaryzad suite à la découverte d'un mage noir en leur terres. Beaucoup de nouveau cultiste sont issus de l'ancienne religion mortemeurienne. Ces nouveaux nécrophages ont de sombres projet pour le culte.*

<b>NIVEAU 1</b>	Détection Des Morts-Vivants	Divine Renaissance	Toucher Cadavérique
<b>NIVEAU 2</b>	Animation Des Morts	Transfert Négatif	<b>Drain de mort</b>
<b>NIVEAU 3</b>	Drain Organique	Parler Avec Les Morts	<b>Défenseur mort</b>
<b>NIVEAU 4</b>	Toucher De La Goule	Sacrifice Vital	Animation De La Goule
<b>NIVEAU 5</b>	Transfert Négatif Avancé	Malédiction	Domination Mentale
<b>NIVEAU 6</b>	Drain De Vie	Transmutation Forcée	Animation Des Guerriers Morts

## CULTES DÉMONIQUE

### MAUVAIS



### HISTOIRE

*Les personnes dédiées à ce culte croient que tous les démons sont bons pour Sayari et tentent par tout le moyen des invoquer afin d'utiliser leur puissance ou leur connaissance des plans extérieurs. Les entités infernales sont aussi de bons catalyseurs des esprits. Les shamans invoquent les démons et autres diables. La servitude infernale est souvent accompagnée de dure souffrance. Peu nombreux de part le monde ils acquièrent rapidement de haut échelon.*

<b>NIVEAU 1</b>	Confusion	Peau De Cambion	Face Du Diablotin
<b>NIVEAU 2</b>	Jet D'acide	Déphasage Infernal	Malédiction De L'enfer
<b>NIVEAU 3</b>	Arme Infernal	Aura De Peur	Bouillonnement Sanguin
<b>NIVEAU 4</b>	Suggestion	Trou De Mémoire	Pluie D'acide
<b>NIVEAU 5</b>	Chaos Majeur	Éthique Inversée	Toucher De La Succube
<b>NIVEAU 6</b>	Les Portes De L'enfer	Sphère De Destruction	Âme Piégée

# CULTES DU VAODOO

## MAUVAIS



## HISTOIRE

*Le vaudou désigne donc l'ensemble des forces invisibles dont les hommes essaient de se concilier la puissance ou la malveillance. Il est l'affirmation d'un monde surnaturel, mais aussi l'ensemble des procédures permettant d'entrer en relation avec celui-ci.*

*Elle se caractérise par les rites d'« incorporation » (possession involontaire et provisoire par les esprits), les sacrifices d'animaux, la croyance aux morts vivants (zombies) et en la possibilité de leur création artificielle, ainsi que la pratique de la sorcellerie sur des poupées à épingles (poupée Voodoo). Seuls quelques tribus indigènes pratiquent encore de nos jours cette ancienne magie profane*

<b>NIVEAU 1</b>	Ralentissement	Migraine	Protection mentale
<b>NIVEAU 2</b>	Aiguille Voodoo	Injonction	Cuisson de l'âme
<b>NIVEAU 3</b>	Crampe	Mutilation	Parler avec les morts
<b>NIVEAU 4</b>	Guide Spirituel	Drain de vie	Malédiction Voodoo
<b>NIVEAU 5</b>	Traîtrise	Inversion	Maîtrise corporel
<b>NIVEAU 6</b>	Poupée Voodoo	Meurtre Voodoo	Marionnette Voodoo

## CULTE DU DRAGON

### BON



### HISTOIRE

*Le culte du dragon représente les éléments de base que compte Sayari Le feu, l'air la terre et l'eau. L'équilibre entre cette force maintient toute vie en place. Les shamans du dragon vénèrent aussi les dragons comme entité représentant les éléments eux-mêmes. Les shamans deviennent avec le temps porteur d'un élément principal et parfois même secondaire et tertiaire. Ce procédé permet aux élites en la matière de pouvoir manipuler autrement leur élément afin d'en obtenir de différents résultats. Ils respectent plus que tout la vie sous toute ces formes.*

<b>NIVEAU 1</b>	Main Brulante	Nuage Volcanique	Force De La Pierre
<b>NIVEAU 2</b>	Soif Du Désert	Peau De Dragon	Vent Curatif
<b>NIVEAU 3</b>	Armes Élémentaires	Rafale	Sphère Des Éléments
<b>NIVEAU 4</b>	Bassin Divinatoire	Tempête Élémentaire	Retour De Pierre
<b>NIVEAU 5</b>	Mur Élémentaire**	Souffle Élémentaire	Bris Des Alizées
<b>NIVEAU 6</b>	Mur Élémentaire**	Souffle Élémentaire	Bris Des Alizées

# CULTE DU DRAGON NOIR

## MAUVAIS



## HISTOIRE

*Le premier shaman du Dragon Noir fut l'ancien Dragonnier Fortega. Après une descente aux enfers forcée par une nuée de succube infernales, le grand dragonnier fut briser par Éman le diable et ses sbires. Usant de ruse lors de l'absence du seigneur il réussit à obtenir sa libération auprès de Baldur. Son retour sur Sayari se fit étrangement. Son esprit enfermé dans une dague retrouvée par Seltiel lors du sauvetage D'Ophélia, fut transféré dans l'œuf naissant qu'était Émaf le grand Dragon que nous connaissons aujourd'hui. Sojiro fut celui qui après une longue bataille le sortit du corps du dragon et lui rendit un corps avec l'aide D'Ophélia. Depuis ce jour il utilise autrement les pouvoirs qu'il avait acquis à titre de Dragonnier afin de se venger de ce séjour qui le changea à jamais en enfer.*

<b>NIVEAU 1</b>	Brulure	Bave Acide	Nuage Volcanique
<b>NIVEAU 2</b>	Morsure De Dragon	Nuage De Poison	Aura De Confusion
<b>NIVEAU 3</b>	Sphère Des Éléments	Aura Glacial	Bassin Sacrificiel
<b>NIVEAU 4</b>	Retour De Lave	Tempête De Fractures	Aura Du Dragon
<b>NIVEAU 5</b>	Souffle Du Dragon Noir	Mur De Magma	Drain Tempétueux
<b>NIVEAU 6</b>	Brume Du Dragon Noir	Combustion Spontané	Invocation D'un Élémentaire

## CULTES DE LA BÊTE

### NEUTRE



### HISTOIRE

*Les shamans de la bête perçoivent les animaux et leurs esprits ils parviennent à être assez en communion avec ses esprits que ceux-ci leur accordent pendant de court laps de temps leur pouvoir. Ils possèdent un énorme respect pour les créatures vivantes de ce monde. Défenseur de la nature ils participeront à protéger les zones encore inexplorées. Vivant en majorité comme des ermites ces shamans sont en harmonie avec leur environnement et son conscient que celui-ci leur permet de vivre. Ils feront tout en leur pouvoir pour protéger la nature qui leur sert d'habitat. La loi de la jungle est toujours présente pour leur rappeler leur place dans cette grande Sayari .*

<b>NIVEAU 1</b>	Force De L'ours	Morsure De La Tortue	Bec Du Corbeau
<b>NIVEAU 2</b>	Régénération Du Troll	Change-Forme : Loup	Étreinte Du Boa
<b>NIVEAU 3</b>	Frappe Du Bélier	Agilité Du Félin	Amitié Animal
<b>NIVEAU 4</b>	Change-Forme : Tigre	Vision De L'aigle	Venin Du Cobra
<b>NIVEAU 5</b>	Vitesse Du Léopard	Morsure De L'alligator	Gorille Saccageur
<b>NIVEAU 6</b>	Change-Forme : Ours	Retour Des Cendres Du Phoenix	Piétinement De L'éléphant

## CULTES DES RUNES ANCIENNES

### BON



### HISTOIRE

*Discipline ancienne et très puissante, la magie runique est basée sur le traçage de runes et de glyphes. Ces runes et glyphes représente des forces présente autour de nous et sont canaliser par ces symboles étranges. L'utilisateur de tel glyphes peut alors établir selon la manière dont il dessine ses glyphes; Soit un usage offensif, soit défensif ou même protéger un lieu ou un objet. Les shamans utilisant ces runes se font plutôt rare car apprendre ce langage appartenant à une civilisation disparue est très compliquer.*

<b>NIVEAU 1</b>	Sceau De Souffrance	Sceau D'aide Vital	Sceau De L'archer
<b>NIVEAU 2</b>	Sceau De Poison	Sceau De Prison	Sceau De Lumière
<b>NIVEAU 3</b>	Sceau Barbelé	Sceau Sacré	Sceau De Vision
<b>NIVEAU 4</b>	Sceau De Guérison	Sceau De Sangsue	Sceau De Feu
<b>NIVEAU 5</b>	Sceau D'altération	Sceau Explosif	Sceau De Contrôle
<b>NIVEAU 6</b>	Sceau Magnétique	Sceau Des Âmes Perdues	Sceau Éthéré

GRANDEUR NATURE MÉDIÉVALE FANTASTIQUE



LE LIVRE DE L'ART ANCIEN

2019



## ÉCOLE DE PROTECTION (TREGAMIS)

### NIVEAU 1

#### ARMURE MAGIQUE

**DESCRIPTION :** Le prochain sort reçu (positif ou négatif) rebondit automatiquement sur la personne plus proche amie ou ennemie

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Tregamis Farimar armure magique



#### AMITIÉ

**DESCRIPTION :** Permet de rendre quelqu'un ami

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Tregamis Farimar Amitié



#### PROTECTION DU POISON/MALADIE

**DESCRIPTION :** Protège d'un/d'une poison/maladie (novice)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Tregamis Farimar protection du poison/maladie



### NIVEAU 2

#### BOUCLIER RENVERSANT

**DESCRIPTION :** Le prochain coup reçu repousse automatiquement la cible de 5 pieds et le fait tomber

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Tregamis Zamirion bouclier renversant



#### IMMOBILISATION

**DESCRIPTION :** Immobilise une personne jusqu'au premier coup

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Tregamis Zamirion Immobilisation



#### RÉSISTANCE AUX ÉLÉMENTS

**DESCRIPTION :** Résiste à un élément **ne peut être fait en parchemin**

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Tregamis Zamirion Résistance aux éléments



## ARTS ANCIENS : ECOLE DE PROTECTION

### NIVEAU 3

#### GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ MINEUR

**DESCRIPTION :** Immuniser au sort du niveau 1

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Tregamis Soramyss  
Globe d'invulnérabilité mineur



#### PROTECTION MINEUR DU POISON/MALADIE

**DESCRIPTION :** Protège d'un/d'une poison/maladie (acolyte)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Tregamis Soramyss  
protection mineur du poison/maladie

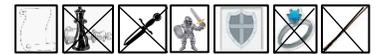


#### ARMURE DES CHOCS

**DESCRIPTION :** Réduit les dégâts de moitié au premier coup

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Tregamis Soramyss  
Armure des chocs



### NIVEAU 4

#### BROUILLARD SOLIDE

**DESCRIPTION :** Brouillard qui ne peut être traversé dans la zone

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Tregamis Polarim  
Brouillard Solide



#### BOUCLIER SPECTRAL

**DESCRIPTION :** (Prérequis bouclier)  
Un spectre du bouclier de 4 dégâts + 1/2 niveau

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Tregamis Polarim  
Bouclier Spectral



#### FORTIFICATION

**DESCRIPTION :** Paralyse l'armure d'un adversaire la rendant tellement lourde qu'il ne peut être déplacé d'aucune façon

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Tregamis Polarim  
fortification



### NIVEAU 5

#### MUR DE PAVOIS

**DESCRIPTION :** Mur de pavois 15x10 pieds

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Mur  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Tregamis Sumilek  
Mur de pavois



#### BARRIÈRE EXPLOSIVE

**DESCRIPTION :** Zone de 5 pieds causant 5 pts de dégâts + 1/2 niv

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Tregamis Sumilek  
Barrière explosive



#### SANCTUAIRE DE SÉRÉNITÉ

**DESCRIPTION :** Crée une zone où aucun combat ne peut pas avoir lieu dans la zone (seul l'envie de combat est affectée)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Tregamis Sumilek  
Sanctuaire de sérénité



## ARTS ANCIENS : ECOLE DE PROTECTION

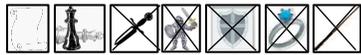
### NIVEAU 6

#### PROTECTION SUPÉRIEUR DU POISON/MALADIE

**DESCRIPTION :** Protège d'un/d'une poison/maladie (adepte)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Tregamis Davanis  
Protection supérieur du  
poison/maladie



#### FORTERESSE

**DESCRIPTION :** Crée une barrière magique autour du lanceur qui absorbe les 3 prochains coups reçus physiques

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Tregamis  
Mikaobelath Forteresse



#### PACIFISME

**DESCRIPTION :** La personne ne peut plus faire aucune action offensive.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** **Distance**

**INCANTATION :** Tregamis Davanis  
Pacifisme



### NIVEAU 7

#### STATUE

**DESCRIPTION :** Transforme une personne en pierre

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Tregamis Tatoonis  
statue



#### ROBUSTESSE SURPRENANTE

**DESCRIPTION :** Réduit tous dégâts de 2 (minimum de 1)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Tregamis Tatoonis  
robustesse surprenante



#### GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ

**DESCRIPTION :** Immuniser au sort du niveau 1-6

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Tregamis Tatoonis  
globe d'invulnérabilité



### NIVEAU 8

#### FORTERESSE SUPRÊME

**DESCRIPTION :** Crée une barrière magique qui absorbe les dégâts des 5 prochains coups physiques reçus

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Tregamis  
Mikaobelath Forteresse suprême



#### PROTECTION ULTIME

**DESCRIPTION :** immunise au sort 1-8

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Tregamis  
Mikaobelath Protection Ultime



#### ARMURE À FAILLE

**DESCRIPTION :** Les 5 prochains coups sont perce-armure

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Tregamis  
Mikaobelath Armure à faille



## ARTS ANCIENS : ECOLE DE COMBAT



### ÉCOLE DE COMBAT (RAZALOS)

#### NIVEAU 1

##### PROJECTILE MAGIQUE

**DESCRIPTION :** 3 dégâts +1/2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Razalos Farimar  
Projectile magique



##### ÉTOUFFEMENT

**DESCRIPTION :** La cible s'étouffe et ne peut plus faire des sorts (défense possible seulement)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Razalos Farimar  
Étouffement



##### LENTEUR

**DESCRIPTION :** Permet de faire bouger une personne au ralenti

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Razalos Farimar  
Lenteur



#### NIVEAU 2

##### RUNES EXPLOSIVES

**DESCRIPTION :** Fait 4 dégâts lors de la lecture sur un document

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Razalos Polarim  
Runes explosive



##### COUP EXPLOSIF

**DESCRIPTION :** Donne le projet coup +4 contendant

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Razalos Zamirion  
Pierre Magique



##### TRAPPE DE BOUE

**DESCRIPTION :** Immobilise les pieds d'une seule cible dans une boue dense

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Razalos Zamirion  
Trappe de boue



## ARTS ANCIENS : ECOLE DE COMBAT

### NIVEAU 3

#### LANCE SONORE

**DESCRIPTION :** Lance de son, 4 dégâts +1/ 2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Razalos Soramysy  
Lance sonore



#### ARME INTENSE

**DESCRIPTION :** Augmente de +1 dégât magique sur une arme pour les 3 prochains coups

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Razalos Soramysy  
arme intense



#### REVERS

**DESCRIPTION :** Retourne l'attaque à l'adversaire. Soit dès que 5 point de dégâts est fait ou au choix avant du magicien Coup sans effet

**VOIR REGLE DES SORT**

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Razalos Soramysy  
revers



### NIVEAU 4

#### FRACTURE

**DESCRIPTION :** Permet de briser un membre (mâchoire, bras, jambe)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Razalos Zamirion  
Fracture



#### ÉCLAIR

**DESCRIPTION :** 5 dégâts +1 /2 niveau. Ceux qui ont du métal sont étourdit 5 seconde

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Razalos Polarim  
Éclair



#### FLÈCHE D'ACIDE

**DESCRIPTION :** 5 dégâts +1/2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Razalos Polarim  
Flèche d'acide



### NIVEAU 5

#### MUR DE MÉTAL

**DESCRIPTION :** Mur d'acier de 15x10 pieds

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Mur  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Razalos Sumilek Mur  
de métal



#### BÂTON TONNERRE

**DESCRIPTION :** Un son intense étourdissant se fait entendre toutes personnes dans son rayon

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Razalos Sumilek  
Bâton tonnerre



#### CAGE DE FORCE

**DESCRIPTION :** Enferme une personne dans une cage de force. (Dissipation de la magie) (Évasion à maître)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Razalos Sumilek Cage  
de force



## ARTS ANCIENS : ECOLE DE COMBAT

### NIVEAU 6

#### REVERS SUPÉRIEUR

**DESCRIPTION :** Retourne les 2 premières attaques complètes physique à l'adversaire (physique, empoisonné, magique) Soit dès que 5 point de dégâts est fait ou au choix avant du magicien Coup sans effet

#### VOIR RÈGLE DES SORT

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Razalos Davanis revers supérieur



#### CONTINGENCE

**DESCRIPTION :** Permet de déclencher un sort automatique sans coût Quand une des 3 situation se produit (déterminé au moment de l'invocation de contingence) coute les points de contingence et les points de sort

- 1- Quand on tombe à 0 PV
- 2- Quand on atteint 50% de ses PV
- 3- Quand on est victime d'une attaque par derrière (backstab)

Ne peut utiliser un sort qui est déjà actif sur vous

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Razalos Davanis Contingence



#### MOT DE POUVOIR : ÉTOURDISSEMENT

**DESCRIPTION :** Permet d'assommer 3 personnes (rend inconscient)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposants  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Razalos Davanis Mot de pouvoir : étourdissement



### NIVEAU 7

#### BIJOU EXPLOSIF

**DESCRIPTION :** Fait 8 dégâts dans un cercle de 10 pieds autour du porteur de bijou (L'explosion ne détruit pas le bijoux)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Razalos Tatoonis Bijou explosif



#### CHAÎNE D'ÉCLAIRS

**DESCRIPTION :** 8 dégâts +1 / 2 niv à 3 personnes. 1ceux qui ont du métal sont étourdit 5 secondes (Chaque cible)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Razalos Tatoonis Chaîne d'éclair



#### PLUIE DE LAMES

**DESCRIPTION :** 8 dégâts +1 / 2 niv

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Razalos Tatoonis Pluie de lames



## ARTS ANCIENS : ECOLE DE COMBAT

### NIVEAU 8

#### NUAGE INCENDIAIRE

**DESCRIPTION :** 10 dégâts + 1 / 2 niv.  
dans la zone autour du lanceur

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Zone

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Razalos Mikaobelath  
Nuage incendiaire



#### BÂTON DE L'ARCHIMAGE

**DESCRIPTION :** Permet de mettre de 1 à 3 sorts dans un bâton ou baguette (les sorts devront avoir un total de niveau inférieur à 7) et de lancer ceux-ci sans les invoqués.

Rituel, ne peuvent être changé  
(besoin baguette.)

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Enchantement

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Razalos Mikaobelath  
Bâton de l'archimage



#### RETOUR DE SORTS

**DESCRIPTION :** Les 3 prochains sorts sont renvoyés à leur lanceur

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Razalos Mikaobelath  
Retour de sorts





ÉCOLE D'ALTÉRATION  
(SATUROM)

NIVEAU 1

**DÉTECTION DE LA VIE**

**DESCRIPTION :** Permet de détecter ce qui reste de vie sur une personne

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Farimar  
Détection de la vie



**IDENTIFICATION**

**DESCRIPTION :** Permet d'identifier des objets magiques niveau 1-2-3- Novice 4-5 acolyte 6-7-8 adepte 9-10 maitre

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Farimar  
Identification



**SERRURE MAGIQUE**

**DESCRIPTION :** Permet de verrouiller de façon magique un coffre, un livre, une porte ou tout autre objet pouvant être fermé

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Saturom Farimar  
Serrure Magique



NIVEAU 2

**OUVERTURE/FERMETURE**

**DESCRIPTION :** Ouvre des portes verrouillées des portes non magiquement

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Saturom Zamirion  
Ouverture/fermeture



**DÉSAMORÇAGE SIMPLE**

**DESCRIPTION :** Désamorce un piège (novice)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Saturom Zamirion  
Désamorçage simple



**ONOMATOPÉE**

**DESCRIPTION :** Crée une onde sonore qui fait tomber 2 personnes au sol

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Zamirion  
Onomatopée



## ARTS ANCIENS : ECOLE D'ALTERATION

### NIVEAU 3

#### ENCHANTEMENT D'ARMES

**DESCRIPTION :** Donne 3 coups magiques

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Saturom Soramys  
Enchantement d'armes



#### RIRE DU PASSÉ

**DESCRIPTION :** La personne ne peut que rire à chaude larmes

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Soramys  
Rire du passé



#### CHARME-PERSONNE

**DESCRIPTION :** Permet de charmer 1 **créature pensante** (volonté +1 contre volonté)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mental  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Soramys  
Charme-personne



### NIVEAU 4

#### PEAU DE GOLEM

**DESCRIPTION :** Résiste au deux prochain coup physique (non magique)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnelle  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Saturom Polarim  
Peau de golem



#### DISSIPATION DE LA MAGIE

**DESCRIPTION :** Permet de dissiper un sort de niveau inférieur au niveau du lanceur

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Saturom Polarim  
dissipation de la magie



#### BRAIEMENT DE L'IDIOT

**DESCRIPTION :** Une cible braire comme un âne (HI-HAN)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Polarim  
Braiment de l'idiot



### NIVEAU 5

#### DANSE IRRÉSISTIBLE DES LUTINS

**DESCRIPTION :** La personne ne peut s'empêcher de danser (peut se défendre)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Sumilek  
Danse irrésistible des lutins



#### SPHÈRE PRISMATIQUE

**DESCRIPTION :** 4 dégâts + 1/ 2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Sumilek  
Sphère prismatique



#### SILENCE

**DESCRIPTION :** Fait taire toute personne dans le rayon

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Sumilek  
Silence



## ARTS ANCIENS : ECOLE D'ALTERATION

### NIVEAU 6

#### MUR DES LUMIÈRES

**DESCRIPTION :** Mur 10x15 pieds qui aveugle ceux qui passent

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Mur

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Davanis  
Mur des lumières



#### VISION PHOBIQUE

**DESCRIPTION :** Donne la vision de la phobie de la cible

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Davanis  
Vision Phobique



#### DÉSAMORÇAGE COMPLEXE

**DESCRIPTION :** Désamorce un piège adepte ou moins

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Saturom Davanis  
Désamorçage complexe



### NIVEAU 7

#### LANCE ILLUSOIRE

**DESCRIPTION :** 8 dégâts + 1/ 2 niv

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Tatoonis  
Lance illusoire



#### DESTRUCTION D'ARMURE

**DESCRIPTION :** L'armure de la cible est rendue inutilisable et doit être réparé

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Enchantement

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Tatoonis  
destruction d'armure



#### PRESTATION DES FÉES

**DESCRIPTION :** La cible entre en folie de danse avec les fées ne peut pas s'empêcher de dansés et ne voit plus que les fées

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Tatoonis  
Prestation des fées



### NIVEAU 8

#### ALTÉRATION DU TEMPS

**DESCRIPTION :** Enferme 3 cibles dans le temps ils entrent en hyper temps qui a pour but de réduire la durée de l'action seuls les cibles peuvent agir entre elles. Si une personne quitte l'hyper temps le sort est annulé (doit voir organisation pour la durée **2/3 du temps**)

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Zone

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Mikaobelath  
Altération du temps



#### MUTATION

**DESCRIPTION :** Combine la plus haute statistique d'une cible avec la plus haute statistique de l'autre cible, mais fait de même avec les plus basses statistiques restantes avec un moins 2 à chaque d'elle,

minimum de 1

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Saturom Mikaobelath  
Mutation



#### CHAMPION ALTÉRÉ

**DESCRIPTION :** Transforme le magicien en champion altéré donne accès à une fiche de guerrier niv.6 (**pré défini, voir poste de garde**)

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Saturom Mikaobelath  
Champion altéré



## ARTS ANCIENS : ECOLE D'ALTERATION

EXEMPLE MUTATION					
	Force	Volonté	Savoir	Métabo.	
JORGE	9	4	3	7	
LÉLAH	3	8	7	3	
Ils mutent Force et Volonté pour la haute statistique mais Savoir et Métabolisme sont affectés par la basse statistique					
Résultat JORGE	9	8	1	1	Prend la plus haute volonté mais perd le plus bas métabolisme - 2
Résultat LÉLAH	9	8	1	1	Prend la plus haute force mais perd le plus bas savoir - 2



## ARTS ANCIENS : ECOLE D'ABJURATION



### ÉCOLE D'ABJURATION (KAFAMORS)

#### NIVEAU 1

##### ANTI-DÉTECTION VÉGÉTALE

**DESCRIPTION :** Ne peut être vu par une plante

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Kafamors Farimar  
Anti-détection végétale



##### PÉNITENCE

**DESCRIPTION :** Empêche une cible de faire toute autre chose que de ce défendre

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Kafamors Farimar  
Pénitence



##### ENDURANCE AUX PROJECTILES

**DESCRIPTION :** -absorbe le prochain projectile reçu (physique)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Kafamors Farimar  
Endurance aux projectiles



#### NIVEAU 2

##### ANTI-DÉTECTION : ANIMALE

**DESCRIPTION :** Ne peut être vu par un animal

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Kafamors Zamirion  
Anti-détection animale



##### PRÉVENTION MAGIQUE

**DESCRIPTION :** Prévient les 5 prochains points de dégâts par coup physique

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Kafamors Zamirion  
prévention magique



##### CHAMP DE FORCE

**DESCRIPTION :** Crée un petit champ de force autour d'une personne cette personne ne peut pas être touchée et ne peut toucher personne (tout tentative offensive de la cible protégée détruit le champ)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Aura  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Kafamors Zamirion  
Champ de force



## ARTS ANCIENS : ECOLE D'ABJURATION

### NIVEAU 3

#### CERCLE DE MAGIE BIEN/MAL

**DESCRIPTION :** Créer un cercle de magie ou chacun a -1 dégât bien/mal et +1 dégât bien/mal selon l'alignement du lanceur de sort  
**N'affecte pas les neutres.**

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Kafamors Soramyss  
 Cercle de magie bien/mal



#### COQUILLE : ANTI-ÉLÉMENT

**DESCRIPTION :** Aucun élément ne peut plus traverser la zone (sauf cible choisit max de 3 cibles **protégées dans la zone**)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Kafamors Soramyss  
 coquille anti-élément



#### ABSORPTION MAGIQUE

**DESCRIPTION :** Prévient et absorbe les dégâts du prochain sort de niveau 1-3 et emmagasine les points de mana de ce sort

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Kafamors Soramyss  
 absorption magique



### NIVEAU 4

#### ALIGNEMENT INDÉTECTABLE

**DESCRIPTION :** Ne peut plus se faire lire son alignement

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Kafamors Polarim  
 Alignement indétectable



#### ANCRE DIMENSIONNELLE

**DESCRIPTION :** Empêche tout transport inter-plan (déphasage)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Kafamors Polarim  
 Ancre dimensionnelle



#### COQUILLE : ANTI-PEUR

**DESCRIPTION :** Aucun effet de peur ne peut plus traverser la zone (sauf cible choisit max de 3 cibles **protégées dans la zone**)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Kafamors Polarim  
 Coquille : anti-peur



### NIVEAU 5

#### COQUILLE : ANTI-PIERRE

**DESCRIPTION :** Aucune pierre ne peut plus traverser la zone (sauf cible choisit max de 3 cibles **protégés dans la zone**)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Kafamors Sumilek  
 Coquille : anti-pierre



#### ESPRIT IMPÉNÉTRABLE

**DESCRIPTION :** Aucun sort mental ne peut pas affecter la cible temporairement

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Kafamors Sumilek  
 Esprit impénétrable



#### MUR PRISMATIQUE

**DESCRIPTION :** Mur de nombreuses couleurs 15x10 pieds annule tous les sorts actifs sur les personnes qui traversent le mur

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Mur  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Kafamors Sumilek  
 Mur prismatique



## ARTS ANCIENS : ECOLE D'ABJURATION

### NIVEAU 6

#### ANTI-DÉTECTION : HUMANOÏDE

**DESCRIPTION :** Ne peut être vu par une **créature pensante**

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Kafamors Davanis  
Anti-Détection : Humanoïde



#### EMPRISONNEMENT

**DESCRIPTION :** Emprisonne 3 cibles

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Kafamors Davanis  
Emprisonnement



#### COQUILLE : ANTI-MÉTAL

**DESCRIPTION :** Aucun métal ne peut plus traverser la zone (sauf cible choisit max de **3 cibles protégées dans la zone**)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Kafamors Davanis  
Coquille : anti-métal



### NIVEAU 7

#### COQUILLE ANTI-VIE

**DESCRIPTION :** Aucune vie ne peut plus traverser la zone (sauf cible choisit max de **3 cibles protégées dans la zone**)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Kafamors Tatoonis  
Coquille : anti-magie



#### INTERDICTION

**DESCRIPTION :** Empêche **3 cibles** de faire **toute autre chose que se défendre**

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Kafamors Tatoonis  
Interdiction



#### AURA OCULAIRE

**DESCRIPTION :** Crée des yeux qui regardent tout autour du lanceur empêchant tout effet de surprises

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Kafamors Tatoonis  
Aura oculaire



### NIVEAU 8

#### BANNISSEMENT

**DESCRIPTION :** Permet de bannir un être qui provient d'un autre plan

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Kafamors  
Mikaobelath Bannissement



#### ZONE ANTI-MAGIE

**DESCRIPTION :** Crée une zone où plus aucun sort n'est plus effectif

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Kafamors  
Mikaobelath Zone anti-magie



#### GLYPHE DE GARDE

**DESCRIPTION :** Protège un lieu, une porte, un objet ou un coffre. Crée un garde quand le glyphe est brisé Le garde frappe et fait 20 point dégât magique et disparaît

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Kafamors  
Mikaobelath Glyphe de garde



## ARTS ANCIENS : ECOLE DE TRANSMUTATION



### ÉCOLE DE TRANSMUTATION (HAMYNASS)

#### NIVEAU 1

##### RABOUGRISSEMENT DES PLANTES

**DESCRIPTION :** Détérioration d'un végétal. Elle devient flétrie et inutilisable

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hamynass Farimar  
Rabougrissement des plantes



##### CROISSANCE : ANIMALE

**DESCRIPTION :** Donne un second ingrédient a la chasse

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hamynass Farimar  
Croissance : animale



##### CROISSANCE : VÉGÉTALE

**DESCRIPTION :** Donne un second ingrédient a la cueillette

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hamynass Farimar  
Croissance : végétale



#### NIVEAU 2

##### TRANSMUTATION : VÉGÉTAL- VÉGÉTAL

**DESCRIPTION :** Change un ingrédient cueillette pour un autre de cueillette de même niveau au hasard

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hamynass Zamirion  
Transmutation : végétal-végétal



##### TRANSMUTATION : ANIMAL-ANIMAL

**DESCRIPTION :** Change un ingrédient chasse pour un autre de chasse de même niveau au hasard

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hamynass Zamirion  
Transmutation : animal-animal



##### COLLET

**DESCRIPTION :** Attrape une cible par le cou ce qui la tient en place et l'étouffe (2 points de dégâts /min)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Concentration  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Hamynass Zamirion  
Collet



## ARTS ANCIENS : ECOLE DE TRANSMUTATION

### NIVEAU 3

#### AFFÛTAGE

**DESCRIPTION :** Donne 2 coup perce armure

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hamynass Soramys  
Affûtage



#### TRANSMUTATION : PIERRE-CHAIR

**DESCRIPTION :** Change un ingrédient d'extraction pour un autre de chasse de même niveau au hasard

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hamynass Soramys  
Transmutation : pierre-chair



#### GOURDIN MAGIQUE

**DESCRIPTION :** Donne 3 coups magiques (uniquement pour les armes contondantes)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hamynass Soramys  
Gourdin magique



### NIVEAU 4

#### REPLI EXPÉDITIF

**DESCRIPTION :** Donne un effet de **d'évasion (30sec.)**

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Hamynass Polarim  
Repli Expéditif



#### MESSAGE

**DESCRIPTION :** Envoie une lettre ou un message de façon magique

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Hamynass Polarim  
Message



#### TRANSMUTATION : VÉGÉTAL-PIERRE

**DESCRIPTION :** Change un ingrédient cueillette pour un autre d'extraction de même niveau au hasard

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hamynass Polarim  
Transmutation : Végétal-Pierre



### NIVEAU 5

#### ROUILLE

**DESCRIPTION :** Rend une arme, armure ou bouclier inutilisable

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Hamynass Sumilek  
Rouille



#### MORSURE MAGIQUE

**DESCRIPTION :** 4 dégâts +1/2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Hamynass Sumilek  
Morsure magique



#### TRANSMUTATION : PIERRE-VÉGÉTAL

**DESCRIPTION :** Change un ingrédient d'extraction pour un autre de cueillette de même niveau au hasard

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hamynass Sumilek  
Transmutation : pierre-végétal



## ARTS ANCIENS : ECOLE DE TRANSMUTATION

### NIVEAU 6

#### FUSION DANS LA PIERRE

**DESCRIPTION :** Emprisonne une cible à l'intérieur de la pierre et broie les os de jambes à la sortie

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Hamynass Davanis  
Fusion dans la pierre



#### RAMOLLISSEMENT DES OS

**DESCRIPTION :** Tous les os du corps se ramollissent et fait de la cible un gros ver de terre. Besoin d'une guérison maladie

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Hamynass Davanis  
Ramollissement des os



#### ANIMATION D'OBJET

**DESCRIPTION :** Permet d'animer un objet non magique (grosueur 2 LB maximum) pour qu'il bouge et ne soit plus possible à prendre

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hamynass Davanis  
Animation d'objet



### NIVEAU 7

#### AMPLIFICATEUR DE LA GRAVITÉ

**DESCRIPTION :** Dans une zone la gravité est amplifiée sauf pour le lanceur tous son écrasé au sol, ne peut pas se défendre

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Passif  
**PORTÉE :** Personnel

**INCANTATION :** Hamynass Tatoonis  
Inversion de la gravité



#### COLOSSE

**DESCRIPTION :** Faire gonfler la masse musculaire. Fait durcir les os. +3 force et empêche les fractures

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hamynass Tatoonis  
Colosse



#### TRANSMUTATION : MÉTAL-BOIS

**DESCRIPTION :** Change le métal en bois

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hamynass Tatoonis  
Transmutation : métal-bois



### NIVEAU 8

#### POLYMORPHE D'OBJET

**DESCRIPTION :** Change l'aspect de l'objet Même grandeur pour même grandeur (au choix du lanceur)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hamynass  
Mikaobelath Polymorphe d'objet



#### POLYMORPHE

**DESCRIPTION :** Transforme la cible en animal de compagnie. Ne peut plus lancer de sort où utiliser de traits de personnage. Le premier coup donné devient automatiquement perce armure et inflige les dégâts normaux. Sans autre bonus possible. Cela brise le polymorphe

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Hamynass  
Mikaobelath Polymorphe



#### EMPIRE VÉGÉTAL

**DESCRIPTION :** Fait en sorte que tous les arbres et les plantes environnante bougent en protégent la cible. Durant le temps du sort tous les coups donnés au lanceur ne lui font rien et toutes les cibles ennemies sont repoussées à 10 pieds (la cible n'est pas immunisée au sort et ne peut être fait qu'en forêt)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Hamynass  
Mikaobelath Empire végétal



## ARTS ANCIENS : ECOLE DE DIVINATION



### ÉCOLE DE LA DIVINATION (POSTECOM)

#### NIVEAU 1

##### COMPRÉHENSION DES LANGAGES

**DESCRIPTION :** Comprend une langue, mais ne la parle pas et ne l'écrit pas et ne peut pas comprendre 2 fois la même langue de suite

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom Farimar  
Compréhension des langages



##### COMMUNICATION AVEC LES PLANTES

**DESCRIPTION :** Peux parler avec les plantes et en retiré de l'information

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom Farimar  
Communication avec les plantes



##### DÉTECTION DES PASSAGES SECRETS

**DESCRIPTION :** Permet de détecté un passage secrets

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom Farimar  
Détection des passages secrets



#### NIVEAU 2

##### ASSISTANCE DES ASTRE

**DESCRIPTION :** + 1 au dégât durant un combat

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Postecom Zamirion  
Assistance des astres



##### DÉTECTION DES POISONS/MALADIES

**DESCRIPTION :** Permet de détecter un poison/maladie

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Postecom Zamirion  
Détection des poisons/maladies



##### CLAIRAUDIENCE

**DESCRIPTION :** Donne accès à une conversation en cours

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom Zamirion  
Clairaudience



## ARTS ANCIENS : ECOLE DE DIVINATION

### NIVEAU 3

#### LECTEUR DE LA MAGIE

**DESCRIPTION :** Utilisation en donjon seulement. Unique à chaque donjon donne un évènement du donjon

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom Soramyss  
Lecteur de la magie



#### COMMUNICATION AVEC LES PIERRES

**DESCRIPTION :** Peux parler avec les pierres et retiré de l'information

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Postecom Soramyss  
Communication avec les pierres



#### COUP AU BUT

**DESCRIPTION :** Le prochain coup donne 1 coup perce armure + 2 dégâts

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Enchantement

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Postecom Soramyss  
Coup au but



### NIVEAU 4

#### VISION

**DESCRIPTION :** Permet de voir dans le noir

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom Polarim  
Vision



#### ÉTOILE EXPLOSIVE

**DESCRIPTION :** 2 points de dégâts +1 /2 niveaux zone de 5 pieds

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Zone

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom Polarim  
Étoile explosive



#### MYTHE ET LÉGENDE

**DESCRIPTION :** Permet de savoir une légende ou un mythe 1x scénario

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom Polarim  
Mythe et légende



### NIVEAU 5

#### MOMENT DE PRESCIENCE

**DESCRIPTION :** Donne une vision générale sur le lanceur ce qui empêche tous les effets de surprise

**CATÉGORIE :** Défensif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom Sumilek  
Moment de prescience



#### COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX

**DESCRIPTION :** Peux parler avec les animaux et en retiré de l'information

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom Sumilek  
Communication avec les animaux



#### VISION LUCIDE

**DESCRIPTION :** Permet de voir les vrais choses. Évite l'hallucination

**CATÉGORIE :** Défensif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom Sumilek  
Vision lucide



## ARTS ANCIENS : ECOLE DE DIVINATION

### NIVEAU 6

#### DON DES LANGUES

**DESCRIPTION :** Permet de parler et lire une langue autre que celle connu du lanceur. Ne peut l'utiliser 2 fois de suite sur la même langue

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom Davanis  
 Don des langues



#### ORIENTATION

**DESCRIPTION :** Retrouve exactement son chemin peu importe l'endroit

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom Davanis  
 Orientation



#### LECTEUR DES ASTRES

**DESCRIPTION :** (Voir organisation)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom Davanis  
 Lecture des astres



### NIVEAU 7

#### PRÉMONITION

**DESCRIPTION :** (Voir organisation)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom Tatoonis  
 Prémonition



#### VISION FAUSSÉE

**DESCRIPTION :** Fait halluciner une personne

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Postecom Tatoonis  
 Vision Faussée



#### MORCEAU DE COMÈTE

**DESCRIPTION :** 5 dégâts + 1/2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Postecom Tatoonis  
 Morceau de comète



### NIVEAU 8

#### CLAIRVOYANCE

**DESCRIPTION :** (Voir organisation)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom  
 Mikaobelath Clairvoyance



#### CORVUS AUSTRALIS CETUS

**DESCRIPTION :** Météore toujours vu comme un mauvais présage. 12 dégâts sur une cible. Utilisable très rarement sous peine de provoquer des changements (aviser l'organisation 1 x scenario)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Postecom  
 Mikaobelath Corvus australis cetus



#### CONSTELLATIONS

**DESCRIPTION :** Lance une constellation dans le ciel donne l'effet varie selon la constellation 1x par scénario 30 minutes

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Postecom  
 Mikaobelath Constellations



## ARTS ANCIENS : ECOLE DE DIVINATION

Constellation	
Guerrier	+1 Dégât +3CC Double Dégât x 1 Jour
Mage	+3 CS +1 Savoir + 5 PM.
Moine	+1 Volonté +2 CS + Impositions des mains 4 PV.
Voleur	+3 CP +Dégât Poison +1 Potion Toxicologie et plus à découvrir
Assassin	+1 dégât dague, dégât poison paralysie, Robustesse (réduit dégât) 2



## ARTS ANCIENS : ECOLE D'INVOCATION



### ÉCOLE D'INVOCATION (COCHERO)

#### NIVEAU 1

##### MOT DE RAPPEL

**DESCRIPTION :** Renvoi un familier

**CATÉGORIE :** passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Cochero Farimar  
Mot de rappel



##### FAMILIER NOVICE

**DESCRIPTION :** Appel un familier

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Cochero Farimar  
Familier



##### CONNAISSANCE INVOCATION

**DESCRIPTION :** Permet d'avoir un second et un troisième familier (de niveau différent)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Cochero Farimar  
Connaissance invocation



#### NIVEAU 2

##### SAVOIR DES PLANS

**DESCRIPTION :** Permet d'avoir un familier d'un autre plan (voir organisation)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Cochero Zamirion  
Savoir des plans



##### PORTE DIMENSIONNELLE

**DESCRIPTION :** Téléporte de 15 pieds

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Cochero Zamirion  
Porte dimensionnelle



##### CONVOCAION D'INGRÉDIENT : COMMUN

**DESCRIPTION :** 1 ingrédient commun 1x/jour gratuit (au hasard)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Cochero Zamirion  
Convocation d'ingrédient : commun



## ARTS ANCIENS : ECOLE D'INVOCATION

### NIVEAU 3

#### NUÉE DE VERMINE

**DESCRIPTION :** Envoie une nuée de rat, araignée ou mille-pattes entourant la cible et la déstabilisant complètement (**tomber au sol**)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Cochero Soramyss  
Nuée de vermine



#### FAMILIER ACOLYTE

**DESCRIPTION :** Voir table familier

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Cochero Soramyss  
Familier acolyte



#### GRAISSE

**DESCRIPTION :** Crée une zone où le sol devient très instable. Fait tomber tous les cibles les cibles ne peuvent sortir seule de la zone

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Cochero Soramyss  
Graisse



### NIVEAU 4

#### NUAGE NAUSÉABOND

**DESCRIPTION :** Crée un nuage très nauséabond où tous les cibles vomissent à s'en faire mal à l'estomac. 2 **dégâts (ne peut se défendre)**

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Cochero Polarim  
Nuage nauséabond



#### COURSIER

**DESCRIPTION :** Un messager fantôme

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Cochero Polarim  
Coursier



#### CONVOCAION D'INGRÉDIENT : PEU COMMUN

**DESCRIPTION :** 2 ingrédient commun différent, 1 ingrédient peu commun 1x /jour gratuit (**au hasard**)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Cochero Polarim  
Convocation d'ingrédient : peu commun



### NIVEAU 5

#### MUR DE RONCE

**DESCRIPTION :** Mur de ronce 15x10 pieds

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Mur  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Cochero Sumilek  
Mur de ronce



#### FAMILIER ADEPTE

**DESCRIPTION :** Voir table familier

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Cochero Sumilek  
Familier adepte



#### CONTRAT D'INVOCATION

**DESCRIPTION :** Crée un contrat avec son familier ce qui le rend très fidèle, rend le familier permanent 1 familier à la fois doit avoir le matériel (**Rituel de 15 min. a novice**)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Spécial

**INCANTATION :** Cochero Sumilek  
Contrat d'invocation



## ARTS ANCIENS : ECOLE D'INVOCATION

### NIVEAU 6

#### LABYRINTHE DE FORCE

**DESCRIPTION :** Emprisonne une cible dans un labyrinthe ou il ne peut pas en sortir (voir organisation)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Cochero Davanis  
Labyrinthe de force



#### CONVOCATION D'INGRÉDIENT : RARE

**DESCRIPTION :** 3 ingrédients commun différent, 2 Ingrédients peu commun différent, 1 ingrédient commun, 1 aux choix 1/jr gratuit (au hazard)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Cochero Davanis  
Convocation d'ingrédient : rare



#### CHANGEMENT DE PLAN

**DESCRIPTION :** Permet de changer de plan aléatoirement voir organisation pour lancer un dé 8

1 : feu  
2 : eau  
3 : Air  
4 : terre  
5 : matériel  
6 : éther  
7 : paradis  
8 : enfer

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Cochero Davanis  
Changement de plan



### NIVEAU 7

#### FESTIN DES HÉROS

**DESCRIPTION :** Crée un incroyable festin protégé de tout durant la durée du sort et la festivité restaure entièrement les points de vie et les point de magies, toute la nourriture à la fin du sort disparaît (5 personnes + 1 personne par 2 niveaux)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Cochero Tatoonis  
Festin des héros



#### FAMILIER MAÎTRE

**DESCRIPTION :** (Voir organisation)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Cochero Tatoonis  
Famlier maître



#### PORTAIL

**DESCRIPTION :** (Voir organisation)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Cochero Tatoonis  
Portail



## ARTS ANCIENS : ECOLE D'INVOCATION

<b>NIVEAU 8</b>		
<u>FLÉAU D'INSECTE</u>	<u>ALLIÉ D'OUTRE PLAN</u>	<u>AMÉLIORATION DES FAMILIERS</u>
<b>DESCRIPTION :</b> Envoi un fléau d'insecte incroyablement dévastateur et ravageur. (8 dégâts +1/ 2 niv) ou détruit une récolte complètement	<b>DESCRIPTION :</b> Invoque un allié plus puissant d'un autre plan (voir organisation)	<b>DESCRIPTION :</b> Donne un sort (niveau 1) à son familier (doit avoir un familier permanent pour utiliser ce sort 1x par jour)
<b>CATÉGORIE :</b> Offensif <b>CLASSE :</b> Zone <b>PORTÉE :</b> Distance	<b>CATÉGORIE :</b> Défensif <b>CLASSE :</b> Personnel <b>PORTÉE :</b> Activation	<b>CATÉGORIE :</b> Passif <b>CLASSE :</b> Aide <b>PORTÉE :</b> Toucher
<b>INCANTATION :</b> Cochero Mikaobelath Fléau d'insecte	<b>INCANTATION :</b> Cochero Mikaobelath Allié d'outre plan	<b>INCANTATION :</b> Cochero Mikaobelath Amélioration des familiers
		

<b>Familier</b>		
Doit avoir de quoi pour représenter son familier non fourni par l'organisation. Le familier doit être visible sur le lanceur pour utiliser ses effets		
Araignée	Peut empêcher un désarmement	Acolyte
Chauve-Souris	Peut voir dans le noir temporairement	Acolyte
Chouette	+1 Volonté	Novice
Corbeau	Peut éviter une chute temporairement	Acolyte
Crapaud	+5 Point de magie	Adeptes
Faucon	+5 Pieds de plus au sort	Adeptes
Furet	+1 Savoir	Novice
Grenouille	Peut respirer sous l'eau temporairement	Acolyte
Lézard	+1 CC par scénario	Adeptes
Rat	+5 Points de vie	Adeptes
Scorpion	+1 Force	Novice
Serpent	+1 Métabolisme	Novice

## ARTS ANCIENS : ECOLE D'ÉVOCATION



### ÉCOLE D'ÉVOCATION (JALEIDA)

#### NIVEAU 1

##### DÉCRET (UN MOT)

**DESCRIPTION :** Fait doubler le premier mot de l'incantation

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Jaleida Farimar  
Décret



##### RAYON ARDENT

**DESCRIPTION :** 1 dégât plus une chaleur constante causant 1 dégât au 5 secondes par la suite (ne peut suivre la cible d'aucune manière ni changer de cible)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Jaleida Farimar  
Rayon ardent



##### TOUCHÉ ÉCLAIR

**DESCRIPTION :** Désarme la cible en un seul toucher

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Jaleida Farimar  
Touché éclair



#### NIVEAU 2

##### RAYON GIVRE

**DESCRIPTION :** 2 dégâts plus un froid constant causant 2 dégâts aux 5 secondes par la suite (ne peut suivre la cible d'aucune manière ni changer de cible)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance  
**INCANTATION :** Jaleida Zamirion  
Rayon givre



##### REGAIN D'ÉNERGIE

**DESCRIPTION :** Permet de transférer 3 points de magie en 1 point de vie + le cout du sort (donc coute 5 points de magie pour 1 point de vie)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher  
**INCANTATION :** Jaleida Zamirion  
regain d'énergie



##### SPHÈRE D'ISOLEMENT

**DESCRIPTION :** Emprisonne la cible dans une sphère ou aucun son ne passe suis la cible

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance  
**INCANTATION :** Jaleida Zamirion  
Sphère d'isolement



## ARTS ANCIENS : ECOLE D'EVOCATION

### NIVEAU 3

#### FRAPPE SONORE

**DESCRIPTION :** Un son qui fait 4 dégâts +1/ 2niveau

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Jaleida Soramyss  
Frappe sonore



#### MAIN DU BERGER

**DESCRIPTION :** Une main qui se déplace vers la cible et la pousse (la main ne peut transporter la cible)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Jaleida Soramyss  
Main du berger



#### FRAPPE DU MARTEAU

**DESCRIPTION :** Assomme la cible (rend inconscient)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Jaleida Soramyss  
Frappe du marteau



### NIVEAU 4

#### CRI DÉVASTATEUR

**DESCRIPTION :** 5 dégâts +1 /2 niveaux rend sourd

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Jaleida Polarim Cri dévastateur



#### EXPLOSION DE LUMIÈRE

**DESCRIPTION :** A partir d'une source de lumière une zone de dégât de 8 points de dégâts

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Jaleida Polarim  
Explosion de lumière



#### BOULE DE FEU

**DESCRIPTION :** 5 dégâts + 1 / 2 niveaux dans la zone (Allier ou pas)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant & Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Jaleida Polarim  
Boule de feu



### NIVEAU 5

#### MAIN INTERPOSÉE

**DESCRIPTION :** Le lanceur invoque une main devant une cible choisit et celle-ci bouge avec la cible choisit. Plus rien provenant de la cible choisit ne peut atteindre le lanceur de sort tant que celui-ci reste concentrer sur sa cible choisit, il n'est pas possible de changer de cible une fois le sort lancer

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Aura  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Jaleida Sumilek Main interposée



#### RAYON SOLAIRE

**DESCRIPTION :** 5 dégâts plus une constante brûlure causant 5 dégâts par 5 secondes par la suite (ne peut suivre la cible d'aucune manière ni changer de cible)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Jaleida Sumilek  
Rayon solaire



#### BLASPHEME (DEUX MOTS)

**DESCRIPTION :** Fait doubler les deux premiers mots de l'incantation

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Jaleida Sumilek  
Blasphème



## ARTS ANCIENS : ECOLE D'EVOCATION

### NIVEAU 6

#### RAYON LUNAIRE

**DESCRIPTION :** 6 dégâts plus une brûlure lunaire constante causant 6 dégâts par 5 secondes par la suite (ne peut suivre la cible d'aucune manière ni changer de cible)

**CATÉGORIE :** offensif  
**CLASSE :** opposant  
**PORTÉE :** distance

**INCANTATION :** Jaleida Davanis  
 Rayon lunaire



#### BAISER GLACIAL

**DESCRIPTION :** Un souffle glacial qui gèle la cible instantanément et l'immobilise (temps selon le niveau) et qui cause après la libération un froid majeur intérieur permettant à la cible que de se défendre (même temps que l'immobilisation)

**CATÉGORIE :** offensif  
**CLASSE :** opposant  
**PORTÉE :** distance

**INCANTATION :** Jaleida Davanis  
 baiser glacial



#### MAIN BROYEUSE

**DESCRIPTION :** Fait appel à une main qui broie une personne lui causant des dégâts (4) et un bris de membre (choisit un membre **bras, mâchoire, jambe.**)

**CATÉGORIE :** offensif  
**CLASSE :** opposant  
**PORTÉE :** distance

**INCANTATION :** Jaleida Davanis  
 Main broyeuse



### NIVEAU 7

#### APPEL DES ÉNERGIES

**DESCRIPTION :** Redonne tous les points de mana 1x/jour (ne peut être fait que sur soi-même et ne peut être utiliser en parchemin)

**CATÉGORIE :** passif  
**CLASSE :** personnel  
**PORTÉE :** toucher

**INCANTATION :** Jaleida Tatoonis  
 Appel des énergies



#### PROFANATION

**DESCRIPTION :** Fait doubler l'incantation (doit dire 2 fois)

**CATÉGORIE :** offensif  
**CLASSE :** opposant  
**PORTÉE :** distance

**INCANTATION :** Jaleida Tatoonis  
 Profanation



#### RÉSONANCE

**DESCRIPTION :** Vague sonore qui fait vibrer le métal, les armes sont échappées, les armures vibrent tellement que leurs porteurs ne peuvent que se défendre

**CATÉGORIE :** offensif  
**CLASSE :** zone  
**PORTÉE :** distance

**INCANTATION :** Jaleida Tatoonis  
 Résonance



## ARTS ANCIENS : ECOLE D'EVOCATION

### NIVEAU 8

#### ARME SPIRITUELLE

#### IMPLOSION

#### BLIZZARD

**DESCRIPTION :** Convoque une arme arcane qui se bat seul au côté de son lanceur (L'arme possède 40 points de vie et doit être à la vue du mage) doit posséder l'épée et la personne qui la manie. L'épée frappe de 4 normal /4 magique en alternance

**DESCRIPTION :** Fait imploser une personne (achèvement doit remettre la carte d'achèvement et ne peut être fait en parchemin)

**DESCRIPTION :** Envoie un blizzard de glace sur la zone, causant 10 points de dégât à tous dans la zone et ralentissant ceux-ci le temps du sort

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation

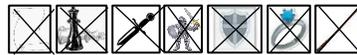
**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Jaleida Mikaobelath  
Arme spirituelle

**INCANTATION :** Jaleida Mikaobelath  
Implosion

**INCANTATION :** Jaleida Mikaobelath  
blizzard



## ARTS ANCIENS : ECOLE D'ENCHANTEMENT



### ÉCOLE D'ENCHANTEMENT (LAKIMOS)

#### NIVEAU 1

##### FORCE ACCRUE

**DESCRIPTION :** Augmente la force de la cible temporairement (+1 force /3 niveaux)  
(Max 2 dans un bijou)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Lakimos Farimar  
Force accrue



##### ENTRAVE

**DESCRIPTION :** Fait tomber une cible

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Lakimos Farimar  
Entrave



##### ÉMOTIONS

**DESCRIPTION :** La cible est atteinte par une émotion suivante : colère, tristesse, jalousie, surprise

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mentale  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Lakimos Farimar  
Émotions



#### NIVEAU 2

##### INJONCTION

**DESCRIPTION :** Un ordre d'un seul mot (sans suicide)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mentale  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Lakimos Zamirion  
Injonction



##### VOLONTÉ ACCRUE

**DESCRIPTION :** Augmente la volonté de la cible temporairement (+1 volonté /3 niveaux)  
(Max 2 dans un bijou)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Lakimos Zamirion  
Volonté accrue



##### APAISEMENT DES ÉMOTIONS

**DESCRIPTION :** Permet de rendre la cible calme de tout comportement inhabituel

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mentale  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Lakimos Zamirion  
Apaînement des émotions



#### NIVEAU 3

##### SAVOIR ACCRUE

##### DÉBILITÉ

##### DISCOURS CAPTIVANT

## ARTS ANCIENS : ECOLE D'ENCHANTEMENT

**DESCRIPTION :** Augmente le savoir de la cible temporairement (+1 savoir /3 niveaux)  
(Max 2 dans un bijou)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Lakimos Soramyss  
Savoir accrue



**DESCRIPTION :** Fait perdre 1 de savoir / 3 niveaux  
(Max 2 dans un bijou)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Lakimos Soramyss  
Débilité



**DESCRIPTION :** La cible devient des plus captivantes toutes les personnes doivent la regarder

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Aura  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Lakimos Soramyss  
Discours captivant



### NIVEAU 4

#### MISSION

**DESCRIPTION :** Ordre d'un sujet, verbe, complément (sans suicide)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mental  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Lakimos Polarim  
Mission



#### MÉTABOLISME ACCRUE

**DESCRIPTION :** Augmente le métabolisme de la cible temporairement (+1 métabolisme /3 niveaux)  
(Max 2 dans un bijou)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Lakimos Polarim  
Métabolisme accrue



#### ATTIRANCE

**DESCRIPTION :** Attire la cible vers ...

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Lakimos Polarim  
Attirance



### NIVEAU 5

#### IDIOTIE

**DESCRIPTION :** Fait perdre 1 savoir et 1 volonté, compte double au niveau 10

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Lakimos Sumilek  
Idiotie



#### AVERSION

**DESCRIPTION :** Repousse la cible à l'opposé du lanceur

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Lakimos Sumilek  
Aversion



#### HÉBÈTEMENT

**DESCRIPTION :** Perd l'usage de ses traits de personnages, aux premiers coups la cible retrouve ses esprits

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Lakimos Sumilek  
Hébètement



### NIVEAU 6

#### QUÊTE

#### SOUMISSION

#### BRUME MENTAL

## ARTS ANCIENS : ECOLE D'ENCHANTEMENT

**DESCRIPTION :** Ordre complexe (sans suicide)

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Contrôle mental

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Lakimos Davanis  
Quête

**DESCRIPTION :** La cible doit se mettre à genou, tant que le lanceur garde sa concentration. Un coup sur la cible ou le lanceur brise le sort

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Lakimos Davanis  
Soumission

**DESCRIPTION :** Protège des effets mentaux négatifs

**CATÉGORIE :** Défensif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Lakimos Davanis  
Brume mental



### NIVEAU 7

#### STATISTIQUE ACCRUE

**DESCRIPTION :** Monte toutes les stats de +1 pour 30 minutes

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Lakimos Tatoonis  
Statistique accrue

#### HYPNOSE

**DESCRIPTION :** Endors la zone ciblée.

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Zone

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Lakimos Tatoonis  
Hypnose

#### MARIONNETTE

**DESCRIPTION :** Transforme la cible en marionnette (sans suicide) Si combiné avec marionnettiste permet de contrôler la cible

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Contrôle mental

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Lakimos Tatoonis  
Marionnette



### NIVEAU 8

#### MARIONNETTISTE

**DESCRIPTION :** Permet de rendre une personne marionnettiste et lui permet de contrôler totalement une marionnette

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Enchantement

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Lakimos Mikaobelath  
Marionnettiste

#### RAGE MENTAL

**DESCRIPTION :** Entre en médiation, une transe totale. Dans la tête de la cible tous ses idées se bousculent. Sur le point de perdre la tête. Le mage regagne la totalité de ses points de magie. Perd 2 de savoir et l'accès au sort niveaux 7-8 pour 24H

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Lakimos Mikaobelath  
rage mental

#### ALIÉNATION MENTALE

**DESCRIPTION :** La cible perd tous ses points de magie. Et crois que toutes être autour d'elle lui veut du mal. Perd complètement moyen de son esprit. Ne peut utiliser ses traits. A la fin du sort tout revient sauf le mana

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Lakimos Mikaobelath  
aliénation mentale



GRANDEUR NATURE MÉDIÉVALE FANTASTIQUE



LE LIVRE DES DIEUX

2019

## LIVRE DES DIEUX : SORT GÉNÉRAUX

### NIVEAU 1

#### DÉTECTION DE LA MAGIE

**DESCRIPTION :** Détection de la magie que seul le lanceur de sort peut voir

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aura  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de détecter la magie



#### GUÉRISON DES ÉRAFLURES

**DESCRIPTION :** Guérit de 3 points de vie

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de guérir les éraflures

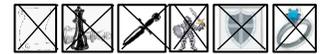


#### BÉNÉDICTION

**DESCRIPTION :** Permet de donner 2 points de vie supplémentaire au-delà du maximum mais non cumulable

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta bénédiction



### NIVEAU 2

#### FOI

**DESCRIPTION :** +1dégât pour un combat au priant du même clergé (premier combat)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta foi



#### GUÉRISON LÉGÈRE

**DESCRIPTION :** Guérit de 4 points de vie

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta guérison légère



#### TRANSFERT MYSTIQUE

**DESCRIPTION :** Permet de transférer ses points de magie a un autres prêtre maximum 2 points +1/2 niveau

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton transfert mystique



## LIVRE DES DIEUX : SORT GÉNÉRAUX

### NIVEAU 3

#### ÉPURATION DE L'EAU ET DE LA NOURRITURE

**DESCRIPTION :** Purifie et enlève le poison De niveau novice

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance d'épuré cette nourriture (ou cette eau)



#### RÉSISTANCE FROID / CHAUD

**DESCRIPTION :** Permet de résister à une température ambiante chaude ou froide et de ne pas subir les malus. (Ne protège pas contre les dégâts

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta résistance au froid / chaud



#### SANCTIFICATION

**DESCRIPTION :**

1- Permet de sanctifier temporairement un lieu peut être fait sur parchemin pour sanctifier. La zone sanctifiée empêche tout changement de plan

2- peut désactiver un pouvoir de campement pour 30 minutes selon la règle suivante doit avoir 4x le niveau en sort du niveau de pouvoir de campement

Exemple : pouvoir niveau 4 prendrait 16 niveaux de prêtre pour le désactivé combiné ou non ne peut être fait sur un parchemin pour désactiver un pouvoir de campement

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta sanctification



### NIVEAU 4

#### GUÉRISON SUPERFICIELLE

**DESCRIPTION :** Guérit de 6 points de vie

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta guérison Superficielle



#### LIBERTÉ DE MOUVEMENT

**DESCRIPTION :** Retire les effets de tout genre d'immobilisation

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta liberté de mouvement



#### REMÈDE

**DESCRIPTION :** Permet de réparer les os fracturés et non couper

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton remède



## LIVRE DES DIEUX : SORT GÉNÉRAUX

### NIVEAU 5

#### PURIFICATION DE L'EAU ET DE LA NOURRITURE

**DESCRIPTION :** Permet de neutraliser un poison de niveau novice à Adepté

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton antidote



#### COUP ASSOMANT

**DESCRIPTION :** Assomme une personne pour 1 minute (le premier 5 points de dégâts ramène la personne)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton coup étourdissant



#### LUMIÈRE CONTINUELLE

**DESCRIPTION :** Peut invoquer une lanterne de lumière continue dans un endroit clos (donjon, château, souterrain etc.) doit fournir la lumière (ne peut enlever le sort noirceur)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta lumière continue



### NIVEAU 6

#### CERCLE DE PRÊTRE

**DESCRIPTION :** 3 prêtre et plus peu importe leur Dieu invoque ensemble tous leurs pouvoirs divins lors d'un rituel ou d'une messe afin d'augmenter le pouvoir ou le résultat final (doit voir organisation)

**CATÉGORIE :** Aide  
**CLASSE :** Passif  
**PORTÉE :** Zone

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton cercle de prêtre



#### GUÉRISON DES BLESSURES

**DESCRIPTION :** Guérit de 8 points de vie

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de guérir les blessures



#### SERMENT DU FIDÈLE

**DESCRIPTION :** Donne +2 de Dégâts pour 2 combats (les 2 premiers combats)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton serment du fidèle



### NIVEAU 7

#### CONFESSION

**DESCRIPTION :** Redonne 8 points de mana, après 5 minutes de confession a la cible en confession mais -1 à ses dégâts pour le prochain combat

**CATÉGORIE :** défensif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta confession



#### FAVEUR RELIGIEUSE

**DESCRIPTION :** Donne + 5 de dégâts pour le premier coup

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta faveur religieuse



#### PURIFICATION EAU ET NOURRITURE

**DESCRIPTION :** Purifie et enlève le poison a maitre

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta purification



## LIVRE DES DIEUX : SORT GÉNÉRAUX

### NIVEAU 8

#### GUÉRISON DES PLAIES

**DESCRIPTION :** Guérit de 15 points de vie

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de guérir les plaies



#### ARTEFACT DES DIEUX

**DESCRIPTION :** (Voir organisation)

**CATÉGORIE :**

**PORTÉE :**

**CLASSE :** Objet unique

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance des objets des Dieux



#### APPEL DE L'AVATAR

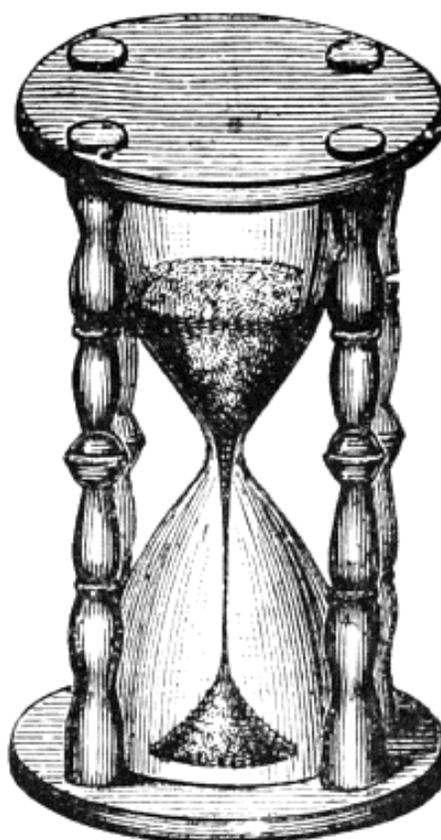
**DESCRIPTION :** (Voir organisation)

**CATÉGORIE :**

**CLASSE :**

**PORTÉE :**

**INCANTATION :** (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton avatar



## LIVRE DES DIEUX : SORTS ERYSS

### NIVEAU 1

#### GUÉRISON MINEUR

**DESCRIPTION :** Guérit de 4 points de vie.

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de ta guérison mineure.



#### ENCHEVÊTREMENT

**DESCRIPTION :** Immobilise une personne aux pieds.

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de ton enchevêtrement.



#### BÉNÉDICTION VITALE

**DESCRIPTION :** Permet d'augmenter de 4 points de vie de deux personnes au-delà du maximum de façon temporaire (Non-cumulable).

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de ta bénédiction vitale.



### NIVEAU 2

#### AIDE

**DESCRIPTION :** Permet d'augmenter de 8 points de vie 1 personnes au-delà du maximum de façon temporaire (Non-cumulable).

**CATÉGORIE :** passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de ton aide.



#### GUÉRISON EFFICACE

**DESCRIPTION :** Guérit de 5 points de vie.

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de ta guérison efficace.



#### DÉLIVRANCE DE LA MALÉDICTION

**DESCRIPTION :** Enlève les **malédiction mineures et normales.**

**CATÉGORIE :** Défensif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de délivrer de la malédiction.



### NIVEAU 3

#### GUÉRISON SPONTANÉE

**DESCRIPTION :** Guérit de 7 points de vie.

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de ta guérison spontanée.



#### LIBÉRATION

**DESCRIPTION :** permet de réparer les os fracturés et reposer un membre coupé

**CATÉGORIE :** passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de ta libération



#### IMMOBILISATION

**DESCRIPTION :** Permet de rendre une personne immobile (**doit recevoir 5 dégâts total avant de bouger**)

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de ton immobilisation.



**NIVEAU 4**

**AVEUSURSI**

(Aveuglement, surdité, silence)

**DESCRIPTION :** Permet de rendre une personne soit sourde soit aveugle ou silencieuse.

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de ton AVEUSURSI



**GUÉRISON DES MALADIES/POISON**

**DESCRIPTION :** Permet d'enlever les effets négatifs d'une maladie / poison. Redonne les points de statistique perdus (Novice/Acolyte) (ne sert pas à purifier la nourriture ou autres)

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de la guérison des maladies.



**MUR D'ÉPINES DE RONCE**

**DESCRIPTION :** Un mur de ronce de 15 pieds X 10 pieds apparaît devant vous (4 points de dégâts).

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance du mur de ronce



**NIVEAU 5**

**GUÉRISON MODÉRÉE**

**DESCRIPTION :** Guérit de 10 points de vie.

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Éryss donne-moi la puissance guérison modérée.



**SANCTUAIRE**

**DESCRIPTION :** Permet de créer une zone où les combats sont interdits. Cette zone doit servir à effectuer des guérisons uniquement (toute personne qui entre dans cette zone ne plus envie de se battre uniquement)

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Zone

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance du Sanctuaire.



**CERCLE DE GUÉRISON D'ÉRYSS**

**DESCRIPTION :** Guérit de 5 points de vie aux personnes affectés par la zone de sort.

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Zone

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de ton cercle de guérison.



## LIVRE DES DIEUX : SORTS ERYSS

### NIVEAU 6

#### TENTACULES MÈRE

**DESCRIPTION :** 4 tentacules sortent de terre et attaque 5 points de dégâts sur 4 cibles.

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance des tentacules mère



#### RÉGÉNÉRATION

**DESCRIPTION :** Permet de redonner un membre à une personne.

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de la régénération.



#### TRANSPORT VÉGÉTAL

**DESCRIPTION :** Permet de déplacer de 100 pieds à travers les plantes (30 grands pas).

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance du transport végétal.



### NIVEAU 7

#### GUÉRISON DE L'EXPERT

**DESCRIPTION :** Guérit de 14 points de vie.

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Éryss donne-moi la puissance de la guérison de l'expert.



#### RESTAURATION

**DESCRIPTION :** Permet d'enlever les effets négatifs et redonne les points de statistique perdus (Maladie Poison Adeptes/Maitre)

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Éryss donne-moi la puissance de la restauration.



#### LANCE DE BAMBOU

**DESCRIPTION :** Fait apparaître une lance de bambou devant trois personnes et leur fait 8 points de dégâts Ne peut être combiné sur une seule cible

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Éryss donne-moi la puissance de la lance de bambou.



### NIVEAU 8

#### GUÉRISON MAÎTRESSE

**DESCRIPTION :** Guérit de 18 points de vie.

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de la guérison maîtresse.



#### MUR DE SÉRÉNITÉ

**DESCRIPTION :** Toute personne qui traverse le mur est affecté par la sérénité et ne ressent plus aucune envie de se battre ou d'affronter pour 3 min après avoir quitté la zone

**CATÉGORIE :** défensif

**CLASSE :** Mur

**PORTÉE :** distance

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de ton mur de sérénité.



#### RÉSURRECTION

**DESCRIPTION :** Permet de redonner la vie à un personnage qui n'a plus de vie. VOIR ORGANISATION

**PRÉREQUIS:** 5 minutes incantation

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Eryss donne-moi la puissance de la résurrection.



## LIVRE DES DIEUX : SORTS NEOSYS

### NIVEAU 1

#### DUEL EN RÈGLE

**DESCRIPTION :** Un duel peut être organisé et accepté et sort protège les 2 opposants de toute intervention extérieure. Tous les bonus sont dissipés avant le début du combat et toute interférence extérieure se voit immobilisée sans contre-sort jusqu'à la fin du duel.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance du duel en règle.



#### CONNAISSANCE DE LA LOI

**DESCRIPTION :** Permet de connaître la loi locale en tout temps. (Voir Organisation)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Spécial

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de la loi en place.



#### OPTIMISME

**DESCRIPTION :** Annule les effets de peur et de désespoir sur la cible.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de ton Optimisme.



#### LUMIÈRE DU SOLEIL

**DESCRIPTION :** Tout devient clair, aucune noirceur ne peut le traverser, peut être risqué par le sort noirceur.

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de ta lumière du soleil.



### NIVEAU 2

#### DÉTECTION DES MENSONGES

**DESCRIPTION :** Permet de savoir si la personne ment.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de détecter les mensonges.



#### CONVICTION

**DESCRIPTION :** Confère +1 dégât et +1 volonté pour le combat.

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de ta conviction.



#### ARME DU JUSTE

**DESCRIPTION :** Permet de frapper de +2 points de dégâts sur un criminel pour les 3 prochains coups.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de ton arme juste.



#### ÉNERGIE SOLAIRE DE GUÉRISON.

**DESCRIPTION :** Redonne 5 Points de vie (doit être fait de jour seulement). Suivant de Néosys.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de ton énergie solaire de guérison.



## LIVRE DES DIEUX : SORTS NEOSYS

### NIVEAU 3

#### LANCE DE LA JUSTICE

**DESCRIPTION :** Envoie une lance invisible qui fait 2 points de dégâts +1 par niveau.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de ta lance.



#### ALLIÉ DE FORTUNE

**DESCRIPTION :** La cible est considérée comme du dieu ou culte choisi par le prêtre. Il ne devient pas membre de cette croyance, mais peut être affecté par les sorts spécifiques à cette croyance.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de nommer ton allié de fortune



#### SERMENT

**DESCRIPTION :** Oblige la cible à tenir sa parole

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de ton serment.



#### GUÉRISON LUNAIRE

**DESCRIPTION :** Redonne 7 Points de vie (doit être fait de nuit seulement). Suivant de Néosys

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de ta guérison lunaire



### NIVEAU 4

#### ORDRE COMPULSIF

**DESCRIPTION :** La personne doit suivre l'ordre donnée jusqu'au moment de l'accomplissement de l'ordre. Exception du suicide.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mental  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de donner un ordre.



#### LOYAUTÉ DIRIGÉE

**DESCRIPTION :** Permet de rendre une personne loyale au lanceur de sort. Celui-ci est libre tant qu'il reste loyal au lanceur de sort (ne peut être utilisé plus d'une fois sur la même personne dans la même heure)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mental  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de ta loyauté dirigée



#### JUSTE CAUSE

**DESCRIPTION :** Le lanceur est immunisé au sort mental

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de ton bouclier du mentaliste.



#### PLUIE ASTRALE

**DESCRIPTION :** Une pluie venant des astres tombe et inflige 4 points dégâts dans la zone

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de ta pluie astrale



## LIVRE DES DIEUX : SORTS NEOSYS

### NIVEAU 5

<b><u>CERCLE D'EXÉCUTION</u></b>	<b><u>FORCE DU CHAMPION</u></b>	<b><u>TÉNACITÉ</u></b>	<b><u>RAYON SOLAIRE</u></b>
<p><b>DESCRIPTION :</b> Crée un cercle de protection sur un lieu d'exécution (seuls les suivants de Néosys peuvent entrer dans le cercle, ne sert pas de prison l'exécuteur se devra de maîtriser le criminel si celui-ci sort du cercle il est libre et vous devrez l'y ramener) les exécutions considéré achèvement animation exige la présence d'un animateur autorisé en tout temps sans quoi c'est un achèvement joueur vs joueur</p> <p><b>CATÉGORIE :</b> Offensif  <b>CLASSE :</b> Zone  <b>PORTÉE :</b> Activation</p> <p><b>INCANTATION :</b> Néosys donne-moi la puissance de créer un cercle d'exécution.</p>	<p><b>DESCRIPTION :</b> Permet de rendre une personne Champion de Néosys pour une journée (+2 dégâts pour toute une journée) et doit suivre les dogmes de Néosys pendant ce temps. Doit prier Néosys. Un seul champion peut être désigné par jour et jamais deux fois de suite la même personne. (Si le champion priait un autre Dieu il en est complètement coupé pour les 24heures que dure le sort)</p> <p><b>CATÉGORIE :</b> Offensif  <b>CLASSE :</b> Aide  <b>PORTÉE :</b> Toucher</p> <p><b>INCANTATION :</b> Néosys donne-moi la puissance de nommer ton champion.</p>	<p><b>DESCRIPTION :</b> Le prochain coup qui emmène la cible de ce sort à 0 points de vie l'emmène plutôt à 1 point de vie. Ce sort est immédiatement dissipé après un usage.</p> <p><b>CATÉGORIE :</b> Défensif  <b>CLASSE :</b> Personnel  <b>PORTÉE :</b> Activation</p> <p><b>INCANTATION :</b> Néosys donne-moi la puissance de ta ténacité</p>	<p><b>DESCRIPTION :</b> 5 dégâts plus une constante brûlure 5 dégâts par 5 secondes (ne peut suivre la cible d'aucune manière ni changer de cible)</p> <p><b>CATÉGORIE :</b> Offensif  <b>CLASSE :</b> Opposant  <b>PORTÉE :</b> Distance</p> <p><b>INCANTATION :</b> Néosys donne-moi la puissance de ton rayon solaire</p>
			



## LIVRE DES DIEUX : SORTS NEOSYS

### NIVEAU 6

#### CONSÉQUENCE

**DESCRIPTION :** (Pendant un procès uniquement) Permet de réprimander un joueur et il doit absolument subir une conséquence après le procès.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance la puissance de donner une conséquence.



#### LE GARDIEN

**DESCRIPTION :** Permet de forcer une personne à devenir le protecteur du lanceur de sort. Celui-ci fera tout pour protéger à n'importe quel prix la vie du lanceur de sort (doit suivre Néosys pour invoquer un gardien) (ne peut être utilisé plus d'une fois sur la même personne dans la même heure)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Control mental  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de ton gardien

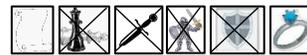


#### ÉNERGIE LUNAIRE DE GUÉRISON

**DESCRIPTION :** Permet de guérir de 12 PV (seulement quand la lune est présente). Suivant de Néosys seulement

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de l'énergie lunaire de guérison.



#### ÉPIPHANIE

**DESCRIPTION :** La cible est prise dans un sentiment d'espoir et d'extase et est immobilisée dans son extase 1-2-3-4 minutes. Fonctionne comme un apaisement. La cible ne ressent plus la souffrance ou la détresse psychologique le temps de l'épiphanie

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de ton Épiphanie



### NIVEAU 7

#### PARDON DE NÉOSYS

**DESCRIPTION :** Permet d'enlever le statut de criminel d'un joueur.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de pardonner en ton nom.



#### DISSIPATION DU MAL

**DESCRIPTION :** Permet de renvoyer une créature d'alignement mauvais d'un autre plan chez eux (ne peut être utilisé sur la même créature plus d'une fois par heure)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de dissiper le mal.



#### VÉRITÉ VRAIE

**DESCRIPTION :** Permet de voir dans la mémoire d'une personne qui a subi une altération de la mémoire et de lui remonter les événements en rapport avec les questions posés (ne peut faire revenir la mémoire du a une mort)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Contrôle mental  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de savoir la vérité vraie.



#### MUR SOLAIRE

**DESCRIPTION :** Mur qui aveugle quiconque le regarde et cause 10 points de dégâts quiconque le traverse ou est dans la zone

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de ton mur solaire



## LIVRE DES DIEUX : SORTS NEOSYS

### NIVEAU 8

#### RÉINCARNATION

**DESCRIPTION :** Permet de réincarner un joueur qui n'as plus de vie à son personnage dans une nouvelle race.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de ramener à nous cet esprit et donne lui un nouveau corps.

#### RAYON DE VIE

**DESCRIPTION :** Détruit un mort-vivant par niveau sauf les spéciaux.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance du soleil tout puissant.

#### INSPIRATION DIVINE

**DESCRIPTION :** Permet de parler directement avec Néosys dans le temple de la justice céleste (VOIR ORGANISATION).

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance de plaider devant toi.

#### BALISE D'ESPOIR

**DESCRIPTION :** Sur un rayon de 10 pieds centré autour du prêtre, retire tout effet vexant (aveuglement, chaos, immobilisation, contrôle mental, etc.)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aura  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Néosys donne-moi la puissance d'être ta Balise d'Espoir



## LIVRE DES DIEUX : SORTS KORANYOS

### NIVEAU 1

#### COURAGE

**DESCRIPTION :** Immunise à la peur

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance d'immuniser à la peur



#### FORCE

**DESCRIPTION :** + 1 de force

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ta force



#### SOUFFLE DE BANRYK

**DESCRIPTION :** Renverse 2 personnes

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ton souffle



### NIVEAU 2

#### PROVOCATION

**DESCRIPTION :** Oblige une cible a entré en combat avec le lanceur de sort (l'intervention d'une autre personne dans le combat annule l'obligation de la cible à ne frapper que le lanceur de sort)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ta provocation



#### FRAPPE DE BANRYK

**DESCRIPTION :** Cause 3 points +1 point par 2 niveaux de dégâts et étourdit 5 secondes

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ta frappe



#### EXPERTISE DU COMBAT

**DESCRIPTION :** Donne +1 de dégâts pour les 3 prochains coups physique

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ton expertise



### NIVEAU 3

#### BRAVOURE DE BANRYK

**DESCRIPTION :** Immunise le prêtre et une autre personne à la peur

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ta bravoure



#### ENCHANTEMENT D'ARME

**DESCRIPTION :** Donne 3 coups magiques

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ton enchantement d'arme



#### RIPOSTE

**DESCRIPTION :** Renvoie le premier coup physique reçu

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ta riposte



## LIVRE DES DIEUX : SORTS KORANYOS

### NIVEAU 4

#### TRANSMUTATION

**DESCRIPTION :** Permet de rendre une arme tranchante en contondante

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ta transmutation



#### MISSILE DE FORCE

**DESCRIPTION :** Fait 5 points de dégâts +1 par 2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ton missile de force



#### GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ MINEUR

**DESCRIPTION :** Immunise au sort du niveau 1 exception de Banryk

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ton globe d'invulnérabilité mineur



### NIVEAU 5

#### APPEL DU GUERRIER

**DESCRIPTION :** Permet par cette prière de donner +1 point de dégâts au suivant de Banryk

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Aura  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ton appel du guerrier



#### COQUILLE ANTI-CHAOS

**DESCRIPTION :** Zone sur laquelle tous les priants de Banryk ne sont pas affectés par les effets de chaos

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ta coquille anti-chaos



#### CHARGE DE BANRYK

**DESCRIPTION :** Permet d'effectuer une attaque à double dégâts physique

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ta charge



### NIVEAU 6

#### MUR DE FORCE

**DESCRIPTION :** Mur de 15 x 10 pieds impénétrable (aucune personnes ou objets ou sorts ne peuvent traverser)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Mur  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ton mur de force



#### GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ MAJEUR

**DESCRIPTION :** immunise à tous les sorts du niveau 1-2-3 sauf les sorts de Banryk

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ton globe d'invulnérabilité majeur



#### BRAVOURE DU LION

**DESCRIPTION :** Immunisé toute forme de terreur

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ta bravoure



## LIVRE DES DIEUX : SORTS KORANYOS

### NIVEAU 7

#### ONDE DE CHOC

**DESCRIPTION :** Le coup porté à l'adversaire cause une onde de choc et fait tomber au sol toutes personnes dans un rayon de 5 pieds autour de l'adversaire leurs causant 2 points de dégâts (affecte tout le monde sauf le lanceur de sort et l'adversaire)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ton onde de choc



#### MISSILE DE FORCE SUPÉRIEUR

**DESCRIPTION :** Fait 12 points de dégâts

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ton missile de force supérieur



#### CHAMPION DE BANRYK

**DESCRIPTION :** Permet de rendre une personne Champion de Banryk pour une journée (+2 dégâts pour toute une journée) et doit suivre les dogmes de Banryk pendant ce temps. Doit prier Banryk. Un seul champion peut être désigné par jour et jamais deux fois de suite la même personne. Pendant 24 heures

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ton Champion.



### NIVEAU 8

#### ARÈNE DE BANRIK

**DESCRIPTION :** Permet de sanctifier une arène au nom de Banryk ce qui déclare la zone apte au combat. Les suivants de Banryk présent dans l'arène de Banryk reçoivent un +2 au dégât et une immunité à tous les sorts tant qu'ils se battent dans l'arène

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ton arène



#### GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ SUPRÈME

**DESCRIPTION :** Immunise à tous les sorts de niveau 1 à 5 sauf ceux de Banryk

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ton globe d'Invulnérabilité suprême



#### CERCLE DE COURAGE DE BANRYK

**DESCRIPTION :** Immunise à la peur toutes personnes autour du lanceur de sorts

**CATÉGORIE :** passif  
**CLASSE :** aura  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Banryk donne-moi la puissance de ton cercle de courage



## LIVRE DES DIEUX : SORTS KORANYOS

### NIVEAU 1

<u>LOCATION D'OBJET MINEUR</u>	<u>CONNAISSANCE DU SENS MORALE</u>	<u>STATUE</u>	<u>CHANCEUX</u>
<p><b>DESCRIPTION :</b> Permet de localisé de petit objet non magique ou protégé magiquement (vous voyez ou il se trouve présentement sans voir qui le possède sauf si l'objet est visuellement près de vous.</p>	<p><b>DESCRIPTION :</b> Permet de connaître l'alignement du personnage (bon ou Mauvais seulement)</p>	<p><b>DESCRIPTION :</b> La victime de ce sort est transformée en statue et est entièrement immobilisée la rendant totalement immunisée a tous les coups et les sorts pour la durée</p>	<p><b>DESCRIPTION :</b> Lorsque vous faites appel au hasard durant le GN ou un de ses évènements, vous obtenez automatiquement une seconde chance. Que ce soit lors d'un jeu de hasard ou en donjon. (À la discrétion de l'ANIMATEUR, le joueur sera particulièrement chanceux.)</p>
<p><b>CATÉGORIE :</b> Passif <b>CLASSE :</b> Personnel <b>PORTÉE :</b> Spécial</p>	<p><b>CATÉGORIE :</b> Passif <b>CLASSE :</b> Personnel <b>PORTÉE :</b> Toucher</p>	<p><b>CATÉGORIE :</b> Offensif <b>CLASSE :</b> Opposant <b>PORTÉE :</b> Distance</p>	<p><b>CATÉGORIE :</b> Passif <b>CLASSE :</b> Personnel <b>PORTÉE :</b> Activation</p>
<p><b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance de localisé un objet mineur</p>	<p><b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance de ton sens morale</p>	<p><b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance de ta statue</p>	<p><b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance du chanceux.</p>
			

### NIVEAU 2

<u>DÉTECTION DES PIÈGES</u>	<u>BATON MAGIQUE</u>	<u>AUGURE</u>	<u>EFFET HASARDEUX</u>
<p><b>DESCRIPTION :</b> permet de détecter les pièges</p> <p>Niveau 1-3 novice Niveau 4-5 acolyte Niveau 6-7 adepte Niveau 8-9 maitre Niveau 10 porte cachée ou autres rare</p>	<p><b>DESCRIPTION :</b> permet de donner +2 de dégâts à un bâton pour 2 coups</p>	<p><b>DESCRIPTION :</b> Pose une question à son Dieu et reçoit une réponse par un oui ou un non</p>	<p><b>DESCRIPTION :</b> Le prochain coup du prêtre aura un effet décidé au hasard par son dé.</p> <p style="text-align: right;">1-2. Contondant 3-4. Magique 5-6. Perce-armure</p>
<p><b>CATÉGORIE :</b> Passif <b>CLASSE :</b> Personnel <b>PORTÉE :</b> Distance</p>	<p><b>CATÉGORIE :</b> Offensif <b>CLASSE :</b> Enchantement <b>PORTÉE :</b> Activation</p>	<p><b>Catégorie :</b> Passif <b>CLASSE :</b> Personnel <b>PORTÉE :</b> (voir organisation)</p>	<p><b>CATÉGORIE :</b> Passif <b>CLASSE :</b> Personnel <b>PORTÉE :</b> Activation</p>
<p><b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance de ta détection de piège novice</p>	<p><b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance de ton bâton magique</p>	<p><b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance de ton augure</p>	<p><b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance de l'effet hasardeux.</p>
			

## LIVRE DES DIEUX : SORTS KORANYOS

### NIVEAU 3

#### ENCHANTEMENT D'ARMES

**DESCRIPTION :** +2 dégâts magique pour 2 coups

**CATÉGORIE :** Offensif  
**DURÉE :** Enchantement  
**CLASSE :** Activation  
**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance ton enchantement d'arme



#### CRÉATION D'EAU CLAIR

**DESCRIPTION :** Produit une eau des ruisseaux (eau claire consommable)  
 A partir de :

**Rien :** eau ruisseau  
**Eau ruisseau :** eau enchantée  
**Eau enchantée :** eau des glaciers ou volcanique  
**Eau des glaciers :** eau astrale  
**Eau volcanique :** eau de lune  
 (Doit fait en rituel si on veut les combinés)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Spécial  
**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance de ta création d'eau clair



#### PARCHEMIN DU SAVOIR

**DESCRIPTION :** La personne qui prend le parchemin doit répondre la vérité (1 utilisation)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**DURÉE :** instantanée  
**CLASSE :** Objet  
**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance de ton parchemin du savoir



#### ATTAQUE HASARDEUSE

**DESCRIPTION :** La cible de ce sort sera affectée par un effet décidé par le dé du prêtre.

1. Amitié
2. Rire du fou
3. Migraine
4. Jour de rêve
5. Sommeil
6. Immobilisation

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance  
**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance de l'attaque hasardeuse.



### NIVEAU 4

#### SIESTE

**DESCRIPTION :** On fait dormir la cible 20 minutes pour lui redonner 50% de ses points de magie

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher  
**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance de ta sieste



#### LOCALISATION D'OBJET

**DESCRIPTION :** Permet de localiser des objets un peu plus gros ou ayant une petite portion magique ou une protection magique  
 Exemple : une épée +1

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** spécial  
**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance de la localisation d'objet



#### PRÉSERVATION DES SAVOIRS

**DESCRIPTION :** Efface les traces sur un document (N'efface pas le document seulement les traces laissés)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher  
**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance ta préservation du savoir



#### ESQUIVE CHANSEUSE

**DESCRIPTION :** Le prêtre pourra esquiver la prochaine attaque grâce à sa chance hors du commun.

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation  
**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance de l'esquive chanceuse.



## LIVRE DES DIEUX : SORTS KORANYOS

### NIVEAU 5

#### TROU DE MANA

**DESCRIPTION :** Détruit 6 points de magie + 1 points / 3 niveau

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance ton trou de mana



#### BRUME MYSTIQUE

**DESCRIPTION :** Permet de retourner les dégâts magiques à l'adversaire pour le prochain coup (arme ou sort) de 5 point de dégâts ou moins

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Touché

**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance de ta brume mystique



#### BOULIER DE LA CRÉATION

**DESCRIPTION :** Bloque un sort sans échec seulement

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance de ton bouclier de création



#### ATTAQUE CHANSEUSE

**DESCRIPTION :** Pour les 6 prochains coups, le prêtre frappera perce-armure 1 fois sur 2.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance de l'attaque chanceuse.



### NIVEAU 6

#### COPIE

**DESCRIPTION :** Peut copier un sort lancer par soi-même ou par un autre lanceur instantanément, pour un autre lanceur vous devez toucher sans bousculer le lanceur, le sort fait effet immédiatement (peu importe son Dieu, culte, école) ne peut invoquer de sort de plus haut niveau que vous pouvez invoquer (ne peut être fait en parchemin)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance de ta copie



#### CLONE

**DESCRIPTION :** la cible qui reçoit votre sort vous voit en double et peu importe ce qu'elle vous fait elle affecte toujours votre double et non vous.

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Control mental  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance ton clone



#### LE SECRETS ANCIENS

**DESCRIPTION :** permet de décrypter un texte avec une période de RP selon le niveau de langage qui doit être décrypter

NOVICE : 15 min/pages  
ACOLYTE : 30 Min/pages  
ADEPTE : 60 Min /pages  
MAITRE : 90 Min/pages

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance de ton secret ancien



#### CLONE HASARDEUX

**DESCRIPTION :** Doit être utilisé avant le sort Clone. Le prêtre lance son dé, définissant ainsi le nombre de clone du prochain sort lancé qui devra être Clone. (5 min. / clone)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Koranyos donne-moi la puissance ton clone hasardeux



## LIVRE DES DIEUX : SORTS KORANYOS

### NIVEAU 7

<u>LOCALISATION D'OBJET MAJEUR</u>	<u>SANS NOM</u>	<u>CRÉATION D'UN PUIT</u>	<u>VICTORIEUX</u>
<p><b>DESCRIPTION :</b> Permet de localiser des objets magiques puissant, vous pouvez savoir où ils sont sans savoir qui le possède sauf si l'objet est visuellement a portée de vous Permet de localiser tout autres objet (mineur et intermédiaires) avec une précision absolue de l'endroit et de qui la en sa possession. Ne peut localiser les artefacts 1x par scénario <b>CATÉGORIE :</b> Passif <b>CLASSE :</b> Personnel <b>PORTÉE :</b> Spécial</p> <p><b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance localisation d'objet majeur</p>	<p><b>DESCRIPTION :</b> Transforme le dernier sort de la cible en sort sans nom donc ne peut plus utilisée de la journée. Durée 1 jour</p> <p><b>CATÉGORIE :</b> Offensif <b>CLASSE :</b> Opposant <b>PORTÉE :</b> Distance</p> <p><b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance de ton sans nom</p>	<p><b>DESCRIPTION :</b> Crée un puit de mana permettant de régénérer de 10 points de mana a 5 personnes une fois par jour ... doit faire le RP de s'abreuver (ne peut être fait en parchemin)</p> <p><b>CATÉGORIE :</b> Passif <b>CLASSE :</b> aide <b>PORTÉE :</b> toucher</p> <p><b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance de ta création de puits</p>	<p><b>DESCRIPTION :</b> Lorsque vous faites appel au hasard durant le GN ou un de ses événements, vous obtenez automatiquement la victoire. Que ce soit lors d'un jeu de hasard ou en donjon (À la discrétion de l'ANIM, le joueur sera particulièrement chanceux.) 1X par scénario</p> <p><b>CATÉGORIE :</b> Passif <b>CLASSE :</b> Personnel <b>PORTÉE :</b> Activation</p> <p><b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance du victorieux.</p>

### NIVEAU 8

<u>EFFET ASSURÉ</u>	<u>ŒIL DE KORANYOS</u>	<u>APPEL DES ANCIENS</u>	<u>DERNIÈRE CHANCE</u>
<p><b>DESCRIPTION :</b> permet de s'assurer que le prochain sort lancier devienne sans échec pour l'utilisation (ne peut être fait en parchemin et uniquement sur les sorts autoriser) 1x par jour (Ne peut être fait en parchemin)</p> <p><b>CATÉGORIE :</b> Passif <b>CLASSE :</b> Personnel <b>PORTÉE :</b> Activation</p> <p><b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance de ton effet assuré</p>	<p><b>DESCRIPTION :</b> Permet de savoir le futur (voir organisation) 1x scénario</p> <p><b>CATÉGORIE :</b> Passif <b>CLASSE :</b> Personnel <b>PORTÉE :</b> Spécial</p> <p><b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance ton oeil</p>	<p><b>DESCRIPTION :</b> permet d'avoir accès à 3 sort de protection et 3 sort de combat prédéfini (doit payer le mana être utiliser durant le 3 minute du sort) <u>Protection :</u> Immobilisation Brouillard solide Pacifisme <u>Combat :</u> Projectile magique Flèche d'acide Pluie de lames <b>CATÉGORIE :</b> Défensif <b>CLASSE :</b> Personnel <b>PORTÉE :</b> Activation</p> <p><b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance ton appel des anciens</p>	<p><b>DESCRIPTION :</b> Donne une chance sur deux de ramener quelqu'un du sommeil éternel en le ressuscitant. S'il échoue, la cible ne peut plus être ressuscitée et son achèvement n'est plus annulable. Le dé du prêtre décidera du sort final de la cible. 1/3/5 VIE 2/4/6 MORT <b>DURÉE :</b> Instantanée <b>CLASSE :</b> toucher <b>CATÉGORIE :</b> Passif <b>CLASSE :</b> Aide <b>PORTÉE :</b> Toucher <b>INCANTATION :</b> Koranyos donne-moi la puissance de la dernière chance.</p>

## LIVRE DES DIEUX : SORTS PHOEBIUS

### NIVEAU 1

#### ALLIAGE

**DESCRIPTION :** Permet de mélanger plusieurs genres de minéraux.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de l'alliage.



#### RESSOURCE MOINDRE

**DESCRIPTION :** Permet de diminuer de 1 lingot a la Forge uniquement si plus de 1 lingot est requis, N'affecte pas la limaille

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de ta ressource moindre.



#### OBUS

**DESCRIPTION :** Donne une zone de 10 pieds supplémentaire a un projectile d'arme de siège.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de l'Obus.



### NIVEAU 2

#### CONNAISSANCE DU MATÉRIEL

**DESCRIPTION :** Connait la nature des gemmes.

SAPHIR : dégât  
ÉMERAUDE : Guérison  
TOPAZE : Protection  
DIAMANT : vent  
RUBIS : explosif

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de ta connaissance du matériel.



#### APPEL DE L'ARSENAL MINEUR

**DESCRIPTION :** Fait apparaître une petite arme, petit bouclier ou petite cuirasse. Pour un combat

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de l'appel de l'arsenal mineur.



#### OBUS PERÇANT

**DESCRIPTION :** Permet à un projectile d'arme de siège de percer un bâtiment.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de l'obus perçant.



### NIVEAU 3

#### REJET DES IMPURETÉS

**DESCRIPTION :** Réduit le niveau de forge du minerai. Ex. Rare=> Peu Commun.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance du rejet des impuretés.



#### ENCLUME

**DESCRIPTION :** La cible se sent vraiment lourde et marche au ralenti.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de l'enclume.



#### MÉTAL À BLANC

**DESCRIPTION :** Après une suite de trois coups le métal devient tellement chaud qu'il provoque un coup perce-armure à chaque 3 coups. Durant tout le combat.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance du métal à blanc.



## LIVRE DES DIEUX : SORTS PHOEBIUS

### NIVEAU 4

#### MAÎTRE DE FORGE

**DESCRIPTION :** Réduit le temps de création à la forge de 10 min.  
Minimum 5 minutes

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance du maître de forge.



#### APPEL DE L'ARSENAL MODÉRÉ

**DESCRIPTION :** Fait apparaître une Moyenne arme ou un bouclier moyen ou armure légère. Pour un combat

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de l'appel de l'arsenal modéré.



#### CORPS DE MÉTAL

**DESCRIPTION :** Bloque le prochain coup physique magique ou non. Mais le premier sort de feu ou foudre provoque le double de dégâts.

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de ton corps de métal.



### NIVEAU 5

#### MÉTAL TORDU

**DESCRIPTION :** Annule 4 contrecoups d'une armure de métal ou sur un bouclier en métal cause un bris de bouclier sans échec

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance du métal tordu.



#### PLUIE DE TISON ARDENT

**DESCRIPTION :** Une pluie de tison ardent qui cause 4 dégâts +1/2 par niveaux.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de la pluie de tison ardent.



#### ARME ENCLUME

**DESCRIPTION :** L'arme visée par ce sort enlèvera le double de CC. Soit 2 pour une lame et 4 pour une masse. Pour 3 coups

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de ton arme enclume



### NIVEAU 6

#### APPEL DE L'ARSENAL MAJEUR

**DESCRIPTION :** Permet de faire apparaître une Arme martial ou une arme à 2 mains ou un grand bouclier ou une armure bataille. Pour un combat non magique

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de l'appel de l'arsenal majeur.



#### SERTISSAGES

**DESCRIPTION :** Permet de rendre l'arme prêt à recevoir un Gemmes (annule le temps de sertissages)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de ton sertissages



#### ENCHANTEMENT DE PIERRE

**DESCRIPTION :** Permet d'activer les propriétés naturelles des gemmes selon la table des gemmes (doit trouver la table en jeu) ne peut enchanter une gemme avec un sort ou autre. Est capable d'activer ce qui est déjà présent naturel dans une gemme

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de ton enchantement de pierre.



## LIVRE DES DIEUX : SORTS PHOEBIUS

### NIVEAU 7

#### GEMME DE VISON

**DESCRIPTION :** Permet de faire appel à son dieu pour voir le passé, le futur ou un emplacement.

**CATÉGORIE :** (Voir animation)

**CLASSE :**

**PORTÉE :**

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de ta gemme de vision



#### TRAVAIL DU GEMME

**DESCRIPTION :** Peut maintenant forger des armes et armures au même titre que tous les autres minéraux avec des pierres et gemmes. Toujours selon la table de forge

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance du travail de gemme



#### MUR DE DIAMANT

**DESCRIPTION :** Le prêtre invoque un mur de diamant qui ne peut être traversé et qui renvoie tous sorts lancés en sa direction. (15 x 10 pieds) sauf dissipation de la magie

**CATÉGORIE :** Défensif

**CLASSE :** Mur

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de ton mur de diamant



### NIVEAU 8

#### APPEL DE L'ARSENAL SUPRÊME

**DESCRIPTION :** Arme géante, pavois, armure de guerre pour un combat

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Enchanté

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de l'appel de l'arsenal suprême.



#### DÉSASSEMBLAGE

**DESCRIPTION :** Détruit un objet magique ou rend un artefact inactif pour 1heure 1x par jour. Ne peut être fait en parchemin.

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance du désassemblage.



#### ÉTAT DE FONDERIE

**DESCRIPTION :** le lanceur de sort entre dans un état de fonderie. Sa peau devient en fusion détruisant tout sur lui, linge objet normal et magique. La chaleur qui l'entoure devient suffocante toute l'eau dans la zone s'évapore rapidement. La première cible subit 5 point de dégâts immédiatement et tous ceux dans la zone reçoivent 1 point de dégât au 5 secondes. Seule la cible se voit son équipement normal détruit. Tous les dégâts élémentaires sauf l'eau lui font le double de dégâts durant tout son état de fonderie (ne peut être fait en parchemin)

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Personnel

**INCANTATION :** Baldrim donne-moi la puissance de l'état de fonderie.



## LIVRE DES DIEUX : SORTS PHOEBIUS

### NIVEAU 1

#### TRICHERIE SUBTILE

**DESCRIPTION :** Permet de tricher sans être vu une fois dans n'importe quel jeu. Aux dés, vous pourrez brasser une seconde fois. Aux échecs, vous pourrez placer une pièce ou bon vous semble. Dans la plupart des jeux, le sort donnera une seconde chance.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de ta tricherie subtile.



#### DANSE INCONTRÔLABLE

**DESCRIPTION :** La cible de ce sort ne peut s'empêcher de danser.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de ta danse incontrôlable.



#### JOUR DE RÊVE

**DESCRIPTION :** La cible de ce sort revoit mentalement les meilleurs moments de sa vie. Ils lui paraissent si réel qu'elle sera apaisée de toute effet de rage, de chaos ou de peur.

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Contrôle mental  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance du jour de rêve.



### NIVEAU 2

#### RIRE DU FOU

**DESCRIPTION :** La cible de ce sort est envahie par un rire incontrôlable qui l'empêche de se battre, mais qui lui permet de se défendre. Elle doit rire aux éclats durant toute la durée du sort, ou jusqu'à une première attaque reçue.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance du rire du fou.



#### MIGRAINE

**DESCRIPTION :** Sort mental qui utilise la puissance du monde des rêves. Au toucher le prêtre déclenche des souvenirs désagréables dans l'inconscient de sa cible, l'empêchant ainsi d'attaquer. Il peut cependant se défendre.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de la migraine.



#### CHANT OBSESSIF

**DESCRIPTION :** La cible de ce sort doit absolument chanter. Tout ce qui sort de sa bouche, dialogue, incantation ou autre doit être chanté.

**CA**

**TÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de ton chant obsessif



## LIVRE DES DIEUX : SORTS PHOEBIUS

### NIVEAU 3

#### JOUER!

**DESCRIPTION :** Toutes les personnes autour du prêtre sont prises par l'envie irrésistible de jouer.

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Aura

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de jouer!



#### OBJET DE RÊVE

**DESCRIPTION :** Le prêtre peut utiliser la puissance de ses rêves pour changer un objet en un autre, toute en conservant ses proportions d'origine. Peut servir à altérer une arme, ou à tout autre effet général.

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Enchantement

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de l'objet de rêve.



#### VAGUE DE JOIE

**DESCRIPTION :** Tout le monde à l'intérieur de la zone se sent très joyeux et peuvent seulement se défendre. Contre Vague de désespoir.

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Zone

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de ta vague de joie.



### NIVEAU 4

#### GRIMACE DU FOU

**DESCRIPTION :** Toutes les personnes autour du prêtre sont affectées par l'effet de peur. Pour chaque cible, le prêtre a le visage de leur pire cauchemar.

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Aura

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de la grimace du fou.



#### PERFORMANCE

**DESCRIPTION :** Le prêtre obtient la compétence performance à maître pour une utilisation. A moins de briser un contre sort, toutes les personnes présentes doivent regarder la prestation du prêtre.

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Contrôle mental

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de ta performance.



#### TRICHEUR NÉE

**DESCRIPTION :** Permet de tricher sans être vu trois fois dans n'importe quel jeu. Aux dés, vous pourrez brasser trois nouvelles fois. Aux échecs, vous pourrez placer une pièce ou bon vous semble à trois reprises. Dans la plupart des jeux, le sort donnera une seconde chance à trois reprises.

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance du tricheur née.



### NIVEAU 5

#### DISCOURS ENIVRANT

**DESCRIPTION :** Le prêtre doit faire un discours rempli d'espoir et de joie afin de motiver ceux qui l'entoure +1 dégât et courage pour le combat

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Aura

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance du discours enivrant



#### SOMMEIL TROUBLÉ

**DESCRIPTION :** Malédiction. La cible de ce sort sera troublée par des cauchemars incessants lors de sa prochaine nuit de sommeil. Elle sera ainsi privée de la régénération de PV, de PM et de statistique que cette nuit lui aurait normalement apportée.

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance du sommeil troublé.



#### SERMENT DU JOUEUR

**DESCRIPTION :** La cible de ce sort devra obligatoirement jouer à un jeu choisi par le prêtre et ce, jusqu'au bout et à tout prix.

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Enchantement

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de ton serment du joueur



## LIVRE DES DIEUX : SORTS PHOEBIUS

### NIVEAU 6

#### MIME

**DESCRIPTION :** La cible de ce sort est réduite au silence pour la durée du sort.

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de ton mime.



#### RÊVE RÉGÉNÉRATEUR

**DESCRIPTION :** Sous l'effet de ce sort, le prêtre tombe endormi pendant la durée du sort, lui redonnant ainsi tous ses points de magie après 15 minutes

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de ton rêve régénérateur.



#### PLUIE DE DÉS

**DESCRIPTION :** Les dés de Phobius tombe du ciel. Infligeant 6 dégâts contondants à toutes personnes dans l'aura.

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Zone

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de ta pluie de dés.



### NIVEAU 7

#### FESTIN DE LA VICTOIRE

**DESCRIPTION :** Le prêtre invoque un festin DIVIN. Jusqu'à 6 personnes pourront y prendre part pendant 5 minutes afin de récupérer tous leurs points de vie. Le festin n'est plus bon à la fin du sort et disparaît

**CATÉGORIE :** Défensif

**CLASSE :** Zone

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de ton festin de la victoire.



#### INSOMNIE

**DESCRIPTION :** Malédiction majeur. La cible touchée par ce sort sera atteinte d'insomnie. Elle sera ainsi privée de la régénération de PV, de PM, compétence et de statistique que toutes ses nuits de sommeil lui auraient normalement apportée. Ainsi que sa méditation (doit trouver en jeux comment lever la malédiction et inscrire sa malédiction au poste de garde) ne peut être fait en parchemin

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de l'insomnie.



#### PLATEAU DE JEU

**DESCRIPTION :** Invoque un plateau de jeu de 15x15 (9 case) au sol. Chaque case peut contenir un sort activé lorsqu'on marche dessus. Pour un maximum de 7 niveaux de sorts total dans le plateau.

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Zone

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de ton plateau de jeu



## LIVRE DES DIEUX : SORTS PHOEBIUS

### NIVEAU 8

#### RIRE MORTEL

**DESCRIPTION :** La cible de ce sort meurt de rire. (Compte pour un achèvement) ne peut être fait en parchemin. **Doit obligatoirement remettre une carte d'achèvement.**

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de ton rire mortel.



#### CAUCHEMAR ANIMÉ

**DESCRIPTION :** Le prêtre pourra invoquer une créature maléfique du royaume des rêves, un cauchemar. Ce sort peut être utilisé 1 fois par scénario. VOIR ORGANISATION

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance du cauchemar animé.



#### GRAND JEU

**DESCRIPTION :** Une fois le grand jeu lancer tous les joueurs qui s'inscrivent dans le grand livre des jeux auront un bonus de 10 PV pour le scénario et selon le succès du Grand jeux le prêtre verra sa quest avancé. Si le participant ne se présente pas il perdra le 10 PV + un 10 PV supplémentaire pour le prochain scénario 1x par scénario et ne peut être fait en parchemin

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Personnel

**INCANTATION :** Phobius donne-moi la puissance de ton grand jeu.



## LIVRE DES DIEUX : SORTS NOK'THRA

### NIVEAU 1

#### NOIRCEUR

**DESCRIPTION :** Tout devient noir, aucune lumière ne peut traverser (peut être briser par lumière de Néosys si fait à l'intérieur de la noirceur)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ta noirceur



#### ÉMOTIONS

**DESCRIPTION :** Permet de rendre triste et déprimé 1 personne

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle Mental  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de tes émotions



#### PERSUASION

**DESCRIPTION :** Permet d'obliger une cible à croire à un mensonge

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle Mental  
**Portée :** Toucher

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ta persuasion



### NIVEAU 2

#### AVEUGLEMENT

**DESCRIPTION :** Rend une personne aveugle

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ton aveuglement



#### TRAHISON FORCER

**DESCRIPTION :** Force la personne a révélé le nom de le ou la coupable d'un acte (un nom seulement)

**CATEGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Control mental  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ta trahison forcer



#### TOILE D'ARAIGNÉE

**DESCRIPTION :** Immobilise 1 personne

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ta toile d'araignée



### NIVEAU 3

#### VAGUE DE DÉSESPOIR

**DESCRIPTION :** Tout le monde à l'intérieur du cercle se sente triste et peuvent seulement se défendre. Peut contrer la Vague de joie.

**CATEGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ta vague de désespoir



#### MUTILATION

**DESCRIPTION :** Celui qui reçoit le sort se donne lui-même un coup perce armure

**CATEGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ta mutilation



#### ALIGNEMENT OMBRAGÉ

**DESCRIPTION :** Celui qui reçoit le sort perd son bon côté et devient : Bon = mauvais / Neutre = très mauvais

**CA**  
**TÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Mental  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ton alignement ombragé



## LIVRE DES DIEUX : SORTS NOK'THRA

### NIVEAU 4

#### MÉMOIRE DU PASSÉ

**DESCRIPTION :** Fait ressurgir le plus traumatisant et terrifiant des souvenirs de la personne. La personne est tellement affectée par les images du passé qu'elle ne peut attaquer et peu à peine se défendre

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mental  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ta mémoire du passé



#### MENTEUR AVERTI

**DESCRIPTION :** Immunise de 1 sort de vérité ou une potion de vérité

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ton menteur averti



#### MORSURE DE L'ARAIGNÉE

**DESCRIPTION :** Une araignée vous mord et fait 4 points de dégâts + 1points /2 niveau

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ta morsure



### NIVEAU 5

#### VEUVE NOIRE

**DESCRIPTION :** Araignée qui vous fait 9 dégâts de poison (peut être contré par un contre poison)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ta veuve noire



#### ENCHANTEMENT DES SOUTERRAINS

**DESCRIPTION :** Donne 3 coups magiques de jour et donne 5 coups magiques de nuit

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ton enchantement



#### DOULEURS DES TÉNÈBRES

**DESCRIPTION :** Fait souffrir la cible comme si des milliers d'araignée mangeaient la cible de l'intérieur.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de la douleur des ténèbres.



### NIVEAU 6

#### SITUATION MORTELLE

**DESCRIPTION :** Transmet à la cible des visions constantes de sa mort, peu importe ses actions elle se voit mourir, la rendant de plus en plus méfiante et insécure envers tous plus la volonté de la cible est faible plus grande est sa confusion

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la Puissance de ta situation mortelle



#### LAME EMPOISONNÉE

**DESCRIPTION :** Permet de rendre une lame empoisonné pour les prochain 2 coup et la rendre perce armure faisant +3 de dégât si CP seule les dégâts de l'arme son fait

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance ta lame empoisonnée



#### AIDE DE L'OMBRE

**DESCRIPTION :** Le Lanceur peut ouvrir une porte sur les ténèbres et disparaître pour immédiatement réapparaitre 15 pieds plus loin dans n'importe quelle direction par rapport au départ (aucun arrêt de jeux autorisé)

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ton aide de l'ombre



## LIVRE DES DIEUX : SORTS NOK'THRA

### NIVEAU 7

#### INVASION DES SOUS-SOLS

**DESCRIPTION :** Une armée d'araignée entour la personne pour la protéger et cause 5 point de dégât +1 par 2 niveau à quiconque tente d'attaquer

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Personnel

**PORTER :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ton invasion des sous-sols



#### MENTEUR NÉE

**DESCRIPTION :** Le sort vous immunise à tous les sorts de vérité ou potions de vérité. 1 + (1 par 2 niveaux)

**CATÉGORIE :** Défensif

**CLASSE :** Personnel

**PORTER :** Activation

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ton menteur née



#### SERVANT SOMBRE

**DESCRIPTION :** L'ombre du prêtre devient une arme. Elle cause des dégâts égaux à l'arme du lanceur 1 cout sur 3

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Personnel (prêtre seulement)

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ton servant sombre



### NIVEAU 8

#### NOURRITURE EN COCON

**DESCRIPTION :** Emprisonne une cible dans un cocon. Qui meurt dans le ventre de Nok'thra. (Compte comme un achèvement, ne peut être fait en parchemin) **Doit obligatoirement remettre une carte d'achèvement.**

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance de ta nourriture en cocon



#### SOUFFRANCE DE L'OMBRE

**DESCRIPTION :** Le lanceur de sort peut ensorceler l'ombre de la victime et la faire souffrir lui causant 3 points de dégâts /minutes tant et aussi longtemps que le lanceur garde sa concentration sur sa victime

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Concentration

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance ta souffrance de l'ombre



#### TRANSFORMATION : DRIDER

**DESCRIPTION :** Transforme la victime en Drider, durant la transformation il est un suivant de Nok'thra et est sous le contrôle et les ordres du prêtre de Nok'thra qui l'a invoqué obligatoirement. Impossible pour la gente féminine d'être transformé en Drider homme seulement. Un seul drider peut être invoquer par un même prêtre à la fois  
**Ne peut être utiliser sur un parchemin**  
Le drider a les skill suivant en tout temps :  
Hauteur de 9 pieds de haut, Diamètre de 6 pieds

- 80 PV, 3CS / 2 CP
- Force de 12
- Cause 10 dégât par armes (a 2 armes)
- Seuls les dégâts magiques l'affectent
- Peut grimper
- Tout contact corps à corps rapprocher (style câlin) cause des dégâts de 8 (4 si un CP est utilisé)

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Enchantement

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Nok'thra donne-moi la puissance ton Drider



## LIVRE DES DIEUX : SORTS FRAKK

### NIVEAU 1

#### CHAOS MINEUR

**DESCRIPTION :** 2 personnes doivent frapper la personne la plus proche

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ton chaos mineur



#### BLESSURE MINEUR

**DESCRIPTION :** inflige une blessure de 2 points de vie + 1 / 2 niveau

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ta blessure mineure



#### CROC-EN-JAMBE

**DESCRIPTION :** Fait tomber une personne au sol

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ton croc en jambe



### NIVEAU 2

#### POUVOIR DE GUERRE

**DESCRIPTION:** Donne à une personne +1 pour le combat

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ton pouvoir de guerre



#### BLESSURE LÉGÈRE

**DESCRIPTION :** inflige une blessure de 4 points de vie + 1 / 2 niveau

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ta blessure légère



#### AURA DE CONFUSION

**DESCRIPTION :** Toute personne dans la zone de sort devient confuse et ne peut que se défendre

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ton aura de confusion



### NIVEAU 3

#### MAIN DE LA GUERRE

**DESCRIPTION :** Donne 2 coups perce armure (avec une lame seulement)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ta main de guerre



#### NUAGE PUANT

**DESCRIPTION :** inflige 2 points de dégâts / minute à toute personne se tenant dans la zone du Sort

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de de ton nuage puant



#### L'ESPRIT DU CHAOS

**DESCRIPTION :** Le prochain coup physique que le lanceur de sort reçoit rendra l'arme qui la frapper rempli de l'esprit du Chaos la rendant incontrôlable durant 1 minute (frappe partout incapable de se battre)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ton esprit de chaos



## LIVRE DES DIEUX : SORTS FRAKK

### NIVEAU 4

#### BLESSURE MODÉRÉ

**DESCRIPTION :** Inflige une blessure de 6 points de vie **+1 par 2 niv.**

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de blessure modérée



#### LANCIER DE GUERRE

**DESCRIPTION :** Donne +1 de dégâts pour 2 coups à 2 personnes

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ton lancier de guerre



#### AURA DE PEUR

**DESCRIPTION :** Toute personne dans la zone du sort doit s'enfuir s'il n'a pas courage ou une volonté assez élevée pour résister.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Aura  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ton aura de peur



### NIVEAU 5

#### FORCE DU CHAMPION

**DESCRIPTION :** permet de rendre une personne championne de Frakk pour une journée  
+2 dégâts pour toute la journée  
Doit suivre les dogmes de Frakk durant 24 Heures. (Un seul champion à la fois et jamais deux fois le même de suite)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ta force du champion



#### MUR DE CHAOS

**DESCRIPTION :** mur de 15 pieds de longs x 10 pieds de hauts x 5 pieds de large, tous ceux qui le traverse attaque la première personne la plus proche (1 coup chaque fois)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance ton mur de chaos



#### TAMBOURS DE GUERRE

**DESCRIPTION :** immunise à la peur, aux suggestions, aux charmes et aux control mental à tous les suivants de Frakk dans la zone d'effet du sort pour le prochain combat doit rester dans l'aura du lanceur  
**PRÉREQUIS :** Doit jouer du tambour durant 5 minutes

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Aura  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de tes tambours de guerre



### NIVEAU 6

#### CHAOS MAJEUR

**DESCRIPTION :** Toutes les personnes dans la zone d'effet du sort donnent 2 coups à la personne la plus proche

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ton chaos majeur



#### DÉMANTÈLEMENT

**DESCRIPTION :** L'arme ou l'armure ou le bouclier se retrouve en morceaux et est inutilisable jusqu'à réparation ne fonctionne pas sur les artefacts

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance ton démantèlement



#### SEIGNEUR DE GUERRE

**DESCRIPTION :** Le prêtre devient un stratège militaire pour la durée d'un combat. Donne 5 PV et +3 dégâts pour un combat. Doit faire le stratège

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ton seigneur de guerre



## LIVRE DES DIEUX : SORTS FRAKK

### NIVEAU 7

#### BLESSURE SÉVÈRE

**DESCRIPTION :** Inflige une blessure de 8 points de vie + 1 / 2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ta blessure sévère



#### CERCLE DE BLESSURE

**DESCRIPTION :** Toutes personnes dans la zone du sort subissent 5 points de dégâts

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ton cercle de blessure



#### GRENADIER DE L'ENFER

**DESCRIPTION :** Donne + 2 dégâts à quatre personnes pour 1 combat

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ton grenadier



### NIVEAU 8

#### DESTRUCTION DE FRAKK

**DESCRIPTION :** Permet de désintégrer une personne ou un objet (compte pour un achèvement, ne peut être fait en parchemin) voir organisation pour les objets. **Doit obligatoirement remettre une carte d'achèvement.**

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ta destruction de Frakk



#### ZONE D'ANARCHIE

**DESCRIPTION :** Les cibles dans la zone doivent se combattre sans tenir compte des alliés et des ennemis. Les priants de Frakk ne sont pas affectés s'ils sont autour du lanceur de sort.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de ton anarchie



#### LANCE DE DESTRUCTION

**DESCRIPTION :** La cible qui est visé reçoit 8 et lance continu en ligne droite et frappe toute les cibles qui sont sur sa trajectoires jusqu'à ce que soit elle soit contrée soit elle n'est plus de cible

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Frakk donne-moi la puissance de la lance de destruction



## LIVRE DES DIEUX : SORTS SATANOS

### NIVEAU 1

#### CONFUSION

**DESCRIPTION :** La personne ne peut que se défendre et reste confuse

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
PUTERE confusion



#### PEAU DE CAMBION

**DESCRIPTION :** Réduit de 2 point de dégâts le prochain coup à vous atteindre

**CATÉGORIE :** Défensif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
PUTERE peau de cambions



#### FACE DU DIABLOTIN

**DESCRIPTION :** Permet de faire peur à 2 personnes

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
PUTERE face du diabolotin



### NIVEAU 2

#### JET D'ACIDE

**DESCRIPTION :** Fait 3 points de dégâts + 1 par 2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
PUTERE jet d'acide



#### DÉPHASAGE INFERNAL

**DESCRIPTION :** Téléportation au premier coup reçu le lanceur se téléporte a 15 pied dans la direction ou il regardait au moment du coup (ne peut choisir la direction ou la distance) le 15 pied est obligatoire et la distance aussi

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
PUTERE déphasage infernal



#### MALÉDICTION DE L'ENFER

**DESCRIPTION :** L'enfer absorbe 1 point de force jusqu'à restauration

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** toucher

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
PUTERE malédiction de l'enfer



### NIVEAU 3

#### ARME INFERNAL

**DESCRIPTION :** Permet de frapper 3 coups magiques

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Enchantement

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
PUTERE arme infernal



#### AURA DE PEUR

**DESCRIPTION :** Toutes les personnes dans un rayon de 10 pieds fuient en courant

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Aura / personnel

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
PUTERE aura de peur



#### BOUILLONNEMENT SANGUIN

**DESCRIPTION :** Fait bouillir le sang de l'ennemi, il ne peut que se défendre en se tordant de douleur effet de souffrance

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
PUTERE bouillonnement sanguin



## LIVRE DES DIEUX : SORTS SATANOS

### NIVEAU 4

#### SUGGESTION

**DESCRIPTION :** Permet de donner un commandement à une personne (ne peut donner la mort) ne peut être sans échec et ne peut être fait en parchemin

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Control mental  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
 PUTERE suggestion



#### TROU DE MÉMOIRE

**DESCRIPTION :** Permet d'effacer un souvenir récent (15 minutes avant le sort)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Spécial

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
 PUTERE trou de mémoire



#### PLUIE D'ACIDE

**DESCRIPTION :** Cause 4 points de dégâts +1 par 2 niveaux zone de 10 pieds

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
 PUTERE pluie d'acide



### NIVEAU 5

#### CHAOS MAJEUR

**DESCRIPTION :** Toutes les personnes donnent deux coups à la personne la plus proche.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
 PUTERE chaos majeur



#### ÉTHIQUE INVERSÉE

**DESCRIPTION :** Permet de renverser l'alignement d'une cible

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mental  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
 PUTERE éthique inversé



#### BRULURE DES TÉNÈBRE

**DESCRIPTION :** Force à répondre à une question précise

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mental  
**PORTÉE :** toucher

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
 PUTERE brulure des ténèbres



### NIVEAU 6

#### AURA DE BRAISE

**DESCRIPTION :** Des flammes entourent le lanceur de sort et cause 9 points de dégâts à quiconque touche l'aura, si on reste à l'intérieur de l'aura les dégâts est de 9 au seconde

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Zone

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
 PUTERE



#### JET DE BRAISE

**DESCRIPTION :** Fait 6 point de dégâts + 1 par 2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
 PUTERE jet de braise



#### ZONE DE TERREUR

**DESCRIPTION :** Cause une terreur intense sur la zone (si -de 8 de volonté ou courage a adepte) se sauve en panique en courant

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
 PUTERE zone de terreur



## LIVRE DES DIEUX : SORTS SATANOS

### NIVEAU 7

#### VAPEUR DES ENFERS

**DESCRIPTION :** Vapeur brulante qui cause 10 point de dégâts de braise (perce armure) un contre sort absorbe la moitié des dégâts

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
 PUTERE vapeur des enfers



#### SPHÈRE DE DESTRUCTION

**DESCRIPTION :** Crée une sphère de destruction qui détruit tout dans la zone et rend non conscient quiconque est dans la zone Armure /linge arme bouclier sont détruit  
 Objet magique désactivé 1h  
 1x par scénario  
 Ne peut être fait en parchemin

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
 PUTERE sphère de destruction



#### TOUCHER DE LA SUCCUBE

**DESCRIPTION :** Draine les points de magies, récupère le nombre de point maximum que le lanceur peut avoir et détruit entièrement les autres points, ne peut être mit en parchemin 2x par jour

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
 PUTERE baiser du succube



### NIVEAU 8

#### LES PORTES DE L'ENFER

**DESCRIPTION :** Ouvre un portail vers l'enfer (voir organisation)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
 PUTERE les portes de l'enfer



#### TRANSFORMATION : DECHUS

**DESCRIPTION :** Fait appel à un nécro démon des enfers qui transforme la cible en ce démon (homme seulement) ce nécro-démon n'a qu'un objectif en obéissant aux ordres de son prêtre c'est de collecter 3 âmes en les absorbant (1 seul peut être invoquer par le prêtre à la fois, ne peut être utiliser sur un parchemin

9 pied de haut /80 PV  
 Cause 10 de dégât a 2 armes  
 Immuniser au dégat de feu  
 3 CS/2 CP /Force 12  
 Son but absorber 3 âmes (na pas besoin de pierre d'âme)  
 Quand il a ses 3 âmes il disparaît et la cible tombe à terre inconsciente ou s'il meurt avant

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mental  
**PORTÉE :** toucher

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
 PUTERE déchus



#### ÂME PIÉGÉE

**DESCRIPTION :** Enferme l'âme d'une personne en enfer (compte pour un achèvement, doit remettre sa carte d'achèvement) doit donner sa carte d'achèvement et ramasser la carte d'âme si la carte d'âme n'est pas présente l'achèvement ne marche pas (ne peut être fait en parchemin)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** SATANOS IMI DA  
 PUTERE âme piégée



## LIVRE DES DIEUX : SORTS HOKNAR

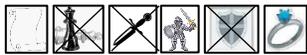
### NIVEAU 1

#### ARMURE NAIN

**DESCRIPTION:** Permet de causer 1 point de dégât à chaque personne qui attaque le lanceur de sort physiquement

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE:** Activation

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance ton armure naine



#### DÉFORMATION

**DESCRIPTION :** Permet de modifier un aspect de son apparence (nez, oreille, main, corne, pied)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ta déformation



#### PIOCHE NAIN

**DESCRIPTION :** Permet d'enchanter une pioche afin qu'elle soit aussi performante que celle d'un nain +1 jet d'extraction.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE:** Aide  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ta pioche naine



### NIVEAU 2

#### FOLIE DU NAIN

**DESCRIPTION:** Permet de causer 1 point de dégât à chaque personne qui attaque le lanceur de sort physiquement

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE:** Activation

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance ton armure naine



#### COMMUNICATION AVEC LES CREATURES

**DESCRIPTION :** Permet de modifier un aspect de son apparence (nez, oreille, main, corne, pied)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ta diformation



#### SOIF DU NAIN

**DESCRIPTION :** Permet d'enchanter une pioche afin qu'elle soit aussi performante que celle d'un nain +1 jet d'extraction.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE:** Aide  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ta pioche naine



### NIVEAU 3

#### ARMURE D'HOCKNAR

**DESCRIPTION :** Renvoie les dégâts de la première attaque physique

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ton armure d'hocknar



#### MORSURE DU BASILIK

**DESCRIPTION :** La main du prêtre se transforme en tête de basilik qui permet de mordre une cible en lui drainant 2 PV + 1 par 2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Touché

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ta morsure du basilik



#### EXTRACTION NAIN

**DESCRIPTION :** Donne un ingrédient supplémentaire de niveau novice

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ton extraction naine



## LIVRE DES DIEUX : SORTS HOKNAR

### NIVEAU 4

#### BOULIER D'HOKNAR

**DESCRIPTION :** (Pré-requis bouclier) Un spectre sort du bouclier fait 7 dégâts et assomme 5 secondes 1 fois

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ton bouclier d'Hocknar



#### MORSURE DE LA CHIMÈRE

**DESCRIPTION :** Le bras du prêtre devient une tête de chimère et allonge jusqu'à la cible pour le mordre lui draine 3 pm + 1 par 2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ta morsure de la chimère



#### BEUVERIE

**DESCRIPTION :** Toute personne dans la zone est prise d'une envie irrésistible d'aller boire de l'alcool

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ta beuverie



### NIVEAU 5

#### PRISON DU PRINCE

**DESCRIPTION:** Une immense prison d'or magique recouvre la zone. Rien n'entre ni ne sort

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ta prison du prince



#### CONTRÔLE DES CRÉATURES

**DESCRIPTION :** Permet de contrôler une créature ayant moins de volonté que vous

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Domination mental  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ton contrôle des créatures



#### FORGE NAINE

**DESCRIPTION :** Réduit le temps de forge de 10 minutes, minimum 10 minutes

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ta forge naine



### NIVEAU 6

#### ARMURE FORGOL

**DESCRIPTION :** Renvoie les dégâts des 2 prochaines attaques physique reçue

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ton armure forgol



#### PATTES PUISSANTES

**DESCRIPTION :** Permet au prêtre de transformer ses jambes en patte mi-féline mi-reptile afin de permettre une évasion à maître

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de tes pattes puissantes



#### NANISME

**DESCRIPTION :** Réduit la grandeur et le poids de 50%, donne 1 esquive

**CATÉGORIE :** Aide  
**CLASSE :** Passif  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ton nanisme



## LIVRE DES DIEUX : SORTS HOKNAR

### NIVEAU 7

#### MUR DE MYTRIL

**DESCRIPTION :** Un mur de mytril tombe sur une zone infligeant 8 dégâts et assomme tout ceux dans la zone

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Mur  
**PORTÉE :** Zone

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ton mur de mytril



#### CONTRÔLE DES CRÉATURE AVANCÉ

**DESCRIPTION :** Permet de contrôler une créature ayant la volonté égale à vous ou moindre

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Domination mental  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ton contrôle mental avancer

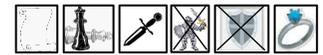


#### NAIN DES OMBRES

**DESCRIPTION :** La cible de ce sort se sent immédiatement ivre et devient tapageur

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ton nain des ombres



### NIVEAU 8

#### PROTECTION EXTRA-PLANAIRE

**DESCRIPTION :** Protège des effets négatifs des autres plans ou d'y entrer

**CATÉGORIE :** Aide  
**CLASSE :** Passif  
**PORTÉE :** Personnel

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ta protection extra-planétaire



#### INVOCATION DE CRÉATURE

**DESCRIPTION :** Appel d'un avatar (voir organisation)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ton invocation des créatures



#### TOMBEAU D'HOCKNAR

**DESCRIPTION :** Endort la personne à jamais (achèvement) Non faisable en parchemin. **Doit obligatoirement remettre sa carte d'achèvement.**

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** Hocknar donne-moi la puissance de ton tombeau d'hocknar



GRANDEUR NATURE MÉDIÉVALE FANTASTIQUE



LE LIVRE DES CULTES

2019

## LIVRE DES CULTES : NÉCROPHAGES



### NIVEAU 1

#### DÉTECTION DES MORTS-VIVANTS

**DESCRIPTION** : permet de détecter des morts-vivants 1/niveau

**CATÉGORIE** : Passif  
**CLASSE** : Personnel  
**PORTÉE** : Distance

**INCANTATION** : WAZORTAM  
 WAZORTAM détection des morts-vivants



#### DIVINE RENAISSANCE

**DESCRIPTION** : permet de savoir les derniers instants de la mort de quelqu'un sauf soi-même

**CATÉGORIE** : Passif  
**CLASSE** : Control mental  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION** : WAZORTAM  
 WAZORTAM divine renaissance



#### TOUCHER CADAVÉRIQUE

**DESCRIPTION** : toucher qui draine 2 points de vie +1 par 2 niveaux

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Opposant  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION** : WAZORTAM  
 WAZORTAM toucher cadavérique



### NIVEAU 2

#### ANIMATION DES MORTS

**DESCRIPTION** : peut animer 1 mort-vivant par niveau (doit fournir les masques) (voir Table Mort-Vivant)

**CATÉGORIE** : Passif  
**CLASSE** : Enchantement  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION** : WAZORTAM  
 WAZORTAM animation des morts



#### TRANSFERT NÉGATIF

**DESCRIPTION** : permet de faire faire à 1 squelette 1 de ses sorts des niveaux 1,2

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Enchantement  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION** : WAZORTAM  
 WAZORTAM transfert négatif



#### DRAIN DU MORT

**DESCRIPTION** : Le Shaman peut drainer jusqu'à 1Point/niveau de mana sur un Mort avec du mana.

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Opposant  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION** : WAZORTAM  
 WAZORTAM Drain du Mort



## LIVRE DES CULTES : NÉCROPHAGES

### NIVEAU 3

#### DRAIN ORGANIQUE

**DESCRIPTION** : Absorbe 5 points de vie au toucher

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Opposant  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION** : WAZORTAM  
WAZORTAM Drain organique

#### PARLER AVEC LES MORTS

**DESCRIPTION** : permet de jaser avec un cadavre et de savoir comment il est mort (permet de savoir les 5 dernières minutes de la vie de quelqu'un)

**CATÉGORIE** : Passif  
**CLASSE** : Personnel  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION** : WAZORTAM  
WAZORTAM parler avec les morts

#### Défenseur mort

**DESCRIPTION** : Permet de relever un mort et dans faire son défenseur 20 PV Et toutes ses capacités normales Pour max 5 minutes

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Opposant  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION** : WAZORTAM  
WAZORTAM défenseur mort



### NIVEAU 4

#### TOUCHER DE LA GOULE

**DESCRIPTION** : Paralysie complète jusqu'à ce que la personne reçoive 1 coup (aucun délai **minimum 5 points de dégâts**)

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Opposant  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION** : WAZORTAM  
WAZORTAM toucher de la goule

#### SACRIFICE VITAL

**DESCRIPTION** : S'inflige 6 de dégâts pour gagner 7 de Mana

**CATÉGORIE** : Défensif  
**CLASSE** : Personnel  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION**: WAZORTAM  
WAZORTAM sacrifice vital

#### ANIMATION DE LA GOULE

**DESCRIPTION** : Peut animer 1 Goule par niveau (doit fournir les masques de goule) VOIR TABLE MORT-VIVANT

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Enchantement  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION** : WAZORTAM  
WAZORTAM animation de la goule



### NIVEAU 5

#### TRANSFERT NÉGATIF AVANCÉ

**DESCRIPTION** : permet de donner à 1 squelette 1 de ses sorts des niveaux 1, 2, 3,4

**CATÉGORIE** : Passif  
**CLASSE** : Enchantement  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION** : WAZORTAM  
WAZORTAM transfert négatif avancé

#### MALÉDICTION

**DESCRIPTION** : donne -2 aux dégâts sur la **cible**.

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Enchantement  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION** : WAZORTAM  
WAZORTAM malédiction

#### DOMINATION MENTALE

**DESCRIPTION** : Permet de dominer une personne (**Ne peut être empêché sauf par contre-sort**).

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Control mental  
**PORTÉE** : Distance

**INCANTATION** : WAZORTAM  
WAZORTAM domination mentale



## LIVRE DES CULTES : NÉCROPHAGES

### NIVEAU 6

#### DRAIN DE VIE

**DESCRIPTION :** Drain de 7 PV +1 par 2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** WAZORTAM  
 WAZORTAM drain de vie



#### TRANSMUTATION FORCÉE

**DESCRIPTION :** Permet de changer une personne en animal domestique pour 15 minutes (Sauf Chien) N'est pas obligé de suivre le lanceur de sort

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** WAZORTAM  
 WAZORTAM transmutation forcée



#### ANIMATION DES GUERRIERS MORTS

**DESCRIPTION :** Peut animer 1 mort vivant par niveau (doit fournir les masques voire le tableau des morts vivant. Le mort vivant a pour la durée du sort 2CC 1 CS et frappe à 1 de plus que la base de l'arme qu'il porte. A la fin du sort tout disparaît et le joueur se retrouve inconscient comme avant d'être animé

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** WAZORTAM  
 WAZORTAM animation des guerriers morts



## LIVRE DES CULTES : DEMON



### NIVEAU 1

#### CONFUSION

**DESCRIPTION :** La personne ne peut que se défendre et reste confuse

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS confusion



#### PEAU DE CAMBION

**DESCRIPTION :** Réduit de 2 points de dégâts le prochain coup à vous atteindre

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS peau de cambions



#### FACE DU DIABLOTIN

**DESCRIPTION :** Permet de faire peur à 2 personnes

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS face du diabolotin



### NIVEAU 2

#### JET D'ACIDE

**DESCRIPTION :** Fait 3 points de dégâts + 1 par 2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS jet d'acide



#### DÉPHASAGE INFERNAL

**DESCRIPTION :** Téléportation au premier coup reçu le lanceur se téléporte à 15 pieds dans la direction ou il regardait au moment du coup (ne peut choisir la direction ou la distance) le 15 pieds est obligatoire et la distance aussi

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS déphasage infernal



#### MALÉDICTION DE L'ENFER

**DESCRIPTION :** L'enfer absorbe 1 point de force jusqu'à restauration (prend un sort de restauration non cumulable)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS malédiction de l'enfer



## LIVRE DES CULTES : DEMON

### NIVEAU 3

#### ARME INFERNAL

**DESCRIPTION :** Permet de frapper 3 coups magiques

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** activation

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS arme infernal



#### AURA DE PEUR

**DESCRIPTION :** Toutes les personnes dans un rayon de 10 pieds fuient en courant. (Si les cibles ont moins de 6 de volonté)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Aura / personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS aura de peur

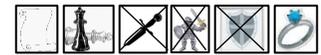


#### BOUILLONNEMENT SANGUIN

**DESCRIPTION :** Fait bouillir le sang de l'ennemi, il ne peut que se défendre en se tordant de douleur effet de souffrance

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS bouillonnement sanguin



### NIVEAU 4

#### SUGGESTION

**DESCRIPTION :** Permet de donner un commandement à une personne (ne peut donner la mort) Ne peut être fait en parchemin ni être pris sans échec

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Control mental  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS suggestion



#### TROU DE MÉMOIRE

**DESCRIPTION :** Permet d'effacer un souvenir récent (15 minutes avant le sort)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Spécial

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS trou de mémoire



#### PLUIE D'ACIDE

**DESCRIPTION :** Cause 5 points de dégâts +1 par 2 niveaux zone de 10 pieds

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS pluie d'acide



## LIVRE DES CULTES : DEMON

### NIVEAU 5

#### CHAOS MAJEUR

**DESCRIPTION :** Toutes les personnes donnent deux coups à la personne la plus proche.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS chaos majeur



#### ÉTHIQUE INVERSÉE

**DESCRIPTION :** Permet de renverser l'alignement d'une cible

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mental  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS éthique inversée



#### TOUCHER DE LA SUCCUBE

**DESCRIPTION :** Draine les points de magies, récupère le nombre de point maximum que le lanceur peut avoir et détruit entièrement les autres points, ne peut être mit en parchemin 2x par jour **seulement**.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS **toucher de la succube**



### NIVEAU 6

#### LES PORTES DE L'ENFER

**DESCRIPTION :** Ouvre un portail vers l'enfer (voir organisation)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** **WAKAZIMOS**  
**WAKAZIMOS portes des enfers.**



#### SPHÈRE DE DESTRUCTION

**DESCRIPTION :** Crée une sphère de destruction qui détruit tout dans la zone et rend non conscient quiconque est dans la zone  
 Armure /linge arme bouclier sont détruit sauf linge de base  
 Objet magique désactivé 1h  
 1x par scénario  
 Ne peut être fait en parchemin

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS sphère de destruction



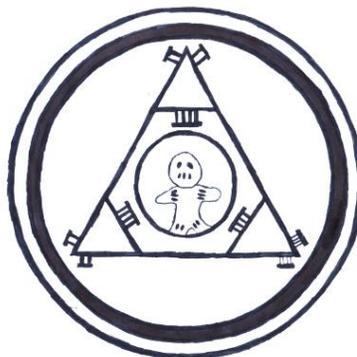
#### ESPRIT PIÉGÉ

**DESCRIPTION :** Enferme l'**esprit** d'une personne en enfer (compte pour un achèvement) doit donner sa carte d'achèvement. Si la carte d'âme n'est pas présente l'achèvement ne **fonctionne** pas (ne peut être fait en parchemin)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKAZIMOS  
 WAKAZIMOS **esprits piégée**





**Le Shaman de niveau 6 peut créer une poupée vaudou qui prendra 1 scénario à confectionner, si réussi (voir animation)**

**NIVEAU 1**

**Empiètement spirituel**

**DESCRIPTION :** Malédiction mineur. La cible de ce sort ressent des mains spirituelles s'agrippant à ses jambes, l'empêchant de courir. Ne peut que marcher normalement

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAHOUYÉ  
 WAHOUYÉ Empiètement spirituel



**Migraine**

**DESCRIPTION :** La cible de ce sort sera affectée par un mal de tête qui l'empêchera, ainsi d'attaquer. Il peut cependant se défendre.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAHOUYÉ  
 WAHOUYÉ Migraine



**Protection mentale**

**DESCRIPTION** Permet au shaman de résister à tous sorts mentaux. Que ce soit Détection de l'alignement, Détection de vérité, Charme, Rage ou autres. À condition que le shaman soit de niveau supérieur ou égale à son opposant.

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAHOUYÉ WAHOUYÉ  
 Protection mentale



**NIVEAU 2**

**Aiguille Vaudou**

**DESCRIPTION :** La cible de ce sort à l'impression qu'une aiguille le transperce de plus en plus lui infligeant 2 dégâts (+1/2 niveau)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAHOUYÉ  
 WAHOUYÉ aiguille vaudou

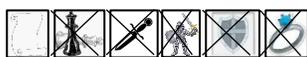


**Injonction**

**DESCRIPTION :** Le shaman prononce un seul mot qui sera un ordre donner à sa cible. Celle-ci devra exécuter cet ordre. (Ne peut ordonner la mort et peut se défendre)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mental  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAHOUYÉ  
 WAHOUYÉ Injonction



**Cuisson de l'âme**

**DESCRIPTION :** La cible de ce sort, aura l'impression de cuire sur place, comme s'il était littéralement dans le feu. Causant 2 points dégât +1 par 2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAHOUYÉ  
 WAHOUYÉ Cuisson de l'âme



**NIVEAU 3**

Crampe

**DESCRIPTION** : La cible de ce sort ressentira une grande douleur sur une partie de son corps que le shaman choisira, comme si une grosse aiguille le piquait. Si c'est un membre, celui-ci sera hors d'usage. Si la zone est au torse, la cible ressentira un profond inconfort, l'empêchant ainsi de se battre. (Effet de souffrance)

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Opposant  
**PORTÉE** : Distance

**INCANTATION** : WAHOUYÉ  
 WAHOUYÉ Crampe



Mutilation

**DESCRIPTION** : La cible de ce sort devra s'infliger son prochain coup avec l'arme qu'il a en main. Ce coup sera automatiquement perce-armure.

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Opposant  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION** : WAHOUYÉ  
 WAHOUYÉ Mutilation



Parler avec les morts

**DESCRIPTION** : Le shaman est capable de sortir l'esprit du mort pour lui poser une question (mort achevé ou inconscient) mais causera de grande souffrance à l'esprit du défunt (réponse simple) un mot une phrase une fois par cadavres

**CATÉGORIE** : Passif  
**CLASSE** : Opposant  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION** : WAHOUYÉ  
 WAHOUYÉ parler avec les morts



**NIVEAU 4**

Guide Spirituel

**DESCRIPTION** : Le shaman peut invoquer 1 fois par jour un guide spirituel au choix pour le seconder (30 minutes)

**Guide de sang** : permet d'affliger 3x un état de souffrance d'une durée de 1 min sur trois cibles sur la durée du sort (30 minutes)

**Guide de l'âme** : permet d'absorber tous les dégâts de magie niveau 1 durant les 30 minutes

**Guide de l'esprit** : Discussion avec un ancien shaman Voodoo (voir organisation)

**CATÉGORIE** : Défensif  
**CLASSE** : Personnel  
**PORTÉE** : Activation

**INCANTATION** : WAHOUYÉ  
 WAHOUYÉ Guide spirituel de (douleur, Âme, Esprit)



Drain de vie

**DESCRIPTION** : Cause 5 dégâts (+1 par 2 niveaux) à une cible. 50% en point de vie peut être redistribué à une cible.

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Opposant  
**PORTÉE** : Distance

**INCANTATION** : WAHOUYÉ  
 WAHOUYÉ Drain de vie



Malédiction Vaudou

**DESCRIPTION** : Malédiction. Réduit de 2 une statistique de la cible du sort. Au choix du lanceur de sort. Ne peut être réutilisé sur la même cible besoin d'une restauration pour récupérer

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Opposant  
**PORTÉE** : Toucher

**INCANTATION** : WAHOUYÉ  
 WAHOUYÉ Malédiction Vaudou



## LIVRE DES CULTES : VAUDOU

### NIVEAU 5

#### Traîtrise

**DESCRIPTION :** Lors d'un combat, la cible de ce sort se retournera contre ses alliés.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mental  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAHOUYÉ  
WAHOUYÉ Traîtrise



#### Inversion

**DESCRIPTION :** Malédiction majeure. Échange la statistique la plus haute de la cible avec sa statistique la plus basse.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAHOUYÉ  
WAHOUYÉ Inversion



#### Maîtrise corporelle

**DESCRIPTION :** Sous l'effet de ce sort, le shaman contrôlera son propre corps grâce à sa magie Vaudou. Lui donnant ainsi 1 coup perce-armure et 1 esquive ainsi que +1 dégât pour le combat.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAHOUYÉ  
WAHOUYÉ Maîtrise corporelle



### NIVEAU 6

#### Ennemis public

**DESCRIPTION:** Malédiction Majeur. La cible de ce sort verra tout le monde comme son ennemi et attaquera jusqu'à la perte de conscience. A son éveil Reste craintif et ne fait confiance n'a personne jusqu'à libération de la malédiction.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mental  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAHOUYÉ  
WAHOUYÉ Ennemis public



#### Meurtre Vaudou

**DESCRIPTION:** *Consume la poupée Vaudou* Tue instantanément la cible du sort Poupée Vaudou et de ce sort. (Compte pour un achèvement doit remettre la carte d'achèvement à la cible) 1x par scénario, ne peut être fait en parchemin

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Contrôle mental  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** WAHOUYÉ  
WAHOUYÉ Meurtre Vaudou



#### Marionnette Vaudou

**DESCRIPTION :** Permet de créer une poupée Vaudou qui vous prendra 1 scénario à confectionner, si réussi. (Voir organisation)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** WAHOUYÉ  
WAHOUYÉ Poupée Vaudou



## LIVRE DES CULTES : DRAGON



### NIVEAU 1

#### MAIN BRULANTE

**DESCRIPTION :** 2 points de dégâts +1 par 2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAFARIL WAFARIL  
main brulante



#### NUAGE VOLCANIQUE

**DESCRIPTION :** Invoque un nuage de gaz et de cendre (5 pieds rayon) la zone ciblée devient très chaude et cause des brûlures de 3 points de dégâts à toutes les personnes dans la zone

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Zone

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAFARIL WAFARIL  
nuage volcanique



#### FORCE DE LA PIERRE

**DESCRIPTION :** donne +1 de force

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Enchantement

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** WAFARIL WAFARIL  
force de la pierre



### NIVEAU 2

#### SOIF DU DÉSERT

**DESCRIPTION :** La personne ne peut s'empêcher de tout faire pour boire, c'est sa seule obsession

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAFARIL WAFARIL  
soif du désert



#### PEAU DE DRAGON

**DESCRIPTION :** Permet au shaman de résisté à un élément de son choix (air eau feu terre) ne peut être fait en parchemin

**CATÉGORIE :** Défensif

**CLASSE :** personnel

**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** WAFARIL WAFARIL  
Peau de Dragon



#### VENT CURATIF

**DESCRIPTION :** Guérit de 3 points de vie 4 personnes du culte du dragon en même temps au même endroit.

**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAFARIL WAFARIL  
vent curatif



## LIVRE DES CULTES : DRAGON

### NIVEAU 3

#### ARMES ÉLÉMENTAIRES

**DESCRIPTION :** Permet de frapper 3 coups magiques

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** WAFARIL WAFARIL armes élémentaires



#### Rafale

**DESCRIPTION :** Repousse de 3 pas 3 adversaires

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAFARIL WAFARIL rafale



#### SPHÈRE DES ÉLÉMENTS

**DESCRIPTION :** Cause 5 points de dégâts de l'élément choisi (eau, feu, terre, air)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAFARIL WAFARIL sphère des éléments



### NIVEAU 4

#### BASSIN DIVINATOIRE

**DESCRIPTION :** permet de faire une divination (une fois par scénario) Doit avoir une bassine remplie d'eau

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAFARIL WAFARIL bassin divinatoire



#### TEMPÊTE ÉLÉMENTAIRE

**DESCRIPTION :** 5 points de dégâts + 1 par 2 niveaux

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAFARIL WAFARIL tempête élémentaire



#### RETOUR DE PIERRE

**DESCRIPTION :** retourne à l'adversaire tous les dégâts sous forme de pierre. (Maximum 8 de dégâts)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAFARIL WAFARIL peau de pierre



### NIVEAU 5

#### MUR ÉLÉMENTAIRE\*\*

**DESCRIPTION :** Un mur élémentaire de 15x10 pieds de long

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAFARIL WAFARIL mur élémentaire



#### SOUFFLE ÉLÉMENTAIRE

**DESCRIPTION :** 10 points de dégâts, contre sort pour la moitié des dégâts élément au choix

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAFARIL WAFARIL souffle élémentaire



#### BRIS DES ALIZÉES

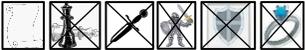
**DESCRIPTION :** Guérit 3 personnes de 8 PV du culte du Dragon

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAFARIL WAFARIL brise des alizées



## LIVRE DES CULTES : DRAGON

<b>NIVEAU 6</b>		
<u>INVOCATION D'UN ÉLÉMENTAIRE</u>	<u>STATUE ÉLÉMENTAIRE**</u>	<u>TREMBLEMENT DE TERRE</u>
<b>DESCRIPTION :</b> Invoque un élémentaire (voir organisation)	<b>DESCRIPTION :</b> Transforme la personne en statue de l'élément choisi	<b>DESCRIPTION :</b> Fait tomber tout le monde au sol et les empêche de se relever car la zone devient très instable
<b>CATÉGORIE :</b> Passif <b>CLASSE :</b> Aide <b>PORTÉE :</b> Activation	<b>CATÉGORIE :</b> Offensif <b>CLASSE :</b> Opposant <b>PORTÉE :</b> Toucher	<b>CATÉGORIE :</b> Offensif <b>CLASSE :</b> Zone <b>PORTÉE :</b> Distance
<b>INCANTATION :</b> WAFARIL WAFARIL invocation d'un élémentaire	<b>INCANTATION :</b> WAFARIL WAFARIL statue élémentaire	<b>INCANTATION :</b> WAFARIL WAFARIL tremblement de terre
		

<b>*Mur élémentaire</b>	Feu : 9 points de dégâts à chaque fois
	Eau : Empêche tout sort de traverser
	Air : Repousse qui veut passer à 5 pieds
	Terre : Impénétrable (arme, flèche, corps ou autre. Sort)

<b>** Statue élémentaire</b>	Feu : 10 points de dégâts à quiconque touchent
	Eau : Reproduit le sort Statue à quiconque touche
	Air : Reproduit le sort Vent Curatif à quiconque touche
	Terre : Bris d'arme ou bouclier ou armure (En lien avec le toucher)





**PRÉ-REQUIS** doit faire une quête en jeu pour l'obtenir

**NIVEAU 1**

**BRULURE**

**DESCRIPTION** : Cause une brulure instantanée a une cible. 2 points de dégâts +1/ 2 niveaux.

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Distance  
**PORTÉE** : Opposant

**INCANTATION** : WAKAFARIL  
 WAKAFARIL brûlure



**BAVE ACIDE**

**DESCRIPTION** : Permet d'aveugler en crachant sur quelqu'un

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Distance  
**PORTÉE** : Opposant

**INCANTATION** : WAKAFARIL  
 WAKAFARIL bave acide



**NUAGE VOLCANIQUE**

**DESCRIPTION** : Invoque un nuage de gaz et de cendre (5 pieds rayon) la zone ciblée devient très chaude et cause des brûlures de 3 points de dégâts à toutes les personnes dans la zone

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Zone  
**PORTÉE** : Opposant

**INCANTATION** : WAKAFARIL  
 WAKAFARIL nuage volcanique



**NIVEAU 2**

**MORSURE DE DRAGON**

**DESCRIPTION** : Permet de voler 4 PV

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Touché  
**PORTÉE** : Opposant

**INCANTATION** : WAKAFARIL  
 WAKAFARIL morsure de dragon



**NUAGE DE POISON**

**DESCRIPTION** : inflige une blessure de 3 points de poisons à 3 personnes en même temps au même endroit. (OBLIGATOIRE 3 PERSONNES) (Sinon le lanceur prend les dégâts non-distribué)

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Zone  
**PORTÉE** : Opposant

**INCANTATION** : WAKAFARIL  
 WAKAFARIL nuage de poison



**AURA DE CONFUSION**

**DESCRIPTION** : toute personne dans un rayon de 5 pieds devient confuse et ne peuvent que se défendre

**CATÉGORIE** : Offensif  
**CLASSE** : Aura  
**PORTÉE** : Distance

**INCANTATION** : WAKAFARIL  
 WAKAFARIL aura de confusion



## LIVRE DES CULTES : DRAGON NOIR

### NIVEAU 3

#### SPHÈRE DES ÉLÉMENTS

**DESCRIPTION :** Cause 5 points de dégâts de l'élément choisi (eau, feu, terre, air)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Distance  
**PORTÉE :** Opposant

**INCANTATION :** WAKAFARIL  
WAKAFARIL sphère des éléments



#### AURA GLACIAL

**DESCRIPTION :** Immobilise dans la glace 3 adversaires

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Aura  
**PORTÉE :** Opposant

**INCANTATION :** WAKAFARIL  
WAKAFARIL aura glacial



#### BASSIN SACRIFICIEL

**DESCRIPTION :** Permet de faire une divination (une fois par scénario) Doit avoir une bassine remplie sang. (Doit utiliser son achèvement) ne peut être fait en parchemin

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAKAFARIL  
WAKAFARIL bassin sacrificiel



### NIVEAU 4

#### RETOUR DE LAVE

**DESCRIPTION :** Retourne à l'adversaire tous les dégâts sous forme de lave (max 8 points)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAKAFARIL  
WAKAFARIL retour de lave



#### TEMPÊTE DE FRACTURES

**DESCRIPTION :** (Doit choisir l'endroit à fracturer pour tous) Crée une zone de vent violent qui fracture chaque personne dans la zone. (Doit avoir 3 personnes dans la zone sinon le lanceur reçoit aussi les fractures)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKAFARIL  
WAKAFARIL tempête de fractures



#### AURA DU DRAGON

**DESCRIPTION :** Toute personne dans un rayon de 10 pieds doit s'enfuir s'il n'a pas courage ou une volonté assez élevée pour résister. (Volonté 9 ou contre-sort)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Aura  
**PORTÉE :** Opposant

**INCANTATION :** WAKAFARIL  
WAKAFARIL aura du dragon



## LIVRE DES CULTES : DRAGON NOIR

### NIVEAU 5

#### SOUFFLE DU DRAGON NOIR

**DESCRIPTION :** 10 points de dégâts, contre sort pour la moitié des dégâts élément au choix

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Distance  
**PORTÉE :** Opposant

**INCANTATION :** WAKAFARIL  
 WAKAFARIL souffle du dragon noir



#### MUR DE MAGMA

**DESCRIPTION :** Les personnes qui touchent au mur, y reste coller. **Ils reçoivent 6 de dégât de feu.** Puis peuvent se décoller.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKAFARIL  
 WAKAFARIL mur de magma



#### DRAIN TEMPÉTUEUX

**DESCRIPTION :** Draine 3 cibles de 6 points de vies.

**PRÉREQUIS :** Doit jouer du tambour durant 5 minutes

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Opposant

**INCANTATION :** WAKAFARIL  
 WAKAFARIL drain tempétueux



### NIVEAU 6

#### BRUME DU DRAGON NOIR

**DESCRIPTION :** Toutes les personnes dans la zone sont ralenties et reçoive 4 dégâts de poison

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKAFARIL  
 WAKAFARIL brume du dragon noir



#### COMBUSTION SPONTANNÉ

**DESCRIPTION :** Brûle instantanément une cible de l'intérieur. Lui causant un achèvement. (Ne peut être fait sur un parchemin) **Doit obligatoirement remettre sa carte d'achèvement.**

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Touché

**INCANTATION :** WAKAFARIL  
 WAKAFARIL combustion spontanée



#### INVOCATION D'UN ÉLÉMENTAIRE

**DESCRIPTION :** Invoque un élémentaire (voir organisation)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Voir organisation

**INCANTATION :** WAKAFARIL  
 WAKAFARIL invocation d'un élémentaire



## LIVRE DES CULTES : LA BÊTE



### NIVEAU 1

#### FORCE DE L'OURS

**DESCRIPTION :** Donne plus 1 de force.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** WAKATHAM  
WAKATHAM Force de l'Ours.



#### MORSURE DE LA TORTUE

**DESCRIPTION :** Quand le lanceur de sort reçoit des dégâts une tortue sort et mort l'adversaire et lui fait 3 points de dégâts

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAKATHAM  
WAKATHAM Carapace de la Tortue.



#### BEC DU CORBEAU

**DESCRIPTION :** Perce les yeux de la victime. La cible peut uniquement se défendre. A besoin d'une guérison pour retrouver la vue

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKATHAM  
WAKATHAM Bec du Corbeau.



### NIVEAU 2

#### RÉGÉNÉRATION DU TROLL

**DESCRIPTION :** Guérit de 3 points de vie + 1 / 2 niveau instantanée

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** WAKATHAM  
WAKATHAM Régénération du Troll.



#### CHANGE-FORME : LOUP

**DESCRIPTION :** Change le lanceur en loup.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAKATHAM  
WAKATHAM Change-Forme : Loup.



#### ÉTREINTE DU BOA

**DESCRIPTION :** Immobilise les jambes de la cible.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKATHAM  
WAKATHAM Étreinte du Boa.



## LIVRE DES CULTES : LA BÊTE

### NIVEAU 3

#### FRAPPE DU BÉLIER

**DESCRIPTION :** 4 points de dégâts + 1 par 2 niveaux.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKATHAM  
 WAKATHAM Frappe du Bélier.



#### AGILITÉ DU FÉLIN

**DESCRIPTION :** Donne esquive.

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAKATHAM  
 WAKATHAM Agilité du Félin.



#### AMITIÉ ANIMAL

**DESCRIPTION :** Amitié avec un animal.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKATHAM  
 WAKATHAM amitié Animal.



### NIVEAU 4

#### CHANGE-FORME : TIGRE

**DESCRIPTION :** Change le lanceur en tigre.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAKATHAM  
 WAKATHAM Change-Forme : Tigre.



#### VISION DE L'AGLE

**DESCRIPTION :** Immunise d'une attaque par derrière.

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAKATHAM  
 WAKATHAM Vision de l'Aigle.



#### VENIN DU COBRA

**DESCRIPTION :** 5 dégâts poison + 1 par 2 niveaux.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKATHAM  
 WAKATHAM Venin du Cobra.



### NIVEAU 5

#### VITESSE DU LÉOPARD

**DESCRIPTION :** permet d'effectuer une attaque double dégâts physique

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** activation

**INCANTATION :** WAKATHAM  
 WAKATHAM Vitesse du Léopard.



#### MORSURE DE L'ALLIGATOR

**DESCRIPTION :** 6 points de dégâts plus un bris de membre (mâchoire, bras ou jambes).

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKATHAM  
 WAKATHAM Morsure de l'Alligator.



#### GORILLE SACCAGEUR

**DESCRIPTION :** Seule une personne ayant 10 de force peut retenir la cible. (Ne donne aucun bonus à la cible supplémentaire)

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Toucher

**INCANTATION :** WAKATHAM  
 WAKATHAM Gorille Saccageur.



## LIVRE DES CULTES : LA BÊTE

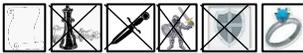
### NIVEAU 6

#### CHANGE-FORME : OURS

**DESCRIPTION :** Change le lanceur en ours.

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAKATHAM  
 WAKATHAM Change-Forme : Ours.



#### RETOUR DES CENDRES DU PHOENIX

**DESCRIPTION :** Permet 1x par jour d'être immédiatement téléporté dans son campement quand il est mis inconscient et se réveille a 1 point de vie

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**INCANTATION :** WAKATHAM  
 WAKATHAM Retour des cendres du Phoenix.



#### PIÉTINEMENT DE L'ÉLÉPHANT

**DESCRIPTION :** Chemin devant le lanceur de sort qui une grosse charge d'éléphant qui cause 8 points de dégâts et assomme les victimes.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Distance

**INCANTATION :** WAKATHAM  
 Piétinement de l'Éléphant.



### Change-Forme

#### LOUP

**DESCRIPTION :** Les alliés du lanceur frappe de + 1. Frappe de 1 Griffes.

(Ne peut dépasser le maximum de 6 pour les griffes)

#### FÉLIN

**DESCRIPTION :** . Frappe de 6 Griffes.

(Maximum de dégâts atteint (6))

#### OURS

**DESCRIPTION :** Frappe de +2. Peut lancer force de l'ours. Gagne 10 points de vie de plus temporaire. Réduction de 1 dégât sur lames et masses.





## Niveau 1

### SCEAU DE SOUFFRANCE

**DESCRIPTION :** Fait souffrir la victime

**DESCRIPTION :** Résiste à la souffrance

**DESCRIPTION :** Enchante un objet tous ceux qui le touche ont une décharge instantanée de souffrance

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation



### INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE SOUFFRANCE

**DESCRIPTION :** Diminue de 2 PV de façon temporaire (jusqu'à une guérison)

**DESCRIPTION :** Augmente les vies de 2 PV temporairement au-dessus du maximum

**DESCRIPTION :** permet de mettre 2 PV de Guérison dans un objet temporairement

**CATÉGORIE :** offensif  
**CLASSE :** opposant  
**PORTÉE :** Distance

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation



### INCANTATION: WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU D'AIDE VITALE

**DESCRIPTION :** Une flèche magique qui cause 2 points de dégâts + 1 / 2 niveaux

**DESCRIPTION :** immunise au prochain dégât de projectiles

**DESCRIPTION :** Permet d'enchanter une vraie flèche pour qu'elle inflige 1 point de dégât supplémentaires (usage unique)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher



### INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE L'ARCHER

## NIVEAU 2

### SCEAU DE POISON

**DESCRIPTION :** donne un poison causant -1 a toutes les statistiques jusqu'à restauration

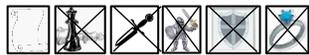
**DESCRIPTION :** résiste à un poison/ maladie novice.

**DESCRIPTION :** permet de mettre dans un objet de façon temporaire à usage unique un décélérateur de toxine/virus réduisant de moitié les effets.

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher



### INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE POISON

**DESCRIPTION :** Emprisonne la cible dans une prison

**DESCRIPTION :** Créer une prison autour du lanceur de sort (personne ne peut entrer ou sortir une fois la prison activée seuls les sorts peuvent traverser)

**DESCRIPTION :** Permet d'ouvrir un verrou de prison (évasion)

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Zone  
**PORTÉE :** Toucher

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher



### INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE PRISON

**DESCRIPTION :** Aveugle la cible

**DESCRIPTION :** Aveugle toutes les personnes dans 10 pieds de diamètre

**DESCRIPTION :** Permet de transformer un objet en torche

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Aura  
**PORTÉE :** Activation

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher



### INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE LUMIÈRE

## NIVEAU 3

### SCEAU BARBELÉ

**DESCRIPTION :** Un fil barbelé entoure la cible en lui causant 4 dégâts +1 par 2 niveaux

**DESCRIPTION :** Une clôture entoure le lanceur de sort et qui le suit, 10 pieds de diamètre (aucun dégât, n'empêche le lanceur d'être atteint physiquement)

**DESCRIPTION :** Des fils barbelés sortent de l'objet et causent 2 dégâts à celui qui essaie de le prendre

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Aura  
**PORTÉE :** Activation

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation



### INCANTATION: WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU BARBELÉ

**DESCRIPTION :** La cible reçoit des dégâts augmentés de 1

**DESCRIPTION :** Le lanceur de sort reçoit 2 dégâts de moins (minimum 1)

**DESCRIPTION :** L'objet permet de faire 2 coups magiques

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher



### INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU SACRÉ

**DESCRIPTION :** La cible voit tout en une seule couleur (blanc, rouge, vert, bleu, etc.) tous les êtres d'un seul couleur

**DESCRIPTION :** Bloque une attaque mentale

**DESCRIPTION :** L'objet devient non-localisable

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher



### INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE VISION

## NIVEAU 4

### SCEAU DE GUÉRISON

**DESCRIPTION :** La cible ne reçoit plus que la moitié des PV lors d'une guérison (arrondis vers le bas: 3=1)

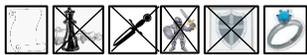
**DESCRIPTION :** Guérit le lanceur de 9 PV.

**DESCRIPTION :** L'objet guérit de 5 PV

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** enchantement  
**PORTÉE :** Distance

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Toucher

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation



### INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE GUERISON

**DESCRIPTION :** Draine des PV à la cible (5 +1 par 2 niveaux)

**DESCRIPTION :** La sangsue absorbe le poison dans le sang du shaman (guérison)

**DESCRIPTION :** **Draine** 5 de vie à la 1<sup>ère</sup> personne qui touche l'Objet

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Toucher

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Aide  
**PORTÉE :** Activation

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Activation



### INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE SANGSUE

**DESCRIPTION :** La cible reçoit des dégâts de feu (5 +1 par 2 niveaux) rend aveugle pour la durée du sort

**DESCRIPTION :** La cible n'est plus affectée par le feu

**DESCRIPTION :** L'objet devient brûlant donc impenable feu magique

**CATÉGORIE :** Offensif  
**CLASSE :** Opposant  
**PORTÉE :** Distance

**CATÉGORIE :** Défensif  
**CLASSE :** Personnel  
**PORTÉE :** Activation

**CATÉGORIE :** Passif  
**CLASSE :** Enchantement  
**PORTÉE :** Toucher



### INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE FEU

## NIVEAU 5

### SCEAU D'ALTÉRATION

**DESCRIPTION :** Draine 8 PV

**DESCRIPTION :** La cible absorbe un sort lancé sur elle (aucun effet)

**DESCRIPTION :** Redirige le sort sur l'objet (prochain sort reçu sur l'objet magique)

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** distance

**CATÉGORIE :** Défensif

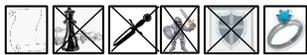
**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation

**CATÉGORIE :** Défensif

**CLASSE :** Enchantement

**PORTÉE :** Activation



### INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU D'ALTÉRATION

**DESCRIPTION :** 8 dégâts sur la cible, 4 dégâts dans une zone de 10 pieds de diamètre

**DESCRIPTION :** protège des dégâts qui affecteraient une zone ou le lanceur est

**DESCRIPTION :** L'Objet devient un projectile explosif (4 dégâts dans un diamètre de 10 pieds)

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Zone

**PORTÉE :** Distance

**CATÉGORIE :** Défensif

**CLASSE :** Zone

**PORTÉE :** Activation

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Enchantement

**PORTÉE :** Activation



### INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU EXPLOSIF

**DESCRIPTION :** Contrôle la cible

**DESCRIPTION :** Dissipe les effets mentaux

**DESCRIPTION :** La personne qui prend l'objet est envoutée à celui qui l'a ensorcelé

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Control mental

**PORTÉE :** Distance

**CATÉGORIE :** Défensif

**CLASSE :** Aide

**PORTÉE :** Toucher

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Enchantement

**PORTÉE :** Toucher



### INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE CONTRÔLE

## NIVEAU 6

### SCEAU MAGNÉTIQUE

**DESCRIPTION :** Tous les métaux sont attirés et font leurs dégâts minimums sur la cible

**DESCRIPTION :** Repousse les métaux du shaman

**DESCRIPTION :** L'objet attire/repousse les métaux

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance



**CATÉGORIE :** Défensif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation



**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Enchantement

**PORTÉE :** Activation



### INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU MAGNÉTIQUE

**DESCRIPTION :** 3 esprits qui font 7 dégâts chacune sur 3 cibles différentes

**DESCRIPTION :** 3 esprits gardent le corps du shaman au moment de sa mort 1x par jour

**DESCRIPTION :** L'Objet est entouré d'esprits qui causent *Frayeur* à 10 pieds de diamètre

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance



**CATÉGORIE :** Défensif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation



**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Zone

**PORTÉE :** Toucher



### INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DES ÂMES PERDUES

**DESCRIPTION :** La cible devient Éthérée (n'a plus de lien avec le plan matériel)

**DESCRIPTION :** Le shaman devient éthéré (n'a plus de lien avec le plan matériel)

**DESCRIPTION :** L'Objet devient Éthéré (n'a plus de lien avec le plan matériel)

**CATÉGORIE :** Offensif

**CLASSE :** Opposant

**PORTÉE :** Distance



**CATÉGORIE :** Défensif

**CLASSE :** Personnel

**PORTÉE :** Activation



**CATÉGORIE :** Passif

**CLASSE :** Enchantement

**PORTÉE :** Toucher



### INCANTATION: WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU ÉTHÉRÉ

- Une rune ne peut être lancée que sous un seul type à la fois (Offense, Défense ou Enchantement)
- Seule la peau des shamans des runes peut recevoir l'encre runique, ainsi que les objets autre que les Vêtements.
- Seul le shaman qui a lancé une rune enchantée peut l'activer.
- Les sceaux devant être activé doivent être dansés lors de la création de la rune, mais les PM sont Dépensés lors de l'activation