



Manuel des Classes

Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Accolyte	Antémagus
Archer Arcanique	Archimage
Cambrioleur	Catalyste des mers
Chasseur de tête	Créateur de maléfices
Ermite	Guerrier Kiaï
Guerrier Psychique	Haut-Prêtre
Héros du peuple	Magelame
Maître alchimiste	Maître Arcaniste
Maître d'armes	Maître des Éléments
Maître des Ombres	Maître truand
Mystique	Primat
Psion	Supramentaliste
Thaumaturge	

Progression de la sauvegarde Réflexe :

Progression de la sauvegarde Vigueur :

Progression de la sauvegarde Volonté :

Coût additionnel des capacités générales : + 0

Coût additionnel des capacités physiques : + 0

Coût additionnel des capacités mentales : + 0

Coût additionnel des capacités sournoises : + 0

Voie de l'esprit

Élémentaliste	Gitan
Guerrier-Élémental	Mentaliste
Oracle	Psionique

Progression de la sauvegarde Réflexe : Faible

Progression de la sauvegarde Vigueur : Moyenne

Progression de la sauvegarde Volonté : Élevée

Coût additionnel des capacités générales : + 1

Coût additionnel des capacités physiques : + 1

Coût additionnel des capacités mentales : + 0

Coût additionnel des capacités sournoises : + 2

Voie de la guerre

Amazone	Archer
Barbare	Chevalier
Dueliste	Guerrier
Guerrier-Élémental	Paladin
Rôdeur	Soldat

Progression de la sauvegarde Réflexe : Moyenne

Progression de la sauvegarde Vigueur : Élevée

Progression de la sauvegarde Volonté : Faible

Coût additionnel des capacités générales : + 1

Coût additionnel des capacités physiques : + 0

Coût additionnel des capacités mentales : + 2

Coût additionnel des capacités sournoises : + 1

Voie de la ruse

Assassin	Barde
Brigand	Flibustier
Gitan	Rôdeur
Voleur	

Progression de la sauvegarde Réflexe : Élevée

Progression de la sauvegarde Vigueur : Faible

Progression de la sauvegarde Volonté : Moyenne

Coût additionnel des capacités générales : + 1

Coût additionnel des capacités physiques : + 1

Coût additionnel des capacités mentales : + 2

Coût additionnel des capacités sournoises : + 0

Voie des arcanes

Abjuteur	Alchimiste
Barde	Conjuteur
Devin	Enchanteur
Évocateur	Illusioniste
Morphomagus	Nécromancien
Sorcier	

Progression de la sauvegarde Réflexe : Moyenne

Progression de la sauvegarde Vigueur : Faible

Progression de la sauvegarde Volonté : Élevée

Coût additionnel des capacités générales : + 1

Coût additionnel des capacités physiques : + 1

Coût additionnel des capacités mentales : + 0

Coût additionnel des capacités sournoises : + 2

Voie du clergé

Chevalier	Druide
Inquisiteur	Moine
Paladin	Prêtre
Rôdeur	

Progression de la sauvegarde Réflexe : Faible

Progression de la sauvegarde Vigueur : Élevée

Progression de la sauvegarde Volonté : Moyenne

Coût additionnel des capacités générales : + 1

Coût additionnel des capacités physiques : + 1

Coût additionnel des capacités mentales : + 0

Coût additionnel des capacités sournoises : + 2

Voie du peuple

Alchimiste	Barde
Brigand	Érudit
Gitan	Guérisseur
Oracle	Sorcier
Voleur	

Progression de la sauvegarde Réflexe : Élevée

Progression de la sauvegarde Vigueur : Moyenne

Progression de la sauvegarde Volonté : Faible

Coût additionnel des capacités générales : + 0

Coût additionnel des capacités physiques : + 1

Coût additionnel des capacités mentales : + 1

Coût additionnel des capacités sournoises : + 1

Abjuteur

L'abjuteur est un mage qui a dirigé ses études arcaniques dans la sphère de l'abjuration. Cette sphère, moins agressive que celle de l'évocation, est néanmoins une puissante et complexe sphère reliée aux multiples sorts de champs de protection et aura de défense.

Voie(s) : Voie des arcanes

Type de lanceur : Arcanique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : Iksar, Oltar, Elfes dorés, Nagah

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 8

Points de sort par niveau : 5

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 d'intelligence, 1 de sagesse, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	École: Abjuration Doctrines de la magie de base
2	Don au choix Doctrines de la magie avancée Protection Mineure
3	École arcanique Dôme de défense
4	Don au choix Protection Prolongée
5	Don au choix Protection Majeure Protection d' autrui

Accolyte

Prérequis: Être sorcier 5 et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maître.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Arcanique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 4

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 8

Points de sort par niveau : 5

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Pouvoir suprême au choix Stigmates obscures
2	École arcanique Pouvoir majeur au choix
3	Don au choix Pouvoir mineur au choix Pouvoir suprême au choix
4	Pouvoir mineur au choix Pouvoir majeur au choix
5	Pouvoir suprême au choix Pacte avec les forces extérieures

Alchimiste

Passé maître dans l'art des potions, concoctions et parfois des drogues, l'alchimiste est quelques fois craint. Il récolte des ingrédients tous plus répugnants et rares les uns que les autres. Il les mélangera, les fera bouillir, les asséchera afin d'en créer quelque chose de très utile. Il peut autant faire de la guérison que des explosions violentes avec ses potions. Il développe aussi quelques sorts pour l'aider à manipuler les drôles de composantes qu'il utilise ou encore pour se défendre contre ceux qui tenteraient de lui voler ses mélanges ou ses secrets.

Voie(s) : Voie des arcanes, Voie du peuple

Type de lanceur : Arcanique (Force Faible)

Ne peuvent commencer avec cette classe : Iksar, Oltar, Elfes dorés, Nagah

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 6

Points de magie par niveau : 6

Points de sort par niveau : 3

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 d'agilité, 1 de constitution, 2 d'intelligence

Niveau	Pouvoir
1	Alchimie de base Herboristerie de base Métier: Verrier
2	École arcanique Don au choix Doctrines de la magie de base
3	Don au choix Alchimie Avancé +1 Sauvegarde contre les poisons
4	Grande quantité Herboristerie avancé +1 Sauvegarde contre les poisons
5	Don au choix Alchimie magique

Amazone

Elle est le cauchemar de tous les hommes, car elle a été élevée dans une société matriarcale qui méprise les hommes et les traite de façon médiocre. Elle a très peu d'estime pour les hommes et les déteste presque, ce qui fait qu'elle a développé un style de combat très efficace contre ces derniers.

Voie(s) : Voie de la guerre

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 6

Points de capacité par niveau : 6

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 d'agilité, 2 de constitution, 1 de force

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Maniement au choix Coup assomant de l'Amazone
2	Don au choix Maniement au choix Puissance aux femmes.
3	Don au choix Expertise d'arme Rage de l'amazone
4	Don au choix Robustesse au choix
5	Don au choix Maîtrise d'arme Idéologie féministe

Antémagus

L'antémagus est la plaie des lanceurs de sorts arcaniques. Il se spécialise dans le combat contre les mages, enchanteurs et nécromanciens. Ainsi, il développe plus d'un tour dans son sac pour vaincre des êtres de grande puissance.

Prérequis: Être niveau 5 dans la voie de la guerre ou de la ruse et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maître.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 6

Points de capacité par niveau : 8

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 de constitution

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Maniement au choix Doctrines de la magie avancée +2 Immunité Magique Offense antémagique 1 Détection de la magie
2	Don au choix Résistance magique Offense antémagique 2 Bris d'incantation
3	Don au choix +1 Immunité Magique Capacité au choix Doctrines de la magie parfaite Coup anti-magique
4	Résistance magique Offense antémagique 3 Négation de la magie
5	Don au choix +2 Immunité Magique Zone antimagique

Archer

L'archer est l'homme de guerre qui s'est spécialisé dans les arcs. Son art et sa justesse au tir ne sont jamais égalés. Les archers sont essentiels dans les grandes armées ou dans les châteaux pour résister aux sièges et attaques. Certains considèrent aussi le tir à l'arc comme un sport.

Voie(s) : Voie de la guerre

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 5

Points de capacité par niveau : 6

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 3 d'agilité, 1 de constitution

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Maniement des Arcs et des Armes de jet Tir visé
2	Don au choix Maniement au choix Expert en arc ou d'arme de jet
3	Don au choix Réflexes aiguisés Tir puissant
4	Don au choix Esquive Expert à une arme
5	Don au choix Tir meurtrier +1 aux dégâts avec les armes de jet

Archer Arcanique

L'archer arcanique est celui qui puise dans son énergie physique et arcanique afin de la canaliser dans ses tirs. Il saura donner différents effets à ses flèches, lui permettant même d'infuser ses flèches de sortilèges qu'il possède. L'archer arcanique est un élément dangereux dans une escouade d'archers, puisqu'il sait unir l'usage des arcanes et de la guerre.

Prérequis: être homme de guerre niv 5 ou homme des arcanes niv 5 et se faire enseigner la classe "En-jeu" par un maître.

merci à l'elfe pour cette description!!

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Arcanique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 6

Points de capacité par niveau : 6

Points de magie par niveau : 7

Points de sort par niveau : 3

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 d'agilité, 1 d'intelligence

Niveau	Pouvoir
1	École arcanique Don au choix Doctrines de la magie de base Doctrines de la magie avancée Tir mineur au choix Tir majeur au choix
2	Don au choix Tirs mineurs au choix (2) Tir arcanique
3	Don au choix +1 aux dégâts avec les armes de jet Tirs majeurs au choix (2)
4	Tir mineur au choix Tir majeur au choix Précision arcanique
5	Don au choix Tirs majeurs au choix (2) Tirs multiples

Archimage

L'archimage est le maître incontesté des arcanes magique, un maître qui a appris un vaste éventail de connaissances arcanique, autant diverse que puissante. Il passe le plus clair de son temps devant ses grimoires à pulser l'un ou l'autre de ses inombrables sortilèges et connaît la magie avec une clareté que nul n'autre mage ne peut équivaloir.

Prérequis: Être niveau 5 dans la voie arcanique ou être érudit niveau 5 et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maître.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Arcanique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau :	2	Points de capacité par niveau :	6
Points de magie par niveau :	10	Points de sort par niveau :	8
Points de psychisme par niveau :	0		

Bonus : 2 d'intelligence

Niveau	Pouvoir
1	École arcanique Don au choix Achat de sortilège
2	École arcanique Don au choix
3	École arcanique Don au choix Puissance eldritch
4	École arcanique Don au choix Puissance arcanique
5	École arcanique Don au choix Maître des arts mystiques

Assassin

Maître incontesté de la nuit, l'assassin usera de subterfuges et de ruse pour en venir à ses fins. Il est engagé afin d'éliminer des personnes considérées gênantes et n'aura aucun remord à faire son travail. Par contre, un assassin ne tuera pas sans raisons. Les meurtres gratuits sont inutiles et ne servent qu'à laisser des traces, c'est pourquoi il ne tue que par contrat ou pour une raison personnelle importante.

Prérequis: Alignement *Mauvais*.

Voie(s) : Voie de la ruse

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 7

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 3 d'agilité, 1 d'intelligence

Niveau	Pouvoir
1	Maniement des dagues Attaque sournoise Pouvoir : Assassinat (X2)
2	Don au choix Attaque sournoise Camouflage
3	Réflexes aiguisés Pouvoir : Assassinat (X3) Maîtrise de l'assassin
4	Don au choix +2 à l'attaque sournoise
5	Don au choix Pouvoir : Attention accrue Pouvoir : Assassinat (X4)

Barbare

Le barbare est l'homme rustre et vulgaire typique. Il n'est pas nécessairement stupide, mais il est très agressif. Rien de mieux qu'une bonne bagarre pour se dégourdir et ensuite aller boire avec ses camarades. Il est rare de voir un barbare prendre son épée pour rien, il préfère utiliser ses poings pour remettre à son adversaire les idées claires mais il n'hésitera pas à se défendre si l'homme en question tente de le tuer. Pour le barbare, le combat à poings nus est un jeu et un exercice en même temps car il endure le corps. C'est d'ailleurs pourquoi les barbares ne portent que rarement les armures, sauf en cas de guerre imminente. Les barbares sont redoutés pour la furie et l'énergie avec laquelle ils combattent.

Voie(s) : Voie de la guerre

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 7

Points de capacité par niveau : 6

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 3 de constitution, 1 de force

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Maniement au choix Dégâts accrus avec les armes à 2 mains
2	Don au choix Rage de guerre Coup assomant
3	Don au choix Maniement au choix Robustesse au choix Poing assomant
4	Maniement au choix +1 dégât en mêlée Coup ravageur
5	Don au choix Rage meurtrière Résistance physique

Barde

Le barde est un personnage qui touche à tous les domaines. Il lance un peu de magie arcanique, connaît les bases du combat et est influencé par les hommes des grands chemins. Il a l'exceptionnelle capacité de lancer des sorts par l'entremise de sa musique. Il raconte également des histoires dont l'authenticité est plus ou moins certaine. Il tire sa pitance de ses représentations, ce qui en fait généralement quelqu'un de jovial et bon vivant.

Voie(s) : Voie de la ruse, Voie des arcanes, Voie du peuple

Type de lanceur : Arcanique (Force Moyenne)

Ne peuvent commencer avec cette classe : Iksar, Oltar, Elfes dorés, Nagah

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 7

Points de magie par niveau : 6

Points de sort par niveau : 4

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 d'agilité, 1 d'intelligence, 2 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	École arcanique Maniement au choix Doctrines de la magie de base Musique bardique
2	Don au choix Vol à la tire Représentation
3	Pouvoir : Berceuse sournoise Lecture magique
4	Don au choix Attaque sournoise Pouvoir : Contrechant
5	Don au choix Discourt captivant

Brigand

Le plus typique des hommes de grands chemins, il ère à la recherche d'une bourse à prendre, d'un contrat à faire ou d'une quelconque occasion de se faire un petit butin. Il n'est spécialisé dans aucun domaine sournois, mais en revanche, touche à tout.

Voie(s) : Voie de la ruse, Voie du peuple

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 4

Points de capacité par niveau : 7

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 d'agilité, 1 de constitution, 1 de force

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Maniement au choix Attaque sournoise
2	Don au choix Esquive instinctive
3	Don au choix Attaque sournoise Capacité sournoise au choix
4	Don au choix Esquive totale Capacité martiale au choix
5	Don au choix Attaque sournoise Capacité sournoise au choix

Cambricoleur

Artistes de l'infraction, ces maîtres charpardeurs sont d'habiles filous qui se faufilent chez les gens en secret pour dérober leurs biens les plus précieux. De nature patiente et calculatrice, ils ne passent que rarement à l'action à l'aveuglette. Tandis que certains se plaisent à laisser des preuves ou grigris de leur passage, d'autre préfèrent tout passer au silence. Ce sont aussi d'ingénieux malfrats qui peuvent désamorcer les pièges les plus dangereux, et évaluer toute marchandise...

Prérequis: Être niveau 5 dans la classe Voleur ou Brigand et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maitre.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 5

Points de capacité par niveau : 8

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 d'agilité, 1 d'intelligence

Niveau	Pouvoir
1	Pouvoir: Cambriolage Pouvoir: Vie de larcin
2	Don au choix Pouvoir: Yeux de voleur Don: Fraudeur
3	Réflexes aiguisés Don: Cambricoleur Pouvoir: Cambriolage rapide
4	Don au choix Pouvoir: Identification d'objet magique Pouvoir: Désarmement de pièges magiques
5	Don au choix

Catalyste des mers

Êtres étranges qui vivent de par le sel de la mer, les catalyistes de mers vivent a mi-chemin entre les gitans des mers, les élémentalistes d'eau et les morphomagus. Ce sont des êtres qui existe pour l'eau et les rivières. Grâce à leurs magie, ils finissent même par s'attribuer plusieurs des pouvoirs des créatures qu'ils cotoient. On dit que dans les terres du cente chaque village côtier à son protecteur Catalyste, qui veille tel un bénévolant guide sur sa communauté.

Prérequis: Se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maitre un 1er Avril.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Arcanique (Force Moyenne)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 6

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 6

Points de sort par niveau : 4

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 de constitution, 1 de sagesse

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Courage Métier: Pêcheur Géographie Marine
2	Force de l'écume Il est frais mon poisson! Essence: Eau
3	Don au choix Sortilège inné Bonne pêche!
4	Force de l'écume Aspect des mers Charme-poisson
5	+1 Force Magique Don au choix Apothéose Aquatique

Chasseur de tête

Prérequis: Être niveau 5 dans la voie de la guerre ou rôdeur ou assassin et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maître.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 6

Points de capacité par niveau : 6

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 de constitution, 1 d'intelligence

Niveau	Pouvoir
1	Chasse sanguinaire Ennemi cible au choix Pose de piège
2	Chasseur de primes Chasse : Chasseur imperturbable Expert de la chasse
3	Chasse sanguinaire Camouflage instantané Ennemi cible au choix
4	Don au choix Chasse : Flair
5	Don au choix Chasse sanguinaire Chasse : Coup dans les schnolls

Chevalier

Le chevalier est le représentant martial de sa divinité, il se bat en son nom et pour sa gloire. Il reçoit en échange quelques pouvoirs divins. Il préfère les lourdes armures imposantes et protectrices aux armures légères, qui sont plus souvent réservées aux écuyers. Il porte l'emblème de sa divinité et en est fier. Il n'hésitera pas à donner sa vie en combat pour la gloire de son Dieu et le servira de façon loyale, jusqu'à sa mort et même au delà.

Voie(s) : Voie de la guerre, Voie du clergé

Type de lanceur : Divin (Force Moyenne)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 4

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 5

Points de sort par niveau : 3

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 de constitution, 1 de sagesse, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Doctrines théologiques de base Maniement au choix Port d'armure Sphère de son Dieu Dieu au choix
2	Don au choix Volonté de fer Pouvoir divin: Imposition des mains
3	Don au choix Maniement au choix Expert à une arme Pouvoir divin: Cure des maladies
4	Don au choix Doctrines théologiques avancées Pouvoir divin
5	Don au choix +1 Classe d'Armure Pouvoir divin

Conjuteur

Le conjuteur est à la fois considéré comme le plus paresseux et le plus utile des pratiquants des arcanes. Il développe des pouvoirs de téléportation supérieurs aux sortilèges normalement accessibles aux autres types de pratiquants arcaniques. Sa magie lui permet de contrôler les objets à distance et de se déplacer instantanément. Il apprend également à téléporter les autres, d'où son utilité irréprochable. Le conjuteur est le maître de son environnement.

Voie(s) : Voie des arcanes

Type de lanceur : Arcanique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : Iksar, Oltar, Elfes dorés, Nagah

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 8

Points de sort par niveau : 5

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 de constitution, 2 d'intelligence, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	École: Conjuraton Doctrine de la magie de base Maitrise de son environnement
2	Don au choix Doctrine de la magie avancée Téléportation d'objet
3	École: Évocation Téléportation illimitée
4	Don au choix Téléportation d'autrui
5	Don au choix Téléportation d'autrui illimitée

Créateur de maléfices

Il est celui qui se spécialise dans tous les enchantements arcaniques. Il est maître des objets magiques les plus diverses et ses services sont souvent payés grassement.

Prérequis: Alchimiste 5, Enchanteur 5, Morphomagus 5, Érudit 5 et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maître.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 8

Points de sort par niveau : 4

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 d'intelligence

Niveau	Pouvoir
1	Doctrine de la magie parfaite Métier du peuple: Artiste Création de maléfices
2	École arcanique Transfert d'énergie magique
3	Don au choix Métier du peuple: Artiste Maître Science des maléfices
4	Don au choix Affiliation permanente
5	Maître des créations

Devin

Spécialisé dans les sorts de divination, le devin est un mage qui sait prévoir à l'avance les combats et évènements à venir. Il est très prisé par les seigneurs pour ses facultés, ce qui le rend particulièrement pratique en temps de guerre. Le devin est craint par les êtres surnaturels car il développe la capacité de connaître des informations personnelles et secrètes sur les créatures, ce qui les rend très vulnérables.

Voie(s) : Voie des arcanes

Type de lanceur : Arcanique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : Iksar, Oltar, Elfes dorés, Nagah

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 8

Points de sort par niveau : 5

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 d'intelligence, 1 de sagesse, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	École: Divination Doctrine de la magie de base Volonté de fer
2	Don au choix Voir l'aura Doctrine de la magie avancée
3	École arcanique Don au choix Voir l'invisible
4	Don au choix Troisième oeil
5	Don au choix Lecture de l'âme

Druide

Si Gaïa est la Terre Mère, le druide en est le père. Il la protège, la vénère et ne vit que pour elle. Il lui offre son temps, ses rituels et sa vie. Il consacre sa vie entière à servir la nature. Il est à l'écoute des animaux et même des arbres et des plantes et apprend même à communiquer avec eux. Il défend la terre avec ardeur, et peut commettre des actes horribles pour protéger la nature.

Voie(s) : Voie du clergé

Type de lanceur : Divin (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 7

Points de sort par niveau : 5

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 de sagesse, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Maniement au choix Sphère: Nature Animal Totem: Trait Déesse: Gaïa
2	Don au choix Pouvoir: Purification Langage animal
3	Camouflage Animal Totem: Métamorphose Pouvoir: Guérison
4	Don au choix Alerte Pouvoir: Suffisance Incantation animale
5	Don au choix Vie forestière Grâce divine de Gaïa

Dueliste

Versé dans l'art de la guerre, le dueliste est toutefois perçu comme hautain par ses pairs combattants. Il développe des techniques de combat qui le rend particulièrement redoutable dans un combat singulier et quiconque prévoit affronter un dueliste en combat devrait le faire avec prudence.

Voie(s) : Voie de la guerre

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 5

Points de capacité par niveau : 6

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 3 d'agilité, 1 de constitution

Niveau	Pouvoir
1	Maniement au choix Désarmement Finesse martiale
2	Don au choix Maniement au choix Spécialisation en duel
3	Don au choix Kata martial
4	Don au choix Coup fatal
5	Don au choix Grâce martiale

Élémentaliste

L'élémentaliste est un psychique qui a réussi à s'allier aux forces élémentales de ce monde. Grâce à sa nature psychique, il réussit à comprendre et parler le langage élémental; il est donc apte à ordonner aux éléments d'accomplir sa volonté. Toutefois cette obéissance des forces élémentales n'est possible que par le respect du code de la confrérie élémentale.

Voie(s) : Voie de l'esprit

Type de lanceur : Psionique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 5

Points de psychisme par niveau : 9

Bonus : 2 d'intelligence, 2 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Doctrine de la magie de base Incantation élémentale Pouvoir : Confrérie élémentale Essence primaire
2	Don au choix Doctrine psychique de base Attaque élémentale
3	Essence élémentale Don au choix Doctrine psychique avancée Spécialisation élémentale
4	Don au choix Force élémentale Volonté de fer
5	Don au choix Puissance élémentale

Enchanteur

L'Enchanteur est le pratiquant des arcanes qui est le mieux vu. Il préconise les sortilèges qui ont pour but d'aider les gens, que ce soit dans une bataille ou dans la vie de tous les jours. Ils sont capables de prendre un simple sortilège et d'en faire des miracles. Ils sont souvent engagés par des rois, seigneurs, ducs, barons, pour leurs talents d'enchantement extraordinaires. La seule chose qui est à craindre des enchanteurs est leur capacité à manipuler les esprits.

Voie(s) : Voie des arcanes

Type de lanceur : Arcanique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : Iksar, Oltar, Elfes dorés, Nagah

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 8

Points de sort par niveau : 5

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 d'intelligence, 2 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	École: Enchantement Don au choix Doctrines de la magie de base
2	Don au choix Doctrines de la magie avancée Extension de durée
3	École: Abjuration Enchantement d'objets Doctrines de la magie parfaite
4	Enchantement de masse
5	Don au choix Enchantement arcanique

Ermite

L'Ermite est celui qui a voué sa vie à la nature et Gaïa. Il est intimement lié à la nature et préférera s'y isoler plutôt que vivre en communauté. Son éloignement des grandes villes lui a permis de développer une aisance particulière en forêt.

Prérequis: Être Rodeur, Druide ou Prêtre de Gaïa (niveau 5) et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maître.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Divin (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 6

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 6

Points de sort par niveau : 4

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 de constitution, 1 de sagesse

Niveau	Pouvoir
1	Essence élémentale Don au choix Herboristerie avancée Suffisance alimentaire
2	Don au choix Pouvoir divin Protection de la nature
3	Don au choix Métamorphose animale supérieure
4	Pouvoir divin Grâce divine ou Pouvoir divin au choix Suffisance alimentaire
5	Don au choix Pouvoir divin Être sylvestre

Érudit

L'érudit est celui qui fait l'éducation aux enfants, le plus souvent ceux des nobles. L'érudit connaît beaucoup de domaines, que se soit l'histoire, la géographie, les mathématiques, le maniement des armes et certains langages. Certains même arrivent à lancer des sorts exactement comme les magiciens, c'est à dire, avec des composantes verbales et gestuelles.

Voie(s) : Voie du peuple

Type de lanceur : Arcanique (Force Faible)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 8

Points de magie par niveau : 3

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 d'intelligence, 2 de sagesse

Niveau	Pouvoir
1	Langue au choix Enseignement expert Capacité au choix Connaissance au choix
2	Don au choix Maniement au choix Connaissance au choix
3	Langue au choix Capacité au choix Connaissance au choix
4	Don au choix Connaissance au choix Adeptes des Arcanes
5	Don au choix Capacité au choix Connaissance au choix

Évocateur

L'évocateur est le pratiquant des arcanes qui développe autant son esprit que son corps. Ils peuvent se retrouver comme soldats, gardes de ville, dans une bande de mercenaires, de gladiateurs, ou autres. Avec leurs techniques spéciales, leurs sortilèges deviennent précis et dévastateurs. Ils apprennent aussi à développer une redoutable tactique militaire magique. Une troupe de mages doit être redoutée, et une troupe de mages dont l'un d'entre eux est évocateur doit être fuie le plus rapidement possible!

Voie(s) : Voie des arcanes

Type de lanceur : Arcanique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : Iksar, Oltar, Elfes dorés, Nagah

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 7

Points de sort par niveau : 5

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 de constitution, 2 d'intelligence, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	École: Évocation Maniement au choix Doctrines de la magie de base
2	Don au choix Doctrines de la magie avancée Sortilège accru
3	Don au choix Tactique de guerre magique Incantation spécialisée
4	École arcanique Expert à une arme
5	Don au choix Pouvoir : Concentration d'énergie

Flibustier

Maniant le pistolet comme nul autre, le flibustier est un pirate sur terre. Contrebandier, malfrat ou maraudeur, le flibustier portera plusieurs titres dépendant de son secteur d'activité. Il est rare qu'un flibustier établisse son domicile quelque part, recherchant généralement la liberté et les opportunités. Ils sont trop souvent prompts à disparaître si les choses commencent à chauffer un peu.

Voie(s) : Voie de la ruse

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 4

Points de capacité par niveau : 6

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 d'agilité, 1 de constitution, 1 d'intelligence

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Maniement au choix Maniement: Armes à feu
2	Désarmement Recharge rapide
3	Don au choix Anti-Explosion Désarmer à distance
4	Don au choix Maniement au choix Recharge éclair
5	Don au choix Capacité sournoise au choix Fabrication d'armes à feu

Gitan

Ne vivant que pour sa vie et n'ayant comme seule valeur la liberté, le gitan est quelqu'un qui sera très farouche et méfiant à l'égard de tous ceux qui ne font pas parti de son clan. Il est sournois et utilisera même parfois du vaudou pour en venir à ses fins. Les gitans sont craints pour leurs pouvoirs inconnus et leurs habitudes parfois déplacées. Ils sont rejetés par les villes, car ils sont souvent vus comme voleurs, menteurs et manipulateurs.

On dit que le premier Gitan s'appellerait *Garou*, et qu'il se serait exilé pour chanter ses poèmes au gré du vent.

Voie(s) : Voie de l'esprit, Voie de la ruse, Voie du peuple

Type de lanceur : Psionique (Force Moyenne)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 4

Points de capacité par niveau : 6

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 2

Points de psychisme par niveau : 5

Bonus : 1 d'agilité, 3 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Pensée psychique mineure Don au choix Maniement au choix
2	Don au choix Lecture astrale Manipulation
3	Don au choix Capacité sournoise au choix Vaudoo
4	Finesse martiale Effet mineur
5	Don au choix Capacité sournoise au choix Combat mystique

Guérisseur

Les guérisseurs sont très rares et leurs talents pour guérir est presque surnaturel. Les guérisseurs en connaissent beaucoup sur les soins et étudient cette vocation avec beaucoup de succès. Pour les guérisseurs, cet art consiste à se servir de techniques étranges pour guérir un être blessé. Habituellement, les connaissances médicales se transmettent de génération en génération mais il arrive parfois que certains guérisseurs enseignent leur art si on les paye assez bien. Ils sont souvent engagés par les seigneurs pour veiller à la santé de leurs proches ou comme support lors d'une campagne militaire.

Voie(s) : Voie du peuple

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 4

Points de capacité par niveau : 6

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 de constitution, 2 de sagesse, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Herboristerie de base Premiers soins Biologie
2	Don au choix Bandages rapides Expertise en premiers soins
3	Alchimie de base Prise en charge
4	Don au choix Guérison des maladies
5	Don au choix Chirurgie Consultation

Guerrier

Le représentant typique des hommes de guerre, le guerrier est celui qui saura toujours se débrouiller au corps à corps peu importe ce qui lui arrivera. Il apprend à manier plusieurs armes pour ne jamais être pris au dépourvu. Il développe des techniques de combat qui lui sont propres et il cherchera toujours à améliorer ses capacités martiales. La multitude de dons qu'il acquiert lui permet de développer un style de combat assez personnalisé.

Voie(s) : Voie de la guerre

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 6

Points de capacité par niveau : 6

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 d'agilité, 1 de constitution, 2 de force

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Maniement au choix Capacité martiale au choix
2	Don au choix Maniement au choix +1 dégât en mêlée
3	Don au choix Expert à une arme Combat aveugle
4	Don au choix Maniement au choix Robustesse au choix
5	Don au choix Maîtrise d'arme Terrassement

Guerrier Kiaï

Par des méditations intenses et de puissantes introspections, le guerrier kiaï est généralement un psionique ou un mentaliste ayant réussi créer un lien avec de puissants esprits errant autour de lui. Souvent ces esprits sont ceux des ancêtres du guerrier, ayant eux même atteint l'illumination, qui acceptent de lui donner conseils et protection. Il est dit que les guerriers kiaï sont redoutables et que leurs cris percent l'âme comme la chair.

Prérequis: Être de niveau 5 dans une classe de la voie de l'Esprit et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maître.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Psionique (Force Moyenne)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 6

Points de capacité par niveau : 6

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 4

Bonus : 1 de constitution, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Maniement au choix Affinité au baton et à l'épée bâtarde Cri kiaï
2	Don au choix Cri de guerre
3	Robustesse au choix Protection ectoplasmique
4	Don au choix Préparation mentale
5	Don au choix Affinité au baton et à l'épée bâtarde Cri de l'âme Âme ancestrale

Guerrier Psychique

Description à venir

Prérequis: Être niveau 5 dans une classe de la voie de l'Esprit ou de la Guerre et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maître.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Psionique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 5

Points de capacité par niveau : 6

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 4

Points de psychisme par niveau : 7

Bonus : 1 de constitution, 1 d'intelligence

Niveau	Pouvoir
1	Pensée psychique mineure Maniement au choix Lame psychique
2	Don au choix Charge psychique
3	Don au choix Bouclier kinétique
4	Don au choix Capacité martiale au choix Augmentation corporelle
5	Don au choix Champ inertiel

Guerrier-Élémental

Le guerrier-élémental est un vrai combattant représentant les éléments. En d'autres mots, il est la sentinelle se dressant devant les ennemis des éléments. Il se bat en utilisant un style de combat qui rejoint la puissance des éléments et la grâce de l'escrime. Tenu par la même confrérie que les élémentalistes, il est respecté chez le peuple élémental.

Voie(s) : Voie de l'esprit, Voie de la guerre

Type de lanceur : Psionique (Force Moyenne)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 4

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 3

Points de psychisme par niveau : 5

Bonus : 2 de constitution, 1 de force, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Maniement au choix Incantation élémentale Pouvoir : Confrérie élémentale Essence primaire Doctrines psychiques de base
2	Don au choix Sauvegarde élémentale accrue
3	Don au choix Doctrines psychiques avancées Combat élémental
4	Don au choix Sauvegarde élémentale accrue Sortilège inné
5	Don au choix Combat élémental avancé

Haut-Prêtre

Prérequis: Être membre du clergé niveau 5 et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maître.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Divin (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 4

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 10

Points de sort par niveau : 5

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 de sagesse, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Maniement au choix Sphère de son Dieu Grâce divine ou Pouvoir divin au choix
2	Don au choix Pouvoir divin Coup béni accru
3	Don au choix Communion
4	Don au choix Pouvoir divin Sphère de son Dieu
5	Union avec les forces divines

Héros du peuple

Description à venir

Prérequis: Être niveau 5 dans une classe de la voie du Peuple

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 8

Points de capacité par niveau : 8

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 de constitution, 1 de force

Niveau	Pouvoir
1	Dons au choix (2) Capacités au choix (2)
2	Connaissances au choix (2) Protection du peuple
3	Don au choix Tutelle du peuple
4	Don au choix Aisance rurale
5	Don au choix Sur les traces du maître Vie à toute épreuve

Illusioniste

L'Illusioniste est le pratiquant des arcanes qui se sert de son savoir pour tromper l'œil et déjouer les sens de l'ennemi. L'illusion est un type de magie particulièrement sournois dont le principe de base est de cacher la vérité en modifiant la perception des autres. C'est un pratiquant des arcanes qui est souvent fourbe et rarement digne de confiance. Il se concentre moins sur les autres champs d'études des arcanes mais se perfectionne dans les jeux d'illusions et en est maître.

Voie(s) : Voie des arcanes

Type de lanceur : Arcanique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : Iksar, Oltar, Elfes dorés, Nagah

Points de fatigue par niveau : 2

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 10

Points de sort par niveau : 5

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 d'intelligence, 2 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	École: Illusion Don au choix Doctrines de la magie de base
2	Don au choix Doctrines de la magie avancée Tour mineur
3	École arcanique Sortilège illusoire
4	+1 sauvegarde Volonté Don au choix
5	Tour majeur Résistance aux illusions

Inquisiteur

Ayant pour mission de chasser les hérétiques, les athées et les membres des clergés ennemis, l'inquisiteur se doit d'être le plus fier représentant de sa divinité. Il est celui qui répand sa foi par ses paroles et souvent par la force. Il n'hésite pas à condamner quelqu'un si celui-ci blasphème contre les dieux car il doit faire respecter toute divinité, la sienne en priorité.

Prérequis: L'inquisiteur doit être *Mauvais* et être de nature *Fanatique*.

Voie(s) : Voie du clergé

Type de lanceur : Divin (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 4

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 7

Points de sort par niveau : 3

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 de constitution, 1 de sagesse, 2 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Doctrines théologiques de base Maniement au choix Sphère de son Dieu Dieu au choix
2	Doctrines théologiques avancées Pouvoir divin Reconnaître la foi
3	Don au choix Sphère de son Dieu Combat divin
4	Expert à une arme Pouvoir divin Fanatisme religieux
5	Don au choix Pouvoir divin Rage inquisitrice

Magelame

Moitiés guerriers, moitié magicien, les magelame allie le terrifiant pouvoir des arcanes a celui des armes forgés dans une alliance a la fois puissante, gracieuse et meurtrière. Ayant été éduqués dans l'art de focaliser leurs énergies magiques a travers leurs armes de prédilection, les membres de cet ordre sélect de secret de combattant magiciens sont aussi puissants qu'ils sont réputés.

Prérequis: Être niveau 5 Évocateur, Morphomagus, Enchanteur, Duelliste, Guerrier, Soldat ou Barde et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maitre du style voulu.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Arcanique (Force Moyenne)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 5

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 6

Points de sort par niveau : 4

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 d'agilité, 1 de force

Niveau	Pouvoir
1	École: Abjuration Incantation spécialisée Style de combat magelame
2	Don au choix Lancement gestuel magelame 2 Arcanes spéciales
3	Don au choix 2 Arcanes spéciales Perspicacité Martiale
4	Esquive totale 2 Arcanes spéciales
5	Don au choix 2 Arcanes spéciales Combat Arcanique

Maître alchimiste

Prérequis: Alchimiste et se le faire enseigner (in game)

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Arcanique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : Humain, Iksar, Orc, Elfes noirs, Demi-géant, Oltar, Petites gens, Gnome, Nain

Points de fatigue par niveau : 5

Points de capacité par niveau : 7

Points de magie par niveau : 6

Points de sort par niveau : 4

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 de constitution

Niveau	Pouvoir
1	Oeil du maître Catalyseur arcanique +10 points d'alchimie Mathématiques
2	École arcanique Don au choix Immunisé à ses propres potions magiques
3	Don au choix Potion permanente Synthétisation
4	Don au choix +10 points d'alchimie
5	Don au choix Chaudronée

Maître Arcaniste

Là où l'archimage éparpille ses connaissances et apprend un éventail vaste et puissant , le Maître Arcaniste dévoue sa vie à la recherche d'une seule et unique école de magie. Ils sont les spécialiste indiscutable de leur art.

Prérequis: Être niveau 5 dans une classe arcanique, enseignement par un maître. **Note:** Archimage et Maître Arcaniste sont deux classes mutuellement exclusives. L'un ne pourra jamais devenir l'autre.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Arcanique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 10

Points de sort par niveau : 8

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 d'intelligence, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Connaissance au choix Connaissance de l'Art
2	Don au choix Expertise de l'art
3	Don au choix Résistance Arcanique
4	Don au choix Maîtrise de l'art
5	Apothéose de l'art

Maitre d'armes

Les maitre d'arme est le combattant par excellence. Il développe une aisance au combat inégalée et la facilité avec laquelle un maitre d'arme peut manier les armes et pratiquer les techniques de guerre fait de ces escrimeurs des adversaires des plus redoutables.

Prérequis: Le personnage doit être de niveau 5 dans l'une ou l'autre des classes de base de la voie de la guerre et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maitre.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 8

Points de capacité par niveau : 8

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 de constitution, 1 de force

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix +1 dégât en mêlée Maniement de toutes les armes
2	Don au choix Courage au combat Aisance martiale
3	Don au choix +1 Classe d'Armure Contre-coup
4	Don au choix +1 Classe d'Armure Aisance martiale
5	Don au choix +1 dégât en mêlée Courage au combat Intimidation

Maître des Éléments

Somité mystique en matière de contrôle des éléments, ces maîtres deviennent à la fois la représentation et le conduit de leur élément de spécialité. Avec le temps, ils développent une sorte d'union avec les forces élémentales de ce monde, transcendant même leur faiblesse originale face à leur éléments d'opposition.

Prérequis: Être niveau 5 élémentaliste ou Guerrier-élémental et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maître.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Psionique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 5

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 6

Points de psychisme par niveau : 9

Bonus : 2 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Essence élémentale Don au choix Affinité psychique
2	Sortilège inné Maîtrise Élémentale
3	Don au choix Force élémentale
4	Essence élémentale Sortilège inné
5	Don au choix Sauvegarde élémentale accrue Apothéose Élémentale

Maître des Ombres

Artisans de l'Obscur, Habitants des abysses, ces êtres se mouvoit dans les ténèbres à pas feutrées, ne laissant derrière eux aucune trace de leurs passages. Ce sont des maîtres espions, les seigneurs des ténèbres. La nuit est aussi clair que le jour pour eux et leurs talents leurs permettent même de contrôler le tissu même de la pénombre à leur volonté.

Prérequis: Être niveau 5 dans la voie de la ruse ou dans une classe ayant le don:Dieu Rail'hek, Strass ou Discorde, être d'alignement mauvais et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maitre.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Arcanique (Force)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 6

Points de capacité par niveau : 8

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 d'agilité

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Camouflage dans les ombres
2	Vision dans les ombres Subtilité 1
3	Don au choix Téléportation dans les ombres
4	Don au choix Vision des Abysses Subtilité 2
5	Don au choix Métamorphose en ombre

Maître truand

Le maître truand est le roi des rues, le seigneur des bas districts. Il connaît presque tout ce qu'un homme de la rue devrait connaître et il excelle dans une ou deux techniques sournoises, ce qui le rend très, très dangereux et, de plus, il possède des techniques permettant, en groupe, de faire des embuscades et autres coups très impressionnants.

Prérequis: Le personnage doit être de niveau 5 dans l'une ou l'autre des classes de base de la voie de la ruse et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maître.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 5

Points de capacité par niveau : 8

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 d'intelligence

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Maître de la ruse
2	Don au choix Pouvoir: Affinité sournoise 1
3	Pouvoir : Assassinat (X3) Pouvoir: Tactique sournoise
4	Don au choix Pouvoir: Affinité sournoise 2
5	Pouvoir : Assassinat (X4) Intelligence

Mentaliste

Le mentaliste est un psychique aux sens aiguisés. Il est le maître incontesté de toute joute mentale et ses pouvoirs sur l'intellect sont craints chez les plus braves. Il a su développer une sensibilité si puissante que seuls les fous osent tenter de surprendre un mentaliste car il prévoit toujours plusieurs coups à l'avance.

Voie(s) : Voie de l'esprit

Type de lanceur : Psionique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 2

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 5

Points de psychisme par niveau : 10

Bonus : 3 d'intelligence, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Pensée: Sensible Don au choix Doctrines psychiques de base
2	Don au choix Alerte Doctrines psychiques avancées
3	Pensée: Guérison Vision de l'aura
4	Don au choix Alerte
5	Don au choix Suprasensibilité

Moine

Le moine est un guerrier qui voue sa vie à un dieu ou une philosophie. Par son entraînement strict, il développe des techniques basées sur l'énergie spirituelle autant que physique. Il ne développe que très peu de sortilèges divins mais sera gratifié de quelques pouvoirs divins au fil de son évolution. Il chasse également les créatures surnaturelles impies et les ennemis de sa divinité.

Voie(s) : Voie du clergé

Type de lanceur : Divin (Force Moyenne)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 4

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 6

Points de sort par niveau : 2

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 de constitution, 1 de sagesse, 2 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Doctrines théologiques de base Dieu au choix Entraînement sacré
2	Don au choix Pouvoir divin Sphère de son Dieu Expert: Bâton
3	Doctrines théologiques avancées Volonté de fer Coup béni
4	Don au choix Maîtrise du bâton Partage spirituel
5	Pouvoir divin Coup spirituel

Morphomagus

Le Morphomagus est sans nul doute le mage qui passe le plus inaperçu. Son art regroupe la métamorphose et la transmutation. Ainsi, il a un grand contrôle sur lui-même et les choses qui l'entoure et peut y imposer sa volonté. Les limites de la nature ne sont pas un obstacle pour lui.

Voie(s) : Voie des arcanes

Type de lanceur : Arcanique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : Iksar, Oltar, Elfes dorés, Nagah

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 8

Points de sort par niveau : 5

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 de constitution, 2 d'intelligence, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	École: Transmutation Vision de la forme véritable Doctrines de la magie de base
2	Don au choix Alerte Doctrines de la magie avancée
3	École arcanique Transformation mineure
4	Don au choix Résistance aux altérations
5	Don au choix Métamorphose humanoïde

Mystique

Le Mystique (aussi appelé Shaman, Witch Doctor, Satarma, Hougan, Sorcière) est un être à part des autres, vivants dans un monde d'esprits, communiquant avec les défunts et invoquant leurs pouvoirs quelques fois pour guider, et d'autres fois pour punir les individus. Bien qu'ils usent à la fois de pouvoirs parfois divins et parfois arcaniques, ils manient ces puissances grâce à leur volonté puissante qu'ils imposent sur les défunts et autres puissances de l'Ether. Certains savent même enchanter grisgrigis ou hypnotiser les vivants. Les pouvoirs Divins du Mystique utilisent la Force Psychique de celui-ci, et non pas la force Divine car le Mystique *impose* sa volonté aux esprits. Il s'agit donc ici d'un combat d'esprit, non de foi. Les pouvoirs peuvent donc être payés par pp, ou en pm si le mystique en dispose.

Prérequis: Être niveau 5 dans l'une des classes suivantes: Oracle, Guérisseur, Mentaliste, Gitan, et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maître.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Psionique (Force Moyenne)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 4

Points de capacité par niveau : 6

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 3

Points de psychisme par niveau : 9

Bonus : 2 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Herboristerie de base Langue : Spiritien Herboristerie avancée Porte Poisse
2	Don au choix Alchimie de base Pouvoir: Délivrance de la malédiction Création de gris-gris
3	Pensée psychique mineure Don au choix Oeil du mort
4	Don au choix Alchimie Avancé Création de Zombie Ju-Ju
5	Don au choix Mauvais Oeil

Nécromancien

Le Nécromancien est le pratiquant des arcanes qui se spécialise dans le contrôle des Forces de la mort, des morts-vivants et des puissances nocturnes. Ils sont sadiques, sans scrupule et ont très peu de respect pour la vie. Il se servira des champs de batailles pour lever des armées de squelettes, même s'il sait que les âmes des guerriers tombés au combat ne reposeront jamais en paix. Il est le plus noir des pratiquants des arcanes et sa place en ce monde est très contestée.

Prérequis: Alignement *Mauvais*.

Voie(s) : Voie des arcanes

Type de lanceur : Arcanique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : Iksar, Oltar, Elfes dorés, Nagah

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 8

Points de sort par niveau : 5

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 d'intelligence, 2 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	École: Nécromancie Doctrines de la magie de base Pouvoir : Contrôle des morts
2	Essence: Ombre Don au choix Doctrines de la magie avancée
3	Pouvoir : Contrôle avancé École renforcée: Nécromancie Sort: Consommation de sang
4	École arcanique Don au choix
5	Don au choix Pouvoir : Corps du mort-vivant

Oracle

Recevant des visions plus ou moins claires du futur, du passé et du présent, l'oracle est une personne qui semble souvent troublée. Il développe des pouvoirs de sensibilité extrême qui sont parfois comparable à certains pouvoirs psioniques. L'oracle vie souvent en paria dans un village ou une ville car ses dons sont à la fois craints et contestés. Il est souvent considéré fou et on ne l'écoute malheureusement que très rarement.

Voie(s) : Voie de l'esprit, Voie du peuple

Type de lanceur : Psionique (Force Moyenne)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 4

Points de psychisme par niveau : 8

Bonus : 1 de sagesse, 3 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Pensée: Sensible Doctrines psychiques de base Visions
2	Don au choix Lecture astrale Identification
3	Pensée: Guérison Don au choix Vision de l'aura
4	Volonté de fer Sensibilité psychique
5	Don au choix Esprit tourmenté

Paladin

Le paladin est le guerrier divin par excellence contre les forces du mal. Il voue son entière existence à combattre de multiples êtres surnaturels. Son courage et sa dévotion pour son dieu n'ont d'égal que son acharnement à poursuivre et pourfendre les forces surnaturelles de ce monde.

Voie(s) : Voie de la guerre, Voie du clergé

Type de lanceur : Divin (Force Moyenne)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 5

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 5

Points de sort par niveau : 2

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 de constitution, 1 de force, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Doctrine théologique de base Maniement au choix Sphère de son Dieu Dieu au choix
2	Doctrine théologique avancée Pouvoir divin Sentir le surnaturel
3	Don au choix Expert à une arme Protection divine Ennemi cible: Surnaturel
4	Don au choix Pouvoir divin Combat sacré
5	Don au choix Ennemi cible: Surnaturel Protection divine accrue

Prêtre

Le prêtre est l'homme de foi le plus commun et répandu. Il se dévoue corps et âme à son culte et tentera durant toute sa vie de propager le nom de sa divinité. Il tiendra cérémonies et discours en l'honneur de son dieu et le servira loyalement. Sa dévotion sera toutefois bien récompensée. En effet, le prêtre, investi des pouvoirs de son dieu, peut être un lanceur de sortilèges plus redoutable que le meilleur des magiciens.

Voie(s) : Voie du clergé

Type de lanceur : Divin (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 7

Points de sort par niveau : 4

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 de sagesse, 2 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Doctrine théologique de base Maniement au choix Pouvoir divin Sphère de son Dieu Dieu au choix
2	Don au choix Doctrine théologique avancée Pouvoir divin
3	Don au choix Sphère de son Dieu
4	Don au choix Pouvoir divin
5	Pouvoir divin Grâce divine

Primat

Templiers, guerriers de la foi, serviteur des prêtres. Ces dévots guerriers sont les protecteurs du culte qui ont attirés la bienveillances de leurs dieux respectifs. Ils épouseront les dogmes de leurs dieux et obéiront parfois aveuglément a leurs clergé au service de leurs Dieux ou Déesses.

Prérequis: Être niveau 5 dans la voie du clergé ou soldat au service d'un temple et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maitre.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Divin (Force Moyenne)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 6

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 6

Points de sort par niveau : 5

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 de constitution, 1 de sagesse

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Vade Retro: Repousser Protection Divine du Primat
2	Pouvoir divin Sphère de son Dieu Protecteur de la foi
3	Don au choix Grâce divine Sacrifice
4	Pouvoir divin Vade Retro Destruction Dévot Bénédition Martiale
5	Don au choix Grâce divine ou Pouvoir divin au choix Ma vie pour mon Dieu

Psion

Le psion est un Psion.

Prérequis: Être Psionique niv 5 et se faire enseigner la classe "En-jeu" par un maitre.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Psionique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 8

Points de psychisme par niveau : 10

Bonus : 1 d'intelligence, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Pensée: Suprapsychique Don au choix Télékinésie naturelle 2
2	Don au choix Aisance physique
3	Bio-régénération naturelle Portée physique accrue
4	Don au choix Bio-Spiritualité
5	Champ de force

Psionique

Le psionique est le maître de son entourage et de son corps. Il est capable de contrôler ces derniers grâce à son esprit puissant et surdéveloppé. Il est aussi capable de déplacer aisément les objets et de se battre en jettant contre son adversaire tout ce qui se trouve à sa portée, sans compter les douleurs physiques qu'il peut infliger.

Voie(s) : Voie de l'esprit

Type de lanceur : Psionique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 5

Points de psychisme par niveau : 9

Bonus : 3 d'intelligence, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Pensée: Physique Don au choix Doctrines psychiques de base
2	Don au choix Doctrines psychiques avancées Concentration accrue
3	Pensée: Guérison Télékinésie naturelle
4	Volonté de fer Concentration accrue
5	Don au choix Strangulation psychique

Rôdeur

Il est le défenseur de la nature, le représentant martial de Gaïa. Il assiste parfois le druide dans ses rituels mais préfère agir en solitaire. Il développe des pouvoirs en lien avec la Terre Mère et les utilisera de façon sage et réfléchie. Il ne voue pas un culte particulier à la nature mais la défendra farouchement. Il préfère éviter les villes et les agglomérations fortement achalandées.

Voie(s) : Voie de la guerre, Voie de la ruse, Voie du clergé

Type de lanceur : Divin (Force Moyenne)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 4

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 4

Points de sort par niveau : 3

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 d'agilité, 1 de constitution, 1 de sagesse

Niveau	Pouvoir
1	Maniement au choix Camouflage Métier: Chasseur Géographie Déesse: Gaïa
2	Don au choix Ambidextre Sphère: Nature Ennemi cible
3	Animal Totem: Trait Naturaliste
4	Don au choix Camouflage avancé Ennemi cible
5	Don au choix Animal Totem: Métamorphose Maître Naturaliste

Soldat

Fier protecteur de ceux qui peuvent se permettre ses services, un soldat est celui qui sera prêt à mourir pour son seigneur. Qu'il travaille pour l'argent ou par honneur, un soldat ne trahira jamais son seigneur. Il apprend à utiliser des techniques défensives lui permettant d'assurer sa sécurité et celle d'autrui. Il apprend également à se battre en groupe organisé. C'est un excellent stratège militaire.

Voie(s) : Voie de la guerre

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 6

Points de capacité par niveau : 6

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 de constitution, 1 de force, 1 de sagesse

Niveau	Pouvoir
1	Maniement au choix Port d'armure Tactique militaire
2	Don au choix Maniement au choix +1 Classe d'Armure
3	Don au choix Expert à une arme Tactique du soldat
4	Don au choix Parade du soldat
5	Don au choix +1 Classe d'Armure Dégâts accrus en mêlée

Sorcier

Vouant sa vie (ou quelques années) à une créature magique ou surnaturelle assez puissante pour lui conférer des pouvoirs, le sorcier est le laquais au service de ces créatures. Il exécutera sans hésitation les ordres et missions données par son maître, de peur de se voir retirer tous ses pouvoirs. Il peut recevoir différents dons ou pouvoirs de l'entité qu'il sert et sera souvent contraint, en échange de ces pouvoirs, de pratiquer sacrifices et offrandes de façon régulière. Un sorcier fidèle et méritant peut se voir récompensé par des pouvoir inouïs; son maître pouvant même le transformer physiquement si ce dernier accepte des pactes éternels.

Voie(s) : Voie des arcanes, Voie du peuple

Type de lanceur : Arcanique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : Iksar, Oltar, Elfes dorés, Nagah

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 7

Points de sort par niveau : 4

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 1 de constitution, 1 d'intelligence, 2 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	École arcanique Maniement au choix Doctrines des extérieurs
2	Don au choix Sauvegarde contres diables et démons Pouvoir mineur au choix
3	Don au choix Pouvoir mineur au choix Pouvoir majeur au choix
4	École arcanique Don au choix Pouvoir mineur au choix
5	Don au choix Pouvoir majeur au choix Conjuration d'un familier

Supramentaliste

Description à venir **Prérequis:** Être mentaliste niv 5 et se faire enseigner la classe "En-jeu" par un maître.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Psionique (Force Élevée)

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 4

Points de capacité par niveau : 5

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 8

Points de psychisme par niveau : 10

Bonus : 1 d'intelligence, 1 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Pensée: Suprapsychique Don au choix Influence psychique
2	Don au choix Aisance mentale
3	Regénération spirituelle Acuité mentale
4	Don au choix Ouverture de l'Esprit
5	Omniscience

Thaumaturge

Au cour de la vie d'un mage, ce dernier doit faire un choix. Soit il se lance dans la spécialisation d'une école, soit il étend ses connaissances sur toutes les écoles connues. Les rares qui décident de ne pas faire ce choix se tournent parfois vers la Thaumaturgie. Ces experts des mouvements incantatoires ont perfectionnés le lancement gestuel à son maximum. La baguette est souvent leur outil de prédilection mais certains choisissent parfois le bâton magique pour lancer leurs sorts.

Prérequis: Être niveau 5 dans la voie de la magie et se faire enseigner la classe "en-jeu" par un maitre.

Voie(s) : Classes Prestiges - NON-DISPONIBLE À LA CRÉATION

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 4

Points de magie par niveau : 8

Points de sort par niveau : 8

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 de spiritisme

Niveau	Pouvoir
1	Doctrine de la magie parfaite Focalisateur magique Incantation baguette 1
2	Don au choix Enchantement de focalisateur
3	École arcanique Don au choix Incantation baguette 2
4	Rétention de sorts Désenchantement de focalisateur
5	Don au choix Incantation baguette 3

Voleur

Comme son nom l'indique, le voleur est spécialisé dans le vol à la tire. Il est passé maître dans l'art de délester quelqu'un du poids de sa bourse et de son or. Ses doigts agiles semblent dotés d'yeux quand il veut trouver quelques piécettes. Il est aussi excellent pour s'introduire par effraction là où il n'est pas désiré.

Voie(s) : Voie de la ruse, Voie du peuple

Type de lanceur : Aucun

Ne peuvent commencer avec cette classe : -

Points de fatigue par niveau : 3

Points de capacité par niveau : 8

Points de magie par niveau : 0

Points de sort par niveau : 0

Points de psychisme par niveau : 0

Bonus : 2 d'agilité, 2 d'intelligence

Niveau	Pouvoir
1	Don au choix Maniement au choix Vol à la tire
2	Attaque sournoise Réflexes accrus Contrefaçon
3	Don au choix Sabotage Expert du vol à la tire
4	Don au choix Vol à la tire Esquive totale
5	Don au choix Contrefaçon Maître du vol à la tire

Pouvoirs des classes

Âme ancestrale : Dès lors, l'âme du personnage est protégé en tout temps par ces ancêtres et ne pourra plus jamais être sacrifié. Le cas advenant, son âme serait retournée à son corps après 15 minutes et le personnage sera à 1 PV / 1 PF. De plus, par une méditation de 15 minutes et au coût de 10 PP, le guerrier kiaï pourra demander conseil à ses ancêtres sur un sujet particulier, toutefois les réponses sont variables. Le joueur doit consulter un animateur avant l'utilisation de ce pouvoir.

École: Évocation : Donne accès à la sphère en question.

École: Abjuration : Donne accès à la sphère en question.

École: Conjuración : Donne accès à la sphère en question.

École: Divination : Donne accès à la sphère en question.

École: Enchantement : Donne accès à la sphère en question.

École: Illusion : Donne accès à la sphère en question.

École: Nécromancie : Donne accès à la sphère en question.

École: Transmutation : Donne accès à la sphère en question.

École arcanique : Donne une école arcanique au choix au personnage.

École renforcée: Nécromancie : Ce pouvoir donne le don "École renforcée : nécromancie" au nécromancien.

Être sylvestre : Le personnage entre maintenant en communion constante avec la nature ce qui lui permet de profiter des pouvoirs suivants.

- Immunité complète contre tous les pouvoirs (pas les sorts incantés) provenant d'une créature sylvestre.
- Peut charmer une créature sylvestre comme le sort charme, sans coût de PM, de façon innée, en 5 secondes de concentration
- Parle le langage animal
- Peut lancer un sort d'enchevêtrement au coût de 2 PM, pour une durée de 10 minutes, sur 1 cible. La portée est de 50 pieds et ce pouvoir requiert 3 secondes de concentration
- Peut méditer en restant sur place et en enfonçant des racines dans le sol, ce qui lui permet de régénérer 5 PF ou PV + modificateur de sagesse par 5 minutes.
- Peut durcir sa peau pour qu'elle soit plus épaisse et solide, semblable à de l'écorce, ce qui lui octroie un bonus de +2 CA (applicable même contre les coup critique et fatal et complet) et un bonus de +1 à son camouflage s'il est dans la forêt.

+1 Classe d'Armure : Augmente la Classe d'Armure du personnage de 1.

+1 Force Magique : Augmente la Force Magique du personnage de 1.

+1 Immunité Magique : Augmente l'Immunité Magique du personnage de 1.

+1 Sauvegarde contre les poisons : Augmente la sauvegarde contre les poisons du personnage de 1.

+1 aux dégâts avec les armes de jet : L'archer développe une maîtrise inégalée avec ses armes de jet, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT avec celles-ci.

+1 dégât en mêlée : Donne +1 dégât en mêlée avec n'importe quelle arme.

+1 sauvegarde Volonté : Augmente la sauvegarde Volonté du personnage de 1.

+2 à l'attaque sournoise : Donne 2 sélections de la capacité "Attaque sournoise" au personnage.

+2 Immunité Magique : Augmente l'Immunité Magique du personnage de 2.

+10 points d'alchimie : Donne +10 points d'alchimie au maître alchimiste.

2 Arcanes spéciales : Les arcanes spéciales sont des formes de coups spéciaux aux coûts magiques variés que peuvent performés les magelames. Ils en existent plusieurs types mais tout magelame n'en apprendra qu'une poignée dans sa carrière qui définiront son style propre et ses capacités. Ce pouvoir donne deux sélections d'arcanes parmi la liste (voir manuel des compléments).

Achat de sortilège : La connaissance arcanique d'un archimage est immense. Il peut ainsi apprendre plus de sorts que son évolution en PS ne lui permettrait d'ordinaire, au coût de 1 PC par niveau du sort.

Acuité mentale : Le supramentaliste gagne un bonus de +1 FP avec la pensée sensible.

Adeptes des Arcanes : L'érudit peut maintenant apprendre des sortilèges, tout simplement en copiant les prouesses d'un mage qui lui enseigne. Ainsi, un sort peut lui être enseigné, au coût de 1 PC par niveau du sort. Le temps reste le temps normal.

Affiliation permanente : Par un enchantement de 30 minutes, le créateur de maléfices peut affilier un objet à quelqu'un ou à lui-même. Le procédé demande un investissement de 5 PM, une fiole de sang de la personne à affilier à l'objet et le nom véritable de cette dernière. De plus l'enchantement nécessite un rubis qui sera consommé durant le rituel. Un objet affilié à quelqu'un n'offrira ses enchantements qu'à cette personne, ainsi une personne autre tentant d'utiliser l'objet ne pourra en rien profiter des bonus magiques quel qu'ils soient. De plus, la personne affilié à l'objet pourra le détecter de façon précise dans un rayon de 20 pieds autour d'elle.

Affinité au baton et à l'épée bâtarde : +1 Dgt et + 1 à toutes capacités effectuées avec ces armes.

Affinité psychique : Donne le don Affinité psychique 1 au personnage ou le suivant si le personnage l'a déjà.

Aisance martiale : Le personnage gagne un bonus de +1 à toutes les capacités martiales

Aisance mentale : Dès lors, le supramentaliste est capable d'affecter 2 cibles en même temps avec tout pouvoir de la pensée sensible s'il prend le double du temps de concentration. De plus, tout pouvoir de cette pensée voit

sa portée et sa durée doublée.

Aisance physique : Le Psion bénéficie maintenant d'un bonus de +2 FP avec la Pensée: Physique.

Aisance rurale : Donne +1 dans toutes les capacités générales, martiales et surnaturelles.

Alchimie Avancé : L'alchimiste peut maintenant créer ses propres potions. Voir le Manuel d'Alchimie.

Alchimie de base : Ces potions d'alchimie sont enseignés à tous les apprenti-alchimistes. Ainsi, avant de pouvoir créer leur propres potions sans danger, ils peuvent créer ces simples potions. Il devra utiliser des outils d'alchimistes, et une fiole pour chaque potion. Ainsi, le personnage dispose de 2 points par niveau à investir dans les potions suivantes:

Guérison

Anti-poison

Huile inflammable

Poison

Somnolente

Autres que le nombre de points par niveau, les règles sont les mêmes que dans le manuel des compléments.

Alchimie magique : L'alchimiste a maintenant assez de connaissances en la matière pour se permettre de créer des potions magiques. Voir le Manuel d'Alchimie.

Alerte : Donne 1 sélection de la capacité "Alerte" au personnage.

Ambidextre : Donne le don "Ambidextre" au personnage.

Animal Totem: Métamorphose : Permet au Druide de se métamorphoser en son animal totem. L'animal totem doit être le même que celui qui distingue ses traits.

Animal Totem: Trait : Permet au Druide de choisir son animal totem et ses traits.

Anti-Explosion : Le flibustier est habiles avec les armes à feu et sait comment prévenir les explosions lorsque ses pistolets ne se décharge pas. Son arme n'explose donc pas si le pétard n'explose pas, mais la balle reste tout de même bloquée dans le canon. Il faudra 5 minutes complètes pour que le flibustier puisse ainsi réparer son arme (Aucune unité n'est nécessaire).

Apothéose Élémentale : L'élémentaliste est capable de puiser dans la puissance brute de son essence primaire, lui permettant d'augmenter une variable d'un sortilège de son élément. S'il lance un sort de son élément primaire, la portée, durée, ET le champ sont accrues de +100% (soit le double). De plus, les dégâts sont accrues de 50% en échange d'un coût en pp de 50% plus élevé. De surcroît, il gagne +1 FM lorsqu'il lance un sort de son essence Primaire.

Apothéose Aquatique : Le catalyste des mers, à ce stade de son évolution, devient une créature mi-homme, mi-poisson (le type exact et l'apparence est à la discrétion du catalyste dans la limite du raisonnable.) Tout

comme l'être sylvestre de l'ermite, ce pouvoir a plusieurs avantages: -Immunité au feu et à la glace, permanente
-Peut comprendre et parler tout les langages aquatiques -Peut respirer et incanter sous l'eau sans difficulté.
-Regénère 5pf/pv par minute lorsqu'il a au moins les deux pieds dans l'eau -Dans l'eau, sa FM augmente de 2, et les dégâts de ses sorts de l'essence d'eau sont doublés. -Immunité aux coups contondants, ses os étant désormais du cartilage. -Peut nager tel un poisson, sans coup de pms. -Télépathie avec toutes les créatures aquatiques, à vue. -Tout dégâts électrique est doublée.

Apothéose de l'art : Désormais, le maître connaît TOUS les sorts connus de sa sphère de prédilection. De plus, les sorts de sa sphère de prédilection coûteront 50% moins de PM à lancer, et il bénéficie d'un bonus de +1 FM avec celle-ci.

Aspect des mers : S'inspirant des formes de vies marine, le catalyste des mers peut choisir un pouvoir parmi la liste suivante, qu'il gardera à jamais. Requin blanc : Pour 1 pm, le prochain coup fera des dégâts de types "blanc". Requin marteau (+3 à la capacité assomer). Poisson scie: +1 dégâts permanents. Truite mouchetée: +2 à la capacité camouflage, et il peut se camoufler instantané dans l'eau. Carpe: +2 sagesse.

Attaque élémentale : L'élémentaliste est capable de charger toute arme qu'il tient dans ses mains de son élément primaire. Cela affectera le type de dégâts qu'il fait avec l'arme qu'il tient dans sa main. Air : Dégâts "électriques" Feu : Dégâts "de feu" Terre : Dégâts "d'énergie" Eau : Dégâts "de glace" Il peut activer ou nullifier ce pouvoir instantannément.

Attaque sournoise : Donne 1 sélection de la capacité "Attaque sournoise" au personnage.

Augmentation corporelle : En modifiant son métabolisme par une concentration de 20 secondes et au coût de 10 PP, le guerrier peut augmenter sa résistance corporelle ou ses réflexes. Le personnage peut donc bénéficier d'un bonus de +4 sauvegarde vigueur OU réflexe pour une durée de 30 minutes. Toutefois, après ce temps, le guerrier souffrira de -2 à ses sauvegardes vigueur et réflexe durant 30 minutes.

Bénédition Martiale : Toute arme , dans les mains du primat, devient automatiquement, et a volonté, magique, blanche ou noire(dépendemment de l'alignement de son dieu) et bénéficie de +1 dégâts, sans coût de pm. L'arme redevient normale dès que le primat ne s'en sert plus

Bandages rapides : Ce pouvoir permet au guérisseur de réduire le temps requis pour appliquer ses bandages de moitié. Le temps entre chaque bandage est aussi réduit de moitié.

Bio-Spiritualité : Le Psion peut, lorsqu'il le désire, transférer des points de fatigue en points psychiques en raison de 1PF-1PP. Par contre, ces PF ne pourront être régénéré d'aucune façon pendant une durée d'une heure.

Bio-régénération naturelle : Le Psion régénère maintenant et de manière permanente un (1) PF par minute, tant qu'il reste conscient.

Biologie : Donne la connaissance "Biologie"

Bonne pêche! : Le catalyste des mers est le seigneur de la pêche en haute mer. Il récolte toujours le double d'unités de poisson ou de perle en une session de pêche. De plus en se concentrant 15 secondes et au coût d'un

pm, le catalyste pourra détecter tout unité de poisson dans un rayon de 10' et où elles se trouvent.

Bouclier kinétique : Le guerrier peut créer un champ de force pouvant repousser toute attaque de projectiles ou sortilèges dirigés vers lui. Toutefois, les sortilèges créés sur lui et les attaques critiques ne sont pas affectés par ce bouclier. Ce bouclier demande une courte concentration de 3 secondes et 5 PP et est actif pour une durée de 5 minutes.

Bris d'incantation : Ce pouvoir permet à l'antémagus de briser l'incantation d'un lanceur de sorts arcaniques. Ainsi, avec une concentration de 2 secondes et l'investissement de 5 p.f., il peut tenter d'interrompre un mage. Sa force est égale à sa I.M. + sa capacité Résistance magique contre une sauvegarde vigueur de la cible.

Camouflage : Donne 1 sélection de la capacité "Camouflage" au personnage.

Camouflage avancé : Ce pouvoir permet au rôdeur de se déplacer sans aucun problème, en forêt. Ainsi, il peut appliquer son camouflage, même lorsqu'il bouge. Par contre, il ne peut que se déplacer. Aucun pouvoir, sortilège ou attaque ne peut être effectuée sans briser le camouflage.

Camouflage dans les ombres : Le maître des ombres peut, avec une concentration de 5 secondes, utiliser sa capacité de camouflage, tant qu'il est dans l'ombre. L'ombre doit être "solide" et non mouvante. Ainsi, il ne peut que se camoufler derrière des objets fixes (Pas derrière un autre personnage, par exemple). Il peut se déplacer dans l'ombre à raison d'un pas par seconde.

Camouflage instantané : Au lieu d'une concentration de 3 seconde, le chasseur de tête peut se cacher en seulement 1 seconde lorsqu'il utilise la capacité "Camouflage".

Capacité au choix : Donne 1 sélection d'une capacité au choix, dans toutes les voies, au personnage.

Capacité martiale au choix : Donne 1 sélection d'une capacité martiale au choix.

Capacités au choix (2) : Donne 2 capacités au choix

Capacité sournoise au choix : Donne au personnage 1 sélection d'une capacité sournoise au choix.

Catalyseur arcanique : Ce type de potion permet à l'alchimiste d'y placer un sort. Le sort se doit d'être un sort qui possède une durée, et respecte la force et la durée de celui qui lance le sort dans la potion. Elle devra être ingéré, obligatoirement, pour que le sort fasse effet.

Ingrédients: Edelweiss x2 Points d'alchimie: 10 par niveau du sort à mettre en potion.

Champ de force : Le psion développe, d'une façon innée, un champ de force télékinétique invisible à 6 pouces autour de lui autour de lui. Ce champ peut être créé ou dissipé au bon vouloir du Psion en 3 secondes, mais lorsqu'il est actif, le psion ne peut pas prendre d'objet autres que ceux déjà sur sa personne. Il ne peut pas non plus touché ou être touché par quelqu'un. Ce champ lui procure un bonus de +1 FP de façon permanente, ainsi que d'un bonus de +2 à sa sauvegarde vigueur et une CA (S'il ne possède pas d'armure) de 3. Si le personnage possédait une armure, il bénéficiera d'un bonus de +1 CA avec celle-ci.

Champ inertiel : Le personnage peut pousser son bouclier kinétique à l'extrême en retenant TOUTE ATTAQUE (projectiles ou mêlée) sauf les attaques magiques et critiques. Le bouclier peut retenir ainsi jusqu'à 10 dégâts plus 10 par mod Int. du guerrier psychique. La durée et le coût est le même que le bouclier kinétique, mais le temps de concentration est de 10 secondes.

Charge psychique : Le guerrier psychique peut, par la seule force de sa pensée, projeter un adversaire de taille humaine se trouvant à moins de 30 pieds, sur toute surface solide se trouvant également à moins de 30 pieds. La cible recevra 30 dégâts en plus de tomber inconsciente durant 10 sec. Une sauvegarde vigueur permet d'éviter l'inconscience, mais le personnage reçoit tout de même 15 dégâts. Le personnage peut aussi se propulser pour accentuer les effets d'une charge de +5 dégâts, toutefois il recevra 5 dégâts critique dû à l'impact. Ce pouvoir coûte 15 PP et demande 5 secondes de concentration.

Charme-poisson : Ce pouvoir fonctionne exactement comme le sortilège Charme animal, mais ne fonctionnera que sur les poissons et autres créatures aquatiques. Le catalyste des mers peut le lancer de manière innée, au coût d'un pm et 1 seconde de concentration.

Chasse : Chasseur imperturbable : Lorsqu'il entre en chasse, le chasseur de tête gagne un bonus de +2 à ses sauvegardes et à sa classe d'armure contre tous les effets qui pourraient l'empêcher d'atteindre sa proie ainsi que contre sa proie elle-même. De plus, tous les effets de contrôle et de charme visant à l'éloigner de son but voient leurs durées diminuées de moitié.

Chasse : Coup dans les schnolls : À partir de ce niveau, le chasseur est toujours sûr d'affecter sa cible lorsqu'il entre en chasse. Contre celle-ci, il peut décider d'échanger le type de dégâts qu'il fait pour des dégâts Magiques.

Chasse : Flair : Lorsqu'il entre en chasse, le chasseur développe un flair hors du commun lui permettant de voir la forme véritable de sa proie et même de la détecter lorsqu'elle est invisibles. De plus, son flair lui donne un bonus de +2 à son alerte en tous temps.

Chasse sanguinaire : En ayant observé directement ou en ayant étudié la signature olfactive (odeur sur un objet lui appartenant) d'une proie pendant au moins dix minutes, le chasseur entre en chasse et obtient +2 par obtention du pouvoir aux dégâts et aux capacités envers la dite proie et -3 contre n'importe qui ou quoi d'autre pour une durée de 10 minutes par niveau. Le pouvoir ne s'arrête qu'au bout du temps limite, lorsque la proie a été neutralisée ou attrapée ou quand le chasseur meurt. La proie doit faire partie des "Ennemis cibles" du chasseur pour que ce dernier puisse utiliser ce pouvoir contre elle et l'observation ou l'étude doit se faire directement avant la chasse.

Chasseur de primes : Donne 1 sélection des capacités "Attacher", "Assommer" et "Maintien".

Chaudronnée : Le maître alchimiste peut maintenant créer une plus grande quantité de potions qu'auparavant. Ainsi, pour le triple des ingrédients, il peut utiliser son nombre de points normaux d'alchimie dans la création de sa grande quantité.

Chirurgie : Avec des outils de couture, le guérisseur peut greffer un membre perdu à une victime. Si le membre est introuvable, un membre d'une autre personne de LA MÊME RACE peut être utilisé.

Combat élémental : Le guerrier-élémental peut activer, par une concentration de 2 secondes, sans coût en PP, une aura autour de lui qui lui octroie un bonus +1 aux dégâts et + 1 à sa CA. De plus, lorsque cette aura est activée, le guerrier-élémental ne subit que 50% de tout effet numérique d'un sort de son élément, par contre il subit +50% des dégâts d'un sort ou pouvoir de l'essence opposée. Désactiver cette aura prend 30 secondes de repos où le guerrier-élémental ne combattrait pas.

Combat élémental avancé : Le guerrier-élémental peut maintenant activer une aura encore plus puissante. Lorsqu'active, elle lui octroie un bonus de +2 Dégâts et +2 CA (non cumulable avec combat élémental régulier) et il sera également complètement immunisé à son élément. Toutefois, il subit +100% (le double) de tous les effets numériques (durée, dégâts, etc.) d'un sort ou pouvoir de l'élément opposé à son élément primaire. Un 30 secondes de repos est toujours nécessaire pour annuler l'aura.

Combat Arcanique : Pour 5 pm et 10 secondes de concentration, si le magelame tient entre ses mains une arme de son focus arcanique, il peut s'envelopper d'une aura magique qui lui accordera +2 dégâts , +1 CA et +2 aux sauvegardes pour 15 minutes, tant qu'il tient l'arme entre ses mains . Il devra mentionner que ses mouvements sont enveloppés d'une énergie brillante et colorée (la couleur au choix du joueur) durant la durée du pouvoir.

Combat aveugle : Donne le don "Combat aveugle".

Combat divin : L'inquisiteur est le bras de son Dieu, c'est pourquoi ce dernier lui octroie un bonus de +2 dégâts, +2 C.A. s'il porte son symbole religieux en gros et bien visiblement. De plus, il doit hurler le nom de sa Divinité en l'implorant de veiller sur lui avant ou pendant les combats.

Combat mystique : S'il le désire, lorsqu'il entre en combat, le gitan peut activer un pouvoir qui fera apparaître autour de lui des volutes de fumée qui viendront déconcentrer l'adversaire. Il bénéficiera d'un bonus de +2 dégât et +1 C.A. pour 5 minutes au coût de 3 PP. L'activation de ce pouvoir est instantanée.

Combat sacré : Après une prière de 5 secondes, ainsi qu'un coût de 5 PM, l'arme du paladin deviendra Blanche ou Noire, dépendamment de son alignement, pour une durée de 30 minutes.

Communion : Le haut prêtre, ayant un plus grand lien avec ses pouvoirs divins, peut utiliser ses pouvoirs divins (Pas ses sorts) de portée "touché" à 10 pieds pour aucun coût additionnel de PM. De plus, il peut maintenant lancer ses sorts avec des prières de 3 secondes par niveau et s'il prend le double du temps original de prière, soit 10 secondes par niveau du sort, il bénéficie d'un +1 FD.

Concentration accrue : Donne 1 sélection de la capacité "Concentration accrue" au personnage.

Conjuration d'un familier : Le sorcier peut désormais, par un rituel de 15 minutes offert à son maître et au coût de 30 PM, conjurer à lui un démon ou un diable servant son maître. Le démon ou diable conjuré obéira aveuglément au sorcier tant que celui-ci ne lui donnera pas d'ordre contraire aux dogmes de son maître ou à son alignement; le cas échéant, le sorcier perdrait contrôle de la créature et pourrait en subir la furie. La race de la créature conjuré est au choix du maître du sorcier (au choix de l'animateur)

Connaissance au choix : Donne une connaissance au choix au personnage.

Connaissance de l'Art : Le personnage connaît maintenant tous les sorts niveau 1 et 2 de son école de prédilection.

Connaissances au choix (2) : Donne 2 connaissances au choix

Consultation : Après trois séances de 30 minutes, espacés d'une journée entre chacune, le guérisseur peut enlever une phobie, haine ou trouble mental d'origine magique ou non à un personnage. Étant donné que la peur est complètement effacée, même une malédiction de phobie sera ainsi soignée. La force de ce pouvoir est égal à la force de la capacité premiers secours + son niveau.

Contre-coup : Le maître d'arme peut contrer toute technique martiale à raison de 1 fois par période de 2 minutes. Il doit être prêt et conscient de l'attaque, avoir une arme en main et être face à son adversaire et pourra complètement bloquer une attaque spéciale venant d'une capacité martiale ou non, toutefois les pouvoirs de classe NE PEUVENT PAS ÊTRE CONTRÉS à l'aide de ce pouvoir.

Contrefaçon : Donne 1 sélection de la capacité "Contrefaçon" au personnage.

Coup anti-magique : Ce pouvoir permet à l'antémagus de passer au travers de toute protection qui protègerait un utilisateur de la magie arcanique. Ainsi, pour un coût de 2 p.f. et par une concentration de 3 secondes, il peut frapper des dégâts antimagiques durant les prochaines 1 min par niveau

Coup assomant : Donne 1 sélection de la capacité "Coup assomant" au personnage.

Coup assomant de l'Amazone : Cette faculté permet à l'amazone « d'assommer » un homme (comme le coup assomant) grâce à un violent coup fort bien placé. Elle peut donc utiliser la capacité "Coup assomant" de face contre les hommes. Note : il est évidemment hors de question de réellement donner un coup dans les parties intimes d'un adversaire mâle.

Coup béni : Cette faculté permet au moine d'investir son arme (et seulement la sienne) de la puissance de son dieu, ce qui lui permet de donner des coups qui causeront des dégâts "Blanc" ou "Noir", selon l'alignement de sa divinité. Pour 2 PM et une prière de 30 secondes, l'arme du moine devient bénie pour 5 minutes par Niveau.

Coup béni accru : Le haut prêtre peut désormais bénir sa propre arme d'une facilité digne des plus fervents membres de leur clergé. Ainsi, en criant le nom de leur dieu très fort, il peut, au coût de 3 PM, bénir son arme pour 10 minutes avec un bonus de +1 dégâts.

Coup fatal : Donne 1 sélection de la capacité "Coup fatal" au personnage.

Coup ravageur : Cette faculté permet au barbare de causer des dégâts de type « critique » sur son prochain coup en mêlée. Il lui faut un cri de 3 secondes avant le coup pour activer cette faculté.

Coup spirituel : Cette faculté permet au moine de donner un coup fulgurant qui doublera les dégâts du coup. De plus, ces dégâts seront de type "Blanc" ou "Noir", selon l'alignement de la divinité et "Complet". Cette faculté ne demande qu'une prière de 5 sec. et coûte 3 PM.

Courage : Donne 1 sélection de la capacité "Courage" au personnage.

Courage au combat : Le maître d'armes est si à l'aise au combat qu'il gagne un bonus de +2 à ses sauvegardes réflexe et vigueur. De plus, il gagne un bonus de +1 à sa sauvegarde volonté.

Création de Zombie Ju-Ju : En parlant aux oreilles d'une personne comateuse durant 5 minutes complètes, le mystique peut enjôler l'esprit de la cible au point de la réduire à l'état de docile servant sans cervelle, un zombie vaudou. Le processus coûte 5 PP au shaman, dure 5 minutes/niveau ou jusqu'à la défaite de son "esclave". Le corps ainsi relevé aura 10 PF par niveau de la cible, aucun PV, toute arme normale ne lui fera qu'1 point de dégât, Argent, Or ou d'un élément fera moitié dégâts, Magique ou blanc fera plein dégâts. Le zombi frappe à 3 que ce soit avec ses mains ou l'arme que le cadavre possédait et n'a aucune CA. Il ne ressent pas la douleur, mais la "transe" s'arrête d'elle-même lorsque le zombie n'aura plus qu'un seul pf. Elle tombera alors sur le sol à l'état comateux et les pfs temporaires de zombie disparaîtront.

Une personne se réveillant du statut de zombi-juju semble se réveiller d'un grand brouillard et n'aura aucune recollection de son temps passé en zombi. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les morts.

Création de gris-gris : Le mystique gagne le don: Enchantement d'objets magiques. Ainsi, il peut créer des objets magiques, mais en y investissant des PP au lieu de PM. Il devra utiliser le même nombre de points ainsi que les mêmes ingrédients.

Création de maléfices : Le créateur de maléfices est spécialisé dans la création d'objets magiques, ainsi il gagne le don "Enchantement d'objets magiques". De plus, le créateur de maléfices peut tenter d'ensorceler un objet, imposant à son porteur des malus au lieu de bonus. Un objet maudit nécessite les mêmes ingrédients que son opposé, toutefois un mot de pouvoir est nécessaire pour activer l'objet, souvent gravé sur l'objet lui-même. Toutes détections ou identifications magiques sur l'objet mèneront à la même conclusion: le mot de pouvoir doit être prononcé afin de découvrir la nature magique de l'objet. Seules une délivrance de la malédiction (Pouvoir divin) ou Dissipation de la magie (Sort niv 4) d'une force égale ou supérieure à la force de l'objet peuvent débarrasser une personne d'un objet maudit, toute autre tentative pour séparer l'objet de la personne sera automatiquement un échec. La force magique d'un objet est égale à la force magique du créateur, toutefois la victime n'a droit à aucune sauvegarde si elle prononce le mot de pouvoir.

Note: Le créateur de maléfices est immunisé contre ses créations.

Cri de guerre : Par un cri de guerre de 3 secondes et au coût de 3 PP, le guerrier kiaï pourra donner un coup fulgurant de +2 dgt critique.

Cri de l'âme : Par une concentration de 5 secondes suivi d'un cri "kiaï" et au coût de 10 PP, le personnage conjurera plusieurs esprits sortant de sa bouche qui iront infliger une douleur profonde dans l'âme de toute personne se trouvant dans un rayon de 10 pieds autour de lui. Ainsi, chaque cible souffrira de 3 dégâts + mod spiritisme de type "fatal". Une sauvegarde Vigueur contre la FP du guerrier kiaï + mod spiritisme permet d'annuler les effets de ce cri. Toutefois, après ce cri, le guerrier kiaï ne pourra plus parler, ayant perdu la voix pour les prochaines 5 minutes.

Cri kiaï : Par un simple cri "kiaï" de 2 secondes, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux dégâts, sans coût

en PP.

Déesse: Gaïa : LE personnage appartient maintenant au clergé de Gaïa

Dégâts accrus avec les armes à 2 mains : Donne un bonus de +1 au dégâts de mêlée avec toute arme à 2 mains

Dégâts accrus en mêlée : Donne un bonus de +1 aux dégâts en mêlée

Désarmement : Donne 1 sélection de la capacité "Désarmement" au personnage.

Désarmer à distance : Donne accès au don "Désarmer à distance"

Désenchantement de focalisateur : Le thaumaturge peut se concentrer une heure sur un focalisateur enchanté par un autre thaumaturge pour lui retirer ses propriétés magiques. Ainsi, il pourra en retirer les composantes utilisés lors de son enchantement.

Détection de la magie : Après une concentration de 5 secondes, et l'utilisation de 3 p.f., l'antémagus peut détecter la présence de magie dans un rayon de 30 pieds autour de lui pour une durée de 10 minutes.

Dévot : Le primat ne peut plus être charmé, dominé ou manipulé par un effet magique, une manipulation gitane ou autre pour blesser un prêtre de son ordre, souiller un lieu divin, arrêter d'attaquer un ennemi du clergé ou encore de renier son dieu. Sa dévotion est sans faille. (Des sorts qui immobilisent *physiquement* sont toutefois opérationnels, et il est possible de le convaincre normalement par mensonge qu'il doit posé l'un de ces actes.)

Dôme de défense : Ce pouvoir permet au jeteur de sort de créer, au coût de 5 PM et d'une concentration de 2 secondes, un dôme gris-bleu scintillant de 10 pied de rayon centré sur lui-même qui le protège de toutes attaque provenant de l'extérieur du dôme. Cependant, ce dôme à une durée de vie de 15 secondes par niveau du lanceur de sort et aucun sort ne peut sortir de ce même dôme. En fait, rien ne peut traverser ce dôme, dans un sens comme dans l'autre.

Dieu au choix : Tout membre du clergé se doit de choisir un Dieu ou une Déesse vers qui orienter sa foi

Discourt captivant : Lorsque le barde parle d'un sujet qui lui tient à cœur, il peut convaincre toutes les cibles qui entendent sa voix que ce qu'il dit est vrai et peut ainsi s'approprier leur confiance. Le barde doit discourir sur le sujet qui lui tient à cœur durant au moins 1 minute. Après, les cibles qui l'ont écouté doivent réussir une sauvegarde volonté contre une force égale au (Niveau du barde + Mod de Spi) ou être totalement en accord avec ce que le barde raconte. La seule situation ou une cible ne peut être convaincue est lorsque le discours du barde va à l'encontre de l'alignement de la cible. Ce pouvoir coûte 4 PM par cible à affecter.

Doctrine de la magie avancée : Donne la connaissance "Doctrine de la magie avancée".

Doctrine de la magie de base : Donne la connaissance "Doctrine de la magie de base".

Doctrine de la magie parfaite : Donne doctrine de la magie parfaite.

Doctrines psychiques avancées : Donne la connaissance "Doctrines psychiques avancées"

Doctrines psychiques de base : Donne la connaissance "Doctrines psychiques de base"

Doctrines des extérieurs : Donne accès à la connaissance "Doctrines des extérieurs".

Doctrines théologiques avancées : Ce pouvoir donne accès à la connaissance "Doctrines de la théologie avancées". Vous devez choisir celle du panthéon de votre dieu si vous êtes un lanceur de sort divin.

Doctrines théologiques de base : Ce pouvoir donne accès à la connaissance "Doctrines de la théologie de base"

Don: Cambrioleur : Donne accès au don: Cambrioleur

Don: Fraudeur : Donne accès au don: Fraudeur

Don au choix : Permet au joueur de choisir 1 don au choix parmi ceux qui lui sont accessibles

Dons au choix (2) : Donne 2 dons au choix

Effet mineur : Le gitan peut lancer le sort "Effet" sans aucun coût en PP

Enchantement arcanique : L'enchanteur peut maintenant faire des enchantements semi permanents. Pour le double du coût en points de magie, il pourra effacer la durée d'un sort non-offensif, et le garder indéfiniment. Les points de magie ne pourront pas être régénérés tant que l'enchanteur n'aura pas décidé d'annuler le sortilège, ou que le sortilège n'aura pas été dissipé.

Enchantement d'objets : Donne au joueur accès au Don "Enchantement d'objets".

Enchantement de focalisateur : Le Thaumaturge peut enchanter son focalisateur et y insérer des PM, comme le don "Enchantement d'objets magiques". La baguette ne pourra être utilisée que par lui.

Focalisateur rechargeable manuellement: 5 Améthystes, 2 PM par PM investi

Focalisateur se rechargeant par elle-même chaque matin: 1 diamant, 1 PM par PM investi

Le thaumaturge devra compter 10 minutes de concentration sur l'enchantement (Le mage ne peut aucunement être interrompu, sinon il perd les ingrédients) par point de magie investi.

Enchantement de masse : L'enchanteur, s'il investit 50% plus d'énergie magique dans le lancement d'un sortilège non-offensif, pourra affecter 2 personnes supplémentaires au niveau 3 (et 3 personnes au niveau 5). Les cibles n'auront qu'à toucher l'enchanteur pendant qu'il incante, ou encore être dans la portée du sortilège. Ainsi, un enchanteur de Niveau 5 qui veut lancer un sort de niveau 2, qui coûte 5 PM, pourra déboursier 8 PM et affecter 3 personnes de plus, si elles le touchent.

Ennemi cible : Donne accès au don "Ennemi cible"

Ennemi cible: Surnaturel : Ce pouvoir donne un bonus de +1 dégâts lorsqu'il combat une créature surnaturelle.

Ennemi cible au choix : Donne un Ennemi cible au choix du joueur au personnage.

Enseignement expert : Permet d'enseigner une capacité sans être obligé de la bien maîtriser : vous pouvez enseigner les capacités dans lesquelles vous n'avez qu'une sélection.

Entraînement sacré : Le moine est versé dans l'Art de la guerre et apprend à manier toute sorte d'armes, toutefois c'est avec les bâtons et les lances qu'il se révèle le plus redoutable. Donne 1 sélection des capacités "Maniement des Armes du peuple" et "Maniement des Armes d'Hast".

Esprit tourmenté : L'oracle, pour un coût de 40 PP, se met dans une transe de combat incroyable. Ainsi, tout le combat défilera dans son subconscient, lui donnant un énorme avantage sur quiconque autre. Ainsi, pour une durée de 2 minutes/niveau, ou jusqu'à ce qu'on l'arrête (volontairement ou si l'Oracle tombe à 0 PV), l'Oracle bénéficiera d'un bonus de +5 dégâts, +5 CA, +3 à toutes ses sauvegardes. De plus, il ne reçoit que la moitié des dégâts des assassinats, les coups critiques et complets ne lui font que les dégâts normaux et il voit l'invisible en tout temps en plus de bénéficier d'un bonus de +5 à son alerte. Par contre, après l'événement, l'Oracle devient extrêmement faible. Il ne peut plus courir, ne peut plus utiliser de pouvoirs psioniques et sa sauvegarde volonté sera toujours de 0, pour une heure.

Esquive : Donne le don "Esquive" au personnage.

Esquive instinctive : À l'obtention de ce pouvoir, le brigand gagne 2 sélections de la capacité "Évasion".

Esquive totale : Lorsqu'une sauvegarde réflexe contre un sortilège ou pouvoir causant des dégâts est réussie, vous ne recevez aucun dégât. Par contre, si vous ne sauvegardez pas, vous subissez toujours les dégâts entiers.

Essence élémentale : Ce pouvoir donne accès à une nouvelle essence élémentale.

Essence: Eau : Donne l'essence :Eau au personnage. Si le catalyste des mers la possédait déjà, il gagne au lieu 15 pm permanents

Essence: Ombre : Donne accès à l'essence "Ombre".

Essence primaire : L'essence primaire est la première essence avec lequel le personnage sera en contact; c'est dans celle-ci qu'il pourra choisir ses sortilèges. Il est affilié à celle-ci et développe une aisance particulière à la contrôler, toutefois, il éprouvera des difficultés avec l'essence opposée à son essence primaire, si l'élémentaliste décide de choisir l'essence opposée comme essence secondaire. Il bénéficie donc d'un bonus de +1 FP avec son essence primaire.

Expert à une arme : Donne accès à un don "Expert:..." au choix

Expert: Bâton : Donne accès au don: "Expert: Bâton"

Expert de la chasse : Le chasseur de tête gagne 2 connaissances entre "Métier : Chasseur", "Maître : Chasseur", "Anthropologie" et "Biologie".

Expert du vol à la tire : Le voleur devient si habile de ses mains qu'il peut réussir un vol à la tire en seulement 5

secondes (au lieu de 10). De plus, il est capable de voler des objets plus gros que la normale, soit jusqu'à 12 pouces.

Expert en arc ou d'arme de jet : Ce pouvoir permet au personnage de se spécialiser dans le maniement d'une arme de jet ou d'un arc au choix lui conférant un bonus + 1 Dégât avec son arme choisie.

Expertise d'arme : Donne accès à une expertise d'arme au choix.

Expertise de l'art : Le maître Arcaniste doit choisir une sphère dans laquelle il sera expert. Pour tous les pouvoirs de la classe, ils affecteront cette même unique sphère de magie. Ainsi, cela lui procure un bonus de +1 à sa force magique avec cette sphère. Aucune essence ne peut être choisi.

Expertise en premiers soins : Lorsque le guérisseur fait des premiers soins, il peut ajouter son niveau au nombre de sélection de la capacité premiers soins.

Extension de durée : L'enchanteur peut pratiquer ses sortilèges pour une plus grande durée. Il bénéficie du don "Durée arcanique accrue".

Fabrication d'armes à feu : Le flibustier connaît ses armes comme le fond de ses poches, c'est pourquoi il a appris à les remplacer en cas d'explosion. Il peut donc fabriquer des pistolets et des arquebuses, toutefois, il doit avoir accès à des outils de menuisier et de ferblantier, à du métal (2U) et du bois (1U). De plus, il peut fabriquer, s'il a accès à une forge, ses propres balles (6/1U de métal) et sa poudre noire (3 charges avec 3 Souffre et 3 charbons. 30 minutes de fabrication, outils d'alchimie)

Fanatisme religieux : L'inquisiteur développe des bonus en combat contre les hérétiques et les membres des clergés ennemis. Il bénéficie donc d'une bonus de +1 Dégât contre ceux-ci.

Finesse martiale : Donne accès au don "Finesse martiale"

Focalisateur magique : Ce pouvoir permet au thaumaturge d'utiliser une baguette ou un bâton comme focalisateur. Ainsi, s'il passe 30 minutes à se concentrer sur son focalisateur, il obtient un bonus de +1 FM, tant qu'il incante avec le focalisateur en main, pour le restant de la partie. Par contre, s'il ne le tient pas en main, il subira un malus de -1 FM. Un seul focalisateur peut être utilisé par partie. Une baguette ou un bâton utilisée comme focalisateur permet aussi au thaumaturge d'étendre la portée de ses sortilèges "touché" pour qu'il se déclenche au bout de la baguette ou du bâton.

Force élémentale : L'élémentaliste développe une aisance particulière avec son essence primaire et bénéficie d'un +1 à sa FP avec celle-ci. En revanche, il souffra d'un -1 FP avec son essence opposée.

Force de l'écume : Grâce à ce fantastique pouvoir, le catalyste des mers peut s'attribuer la force des animaux marins. S'il consomme une unité de poisson (et une seule maximum) il aura un bonus de +1 à sa C.A (cumulable avec les différentes C.A.) , dégâts et sauvegarde pour une heure. Au niveau 4, ce pouvoir permet d'obtenir jusqu'à +3/3/3 mais nécessite la consommation immédiate de 3 rations de poisson, qui ne compteront pas dans les rations finales de la fin de semaine du catalyste aquatique.

Géographie : Donne la connaissance "Géographie"

Géographie Marine : Le personnage connaît la nature des tréfonds marins, et ses différentes composantes. Il peut reconnaître les différentes sortes de vie marine, traduire une carte bathymétrique, voir même calculer la vitesse des vagues en eau profonde comme les tsunamis (environ 400mph, peut aller jusqu'à 800). Ce pouvoir permet de plus exactement les mêmes habiletés que la connaissance géographie, mais ne s'applique qu'à la mer et milieux aquatiques.

Grâce divine : Donne accès à la grâce divine de son Dieu.

Grâce divine de Gaïa : Donne accès à la Grâce divine de Gaïa: Résistance élémentale

Grâce divine ou Pouvoir divin au choix : Donne accès à la grâce divine du dieu ou encore à un pouvoir divin, au choix.

Grâce martiale : Le dueliste développe une technique de combat basé sur la fluidité, la finesse et la grâce. Toutefois cette technique nécessite qu'il utilise une arme à une main. Il gagne donc un bonus de +1 dégât et +1 à la force de toutes ses capacités effectuées avec son arme.

Grande quantité : Permet à l'alchimiste de faire une grande quantité de la même potion. L'alchimiste pourra faire 1 potion supplémentaire par niveau d'alchimiste, et le temps total ne sera que (1,5 x temps de base de la potion), peu importe le nombre de potions créées. L'alchimiste ne pourra qu'utiliser la moitié de ses points d'alchimie dans ces potions. Il doit tout de même avoir tous les ingrédients, ce qui est la limite majeure de ce pouvoir.

Guérison des maladies : Après trois traitements de 10 minutes, avec intervalle d'une demi-heure entre chacune, le guérisseur peut soigner une maladie magique ou non-magique. Il aura besoin d'extraits de Valériane et de Sauge (Herboristerie) pour soigner la maladie (Une seule de chaque en tout). La force de ce pouvoir est égal à sa capacité premiers secours + son niveau.

Herboristerie avancé : Donne accès à la connaissance "Herboristerie avancé"

Herboristerie avancée : Donne accès aux connaissances Herboristerie de base et Herboristerie avancée.

Herboristerie de base : Donne la connaissance: Herboristerie de base

Idéologie féministe : L'amazone développe une idéologie anti masculine extrême. Ainsi, elle n'a plus aucun remord à faire tout acte cruel envers ceux-ci. Elle bénéficie ainsi d'un bonus supplémentaire de +2 dégâts, CA et aux sauvegardes contre les hommes.

Identification : Ce pouvoir permet à l'oracle d'identifier les objets magiques. Pour ce faire l'oracle doit se concentrer sur l'objet pendant 30 minutes et investir 10 PP. L'oracle pourra alors savoir toutes les propriétés de l'objet identifié, ainsi que les mots de commande pour l'activer. Il détectera également si un objet est maudit.

Il est frais mon poisson! : Le catalyste ne peut pas être empoisonné par la consommation d'un poisson, aussi peu frais ou empoisonné soit-il. De plus, il aura un bonus de 3 à ses sauvegardes contre tout poison liquide

ingéré.

Immuni     ses propres potions magiques : S'il investi 2 points d'alchimie et 5 pm    la cr  ation de ses potions, un ma  tre alchimiste peut s'immuniser    ses propres mixtures si elle sont d'origines magiques seulement.

Incantation   l  mentale : L'  l  mentaliste r  ussi    lancer des sortil  ges en se faisant ob  ir des   l  ments. En effet, il n'a qu'   ordonner    l'  l  ment en incluant le nom de l'  l  ment, le nom du sort et en respectant un temps d'incantation de 3 secondes par niveau du sort.

Note: *Les   l  mentalistes utilisent la force de leur volont   (FP) pour se faire ob  ir des forces   l  mentales (pouvoirs d'origine magique) et donc les r  sistances ou immunit  s magiques sont applicables contre un   l  mentaliste, mais pas les r  sistances psychiques.*

Incantation animale : Ce pouvoir permet au Druide de pouvoir incanter lorsqu'il est m  tamorphos   en animal. Il devra incanter durant 5 secondes par niveau du sort      tre lanc  .

Incantation baguette 1 : Tant qu'il utilise son focalisateur, le Thaumaturge peut lancer ses sorts niveau 1 en 5 secondes de gesticulation + le mot de pouvoir pour le double du co  t en PM.

Incantation baguette 2 : Tant qu'il utilise son focalisateur, le Thaumaturge peut lancer ses sorts niveau 2 en 10 secondes de gesticulation + le mot de pouvoir pour le double du co  t en PM.

Incantation baguette 3 : Tant qu'il utilise son focalisateur, le Thaumaturge peut lancer ses sorts niveau 3 en 15 secondes de gesticulation + le mot de pouvoir pour le double du co  t en PM.

Incantation sp  cialis  e : Ce pouvoir donne acc  s    un don au choix parmi les dons suivants: "Incantation en mouvement" ou "Incantation en armure"

Influence psychique : Permet au supramentaliste d'influencer les actions d'une cible qui ne sauvegarde pas Volont      sa force. La cible fera une action mineure, n'allant pas contre son alignement ou mettant sa vie en danger, jusqu'   une dur  e de 30 secondes. La pouvoir demande 3 secondes de concentration et une phrase ordonnant l'action    la cible. La port  e est de 30 pieds.

Intelligence : Le ma  tre truand peut, d  sormais, changer le modificateur de ses capacit  s sournoises par son modificateur d'intelligence. Ainsi, si le joueur le d  sire, il peut changer son modificateur actuel pour le modificateur intelligence dans les capacit  s suivantes: Attaque sournoise, Camouflage, Contrefa  on, Coup fatal, D  guisement, Espionnage,   vasion, menteur, Pose de pi  ge, Sabotage, Vol    la tir.

Intimidation : Le maitre d'arme est imposant en combat et peut ainsi tenter d'intimider toute personne dans un rayon de 10 pieds autour de lui. En criant et provoquant les gens, en faisant des mouvements brusques et agressifs, il pourra infliger un malus de -3 d  g  ts et CA, durant 2 minutes. La force de ce pouvoir est de 5 + modificateur de constitution contre une sauvegarde volont  . Ce pouvoir demande un investissement de 3 PF. De plus, comme il pratique le combat depuis longtemps, le maitre d'armes d  veloppe 15 PF suppl  mentaires

Kata martial : Apr  s une d  monstration de 5 mouvements ou plus    son adversaire, le dueliste pourra b  n  ficier d'un bonus de +1 d  g  ts et + 1 CA pour toute la dur  e de son duel.

Lame psychique : Le guerrier psychique apprend à canaliser son énergie vitale à travers son arme pour qu'elle frappe directement l'esprit de sa cible, ainsi l'arme inflige des dégâts de type "or". De plus, il bénéficie d'un bonus de +1 dégât / Mod int, toutefois lorsqu'active, la lame psychique demande une concentration constante au guerrier, l'empêchant d'user d'un autre pouvoir psychique. La lame demande une concentration de 30 secondes à activer, demande 5 PP et sera active pour 10 minutes. Elle peut être dissipée en 5 secondes.

Lancement gestuel magelame : Un guerrier magelame apprend très tôt l'art de lancer ses sorts d'abjuration, et d'abjuration uniquement, de manière gestuelle. Bien sur, l'utilisation de ce pouvoir est bien moins rapide qu'un lancer de sort habituel, mais quelques fois la subtilité prévaut à la vitesse. Le lanceur de sort doit avoir les 2 mains libre et ne pas se déplacer, tout en agitant leurs mains durant 10 secondes par niveaux du sort à lancer. Au niveau 4, le magelame n'a plus besoin que d'une seule main libre pour incanter gestuellement

Langage animal : Donne "Langage animal"

Langue : Spiritien : Donne le langage "Spiritien" au personnage.

Langue au choix : Donne une langue de base au choix.

Lecture astrale : Donne accès à la connaissance "Lecture astrale"

Lecture de l'âme : Ce pouvoir permet au devin de littéralement lire la nature même d'une personne. Après un concentration de 2 minutes, le devin devra aller toucher la peau nue (un simple contact rapide suffit) de sa cible. Il pourra ainsi récolter des informations vitales et dangereuses pour sa cible. Il peut ainsi connaître :

- le nom véritable (Nom originel donné à la création de la créature, peu de créature le connaissent, *voir un animateur*)
- la/les classe(s) de sa cible (mais pas les niveaux)
- la race réelle de sa cible
- l'alignement et la nature de sa cible

Après avoir utilisé cette vision, les yeux du Devin saigneront durant les prochaines 5 minutes.

Lecture magique : Le barde peut à présent lire les parchemins magiques au même titre que les hommes des arcanes. Il gagne "Doctrine de la magie avancée" et "Langage : Runes".

Métamorphose animale supérieure : Permet à l'Ermite de se métamorphoser en n'importe quel des animaux totems pour une durée de 1 heure, au coût de 5 PM et par une courte prière de 10 secondes.

Métamorphose en ombre : L'Ombre: Le maître des ombres peut maintenant devenir une ombre. Elle gagne les pouvoirs suivant: -Étant donné que le personnage est composé entièrement d'ombre, elle est considérée comme invisible majeur. De plus, aucune détection autre que détection de l'invisibilité peut le détecter ou l'analyser. -Il gagne un bonus de +2 à ses dégâts. De plus, il frappe désormais "Noir" -Il est immunisé aux dégâts noirs et aux armes qui ne sont pas magiques, d'un élément ou blanc. Dans le cas de dégâts blancs, ils lui feront x2 dégâts. Ce pouvoir ne peut être qu'utilisé la nuit ou dans un endroit très sombre (comme une mine) après une concentration de 5 secondes. Au cout de 10 PM, il peut le faire instantanément.

Métamorphose humanoïde : Le mage peut, au coût de 5 PM, se métamorphoser en l'une ou l'autre des races de base. Seul son apparence physique est modifiée, donc le personnage ne subit aucun changement de statistiques, toutefois sa voix est également modifiée, mais le personnage ne connaît pas automatiquement le langage de la race qu'il choisit. La durée de ce pouvoir est de 5 minutes par niveau du morphomagus.

Métier: Chasseur : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" au personnage.

Métier: Pêcheur : Donne la connaissance "Métier du peuple : Pêcheur" au personnage.

Métier: Verrier : Donne la connaissance "Métier du peuple : Verrier" au personnage.

Métier du peuple: Artiste : Donne la connaissance Métier du peuple: Artiste au personnage.

Métier du peuple: Artiste Maître : Donne accès à la connaissance Métier du peuple: Artiste Maître.

Maître Naturaliste : Donne au rôdeur un bonus de +1 dégâts et aux sauvegardes additionnels lorsqu'il se trouve en forêt.

Maître de la ruse : Ce pouvoir octroie un bonus de +1 à toutes les capacités sournoises du maître truand. Si le personnage ne connaissait pas certaines capacités, il les connaît maintenant.

Maître des arts mystiques : Ce pouvoir de légende qui demande 50 PM et une incantation de niveau 5 avec le mot de pouvoir "Ackba Dominus" permet à l'archimage de prendre contrôle de la tapisserie magique ambiante. Ainsi, durant 1 heure, dans un rayon de 100 pieds autour de lui, le prêtre pourra : -Bloquer l'accès au tissu magique : Une personne ciblée par ce pouvoir doit payer le double du coût en PM pour réussir à lancer un sort. -Annuler un sort actif : Le sort ciblé possédant une durée de plus d'une minute est annulé à moins que le lanceur de ce sort paye encore le coût en PM et réussisse une sauvegarde volontaire contre la force magique du mage. -Retirer temporairement la magie permanente d'un objet : L'objet a droit à une sauvegarde selon la force de l'enchantement (aller voir un animateur). La magie est retirée pour 1h. -Doublé le temps de base d'un sort actif durant à la base moins d'une journée. (Ne fonctionne pas sur les rituels) Note : Il peut utiliser, durant 1h, à volonté ces possibilités sans coût additionnel de PM.

Maîtrise Élémentale : L'élémentaliste est capable de puiser dans la puissance brute de son essence primaire, lui permettant d'augmenter une variable d'un sortilège de son élément. S'il lance un sort de son élément primaire, il doit choisir 1 variable : portée, durée, dégâts, champ. S'il choisit portée, durée ou champ, ce sort bénéficie de +100% à cette variable. S'il choisit dégâts, ce sort fait +25% dégâts, mais il doit investir +25% du coût du sortilège en PP.

Maîtrise de l'art : Le magicien est désormais maître de son école de prédilection. Tout effet numérique sauf la force magique se voit multiplié par 1.5 et tous les sorts dont la portée est "Soi" peuvent désormais être lancés sur des cibles consentantes par portée "Touchée".

Maîtrise de l'assassin : Rien ne persuade mieux qu'une bonne vieille dague placée sous la gorge d'un adversaire. Avec ce pouvoir, l'assassin gagne une sélection dans la capacité "Maintien", de plus, lorsqu'il tient une dague d'une main et tant qu'il maintient sa cible de l'autre, l'assassin peut forcer quelqu'un à le suivre et il

peut utiliser sa capacité Camouflage pour se cacher avec sa cible. La force de ce pouvoir est égale au nombre de sélections de la capacité "Maintien" plus un par gain du pouvoir Assassinat plus le modificateur d'Agilité contre une sauvegarde Réflexe.

De plus, si un effet autre qu'une sauvegarde réussie par la cible brise le maintien (ex. un sortilège ou une flèche), sauf les effets qui empêchent de réagir, l'assassin peut décider de faire ses dégâts d'assassinat.

Maitre des créations : Le créateur de maléfices peut désormais procéder à toutes créations magiques en moitié temps et à 50% du coût en PM. (arrondi au supérieur). De plus, il développe une source d'énergie magique supérieure, bénéficiant de 15 PM supplémentaires à sa base normale.

Maitre du vol à la tire : Le voleur devient encore meilleur qu'auparavant: il est maintenant capable de voler à 12 pouces de diamètre autour de sa main pourra le faire en seulement 3 secondes.

Maitrise d'arme : Donne une maîtrise d'arme au choix du joueur.

Maitrise de son environnement : Le conjureur bénéficie d'un bonus de +1 à toute sauvegarde contre un sortilège ayant un rayon d'effet.

Maitrise du bâton : Donne accès au don "Maîtrise: Bâton"

Maniement: Armes à feu : Donne 1 sélection de la capacité "Maniement: Armes à feu" au personnage. Note : Un seul bris d'arme réussi contre une arme à feu la détruit complètement.

Maniement au choix : Ce pouvoir permet de prendre 1 sélection d'un maniement au choix.

Maniement des Arcs et des Armes de jet : Donne au personnage 1 sélection des capacités "Maniement des Arcs" et "Maniement des Armes de jet".

Maniement des dagues : Donne 1 sélection de la capacité "Maniement des dagues" au personnage.

Maniement de toutes les armes : Le maître d'armes développe une habilité et une aisance avec toute les facettes d'un combat et ainsi, il peut manier toute arme, quelle qu'elle soit.

Manipulation : Au coût de 3 PP, le gitan pourra tenter de manipuler une cible pendant au moins 15 secondes afin de faire accomplir une tâche. La cible à droit à une sauvegarde volonté contre la force psychique du gitan (La capacité menteur accorde un bonus de +1 à la force pour chaque sélection de la capacité). L'acte à accomplir doit être bref et l'alignement de la cible ne doit jamais être outrepassé sans que la cible ne souffre de milles remords. Si la tâche va contre l'alignement de la cible, celle-ci aura un bonus de +3 à sa sauvegarde volonté.

Mathématiques : Ajoute la connaissance mathématiques au personnage.

Mauvais Oeil : Identique au pouvoir divin: Malédiction divine. De plus, le Mystique est un envouteur hors pair. Si le shaman connaît le nom véritable de sa victime, tout pouvoir de malédiction du Mystique s'effectuera sans sauvegarde.

Ma vie pour mon Dieu : La forme majeure du pouvoir de sacrifice permet au primate de donner sa vie (Coma) pour ramener à la vie tout prêtre de son clergé (mort ou coma) instantanément, en pleine possession de ses moyens (PV, PM, PP, PF au maximum, poisons, toxines, malédictions levées, etc.). Cela nécessite un 2 minutes de prières et de toucher le corps du prêtre. Le primate tombe ainsi dans un état comateux pendant une durée de 30 minutes, et un choc post traumatique d'une durée d'une heure, pendant laquelle il ne pourra en aucune façon régénérer ses PF ou ses PM.

Musique bardique : Le barde peut lancer ses sorts à l'aide d'un instrument de musique de son choix. Le temps d'incantation pour un sort « musical » est de 10 secondes par niveau du sort lancé et ce temps ne peut aucunement être diminué.

Négation de la magie : Ce pouvoir permet à l'antémagus, par une concentration de 3 secondes, à un coût de p.f. équivalent au niveau du sort affecté, de le dissiper complètement. Sa force est équivalente à sa I.M. + sa capacité Résistance magique contre la FM du sortilège. Le personnage pourra également tenter d'annuler une magie permanente, mais devra se concentrer beaucoup plus ardemment. Ainsi, par une concentration de 1 minute par PM permanent investi et par un investissement de 1 PV permanent et 5 semi-permanents (pour la journée), il pourra dissiper complètement l'enchantement, si sa I.M. est suffisamment élevée pour combattre la FM de l'enchantement.

Note: Si l'enchanteur ayant fait l'enchantement permanent est présent et volontaire tout au long du processus, il peut récupérer les PM investis et l'antémagus n'aura pas à perdre 1 PV permanent.

Naturaliste : Donne au rôleur un bonus de +1 dégâts et aux sauvegarde lorsqu'il se trouve en forêt.

Oeil du maître : Ce pouvoir permet au maître alchimiste d'identifier toute potion en ne la regardant que pendant 5 secondes. Ainsi, elle connaît toutes ses propriétés.

Oeil du mort : Le Mystique identifiera toujours à l'oeil tout esprit, fantôme, mort-vivant et personne en forme astrale pour ce qu'il est. Il sera aussi capable de voir l'entité si elle est invisible (mais seulement dans le cas d'un esprit ou d'une personne invisible dû à une forme astrale. Un sort d'invisibilité marche normalement). Le mystique bénéficiera aussi d'un bonus de 2 à toutes ses sauvegardes contre les pouvoirs d'un mort-vivant spectral uniquement (Cri du banshee, peur du fantôme, possession d'un esprit, etc)

Offense antémagique 1 : L'antémagus bénéficie d'un bonus de +1 dégâts contre un utilisateur de magie arcanique ou nécromantique. De plus, il bénéficie de +1 aux trois sauvegardes contre tout pouvoir ou sort d'origine magique.

Offense antémagique 2 : L'antémagus bénéficie d'un bonus de +1 dégâts contre un utilisateur de magie arcanique ou nécromantique. De plus, il bénéficie de +1 aux trois sauvegardes contre tout pouvoir ou sort d'origine magique.

Offense antémagique 3 : L'antémagus bénéficie d'un bonus de +1 dégâts contre un utilisateur de magie arcanique ou nécromantique. De plus, il bénéficie de +1 aux trois sauvegardes contre tout pouvoir ou sort d'origine magique.

Omniscience : Le supramentaliste développe désormais un état d'esprit second; aux abords de l'Illumination. À

partir de maintenant, son esprit flotte au dessus de son corps, lui donnant un bonus de +3 sauvegarde volonté, +2 FP et +2 alerte. De plus, il souffrira seulement de 50% des dégâts sur un assassinat.

Ouverture de l'Esprit : Ayant une sensibilité particulière face à son environnement, le personnage est maintenant capable de faire tout pouvoir psychique de portée "touché" à une distance de 10 pieds. De plus, le supramentaliste réussit à développer par lui-même 2 connaissances au choix.

Pacte avec les forces extérieures : Choix 1/3 Pacte d'ascendance surnaturelle: Gagne l'essence "feu" ainsi que tous les sorts de cette essence et +2 FM avec celle-ci. De plus, il peut activer une aura de feu, à volonté en 3 secondes sans coût, qui lui donne +1 dégât de feu. Note: Le personnage est faible contre les dégâts blanc et la glace/eau (X2) Pacte de dévotion aux forces obscures: Gagne 2 sphères et +1 FM. De plus, tous ses sorts niveau 1 peuvent être lancés en 3 secondes de concentration suivi du mot de pouvoir. Note: Le personnage est faible contre les dégâts blanc (X2) Pacte de possession par les forces extérieures: Gagne un bonus de +2 dégâts noirs en mêlée et 15 PF. De plus, tout dégât de type non-magique feront 1 sauf le magique / antimagique qui fera des dégâts normaux. Note: Le personnage est faible contre les dégâts blanc (X2)

Parade du soldat : Cette capacité permet au personnage de bloquer un nombre de coup égal au (Nombre de sélections + Mod de For), même si en réalité le coup vous a touché. Le personnage doit obligatoirement avoir les deux pieds au sol, et ne peut pas parer les coups qui causent plus de dégâts que le score de force de votre personnage. De plus, un coup critique ne se bloque pas. Vous ne pouvez pas non plus bloquer les techniques, comme désarmement ou coup fatal. Un temps de repos de deux minutes est requis entre chaque série de parade.

Partage spirituel : Le moine est l'aide par excellence dans les cérémonies religieuses; il sait comment assister les prêtre et peut même partager son essence magique avec eux. Tant que le prêtre ou membre du clergé est priant du même Dieu ou d'une divinité alliée et que le moine lui touche, il peut lui transférer ses PM en faisant une courte prière de 10 secondes. Il n'y a pas de limite au nombre de PM que le moine peut transférer, toutefois l'énergie doit provenir de lui.

Pensée: Guérison : Donne accès à la pensée "Guérison"

Pensée: Physique : Donne accès à la pensée "Physique"

Pensée: Sensible : Donne accès à la pensée "Sensible"

Pensée: Suprapsychique : Donne accès à la pensée "Suprapsychique"

Pensée psychique mineure : Donne accès à une Pensée psychique mineure

Perspicacité Martiale : Le magelame recevra un bonus de +1 a ses sauvegardes et à sa CA (cumulable avec armure, magie ou dextérité) tant qu'il tient une arme du type de son focus arcanique en main.

Poing assomant : Pour calmer la rage de ses confrères, le barbare développe la technique du poing assomant. À l'aide d'un simple coup de poing précédé de 3 secondes de concentration, un barbare peut arrêter n'importe quelle rage de guerre. La force de ce coup de poing est égale à la force de la capacité "Coup

assomant" du barbare plus son niveau de barbare, contre la sauvegarde vigueur de sa victime. Si la victime ne sauvegarde pas, il subira les effets d'un coup assomant et sa rage prendra fin. Si la fin de la rage s'accompagne de malus, il les subit quand même. Note : Il est interdit de donner un vrai coup de poing : simulez-le!

Portée physique accrue : Le Psion peut maintenant doubler la portée de tout pouvoir faisant parti de la pensée "Physique".

Port d'armure : Ce pouvoir octroie le don "Port d'Armure".

Porte Poisse : Le mystique porte la poisse. Identique au pouvoir de Malédiction mineur du prêtre. (5 PP, 30 secondes de prière/invocation) Avec cette invocation de 30 secondes qui demande 5 PP le mystique peut donner des petites malédictions qui durent toutes au maximum une heure. Ce type de malédiction doit être lancée lorsque la victime est sous le regard du Mystique. La cible a droit à une sauvegarde volonté contre la force psychique du mystique. Voici les diverses malédictions possibles :

-2 à un trait physiologique (au choix)

-1 à une sauvegarde (au choix)

Pustules : donne des pustules à la personne. C'est inoffensif, mais peu agréable à regarder.

Pestilence : entoure la personne d'une odeur répugnante qui lève le coeur. C'est inoffensif, mais peut être agréable à respirer et ce même pour la personne maudite.

Note : Les malédictions ne sont pas cumulables. Vous ne pouvez avoir qu'une seule malédiction active sur vous à la fois, mais il est possible d'être en plus victime de vaudou.

Pose de piège : Donne une sélection de la capacité "Pose de piège" au personnage.

Potion permanente : Au coût du double des points d'alchimie et de 3 pm permanent, l'alchimiste peut créer UNE potion permanente, qui restera active sur la cible tant et aussi longtemps qu'un anti-poison n'a pas été administré, égale à la force de la potion. Même une potion bénéfique peut être annulée ainsi.

Pouvoir: Affinité sournoise 1 : Ce pouvoir permet au maître truand d'augmenter une capacité sournoise au choix, de telle sorte qu'à partir de maintenant, elle bénéficie d'un bonus de + 3 dans une capacité au choix parmi les capacités suivantes: Attacher, Alerte, Camouflage, Contrefaçon, Déguisement, Espionnage, Évasion, menteur, Pose de pièges, Sabotage, Vol à la tir.

Pouvoir: Affinité sournoise 2 : Ce pouvoir permet au maître truand d'augmenter une capacité sournoise au choix, de telle sorte qu'à partir de maintenant, elle bénéficie d'un bonus de + 2 dans une capacité au choix parmi les capacités suivantes (autre que celle prise avec Affinité sournoise 1): Attacher, Alerte, Camouflage, Contrefaçon, Déguisement, Espionnage, Évasion, menteur, Pose de pièges, Sabotage, Vol à la tir.

Pouvoir : Assassinat (X2) : La technique de l'assassinat permet de tuer discrètement et efficacement. Pour la pratiquer et qu'elle soit valide, la cible doit être de dos et le personnage doit utiliser une dague et la faire passer d'une épaule à l'autre sur le torse de la victime. Même si cela peut sembler tentant, une même cible ne peut pas être affectée par cette technique ou celle de l'égorgeement durant une période de 2 minutes après le coup. Les dégâts se calculent ainsi : [(Dégâts totaux d'une Attaque sournoise du personnage + le modificateur d'Agilité) x multiplicateur d'Assassinat] critiques.

Pouvoir : Assassinat (X3) : La technique de l'assassinat permet de tuer discrètement et efficacement. Pour la pratiquer et qu'elle soit valide, la cible doit être de dos et le personnage doit utiliser une dague et la faire passer d'une épaule à l'autre sur le torse de la victime. Même si cela peut sembler tentant, une même cible ne peut pas être affectée par cette technique ou celle de l'égorgeage durant une période de 2 minutes après le coup. Les dégâts se calculent ainsi : [(Dégâts totaux d'une Attaque sournoise du personnage + le modificateur d'Agilité) x multiplicateur d'Assassinat] critiques.

Pouvoir : Assassinat (X4) : La technique de l'assassinat permet de tuer discrètement et efficacement. Pour la pratiquer et qu'elle soit valide, la cible doit être de dos et le personnage doit utiliser une dague et la faire passer d'une épaule à l'autre sur le torse de la victime. Même si cela peut sembler tentant, une même cible ne peut pas être affectée par cette technique ou celle de l'égorgeage durant une période de 2 minutes après le coup. Les dégâts se calculent ainsi : [(Dégâts totaux d'une Attaque sournoise du personnage + le modificateur d'Agilité) x multiplicateur d'Assassinat] critiques.

Pouvoir : Attention accrue : Une personne ayant ce pouvoir ne subit que la moitié des dégâts s'il se fait assassiner (par le pouvoir assassinat seulement).

Pouvoir : Berceuse sournoise : Le barde peut endormir des cibles qui l'écoutent simplement en jouant un morceau de 30 secondes ou plus avec un instrument à vent ou à cordes, ou encore en chantonnant une berceuse. Les cibles doivent être attentives à la représentation pour être affectées. Si les cibles ne réussissent pas une sauvegarde volontaire contre une force égale au (Niveau du barde + Mod de Spi), elles s'endorment. Les cibles restent endormies tant et aussi longtemps que le barde joue de son instrument +30 secondes par niveau du barde, après qu'il ait arrêté. Une cible recevant 3 points de dégâts ou plus se réveille automatiquement. Ce pouvoir coûte 3 PM par cible à affecter.

Pouvoir: Cambriolage : Le cambrioleur peut, une fois par partie, dérober un objet précis ou tout l'argent d'un personnage dans son inventaire hors-jeu (Donc son inventaire avant ou après qu'il ait ouvert/fermé son personnage). Pour utiliser ce pouvoir, le cambrioleur devra aller voir un animateur au moment du vol et lui nommer le nom d'un personnage. Ensuite, il devra nommer un objet en particulier ou tout simplement demander l'argent du personnage. L'animateur lui remettra alors les objets volés dans l'inventaire du personnage. Si l'objet mentionné n'est pas présent dans le sac de la victime ou si le joueur a déjà récupéré ses biens et donc son inventaire ne se trouve pas à la cabane d'animation, le vol échoue, le pouvoir a tout de même été utilisé.

Pouvoir: Cambriolage rapide : Le cambrioleur peut désormais se servir de son pouvoir 2 fois par partie

Pouvoir : Concentration d'énergie : L'évocat peut utiliser un sortilège de ayant une zone d'effet pour le concentrer sur une seule et même cible. Il peut ainsi ajouter un 50% additionnel à ses dégâts ou à sa durée.

Pouvoir : Confrérie élémentale : Le personnage fait parti de la confrérie élémentale; il peut parler le langage élémental et il est apte à ressentir les forces élémentales qui habitent tous les membres de la confrérie. (*Instantané, sur un rayon de 50 pieds*) Il est donc tenu d'obéir à son code, sans quoi les forces élémentales sauront le châtier.

- En tout temps, il ne peut porter atteinte à un membre de la confrérie
- S'il advenait que ces actions l'amène à devoir entrer en conflit avec un membre de la confrérie, il trouvera une

solution non-violente.

- S'il advenait qu'aucune solution n'existe, il pourra entrer en combat contre le membre, mais devra au préalable l'avoir averti de ses intentions.
- Jamais il ne doit aller à l'encontre des idéaux de la Terre-mère ou lui porter atteinte.
- Jamais il ne doit transmettre le langage élémental à un non-membre de la confrérie et devra conserver tous les secrets de celle-ci.

Pouvoir : Contrôle avancé : Le Nécromancien peut instantanément, à l'aide de ce pouvoir, tenter de prendre contrôle d'un mort-vivant ne lui appartenant pas. Il fera face à 2 possibilités : si le mort-vivant est indépendant et intelligent (Liche, Vampire, Banshee), il devra avoir une force supérieure à une sauvegarde Volonté de la part du mort-vivant. Si le mort-vivant est contrôlé par un autre nécromancien, ou autre, sa force magique devra être supérieure à celle de celui qui contrôlait ces morts-vivants.

Pouvoir : Contrôle des morts : Le Nécromancien peut, au coût de 5 PM, relever le cadavre d'un être mortel (ne peut affecter les créatures surnaturelles), pour en faire son dévoué serviteur. Le corps ainsi relevé aura 5 PF par niveau, aucun PV, toute arme normale lui fera 1 point de dégât, contondante fera 5 (si le coup est de 5 ou plus), magique fera moitié, blanc x2 et lumière x2. Le squelette frappe à 3 que ce soit avec ses mains ou l'arme que le cadavre possédait et n'a aucune CA. La formule est la suivante : Aufrecht, gehorcht mich, denn bist du nichts nur ein Körper, gehorcht.

Pouvoir : Contrechant : Si le barde joue ou chante pendant une incantation de sort (il doit jouer durant toute l'incantation), il peut l'annuler pour un coût de 3 PM par Niveau du sort qu'il tente de contrer. Seules les incantations ayant une composante vocale peuvent être annulées.

Pouvoir : Corps du mort-vivant : Le Nécromancien devient si puissant qu'il peut, s'il le désire (il ne peut retourner en arrière), faire mourir son corps. Son esprit reste éveillé, et il devient un mort-vivant intelligent, une liche. Le sang ne circule plus, son cœur ne bat plus, seule la magie alimente son corps. Il devient immunisé aux sorts qui affectent la biologie vivante (qui causeraient des arrêts cardiaques, de la douleur, de la putréfaction, etc.) et il ne ressent plus la douleur. Toute arme de fer ou de bois lui fera 1 point de dégât, toutefois, blanc et lumière lui feront x2. Ses PV deviennent des PF (lorsqu'il est la cible de dégâts ciblant les PV, il les soustrait à ses PF). Il peut sortir le jour, mais son visage ne doit jamais être à la lumière du jour plus que 5 minutes de suite ou il perdra 1 PF par 30 secondes d'exposition. Il devra se couvrir ou utiliser ses sortilèges en conséquence. Il est un mort-vivant, donc est vulnérable à tout pouvoir ou sortilège qui affecte les morts-vivants uniquement, ainsi que les créatures surnaturelles mauvaises.

Pouvoir: Délivrance de la malédiction : Donne le pouvoir divin "Délivrance de la malédiction"

Pouvoir: Désarmement de pièges magiques : Le cambrioleur peut appliquer son talent de Sabotage sur un piège magique. La force du piège magique est alors opposé à la force de Sabotage du joueur.

Pouvoir: Guérison : Donne le pouvoir divin: Guérison

Pouvoir: Identification d'objet magique : Ce pouvoir permet au cambrioleur, en observant et en expérimentant sur un objet magique, de savoir exactement ce qu'il fait. Ainsi, seulement en l'observant durant 30 minutes, il pourra savoir les propriétés magiques de l'objet en question.

Pouvoir: Purification : Donne le pouvoir divin "Purification"

Pouvoir: Suffisance : Donne le pouvoir divin "Suffisance"

Pouvoir: Tactique sournoise : La tactique sournoise permet au maître truand d'octroyer son bonus d'Affinité sournoise à 1 personne additionnelle par niveau. Ainsi, tant que le maître truand reste à 50 pieds de portée, et après un « briefing » d'une minute, les personnes choisies bénéficieront du bonus pendant l'action. Si les personnes ne connaissent pas la capacité, elles la connaissent pour la durée du pouvoir.

Pouvoir: Vie de larcin : Le cambrioleur, au fil du temps, acquiert un grand nombre de compétences qui lui seront très utiles dans sa carrière. Il acquiert les connaissances: Déplacement silencieux, Gemmologie, Métiers du peuple: Lapidaire et 1 sélection de chacune des compétences suivantes: Alerte, Contrefaçon, Espionnage, menteur et Sabotage.

Pouvoir: Yeux de voleur : Un cambrioleur sait utiliser ses "yeux de voleurs", pour fouiller mieux les cadavres, au cas où il y aurait des objets magiques ou spéciaux. En bref, le cambrioleur peut, après 15 secondes d'observation, déterminer si un objet qu'il tient en main est magique ou non. Au niveau 4, il pourra de surcroît identifier les propriétés de l'objet s'il l'examine durant 30 minutes.

Pouvoir divin : Donne accès à un pouvoir divin parmi ceux offerts par son Dieu ou sa Déesse

Pouvoir divin: Cure des maladies : Donne accès au pouvoir divin "Cure des maladies"

Pouvoir divin: Imposition des mains : Donne accès au pouvoir divin "Imposition des mains"

Pouvoir majeur au choix : Donne accès à 1 pouvoir majeur du sorcier

Pouvoir mineur au choix : Donne accès à 1 pouvoir mineur du sorcier

Pouvoir suprême au choix : Donne accès à 1 pouvoir suprême de l'acolyte

Précision arcanique : Donne un bonus de +2 FM avec les sortilèges que l'archer arcanique lance avec son arc.

Préparation mentale : Le guerrier kiaï peut faire le vide dans son esprit avant un combat, lui permettant d'être plus à l'affût des faiblesses de son adversaire. Ainsi, par une méditation préparatoire de 30 secondes et au coût de 5 PP, il pourra bénéficier d'un bonus de +1 Dégâts de type "magique" durant les prochaines 10 minutes.

Premiers soins : Donne 1 sélection de la capacité "Premiers soins" au personnage.

Prise en charge : Après 5 minutes de prise en charge du patient, un guérisseur peut le faire sortir de son coma. Ainsi, il sera à 1 PV, 0 PF, mais ne sera pas affecté par le choc post-traumatique.

Protecteur de la foi : La dévotion d'un primate lui apporte de la force. Lorsqu'il est en présence (à vue) d'un (ou plusieurs) prêtre (et uniquement un prêtre ou haut prêtre) de son clergé, il gagne un bonus de 1 à sa CA, 2 aux dégâts et 2 à ses sauvegardes. (Peu importe le nombre de prêtres présents) Il gagne aussi ce bonus si il est dans un endroit sacré de son dieu (temple, endroit sous l'effet d'une bénédiction du même dieu que le sien, etc.).

Il gagne aussi ce bonus lors des journées fériées spéciale de son dieux ou toute autre moment "sacré" (ces moments vous seront communiqués par l'animation). Ces bonus sont CUMULATIFS. Donc un primat en présence d'un prêtre dans un temple gagne +2/+4/+4, etc.

Protection Divine du Primat : Le Primat bénéficie de la protection de son Dieu, ce qui lui octroie un bonus de +1 dégât et +1 CA (cumulable avec la protection divine et la protection divine accrue du paladin).

Protection Majeure : Ce pouvoir crée une aura entourant l'abjuteur pendant 1 minute par niveau. Ainsi, au coût de 5 PM et de 10 secondes de concentration, cette aura réduira tout dégât que reçoit l'abjuteur de 5. Le minimum est toujours d'un point de dégât.

Protection Mineure : Ce pouvoir permet au personnage, au cout de 2 PM, d'invoquer une aura de protection bleutée englobant quiconque seras touché par le jeteur de sort pour une durée de 1 minute par niveau du lanceur de sort. L'aura, confère au personnage touché, un bonus de +1 à tout ses jets de sauvegarde.

Protection Prolongée : Ce pouvoir augmente de 50% la durée de tous les sorts de la sphère abjuration lancé par le personnage et cela, sans coût additionnel de PM.

Protection d' autrui : Ce pouvoir confère à l'abjuteur, le don d'invoquer sur la personne de son choix un sortilège de la sphère d'ajuration ayant un rayon d'action soi. Pour se faire, il devra lancer 2 fois l'incantation d'appel. Il n'est aucunement possible de donner autre chose que des sorts (aucun pouvoir, capacité raciale, etc.).

Protection de la nature : Donne un bonus de +1 à la CA lorsque le personnage se trouve en forêt.

Protection divine : Le Paladin bénéficie de la protection de son Dieu, ce qui lui octroie un bonus de +1 à ses sauvegardes, et +1 à sa classe d'armure.

Protection divine accrue : Le Paladin bénéficie de la protection de son Dieu, ce qui lui octroie un bonus de +1 dégât et +1 CA (cumulable avec la protection divine).

Protection du peuple : Le héros du peuple n'est pas un homme de guerre mais lorsqu'il doit défendre la veuve et l'orphelin, il devient un véritable mur de défense. Lorsqu'une personne ou groupe de personnes décident d'être défendues par le héros du peuple et de ne pas participer au combat, ce dernier gagne soit 5 PF par personne, soit +1 CA et +1 Sauvegardes par 2 personnes ou n'importe quelle combinaison des deux tant et aussi longtemps qu'il les protège. À la fin du combat, quand il arrête de les défendre ou au bout de 5 minutes, ces bonus s'annulent. La réduction de PFs peut le faire descendre dans ses PVs ou même le tuer.

Protection ectoplasmique : Suite à son lien avec les esprits de ses ancêtres, le guerrier kiaï arrive à conjurer des esprits mineurs venant former une armure blanche et fantomatique sur lui qui lui donnera une CA de 4 ou +1 s'il a déjà une armure. Ce pouvoir demande 5 PP et une concentration de 5 secondes pour une durée de 10 minutes.

Puissance élémentale : L'élémentaliste est capable de puiser dans la puissance brute de son essence primaire, lui permettant d'augmenter une variable d'un sortilège de son élément. S'il lance un sort de son élément primaire, il doit choisir 1 variable : portée, durée, dégâts, champ. S'il choisit portée, durée ou champ, ce sort bénéficie de

+50% à cette variable. S'il choisit dégâts, ce sort fait +25% dégâts, mais il doit investir +25% du coût du sortilège en PP.

Puissance arcanique : Donne à l'Archimage un bonus de +1 à sa force magique.

Puissance aux femmes. : Prérequis: Ne pas porter de soutien-gorge L'amazone développe un style de combat particulièrement efficace contre le sexe masculin. Peu importe la race devant elle, elle réussit à déstabiliser l'homme. Elle bénéficie ainsi d'un bonus de +2 à ses dégâts, classe d'armure et à ses sauvegardes contre un homme.

Puissance eldritch : L'archimage peut annuler une magie active sur une personne, un lieu ou un objet, comme le pouvoir divin "Intervention d'Anti-magie" à un coût de seulement 15 PM et avec une incantation de niveau 3 avec le mot de pouvoir "Ackba Nihilo". La force magique du mage doit être supérieure à la sauvegarde de la cible ou à la force magique de l'enchantement, s'il n'est pas sur une cible. Si aucune note n'a été laissée, l'intervention d'anti-magie fonctionne automatiquement (informez-vous à un animateur). Si l'enchantement est permanent, alors il est désactivé durant une heure. L'archimage bénéficie d'un bonus de +3 FM avec ce pouvoir.

Réflexes accrus : Lorsqu'une sauvegarde réflexe contre un sortilège ou pouvoir causant des dégâts est réussie, vous ne recevez que le quart des dégâts, et non la moitié.

Réflexes aiguisés : Donne le don "Réflexes aiguisés" au personnage.

Résistance Arcanique : Le maître Arcaniste possède maintenant une résistance de 50% sur les dégâts et la durée d'un sort de son école de prédilection dirigée contre lui.

Résistance aux altérations : Le mage a droit à un bonus de +2 à toute sauvegarde effectuée contre un sort ou pouvoir cherchant à altérer physiquement sa personne ou son environnement. Un sort d'illusion, par exemple, n'altère en rien la réalité.

Résistance aux illusions : L'illusionniste aura droit à un bonus de +2 contre toutes illusions ou charmes lancés contre lui

Résistance magique : Donne 1 sélection de la capacité "Résistance magique" au personnage.

Résistance magique : Ce pouvoir octroie un bonus de +1 à la capacité résistance magique.

Résistance physique : Le barbare gagne un bonus de +2 à sa CA. De plus il peut calculer ce bonus (seulement) contre les coups "Complet" ou "Critique".

Rétention de sorts : Le thaumaturge apprend à jongler l'énergie magique et à la garder en attente sur le bout de son focalisateur. Après le temps de gesticulation requis, il peut continuer de le faire sans dire le mot de pouvoir et attendre le bon moment pour lancer son sort. Le thaumaturge doit être aligné avec son focalisateur pour utiliser cette technique et si, pour une raison ou pour une autre, il arrête de gesticuler, il perd son sort et les PM de ce dernier.

Rage de guerre : Le barbare peut au coût de 1 PV, à l'aide d'un cri de 3 secondes, entrer dans une rage de guerre violente durant laquelle il attaquera tous ceux qui se trouvent à proximité, amis comme ennemis. Cette rage l'immunise contre les charmes et contrôles, donne +3 dégâts, octroie +2 Sauvegarde vigueur et +1 Sauvegarde réflexe, +10 PF. La rage perdure **jusqu'à ce que tous les ennemis** soient au sol ou assommés (pas forcément mort). Elle cesse aussi lorsque le barbare tombe à 0 PV. Dans ce cas, il entre dans un coma et doit en subir les effets.

Rage de l'amazone : Si une amazone se fait battre par un homme, elle a la faculté d'entrer dans une rage. Cette rage se déclenche automatiquement lorsque l'amazone tombe à la moitié de ses PV. Sinon, la rage peut être déclenchée à l'aide d'un cri de 5 secondes et au coût de 2 PV. Cette rage l'immunise contre les charmes et contrôles, donne +3 dégâts contre les hommes, octroie +2 sauvegarde vigueur et +1 sauvegarde réflexe, +20 PF. La rage perdure jusqu'à ce que tous les hommes soient au sol, hors d'atteinte ou jusqu'à ce que l'amazone tombe à 0 PV (dans ce cas elle tombe dans un coma)

Rage inquisitrice : L'inquisiteur peut entrer dans une rage s'il se retrouve entouré d'ennemis, d'athées ou de pêcheurs blasphémant contre les Dieux ou pour combattre ces traîtres aux Dieux. Il doit prier durant 2 minutes avant d'entrer dans une rage meurtrière envers les hérétiques. Il bénéficie d'un bonus de +1 Dégât et +1 CA, ainsi que +1 à toutes ses sauvegardes. Il n'est également pas affecté par les illusions, il voit l'invisible et a un bonus de +2 alerte. Cette rage dure 15 minutes durant lesquelles l'inquisiteur voudra tuer et détruire tous les hérétiques l'entourant, jusqu'à ce qu'ils soient tous au sol. Cette rage coûte 15 PM.

Rage meurtrière : Le barbare peut au coût de 3 PV, à l'aide d'un cri de 5 secondes, entrer en rage meurtrière. Cette rage l'immunise contre les charmes et contrôles, donne +5 dégâts, octroie +2 Sauvegarde vigueur et +2 Sauvegarde réflexe, + 30 PF. La rage perdure **jusqu'à ce que tout le monde** soit au sol ou assommé. Elle cesse aussi lorsque le barbare tombe à 0 PV. Dans ce cas, il meurt et ne peut être ramené à la vie par de simples soins. De plus, aucune guérison de ses blessures n'est possible durant les prochaines 30 minutes qui suivent.

Recharge éclair : Permet de recharger en 10 sec. et l'arquebuse en 15 sec.

Recharge rapide : Permet de recharger le pistolet en 15 sec. au lieu de 30 sec. (pas l'arquebuse)

Reconnaître la foi : Au coût de 2 PM, l'inquisiteur peut reconnaître la foi qui habite une cible. Il n'y a pas de sauvegarde, sauf si la cible prie un dieu dont le porte-folio indique « mensonge, secret ou confusion ». Si la cible réussit sa sauvegarde, l'inquisiteur croira que la cible prie la même divinité que lui. (Exemple : TASS; Quel dieu pries-tu? Pas de sauvegarde sauf si ton le porte-folio de ton dieu contient « mensonge, secret ou confusion » alors c'est force 2 volonté.)

Regénération spirituelle : L'esprit du supramentaliste est si puissant qu'il régénère en tout temps ses PP à un rythme de 1 par minute.

Représentation : Le barde peut, en faisant un spectacle, une démonstration de talent, faire changer l'humeur d'une cible. Le spectacle doit durer au moins 1 minute et la cible doit être attentive à la représentation pour être affectée. Si la cible ne réussit pas une sauvegarde volonté contre une force égale au (Niveau du barde + Mod de Spi), son humeur change. Les humeurs possibles sont : joyeux, triste, motivé, désintéressé, colérique, dépressif. Le changement d'humeur dure 10 minutes. Ce pouvoir coûte 2 PM.

Robustesse au choix : Donne le don "Robustesse".

Sabotage : Ce pouvoir donne 1 sélection de la capacité "Sabotage".

Sacrifice : Le primat, après une prière de 2 minutes et au coût de 10 pm, peut se mettre lui-même dans le coma et ainsi de ramener à 1pv et en choc post-traumatique une personne commateuse, à moins qu'il s'agisse d'un ennemi de son dieu.

Sauvegarde élémentale accrue : Accorde un bonus de +1 à toute sauvegarde effectuée contre un sort ou pouvoir d'une nature élémentale (Eau, Feu, Terre, Air)

Sauvegarde contres diables et démons : Donne un bonus de +1 à toutes les sauvegardes effectuées contre un diable ou un démon

Science des maléfices : Le créateur de maléfices est apte à identifier un objet magique quel qu'il soit en le tenant entre ses mains durant 30 secondes et au coût de 5 PM.

Il peut également tenter de désenchanter un objet magique, ce procédé est toutefois demandant pour le mage. Il doit passer temps de 30 minutes par enchantement à enlever, l'accès à un laboratoire ou une tour de magie réduit le temps à 20 min. De plus, le mage doit se trouver dans un endroit calme et protégé des intempéries, il ne peut se faire interrompre -le moins- sans recommencer à zéro. La force magique du créateur doit être supérieure à la force magique de l'objet. En libérant l'énergie captive dans l'objet, le mage est capable de retirer jusqu'à 3 PM par enchantement mineur et 5 PM par enchantement majeur qu'il peut utiliser pour faire un enchantement. Il doit faire cet enchantement dans un délai maximal de 30 minutes.

Sensibilité psychique : Ce pouvoir permet à l'oracle de lancer le pouvoir "Détection des psioniques" à volonté et sans coût de PP.

Sentir le surnaturel : Ce pouvoir, après une concentration de 5 secondes, et pour un coût de 2 PM, permet au joueur de savoir quel est l'alignement de toute personne qui se trouve dans un rayon de 20 pieds autour de lui. Ainsi, il saura si les personnes sont d'alignement bon ou mauvais.

Sort: Consommation de sang : Ce pouvoir donne accès au sort "Consommation de sang" si le nécromancien ne le possédait pas déjà. Il pourra lancer ce sort au coût de 1 PM et pourra doubler le nombre de PF que le sort lui redonne.

Sortilège accru : L'Évocateur peut ajouter +25% aux dégâts de ses sortilèges s'il prend le temps de dire son incantation d'appel 2 fois, sans coût additionnel de PM.

Sortilège illusoire : L'Illusionniste peut, au coût de seulement 1 PM, créer une illusion d'un sortilège qu'il connaît. Il peut reproduire tous les effets visuels d'un sortilège qu'il connaît. Il peut par exemple faire croire aux gens qu'il possède une armure magique, qu'il est entouré d'éclairs, etc. Personne n'a droit à une sauvegarde pour repérer l'astuce.

Sortilège inné : Ce pouvoir permet au guerrier-élémental de choisir deux de ses sorts niveaux un de manière à

ce qu'il pourra les lancer de façon instantanée, au coût de 1 PP.

Spécialisation élémentale : Le lien avec son essence primaire devient si fort, que le personnage développe une immunité à celle-ci et donc, ne recevra aucun dégât, magique ou non, de tous les sorts, pouvoirs ou autres, provenant du même élément. Toutefois, il devra réduire de 50% tous les effets numériques d'un sort de l'essence opposée qu'il lance, s'il possède ou vient à posséder cette essence (durée, portée, dégâts, etc.). De plus, il recevra +50% des dégâts qu'il subit de son élément opposé.

Spécialisation en duel : Accorde un bonus de +2 aux dégâts de mêlée lorsque le personnage combat en duel. Note: Pour qu'un duel soit officiel, les 2 adversaires doivent combattre l'un contre l'autre sans intervention extérieure. Dans une mêlée, l'appel au Duel doit être dit haut et fort et personne ne doit intervenir durant 30 secondes de combat avant de pouvoir utiliser ses bonus

Sphère: Nature : Donne accès à la sphère "Nature"

Sphère de son Dieu : Permet au joueur de choisir une sphère de son Dieu.

Stigmates obscures : Dès maintenant, l'acolyte reçoit des marques laissant transparaître sa dévotion envers des entités maléfiques. Ainsi, sa peau prend une couleur rouge ou noir, des cornes peuvent pousser, des runes peuvent apparaître sur sa peau, etc. (Au choix du joueur, doit être voyant). Une autre créature des extérieurs qui rencontrera ce personnage et saura reconnaître les stigmates et identifier le maître du sorcier, ce qui risque fortement de le convaincre de ne pas chercher querelle au serviteur d'un autre démon ou diable. De plus, l'acolyte pourra s'il le désire charmer toutes créatures des extérieurs selon sa FM +2 contre une sauvegarde volontaire.

Strangulation psychique : Ce pouvoir permet de lancer le sort psychique "Strangulation psychique" au coût de 10 PP et de 5 secondes de concentration.

Style de combat magelame : Ceci est le style de combat qui définira l'arme de choix du magelame pour le reste de sa carrière. Le style le plus courant est l'épée (Chantelames elfiques) mais d'autres styles existent. Les choix de focus sont les mêmes catégorie que celles utilisées pour le don "Maîtrise d'arme". Il gagne un +1 dégâts permanent avec ce type d'arme et est toujours considéré comme ayant une main de libre pour les besoins de la capacité "résistance magique" lorsqu'il manie son arme. Ne peut choisir qu'une arme de mêlée.

Subtilité 1 : Le personnage gagne +2 à sa capacité camouflage et espionnage.

Subtilité 2 : Le personnage gagne +2 à sa capacité camouflage et espionnage.

Suffisance alimentaire : Le personnage a besoin de moins de nourriture pour survivre, ainsi, à la première obtention, il aura besoin de 2 rations de moins par mois pour survivre. À la deuxième obtention, il aura besoin d'une ration de moins, donc 3 rations de moins par mois en tout.

Suprasensibilité : Le mentaliste a l'esprit si aiguë qu'il peut sentir venir un assassin ne reçoit donc que la moitié des dégâts de l'Assassinat. De plus, le mentaliste peut voir l'invisible en tout temps et il bénéficie d'un bonus de +2 à son alerte.

Sur les traces du maître : Le héros du peuple est maître dans plusieurs arts mais il n'a pas toujours le temps de travailler sur les détails mineurs de ses œuvres ; il doit donc engager des disciples pour le faire. Si au maximum une personne ayant la connaissance nécessaire aide le Héros du peuple à travailler dans un domaine où ce dernier est maître, la production des deux travailleurs est d'aussi bonne qualité que si le héros y avait travaillé seul. Ainsi, un héros du peuple nain maître forgeron et un disciple nain forgeron pourrait faire des armes maîtres naines ensemble.

Synthétisation : Ce pouvoir permet au maître alchimiste de synthétiser un ingrédient qu'il pourra ensuite utiliser dans ses potions. Il devra investir 10 pm pour un ingrédient normal et 30 pm pour un ingrédient magique.

Télékinésie naturelle : Permet d'utiliser le sort psychique "Télékinésie" au coût de seulement 1 PP et par une concentration de 2 secondes

Télékinésie naturelle 2 : Ce pouvoir permet au Psion de manipuler un objet de 5 livres maximum, après une concentration de 3 secondes. Ainsi, lorsque projetée, l'objet causera 2 dégâts "critique". Une sauvegarde réflexe permet d'éviter l'objet, ne causant aucun dégâts. Ce pouvoir ne coûte aucun PP.

Téléportation d'autrui : Ce pouvoir permet au conjureur de téléporter quelqu'un à un endroit, à portée de vue. Si une personne n'est pas consentante, ce pouvoir ne fonctionne tout simplement pas. Ce pouvoir coûte 10 PM et s'active après une concentration de 3 secondes. P.S. Il est impossible de causer des dégâts avec une téléportation (ex : téléporter quelqu'un dans le ciel afin qu'il meure suite à la chute).

Téléportation d'autrui illimitée : Le conjureur peut utiliser le pouvoir de téléportation d'autrui pour téléporter les autres n'importe où, tant qu'il a déjà visité l'endroit où il les téléporte. Ce pouvoir coûte 15 PM et demande une concentration de 5 secondes. Une fois de plus, la cible doit être consentante. P.S. Il est impossible de causer des dégâts avec une téléportation (ex : téléporter quelqu'un dans le ciel afin qu'il meure suite à la chute).

Téléportation d'objet : Ce pouvoir permet au conjureur de téléporter de petits objets. Ainsi, il pourra téléporter un objet de (1 pied + 1 pied / 2 niveaux) de diamètre sur une distance maximale de 10 pieds / niveau. Il peut soit faire apparaître dans ses mains un objet étant à une distance maximale de 10' / niveau, ou téléporter de ses mains à un endroit bien visible un objet, la distance maximale étant la même. Si un objet téléporté est la possession de quelqu'un, le possesseur a droit à une sauvegarde volontaire contre la force magique du conjureur pour annuler la téléportation. Ce pouvoir coûte 2 PM et requiert 3 secondes de concentration à activer.

Téléportation dans les ombres : Le maître des ombres peut maintenant se téléporter d'une ombre à l'autre dans laquelle il est camouflé après une concentration de 5 secondes. Il peut sauter d'une distance de 5 pieds par niveau de la capacité Camouflage. S'il investit 5 PM, il peut se téléporter instantanément.

Téléportation illimitée : Ce pouvoir permet au conjureur de se téléporter à un endroit qu'il voit ou qu'il a visité plusieurs fois et qu'il connaît. L'activation requiert 3 secondes de concentration et coûte 5 PM s'il se téléporte à portée de vue ou 10 PM le cas échéant.

Tactique de guerre magique : L'Évocateur peut pratiquer une tactique de guerre bien spéciale. Avec un groupe (composé de lanceurs de sorts arcaniques et non divins ou psychiques) sachant utiliser la magie, un évocateur peut ajouter +2 à leurs sauvegardes contre la magie et +2 à leur force magique pendant la durée d'un combat,

s'ils restent en formation. Il peut aider 3 personnes maximum. Lorsqu'il atteint le 5e niveau, il peut en affecter 4.

Tactique du soldat : Cette faculté fait passer le bonus de la tactique militaire à +4 dégâts +4 CA.

Tactique militaire : Donne accès à la capacité "Tactique militaire"

Terrassement : Cette attaque permet au guerrier de terrasser sa victime à une distance de 5 pieds s'il utilise une arme à une main, et 10 pieds s'il utilise une arme à 2 mains. Le guerrier devra porter 2 coups consécutifs sur la personne (0-Terrassement).

Tir arcanique : Le personnage peut maintenant enchanter ses flèches pour ainsi y déposer un sortilège qui se déclenchera à l'impact, sur la cible touchée. Le sortilège doit être de portée "touché" ou supérieure. Le même dégâts et effets s'appliquent et la sauvegarde est la même, selon la FM de l'archer +1.

Note:L'archer **ne cause pas** ses dégâts normaux lors de l'utilisation de ce pouvoir.

Tir majeur au choix : Donne accès à un tir majeur au choix. Ces pouvoirs s'activent en 5 secondes de concentration.

Tir meurtrier : Pour une concentration de 15 secondes, l'archer peut décocher un coup mortel. Ainsi, il peut infliger 3 dégâts, additionné de son modificateur d'agilité, de type "Fatal". Ce coup ne peut pas être jumelé aux autres tirs.

Tir mineur au choix : Donne accès à un tir mineur au choix. Ces pouvoirs s'activent en 2 secondes de concentration.

Tir puissant : Après une concentration de 15 secondes sur sa cible, l'archer peut ainsi faire passer sa flèche au travers d'un point vital de sa victime. Le coup causera +2 dégâts, et sera "Complet".

Tirs majeurs au choix (2) : Donne accès à deux tirs majeurs au choix

Tirs mineurs au choix (2) : Donne accès à deux tirs mineurs au choix

Tirs multiples : Dès lors, si l'archer arcanique le désire, il peut combiner 2 de ses tirs, mineurs ou majeurs, pour bénéficier des effets des deux. Toutefois il ne peut en aucun cas faire deux type de dégâts en même temps et il devra déboursier le double des PM ou PF nécessaires pour chaque tir.

Tir visé : Ce pouvoir permet au joueur de se concentrer sur son prochain projectile, pour mieux frapper sa victime. Ainsi, l'archer peut ajouter 1 point de dégât par niveau sur son prochain tir. Il devra se concentrer pendant 10 secondes + 5 par point additionnel sur sa cible.

Tour majeur : Illusionniste rendu à ce Niveau peut maintenant élargir les horizons de ses tours mineurs. Il peut maintenant diriger son énergie sur autre chose que lui. Pour 1 PM, il peut affecter un objet d'une grosseur ne dépassant pas sa taille, ou il peut affecter son environnement. Il doit être en mesure de voir ce qu'il modifie. L'effet est visuel OU sonore. Ainsi, il pourrait rendre invisible une pièce, faire gronder le sol, faire tonner le ciel, mais il ne pourra jamais faire disparaître le sol, un mur, ou téléporter une pièce, etc. En fait la pièce restera

toujours là, le sol ne fera pas de bruit, mais les spectateurs du tour majeur croiront le subterfuge. Les cibles auront droit à une sauvegarde volontaire contre la FM d'illusion de l'Illusionniste pour découvrir l'astuce. D'ailleurs, un joueur qui voit l'invisible verra les tours d'invisibilité automatiquement. Un tour majeur dure 1 minute par niveau. Note: Un illusionniste ne peut rendre complètement invisible une cible (ou lui-même) avec ce pouvoir.

Tour mineur : Le mage peut lancer le sort "Effet" sans aucun coût en PM

Transfert d'énergie magique : Le créateur de maléfices peut, par une concentration de 10 secondes par PM, donner ou recevoir de l'énergie magique d'une autre personne tant que celle-ci est volontaire et sous l'effet d'aucun sortilège ou pouvoir. Le nombre de PM ne peut jamais dépasser la base de PM du personnage. Ce pouvoir peut également être utilisé pour enchanter des objets magiques de façon permanente, toutefois le créateur devra investir un minimum de 1 PM par enchantement.

Transformation mineure : Le mage peut, au toucher, transformer toute matière non-vivante en l'une des matières suivantes: - Bois - Roche - Fer - Argent - Or La durée de ce pouvoir est de 2 minutes par niveau du morphomagus. Si la cible est en contact avec quelqu'un, elle aura droit à une sauvegarde vigoureuse contre la force magique du mage. Un objet magique (permanent ou temporaire) ne peut être affecté par ce pouvoir. Le volume maximal que le mage peut affecter est de 1 unité par niveau.

Troisième oeil : Par un rituel de 20 minutes, le Devin pourra tenter d'entrer en contact avec les plans inférieurs afin d'y soutirer des informations concernant une personne ou objet particulier. Durant toute la durée du rituel, le devin sera en transe et sera animée par les esprits des morts qu'il visite pour y trouver l'information si précieuse et ne pourra aucunement combattre, ni même bloquer. Il ne peut également pas sauvegarder aux sorts lui étant destinés. Toutefois les conséquences peuvent être terribles pour qui dérange les morts déjà froissés par la visite du Devin. Ce dernier est donc sans défenses contre les différents esprits malins pouvant lui nuire, voire même le posséder, mais tel est le risque d'ouvrir son troisième oeil. À la fin de sa transe, le devin aura réussi à trouver un esprit à interroger, qui possédera et transmettra peut-être l'information convoitée. Le joueur doit avertir un animateur du début de son rituel et de sa durée.

Tutelle du peuple : Le Héros du peuple a affronté la vie et il a ouvert le chemin pour les gens qu'il protège n'aient pas à le faire. En 30 minutes, le personnage peut enseigner temporairement une Connaissance (pas de Capacités, de Dons ou de Sorts) à 1 personne par 3 niveaux. Ses pupilles pourront utiliser cette Connaissance dès le cours terminé jusqu'à la fin de la journée mais, comme il ne s'agit pas d'un cours complet, ils ne pourront pas investir de Points de Capacité pour réellement l'apprendre. De plus, si une connaissance demande un prérequis, le pupille doit l'avoir pour en suivre la tutelle. Finalement, un pupille ne peut apprendre plus d'une chose de cette manière à la fois sans oublier l'autre qu'il avait préalablement appris.

Union avec les forces divines : Le prêtre est maintenant digne des rangs célestes et ses prouesses commencent à y être entendues. Dès lors, le priant est imbu d'une infime parcelle de l'essence de sa divinité, il peut donc lancer ses pouvoirs divins pour la moitié du temps de prière (minimum 3 secondes) et bénéficie de +1 FD ainsi que de certains autres bonus selon sa divinité.

Vade Retro: Repousser : Donne accès au pouvoir Divin: Vade Retro Repousser

Vade Retro Destruction : Donne accès au pouvoir Divin: Vade Retro Destruction

Vaudoo : Le vaudou est un mélange d'énergie psychique et de spiritualité, une puissance propre aux gitan, un secret qu'ils gardent et enseignent de génération en génération. Cette magie permet d'affecter une cible, peu importe la distance, par un enchantement fait à partir d'un objet ou d'une partie du corps de la cible. La durée est de 30 minutes par niveau pour un objet ou 1 mois pour une poupée (1 mois = une partie complète). La poupée est fabriquée par le gitan et il y incorpore une partie du corps de la cible, soit un cheveux, des ongles ou autres. Ces enchantements nécessitent un feu et une transe de la part du gitan. Le temps de concentration est de 10 minutes pour une poupée et 5 minutes pour un objet. La somme de l'énergie investie (PP) par le gitan ne sera plus accessible de sa base d'énergie pour le mois en question. En revanche, l'énergie investie pour un objet est récupérable. Le coût en énergie est 5 PP pour un objet et 10 PP pour une poupée. Les enchantements possibles sont: * Malchance (-1 à tout sauvegarde), * Faiblesse (-3 à un attribut), * Douleur (-1 dégât, -1 C.A.) * Migraine (Ne peut plus lancer de sortilège à moins de posséder la capacité "Concentration: Dégât" à 1 sélection) (le nombre de sélection est proportionnel au nombre de fois que cette enchantement est fait) Un objet peut contenir un seul des enchantements mentionnés plus haut. Par contre, la poupée peut contenir autant d'enchantements que d'énergie investie par le gitan (20 PP = 2 enchantements).

Vie à toute épreuve : Donne au personnage un bonus de +1 à toutes ses sauvegardes

Vie forestière : Ce pouvoir rend le druide extrêmement habile en forêt. Ainsi, il bénéficie d'un bonus de +1 à toutes ses capacités, lorsque utilisé en forêt.

Vision dans les ombres : Le joueur peut maintenant voir dans le noir comme si c'était en plein jour. Ainsi, il peut utiliser une lumière avec filtre rouge ou bleu si nécessaire, et il bénéficie d'un bonus de 2 à son alerte lorsque dans l'ombre.

Vision de l'aura : Le mentaliste peut voir l'aura d'une cible, comme le pouvoir "Vision de l'aura" sans coût de PP

Vision de la forme véritable : Le mage peut, au coût de 2 PM et par une concentration de 5 secondes, peut voir la forme véritable d'une cible. Celle-ci n'a droit à aucune sauvegarde, mais ressentira la vision du mage comme une intrusion dans ses défenses psychologiques.

Vision des Abysses : La vision du maître des ombres peut percer toutes les obscurités. Il peut donc voir à travers tout les ténèbres, magique ou non, et utilise une lampe de poche au filtre rouge pour se déplacer la nuit, à volonté. Malheureusement, tout sort de lumière l'aveugle maintenant pour le double du temps et le maître d'ombre à -1 sauvegarde contre tout les sortilèges lumière.

Visions : L'oracle possède la capacité de recevoir des visions de l'avenir, du présent ou du passé. À chaque mois, l'oracle aura une ou plusieurs visions qui seront plus ou moins claires (le joueur devra aller voir les animateurs en début de partie, à l'ouverture de son personnage).

Voir l'aura : Ce pouvoir permet au devin de voir l'aura d'une cible, comme le sort "Vision de l'aura" au coût de 1 PM, par une concentration de 3 secondes

Voir l'invisible : Permet au devin de voir l'invisible, comme le sort "Détection de l'invisibilité" au coût de 1 PM pour une durée de 60 minutes.

Vol à la tire : Donne 1 sélection de la capacité "Vol à la tire" au personnage.

Volonté de fer : Donne le don "Volonté de fer" au personnage.

Zone antimagique : Lorsqu'il en ressent le besoin et au coût de 5 PF, l'antémagus peut déclencher une zone anti-magique autour de lui qui durera 5 minutes par niveau. Ainsi, il bénéficie des bonus suivant:

- Sur 1 pied autour de lui, tous sorts, pouvoirs ou autres (incluant les armes) d'origines magiques perdent leur propriété "magique" si leur FM est inférieure à l'I.M. du personnage. Toute magie permanente ou semi-permanente perdra ses propriétés dans la zone, mais les récupérera à sa sortie. Si l'antémagus le désire, il peut augmenter cette zone à 15' de rayon pour un coût supplémentaire de 5 PF et un malus de -1 I.M.
- De plus, tant que sa zone est active, le personnage frappe des dégâts "anti-magiques"