



Manuel du Joueur

V5.2.3

Table des matières

INTRODUCTION.....	5	L'ÉVOLUTION DU PERSONNAGE.....	12	Immunité magique.....	27
QU'EST-CE QU'UN GRANDEUR NATURE?.....	5	Points d'expériences.....	12	Lancement instantané.....	27
RÈGLES DE VIE COMMUNE.....	5	Enseignement.....	12	Miraculeux.....	27
MATÉRIEL OBLIGATOIRE.....	5	ÉQUIPEMENTS.....	13	Mot de vérité.....	27
MATÉRIEL RECOMMANDÉ.....	5	LES ARMES.....	13	Musique bardique.....	27
ARRÊT DE JEU.....	5	LES ARMURES.....	13	Mystariéen.....	27
Exemple concret – TASS efficace.....	5	Armures complètes.....	13	Nécromancien.....	27
LES SYMBOLES.....	6	LES BOUCLIERS.....	14	Poche secrète.....	27
BASES DU SYSTÈME.....	7	Grands boucliers.....	14	Points vitaux.....	27
LES ALIGNEMENTS.....	7	LES INGRÉDIENTS ET LES RECETTES ALCHIMIQUES.....	14	Prise de l'ours.....	27
AXE ÉTHIQUE.....	7	LES AUTRES.....	14	Rail'hekéen.....	27
Loyal.....	7	CRÉATION D'ÉQUIPEMENT.....	15	Réanimation.....	27
Neutre.....	7	OUTILS.....	15	Sabotage.....	28
Chaotique.....	7	ÉQUIPEMENT MAÎTRE.....	15	Sethite.....	28
AXE MORAL.....	7	ÉQUIPEMENT MAGIQUE.....	15	Strasséen.....	28
Bon.....	7	LES RACES.....	16	Tireur embusqué.....	28
Mauvais.....	7	HUMAINS.....	16	Terrassement.....	28
LES TRAITS PHYSIOLOGIQUES.....	7	ELFES.....	17	Transfert d'énergie.....	28
CON - Constitution.....	7	NAINS.....	18	Yahvéite.....	28
INT - Intelligence.....	7	PETITS GENS.....	19	CONNAISSANCES DE MAÎTRE.....	29
SPI - Spiritisme.....	7	DEMI-ELFES NOIRS.....	20	Animal totem.....	29
VIG - Vigueur.....	7	DEMI-ORCS.....	21	Bris d'équipement.....	29
VOL - Volonté.....	8	LYCANS.....	22	Charge destructrice.....	29
Épreuves physiques.....	8	LES CONNAISSANCES.....	23	Coup à la Jack.....	29
LA VIE ET LA MORT.....	8	CONNAISSANCES DE BASE.....	23	Dissimulation sournoise.....	29
LES POINTS DE VIE.....	8	Ambidextrie.....	23	Esprit sain dans un corps sain.....	29
Les points de dégât.....	8	Combat à l'aveugle.....	23	Faux aveux.....	29
La coma.....	8	Grâce divine.....	23	Identification.....	29
La mort.....	8	Lancement musical.....	23	Imitateur.....	29
Les vies.....	8	Lancement en armure.....	23	Lancement à retardement.....	29
Exemple concret – Points de vie.....	8	Langage : Commun.....	23	Lancement mental.....	29
LES POINTS DE MAGIE.....	8	Langage : Elfisme.....	23	Magie destructrice.....	29
LA CLASSE D'ARMURE.....	9	Langage : Illythiri.....	23	Main agile.....	30
Exemple concret – Classe d'armure.....	9	Langage : Nanisme.....	23	Maître assassin.....	30
LA FORCE [MAGIQUE/D'UNE COMPÉTENCE/ETC.].....	9	Langage : Primal.....	23	Malédiction persistante.....	30
LES SAUVEGARDES.....	9	Langage : Arcanique.....	23	Miracle hérétique.....	30
Exemple récapitulatif.....	9	Magie exotique.....	23	Parade en mouvement.....	30
LES TYPES D'ATTAQUE.....	9	Maniement des Armes de jet.....	23	Poigne de fer.....	30
Normaux.....	9	Maniement des Armes à feu.....	23	Potion unique.....	30
Or ou argent.....	9	Maniement des Boucliers.....	23	Présence divine.....	30
Magique.....	9	Maniement des Épées.....	23	Protection étendue.....	30
Élémentaire.....	9	Maniement des Haches.....	24	Puissance du mental.....	30
Blanc.....	9	Maniement des Lances.....	24	Purification.....	30
Noir.....	9	Maniement des Masses.....	24	Régénération physique.....	30
Critique.....	10	Métier : Armurier.....	24	Régénération spirituelle.....	30
LES TYPES D'ARME.....	10	Métier : Coureur des bois.....	24	Régénérescence spirituelle.....	31
Armes à feu.....	10	Métier : Forgeron.....	24	Sacrement divin.....	31
Armes à projectiles.....	10	Métier : Homme du peuple.....	24	Sainte croisade.....	31
Armes bâtarde.....	10	Métier : Mineur.....	24	Savoir temporaire.....	31
Armes courtes.....	10	CONNAISSANCES AVANCÉES.....	25	Tir meurtrier.....	31
Armes de lancé.....	10	Abjurateur.....	25	Toucher de la goule.....	31
Armes à deux mains.....	10	Alchimie avancée.....	25	Traumatisme.....	31
Armes longues.....	10	Anubisséen.....	25	Virtuose des pièges.....	31
Armes petites.....	10	Attaque dévastatrice.....	25	Vision véritable.....	31
LES MÉTAUX COMMUNS.....	10	Ambidextrie avancée.....	25	Zone anti-magique.....	31
Le fer.....	10	Assassinat.....	25	LES COMPÉTENCES.....	32
L'argent.....	10	Bannissement.....	25	Les voies.....	32
L'or.....	10	Chirurgie.....	25	Les Techniques.....	32
LES MÉTAUX SPÉCIAUX.....	10	Combat sacré.....	25	Les sélections.....	32
L'adamantium.....	10	Consécrateur.....	25	COMPÉTENCES GÉNÉRALES.....	32
Le vorpalum.....	11	Contrechant.....	25	Alchimie.....	32
Le solcium.....	11	Contrecoup.....	26	Alerte.....	32
Le mithril.....	11	Déplacements silencieux.....	26	Interrogatoire.....	32
RÉGÉNÉRATION NATURELLE.....	11	Désarmement à distance.....	26	Méditation.....	32
LA FOUILLE.....	11	Détection de l'invisible.....	26	Pose de piège.....	32
Exceptions.....	11	Druide.....	26	Premiers soins.....	34
BÂTIR SON PERSONNAGE.....	12	Enchanteur.....	26	COMPÉTENCES CLÉRIQUES.....	34
LA CRÉATION DU PERSONNAGE.....	12	Évocateur.....	26	Bénédictions.....	34
La race.....	12	Exécuteur.....	26	Coup divin.....	34
Les statistiques de départ.....	12	Expert du vol.....	26	Druidisme.....	34
Le maniement d'arme.....	12	Firielléen.....	26	Malédictions.....	34
Le gain d'expérience.....	12	Faux-monnayage.....	26	Miracles.....	34
Finalisation du personnage.....	12	Gaiéite.....	26	Vade Retro.....	35
Équipement de départ.....	12	Grande quantité.....	26		
Récapitulation de la création d'un personnage.....	12	Kardosséen.....	27		

COMPÉTENCES MAGIQUES.....	35	C3 – Métamorphose animale.....	42	C5 – Lumière du jour.....	50
Abjuration.....	35	C3 – Œil du prédateur.....	42	C5 – Résurrection suprême.....	50
Concentration accrue.....	35	C3 – Prison végétale.....	43	C5 – Zone d'anti-magie.....	50
Enchantement.....	35	C4 – Brouillard.....	43	NÉCROMANCIE.....	50
Évocation.....	35	C4 – Invisibilité.....	43	C1 – Absorption des morts.....	50
Nécromancie.....	35	C4 – Pic de roc.....	43	C1 – Masque de mort.....	50
Résistance magique.....	35	C5 – Furie des éléments.....	43	C1 – Toucher de Seth.....	50
COMPÉTENCES MARTIALES.....	35	C5 – Métamorphose élémentale.....	43	C2 – Putréfaction.....	50
Attaque en charge.....	35	C5 – Sécheresse.....	43	C2 – Rayon de mort.....	50
Coup assommant.....	35	ENCHANTEMENT.....	43	C2 – Pointe enflammée de Strass.....	50
Expertise martiale.....	35	C1 – Globe de lumière.....	43	C3 – Armure d'os.....	51
Maintien.....	35	C1 – Stupeur.....	43	C3 – Réveil du mort-vivant.....	51
Parade de coups.....	35	C1 – Verrou.....	44	C3 – Sommeil du Pharaon.....	51
Tir de précision.....	36	C2 – Caméléon.....	44	C4 – Explosion morbide.....	51
COMPÉTENCES SOURNOISES.....	36	C2 – Fléau.....	44	C4 – Forme spectrale.....	51
Attaque sournoise.....	36	C2 – Paralysie.....	44	C4 – Vague de mort.....	51
Camouflage.....	36	C3 – Charme.....	44	C5 – Fatalité rampante.....	51
Contrefaçon.....	36	C3 – Coup de tonnerre.....	44	C5 – Piqure catatonique.....	52
Désarmement.....	36	C3 – Métamorphose.....	44	C5 – Réveil du Champion.....	52
Déguisement.....	36	C4 – Négation de la magie.....	44	ALCHIMIE.....	53
Vol à la tire.....	36	C4 – Sommeil.....	45	RÈGLES DE L'ALCHIMIE.....	53
LA MAGIE.....	37	C4 – Sphère d'énergie.....	45	Faire une recette.....	53
RÈGLES DE LA MAGIE.....	37	C5 – Domination.....	45	Amélioration d'une recette.....	53
Les lanceurs de sorts divins.....	37	C5 – Prison Illusoire.....	45	Sauvegarder à une potion.....	53
Les lanceurs de sorts arcaniques.....	37	C5 – Arme du mage.....	45	Recettes actives.....	53
Les sorts actifs.....	38	ÉVOCACTION.....	45	Briser une fiole.....	53
Réduire le portée d'un sort.....	38	C1 – Électricité statique.....	45	Description des ingrédients.....	53
Les caractéristiques d'un sort.....	38	C1 – Main de feu.....	45	Les caractéristiques d'une recette.....	54
Descripteurs.....	38	C1 – Rafale de vent.....	45	Type des potions.....	54
LES SORTS.....	39	C2 – Météorites.....	46	Application des potions.....	54
ABJURATION.....	39	C2 – Pluie d'Éclairs.....	46	RECETTES ALCHIMIQUES.....	55
C1 – Armure du mage.....	39	C2 – Rayon de feu.....	46	C1 – Alcool frelaté.....	55
C1 – Résistance au feu.....	39	C3 – Boule de feu.....	46	C1 – Brevage tonifiant.....	55
C1 – Résistance au froid.....	39	C3 – Électricité statique.....	46	C1 – Huile à lampe.....	55
C2 – Langue de feu.....	39	C3 – Souffle de froid.....	46	C1 – Poison à rat.....	55
C2 – Lévitacion.....	39	C4 – Appel à la foudre.....	46	C1 – Sédatif.....	56
C2 – Vision de nuit.....	39	C4 – Explosion.....	46	C2 – Fluide explosif.....	56
C3 – Armure magique.....	39	C4 – Globe de froid.....	46	C2 – Mort lente.....	56
C3 – Lame de givre.....	39	C5 – Rayon d'énergie.....	46	C2 – Onguent curatif.....	56
C3 – Perspicacité.....	39	C5 – Rayon polaire.....	47	C2 – Sérum de vérité.....	56
C4 – Aide.....	40	C5 – Rivière de lave.....	47	C2 – Somnifère.....	57
C4 – Armure élémentaire.....	40	MALÉDICTIONS.....	47	C3 – Arôme soporifique.....	57
C4 – Vol.....	40	C1 – Arme d'ombre.....	47	C3 – Décoction ignifuge.....	57
C5 – Arme électrique.....	40	C1 – Bris d'enchantement.....	47	C3 – Fortifiant musculaire.....	57
C5 – Armure invincible.....	40	C1 – Poids plume.....	47	C3 – Remède miracle.....	58
C5 – Réflexion.....	40	C2 – Confession morbide.....	47	C3 – Venin végétal.....	58
BÉNÉDICTIONS.....	40	C2 – Peur.....	47	C4 – Pyrophore.....	58
C1 – Détection de l'invisibilité.....	40	C2 – Surdité.....	47	C4 – Fumet toxique.....	58
C1 – Guérison mineure.....	40	C3 – Brume de peur.....	47	C4 – Philtre d'amour.....	58
C1 – Purification.....	40	C3 – Cécité.....	48	C4 – Pommade curatrice.....	59
C2 – Aube.....	41	C3 – Hallucination.....	48	C4 – Poudre aveuglante.....	59
C2 – Guérison des poisons.....	41	C4 – Agonie.....	48	C5 – Arsenic.....	59
C2 – Suppression de la peur.....	41	C4 – Monde infernal.....	48	C5 – Brevage de providence.....	59
C3 – Cercle de protection.....	41	C4 – Malédiction de maladie.....	48	C5 – Mixture mutante.....	61
C3 – Guérison des blessures.....	41	C5 – Assassin fantomatique.....	48	C5 – Nectar divin.....	61
C3 – Guérison des maladies.....	41	C5 – Malédiction d'anti-magie.....	48	C5 – Tisane revivifiante.....	61
C4 – Guérison de groupe.....	41	C5 – Rédemption forcée.....	48	LES DIEUX.....	62
C4 – Protection divine.....	41	MIRACLES.....	48	PANTHÉON DE LA LUMIÈRE.....	62
C4 – Vision véritable.....	41	C1 – Conjuracion de nourriture et d'eau.....	48	Firielle.....	62
C5 – Combat sacré.....	41	C1 – Deuxième souffle.....	49	Kardos.....	62
C5 – Protection contre un alignement.....	41	C1 – Préservation d'un cadavre.....	49	Yahvé.....	62
C5 – Sanctification.....	42	C2 – Arme bénie.....	49	PANTHÉON DE L'ORDRE.....	63
DRUIDISME.....	42	C2 – Chance.....	49	Anubis.....	63
C1 – Biodégradation.....	42	C2 – Bouclier de la foi.....	49	Gaïa.....	63
C1 – Charme animal.....	42	C3 – Immunité contre un sort.....	49	Mystaril.....	63
C1 – Conjuracion d'un essaim.....	42	C3 – Rappel à la vie.....	49	PANTHÉON DE L'OMBRE.....	64
C2 – Résistance à l'électricité.....	42	C3 – Aura de lumière.....	49	Raïl'hek.....	64
C2 – Résistance à l'énergie.....	42	C4 – Aura du sage.....	49	Seth.....	64
C2 – Mur d'épines.....	42	C4 – Foi incontestable.....	49	Strass.....	64

Introduction

QU'EST-CE QU'UN GRANDEUR NATURE?

Un Grandeur Nature est un jeu de nature fantastique, réaliste ou futuriste où les gens doivent incarner un personnage du monde où se déroule l'action. Ces personnages évolueront dans cet univers et ils interagiront entre eux selon cette évolution, que ce soit socialement, psychologiquement ou physiquement. Il est fortement recommandé de jouer votre personnage du mieux que vous pouvez, pour le plaisir des autres, mais surtout pour le vôtre.

RÈGLES DE VIE COMMUNE

Un Grandeur Nature reste un endroit où des gens viennent jouer dans un endroit public. Certaines règles s'appliquent et le manquement à l'une ou plusieurs d'entre elles peut mener à l'expulsion immédiate et sans dédommagement du joueur fautif.

- Comme nous jouons sur un terrain privé, les participants doivent faire le moins de bruit possible si les habitations des voisins sont à portée.
- La violence, sous toutes ses formes, est interdite. Les contacts physiques excessifs aussi.
- Les armes véritables telles que couteaux, épées ou armes à feu sont prohibées. Seul un couteau à bout rond est accepté pour la nourriture.
- Le vol et le vandalisme sont strictement interdits. Un objet en-jeu ou hors-jeu trouvé par terre doit être rapporté aux animateurs.
- Il est interdit de fumer et/ou de faire des feux hors d'un endroit désigné à cette fin.
- L'alcool et la drogue sont interdits. Si vous êtes pris à en consommer sur le terrain ou dans le stationnement, vous pouvez être expulsé.
- Tout acte à connotation sexuelle est interdit. Vous ne connaissez pas le bagage émotionnel des autres joueurs.
- Les déchets doivent être jetés dans les endroits appropriés et les sacs à déchets personnels doivent y être ramenés en fin de partie.
- Le bon jugement de chacun est de mise afin de prévenir toute forme d'accident. En cas de doute, veuillez vous adresser à un animateur.

MATÉRIEL OBLIGATOIRE

Voici une liste du matériel obligatoire pour votre séjour. Notez que vous pourriez vous faire refuser l'accès au site de jeu en cas de manquement.

- Carte d'assurance maladie ;
- Formulaire des Règles de sécurité et;
- Formulaire de Décharge légale.

Vous devez avoir des vêtements médiévaux ; que ce soit une cape, une toge, une chemise ou simplement des pantalons et un chandail mat. Aucun vêtement de marque ou de jeans ne sera accepté.

MATÉRIEL RECOMMANDÉ

Voici une liste du matériel utile pour votre séjour :

- Vos médicaments s'il y a lieu ;
- Le costume et l'équipement de votre personnage ;
- Un crayon et un bloc-note ;
- Une lampe de poche ;
- Votre nécessaire de camping ;
- De la nourriture pour toute la fin de semaine ;
- Des vêtements de rechange ;
- Un petit sac de plastique pour ramasser vos déchets.

ARRÊT DE JEU

L'arrêt du jeu est nécessaire dans un Grandeur Nature pour interrompre brièvement le jeu. On appelle un « TASS » pour faire arrêter le jeu lorsqu'un sortilège, un pouvoir ou un effet visuel arrive en jeu et qu'on veut en avertir les autres.

Lorsque l'on entend quelqu'un crier « TASS », il faut arrêter de bouger, écouter et attendre la fin de l'arrêt de jeu pendant que l'effet est décrit. Quand la personne qui a fait le « TASS » crie enfin « DÉ-TASS », le jeu peut reprendre.

Pour les effets minimes concernant un groupe restreint de personnages, par exemple si quelqu'un décrit une lueur dans ses yeux, un « ENTRE-TASS » peut être utilisé. Ceci ne provoque pas un arrêt de jeu complet.

Exemple concret – TASS efficace






Le combat fait rage. Après avoir reçu un coup d'épée longue de la part de Evans McMacalister, une liche décide de faire l'un de ses pouvoirs sur lui. L'animateur qui joue la liche crie donc « TASS » le plus fort possible pour que tous les joueurs présents l'entendent. Dès que l'arrêt de jeu est entendu, tous les joueurs arrêtent de bouger et attendent de savoir à qui il s'adresse et écoutent les effets du pouvoir.

« Touché de la liche. Tu reçois 15 points de dégât, force 4 vigueur pour moitié. Si tu ne sauvegardes pas, tu es paralysé pour la prochaine minute où jusqu'à se que tu reçoives un point de dégât. Sinon, tu reçois la moitié des dégâts – soit sept – et tu n'es pas paralysé. » explique l'animateur au joueur jouant Evans.

Dès qu'il a reçu la confirmation que le joueur a bien compris, l'animateur replace son masque de liche et relance le jeu en criant « DÉ-TASS » aussi fort qu'il l'avait fait pour le « TASS » pour être bien sur que mêmes ceux qu'il ne voit pas mais qui pourrait être cachés dans les alentours, attendant le retour au jeu, puissent bien l'entendre.

Notez bien que pendant que le jeu était arrêté, personne ne s'est déplacé ; personne n'a vérifié dans son dos pour voir si un ennemi ne s'y était pas déplacé et personne d'autre que les deux personnes concernées n'ont parlé. Durant un arrêt de jeu, il ne faut pas prendre conscience de quoique ce soit d'autre que ce que dit celui qui l'a demandé.

LES SYMBOLES

	<p>Hors-Jeu</p>	<p>Le poing fermé au niveau de la tête veut dire que vous êtes hors-jeu. Ce symbole est surtout utilisé par l'animation mais il arrive – rarement – qu'un joueur puisse avoir à l'utiliser. Si vous voyez quelqu'un avec ce symbole, continuez à jouer comme si de rien n'était.</p>
	<p>Camouflage</p>	<p>La paume ouverte, à la hauteur des épaules, signifie que vous êtes camouflé. Vous devez avoir la compétence <i>Camouflage</i> pour pouvoir utiliser ce symbole. Tant que vous restez immobile personne ne peut vous voir. Il est quand même possible de vous entendre si vous faites du bruit alors faites attention. Si vous voyez quelqu'un de camouflé et que vous avez la compétence <i>Alerte</i>, vous pouvez lui demander la force de son camouflage.</p>
	<p>Invisibilité</p>	<p>Le poing fermé avec l'index et le majeur qui pointent vers le ciel veut dire que vous êtes invisible et silencieux. La seule manière d'utiliser ce symbole est en utilisant de la magie. Quand vous êtes invisibles, tout ce que vous touchez ou accrochez reste visible et peut être bruyant ce qui pourrait être suspect.</p>
	<p>En vol</p>	<p>Le poing fermé avec le bras tendu au-dessus de la tête veut dire que vous êtes en vol. Vous pouvez spécifier la hauteur à laquelle vous volez pour aider les autres à bien imaginer la scène. Vous ne pouvez pas monter ou descendre de plus de 3 mètres par seconde.</p>
	<p>Langue</p>	<p>Le poing fermé avec l'index qui pointe vers le ciel et le pouce à l'horizontale signifie que vous êtes en train de parler dans une langue qui n'est pas le commun. Si vous voyez quelqu'un qui parle en utilisant le symbole, demandez lui en quelle langue il parle avant de commencer à discuter avec lui.</p>

Bases du système

LES ALIGNEMENTS

Les alignements sont la caractérisation des choix moraux et éthiques des gens, des créatures et des sociétés. Il est possible pour un personnage de dévier de son alignement quelques fois mais il finit toujours par y revenir après avoir eu quelques remords. Certains pouvoirs visent directement les alignements en les détectant ou en affectant seulement ceux qui ont adopté tel ou tel extrémité de l'un des axes.

Chaque personnage doit choisir l'un des choix des deux axes. Voici les six choix d'alignements possibles suivit d'un cour stéréotype les représentants :

Loyal Bon :	Le Saint, Le Croisé	Loyal Mauvais :	Le Dictateur, Le Démoniaque
Neutre Bon :	Le Bienfaiteur, Le Conscientieux	Neutre Mauvais :	Le Malfaisant, L'Égoïste
Chaotique Bon :	Le Rebelle, Le Cynique	Chaotique Mauvais :	Le Destructeur, Le Diabolique

AXE ÉTHIQUE

Cet axe représente votre position face à la loi et au chaos. Il est plus normal qu'une créature intelligente soit neutre. Ce sont les créatures extra-planaires qui tendent plus vers un alignement ou un autre. Les anges ou les démons sont plus loyaux alors que les élémentaux ou les diables sont plus chaotiques. En général, les sociétés naines sont plus loyales alors que les sociétés elfiques sont plus chaotiques.

Loyal

Vous êtes honorable, fiable et incorruptible. Vous respectez l'autorité, les codes de conduite et les lois et vous croyez qu'ils sont l'unique façon d'atteindre vos idéaux. À l'inverse, vous avez aussi une certaine fermeture d'esprit, un instinct à suivre les traditions, une habitude à juger les autres et un manque d'adaptabilité. Vous croyez que la loyauté est la seule manière d'avoir une société solide et bien structurée et où les décisions sont toutes prises pour l'avancement collectif.

Neutre

Vous êtes le citoyen ordinaire de n'importe quelle société. Vous ne tendez ni vers la loi, ni vers le chaos. Vous avez un respect naturel pour l'autorité mais vous n'avez pas plus envie de suivre les ordres que de vous rebeller contre eux. Vous êtes honnête mais vous avez déjà menti pour vous sortir du pétrin ou pour éviter de blesser quelqu'un. Vous suivez les traditions par désir plutôt que par obligation.

Chaotique

Vous êtes indépendant, vif, audacieux et libre. Vous ne respectez ni les lois, ni les autorités et vous ne suivez que le code de conduite que vous vous êtes vous-même créé. Ceux des autres ne vous intéressent pas. À l'inverse, vous êtes aussi insouciant, téméraire, irréfléchi et irresponsable. Vous avez une tendance à agir avec l'impulsion du moment. Vous croyez que la liberté d'action qu'amène le chaos permet la création de choses que trop de restrictions rendraient normalement impossibles.

AXE MORAL

Cet axe représente votre position face au bien et au mal. Il est plus normal qu'une créature intelligente soit bonne. Les animaux, parce qu'ils fonctionnent beaucoup avec leur instinct et qu'ils n'ont pas l'intelligence nécessaire à prendre des décisions morales ne sont ni bons, ni mauvais.

Bon

Vous êtes le protecteur d'idéaux tels que le respect, le devoir et l'altruisme. Vous avez de la sympathie pour ceux qui sont moins chanceux que vous et êtes parfois prêt à certains sacrifices pour aider ceux qui le méritent. Vous n'enlevez jamais la vie à un ennemi à moins d'avoir la conviction que c'est la seule solution pour votre bien et celui de votre communauté.

Mauvais

Vous êtes prêt à blesser, opprimer et tuer les autres si la situation se présente. Vous avez peu de compassion pour les créatures plus faibles et vous vous débarrassez parfois d'elles quand la preuve de votre implication peut être effacée. Si vous êtes religieux, vous êtes prêt à tuer ou à chasser les infidèles au nom de votre patron.

LES TRAITS PHYSIOLOGIQUES

Chaque créature est représentée par 5 traits qui la caractérise : la *constitution*, l'*intelligence*, le *spiritisme*, la *vigueur* et la *volonté*. Chaque *trait* peut aller de 0 à 10 où 0 est un manque complet en ce domaine et où 10 montre une ultime perfection.

CON - Constitution

La constitution représente la forme physique et l'endurance du personnage. Pour chaque point de constitution qu'il a, le personnage gagne trois points de vie supplémentaire (+3 PV).

INT - Intelligence

L'intelligence représente la rapidité et la capacité de raisonner du personnage. Pour chaque point d'intelligence qu'il a, la force des sorts que le personnage lance augmente de un. L'intelligence augmente aussi la durée des sortilèges lancés par le personnage.

SPI - Spiritisme

Le spiritisme représente la capacité qu'à le personnage à se connecter au tissu magique et à y puiser de l'énergie. Pour chaque point de spiritisme qu'il a, le personnage gagne trois points de magie supplémentaires (+3 PM).

VIG - Vigueur

La vigueur représente la résistance physique aux différents obstacles que le personnage peut rencontrer. Pour chaque point de vigueur qu'il a, la sauvegarde vigueur du personnage augmente de un.

VOL - Volonté

La volonté représente la force de caractère et l'intuition du personnage. Pour chaque point de volonté qu'il a, la sauvegarde volonté du personnage augmente de un.

Épreuves physiques

Dans l'éventualité où deux personnages en venaient à devoir se mesurer physiquement – p. ex. : bras de fer, retenir une porte, souk à la corde, etc. - les deux joueurs doivent comparer leurs traits de Vigueur. Celui qui a le score le plus haut l'emporte. Si les deux scores sont égaux et que l'un des deux personnages est en position défensive, la situation reste identique à ce qu'elle était avant l'épreuve. Sinon, les deux joueurs peuvent prendre la décision avec un rapide jeu de roche-papier-ciseaux. Malgré tout, ce n'est pas possible d'entamer une épreuve physique en combat ou avec quelqu'un qui l'est.

LA VIE ET LA MORT

LES POINTS DE VIE

Les points de vie (PV) sont une représentation grossière du nombre de coups qu'un personnage peut endurer. Un personnage ayant plus de points de vie est considéré être capable de mieux encaisser et survivre à plus de blessures qu'un autre qui en a moins. Chaque personnage commence avec **quinze points de vie (15 PV)** et en trois autres de plus pour chaque point de *constitution* que sa race lui donne ou qu'il se procure.

Les points de dégât

Chaque fois que le joueur reçoit un coup, il doit écouter le chiffre que son adversaire dit qui représente le nombre de points de dégât reçus. Ce nombre doit être soustrait du nombre de points de vie (PV) restants du personnage. Plus ce nombre baisse et s'approche zéro, plus le personnage devient faible et que la mort est proche. Cette faiblesse doit être simulée par le joueur.

La coma

Lorsque le nombre de points de vie (PV) du personnage atteint zéro ou moins, il sombre dans le coma. Dans cet état, il glisse tranquillement vers la mort et il ne peut plus parler, bouger ou agir de quelque manière. Il revient à la vie, avec un point de vie (PV), dès qu'il reçoit des soins par la connaissance avancée *Réanimation* ou quand certains pouvoirs magiques sont utilisés sur lui. S'il reste dans le coma pendant plus de 15 minutes avant que quelqu'un ne vienne le prendre en charge (en commençant une *Réanimation* par exemple), le personnage meurt.

La mort

Une fois mort, il n'y a plus grand chose que le personnage puisse faire. Il ne peut plus être ramené via les moyens conventionnels et seuls certains pouvoirs bien spécifiques peuvent l'aider. Il peut rester à attendre qu'un bon samaritain ou qu'un de ses amis trouve un moyen de le ramener à la vie ou il peut décider de perdre une vie et de recommencer à jouer.

Lorsqu'il perd sa vie, le personnage oubliera tout ce qui a trait à sa mort : ses assaillants, la manière de mourir, ce qui s'est dit, tout. Pour éviter les morts répétées inutiles, le personnage peut éviter, de manière instinctive, ce qui a provoqué sa précédente mort même s'il aurait normalement eu tendance à y retourner.

Il est impossible d'achever un personnage. Si vous l'avez tué et qu'il lui reste des vies, il reviendra. Il n'y a rien que vous ne puissiez changer à cela. Nous vous demandons quand même de faire preuve de maturité et de ne pas gâcher la partie d'un joueur en lui enlevant toutes ses vies pour la même raison. Une mort sera généralement suffisante pour faire passer votre message. Si ce n'est pas le cas, une de plus devrait faire l'affaire. S'il advenait que ce ne soit pas encore assez, parlez-en avec un animateur.

Les vies

Chaque personnage a droit à cinq vies. Cinq chances de changer le monde où d'y laisser sa marque. Il n'y a pas de manière d'en acquérir d'autres et une fois qu'elles sont épuisées, la mort devient définitive. S'il vous reste des vies, un Dieu aura décidé de vous redonner une chance et vous revenez à la vie avec tout l'équipement que vous aviez avant de perdre votre vie - si on vous a dépouillé avant, ce qui a été pris est perdu.

Lorsque vous avez passé 15 minutes en coma et que vous avez décidé que c'en était assez et que vous étiez prêt à perdre une vie, vous vous mettez hors-jeu (voir les symboles) et vous choisissez un endroit sûr où réapparaître. En réapparaissant, vous régénérez tous les points de vie (PV) et les points de magie (PM) que vous aviez perdu. Dès que vous passez par l'endroit désigné en début de partie (l'auberge ou la cabane d'animation), vous devez annoncer que vous avez perdu une vie et un animateur vous prendra en charge.

Exemple concret – Points de vie

Après avoir frappé une licorne de son épée courte, Edgar le Normand se surprend qu'elle ne soit pas morte. Elle profite de ce répit pour reculer et charger lui causant sept points de dégâts (-7). Il calcule rapidement ses points de vie (PV) restants et, comme il ne lui en restait que cinq, il est maintenant sous zéro (5 - 7 = -2). Rapidement, Edgar se couche au sol pour bien montrer qu'il n'a plus de points de vie (PV).

Edgar passe son 15 minutes de coma à attendre pendant que la licorne – ou l'animateur qui la joue – broute tranquillement. Étant un personnage mauvais qui ne s'était fait aucun ami, personne ne vient l'aider. Un guérisseur passe près de lui mais préfère s'occuper de l'animal.

Comme il est maintenant mort et que visiblement personne ne va l'aider, le joueur d'Edgar décide qu'il est prêt à perdre une vie. C'est la première fois que son personnage meurt alors il peut s'en permettre. Quatre autres morts comme celle-ci et Edgar le Normand sera définitivement mort.

LES POINTS DE MAGIE

Les points de magie (PM) représentent la quantité d'énergie magique d'un personnage. Cette énergie est utilisée pour lancer des sorts ou utiliser certains pouvoirs spéciaux. Chaque fois que vous utilisez un pouvoir ayant un coût en points de magie, vous le soustrayez du nombre qu'il vous en restait.

Un personnage ayant utilisé tout ses points de magie (PM) se sent extrêmement fatigué et n'est plus en mesure de réfléchir correctement. Il n'existe que trois moyens pour regagner de l'énergie magique. Vous pouvez utiliser la compétence *Méditation*, vous pouvez en emprunter avec la connaissance avancée *Transfert d'énergie* ou vous pouvez attendre pour la *Régénération naturelle*.

LA CLASSE D'ARMURE

La classe d'armure (CA) est la représentation de la protection qu'un personnage a contre les coups physiques qu'il reçoit. Elle peut venir de plusieurs sources mais elle vient le plus souvent de l'armure que porte le personnage. Elle est soustraite aux dégâts de chaque coup que le personnage reçoit jusqu'à un minimum de un point de dégât.

Si vous recevez des points de dégât de type *critique*, vous ne calculez pas votre classe d'armure (CA) et vous les soustrayez directement de vos points de vie.

Exemple concret – Classe d'armure

Ricardo le véloce, après avoir frappé un ogre de sa rapière reçoit un coup de trique du goblinoïde qui lui cause 10 points de dégât. Même s'il est véloce, Ricardo porte une armure de cuir complète véritable. En regardant dans la table des armures, on voit qu'une armure de cuir complète donne un boni de deux à la classe d'armure (+2 CA) et que puisqu'elle est véritable, il gagne un autre un de boni (+1 CA) pour un total de trois à sa classe d'armure. Il réduit donc les dégâts de chaque coups reçus de trois : à chaque coup de l'ogre qui le touchera, il soustraira 7 à ses points de vie (PV).

LA FORCE [MAGIQUE/D'UNE COMPÉTENCE/ETC.]

La force d'un sortilège, d'une capacité ou tout autre pouvoir représente le degré de compétence que vous avez en pratiquant cette action. Elle s'oppose toujours soit à une sauvegarde ou à une compétence et doit être plus haute que celles-ci pour passer. Si elle est égale, la cible sauvegarde.

La force des sortilèges dépend du niveau d'*Intelligence* du personnage, celle d'une capacité vient souvent du nombre de sélections (lisez bien les compétences pour le savoir) et l'*alerte* est toujours considérée comme une sauvegarde plutôt que comme une force. Elle n'a qu'à être égale à la compétence visée (camouflage, déguisement, etc.) pour voir au-travers.

LES SAUVEGARDES

La plupart des pouvoirs, compétences et sortilèges donnent droit au personnage ciblé à une sauvegarde. Ceux-ci auront une force qui devra être supérieure à la sauvegarde ciblée pour que la cible soit pleinement affectée par l'attaque. Il y a deux types de sauvegardes :

- La *vigueur* pour les attaques qui affectent le métabolisme comme le poison ou les maladies.
- La *volonté* pour les attaques qui affectent le mental ou qui ciblent l'esprit comme les contrôles ou le sommeil.

En général, les dégâts causés par un pouvoir auxquels un personnage sauvegarde sont réduits de moitié. Les effets, eux, sont souvent complètement annulés. Ce n'est pas à vous de connaître les pouvoirs utilisés par l'attaquant mais à lui de vous dire ce que vous avez besoin de savoir.

Exemple récapitulatif

Dans un exemple précédent, Evans McMacalister recevait le sort suivant : « Touché de la liche. Tu reçois 15 points de dégât, force 4 vigueur pour moitié. Si tu ne sauvegardes pas, tu es paralysé pour la prochaine minute où jusqu'à se que tu reçoives un point de dégât. Sinon, tu reçois la moitié des dégâts – soit sept – et tu n'es pas paralysé. » Nous savons maintenant mieux quoi faire avec tout ce charabia.

Evans McMacalister a, au moment où ce pouvoir est lancé, 10 points de vie et 4 de sauvegarde vigueur. La première chose qu'il doit savoir c'est s'il résiste (sauvegarde) ou pas au pouvoir. Comme il a autant ou plus de sauvegarde vigueur que la force du pouvoir, il sauvegarde et il ne reçoit que 7 points de dégât qu'il soustrait à ses points de vie. Il avait 10 points de vie avant le sort et en soustrait 7 ce qui lui en laisse 3.

S'il avait eu 3 ou moins de sauvegarde vigueur, il aurait perdu 15 points de vie et aurait été paralysé pendant une minute. De plus, comme il serait descendu en-dessous de 0 points de vie, il aurait sombré dans le coma. Même s'il avait porté une armure, sa classe d'armure ne se serait pas appliquée puisqu'il s'agit d'un pouvoir spécial et non d'une attaque physique normale.

Comme il s'agit d'un pouvoir unique de la liche, ce pouvoir n'a probablement pas coûté de points de magie à lancer mais s'il avait s'agit d'un sortilège, la liche aurait dû soustraire le nombre de points de magie nécessaire aux sorts de ce niveau de son total restant.

LES TYPES D'ATTAQUE

Quand vous attaquez quelqu'un, quand vous jugez que vous allez le toucher avec votre arme, vous lui dites le nombre de dégâts que vous faites assez fort pour qu'il l'entende et il se chargera de calculer ses points de vie lui-même (voir les points de dégât plus haut). Il se peut que vous ayez à faire ou que vous receviez certains types de dégâts spéciaux. Si c'est le cas, la personne qui attaque dit le type de dégâts qu'il s'agit après ses dégâts.

Normaux

Ce sont les dégâts de base, ils n'ont rien de particulier et ne sont pas nommés. Certains pourraient être tentés d'ajouter d'attaque à la fin de leurs dégâts (contondant, tranchant, perçant, etc.) mais ce n'est pas nécessaire.

Or ou argent

Ce sont les dégâts fait par une arme faite en or ou en argent et inflige plus de dégâts à certaines créatures.

Magique

Certaines compétences et certains pouvoirs rendront vos dégâts de type magique. Ce type de dégâts est très utile contre les créatures puissante puisqu'il affecte automatiquement même celles qui sont immunisées ou résistantes à certains types bien précis..

Élémentaire

Comme pour les armes magiques, il existe des moyens d'enchanter les armes pour qu'elles fassent des dégâts de feu, de glace, d'énergie ou d'électricité. Certaines créatures sont plus faibles ou plus résistantes à ces types de dégât.

Blanc

Ces coups viennent des armes forgées en adamantium ou bénies par les Dieux du bien et certaines créatures surnaturelles mauvaises y sont plus faibles.

Noir

Ces coups viennent des armes forgées en vorpalium ou bénies par les Dieux du mal et certaines créatures surnaturelles bonnes y sont plus faibles.

Critique

Les coups critiques passent directement au travers de la classe d'armure (CA) de l'adversaire mais ne peuvent être utilisés que dans des situations très précises – souvent lors de l'utilisation d'une compétence. Si l'attaque est bloquée ou qu'elle rate carrément, elle ne doit pas être comptée. Ce type de dégâts peut être jumelé avec n'importe quel des autres.

LES TYPES D'ARME

Armes à feu

Pour pouvoir utiliser ces armes, il faut s'être procuré des balles et les avoir chargées. Peu importe l'arme, le temps de chargement est toujours de 30 secondes. Chaque arme ne peut contenir plus d'une balle chargée à la fois. Tant que la cible est visible et qu'elle est dans la limite de portée de l'arme, elle est touchée automatiquement. Sinon, la balle ne la touche pas.

- Les armes à feu courtes comme les *pistolets* ont une portée maximale de 15 pieds et causent, à la base, 2 points de dégâts.
- Les armes à feu longues comme les *arquebuses* ont une portée maximale de 30 pieds et causent, à la base, 4 points de dégâts.

Quand une technique demande une arme de jet, une arme à feu peut aussi être utilisée.

Armes à projectiles

Les armes à projectiles regroupent les arcs, les arbalètes et les sarbacanes. Elles doivent, au maximum, faire un maximum de 20 livres de pression pour pouvoir être utilisées. Les projectiles devront aussi être approuvés par l'animation et les pointes de flèches doivent être au moins aussi grosses qu'un œil. Un arc ou une arbalète cause, à la base, 4 points de dégâts, et 2 pour une sarbacane.

Armes bâtarde

Ces armes peuvent être maniées à une ou deux mains. L'arme devra mesurer entre 111 et 150 centimètres et causera, à la base, 3 points de dégâts lorsqu'elles sont maniées à une main et 4 points de dégâts à deux mains.

Armes courtes

Ces armes doivent être utilisées à une main et permettent d'utiliser la capacité *Attaque sournoise*. L'arme devra mesurer entre 51 et 80 centimètres et causera, à la base, 3 points de dégâts.

Armes de lancé

Ces armes doivent être lancées et être approuvés par l'animation avant d'être utilisés en-jeu. Elles peuvent être utilisées au corps-à-corps et causent autant de dégâts que si elles avaient été lancées mais il est impossible d'utiliser des techniques autres que *Tir de précision* et ce, seulement lorsqu'elles sont lancées.

Armes à deux mains

Ces armes doivent être utilisées à deux mains. L'arme devra mesurer entre 111 et 181 centimètres et causera, à la base, 4 points de dégâts.

Armes longues

Ces armes doivent être utilisés à une main. L'arme devra mesurer entre 81 et 110 centimètres et causera, à la base, 3 points de dégâts.

Armes petites

Ces armes doivent être utilisées à une main et permettent d'utiliser la capacité *Attaque sournoise* et la connaissance *Assassinat*. L'arme devra mesurer 50 centimètres et moins et causera, à la base, 2 points de dégâts.

LES MÉTAUX COMMUNS

Plusieurs objets de tous les jours sont fait de métal. L'attirail de l'aventurier en est particulièrement bourré. Qu'il s'agisse d'une arme, d'une armure ou d'un bouclier, on trouve toujours un peu de métal. Il existe trois métaux communs qu'on utilise plus que les autres.

Le fer

Le plus ordinaire des métaux, il sert à forger des armes, des boucliers et des armures et est utilisé pour fabriquer toutes sortes d'outils utiles à la vie de tous les jours.

Avantage : Aucun.

L'argent

Le plus fréquent des métaux précieux, l'argent est reconnu pour son efficacité pour la chasse aux lycanthropes. À cause de sa mollesse et de son prix, il est rare qu'on l'utilise pour autre chose que des armes très spécialisées ou des bijoux.

Avantage : Les armes faites d'argent font des dégâts de type *Argent*.

L'or

Beaucoup mieux aimé que l'argent et beaucoup plus rare, l'or est reconnu pour être l'une des seules matière à toucher autant le monde des esprits que le nôtre. Comme pour l'argent, il est rare de voir des boucliers ou des armures en or.

Avantage : Les armes faites d'or font des dégâts de type *Or*.

LES MÉTAUX SPÉCIAUX

Il existe quatre métaux spéciaux ou magiques qui étaient ou qui sont encore trouvés dans les mines des Terres du Centre. Certains n'ont plus de gisements connus depuis des années et sont rendus légendaires.

L'adamantium

Ce métal est l'un des deux métaux alignés et il est imprégné d'énergie bonne. Il est extrêmement rare et les défenseurs du Bien l'utilisent souvent pour détruire le Mal.

Avantage : Les armes faites en adamantium font des dégâts de type *Blanc*.

Le vorpalium

L'autre métal aligné, le vorpalium est imprégné d'énergie mauvaise. Il est aussi rare que l'adamantium et les créatures du Mal l'utilisent souvent contre le Bien.

Avantage : Les armes faites en vorpalium font des dégâts de type *Noir*.

Le solcium

Métal passé dans la légende, le solcium est encore aujourd'hui un mystère pour les mages et les chercheurs. Ce métal est résistant à la magie et est absolument impossible à enchanter. Il fut un temps très utilisé par les armées qui en faisait des armures et il est maintenant pratiquement impossible de trouver des lingots ou des objets de ce métal.

Le mithril

Métal qui, comme le solcium, est passé dans la légende, le mithril était la matière préférée des elfes. Sa grande capacité à emmagasiner l'énergie magique le rendait idéal pour la confection de n'importe quel objet magique. Certains croient que les elfes en auraient encore mais ils démentent souvent cette rumeur.

RÉGÉNÉRATION NATURELLE

Chaque fois que vous dormez pour la nuit ou que vous vous reposez pendant au-moins 6 heures d'affilé sans faire quoique ce soit d'autre que de rester assis sans rien faire, vous regagnez votre maximum de points de vie (PV) et de magie (PM). À moins que ce soit pour aller dormir, si vous sortez du terrain, vous n'êtes pas considérés comme étant en train de vous reposer.

Cette régénération ne change rien aux effets qui vous affectent. Si vous êtes empoisonné ou maudit ou qu'il vous manque un membre, à la fin de votre régénération tout restera comme avant.

LA FOUILLE

Un personnage peut se faire fouiller s'il est mort, comateux, inconscient ou consentent. Il faut 10 secondes pour fouiller une partie du corps. Il y a neuf parties pouvant être fouillées : la tête, le torse et le cou, le bras gauche, le bras droit, la ceinture, la jambe gauche, la jambe droite, le pied gauche et le pied droit. Il faut se concentrer sur sa fouille et pointer l'endroit fouillé avec au moins une main alors il n'est pas possible de faire le guet ou quoique ce soit d'autre en même temps.

Le temps que prend la personne pour vous donner ce que vous lui prenez fait partie du temps de la fouille et aucun arrêt de jeu ne peut être demandé pour cela. De plus, à moins que vous ne preniez réellement vos précautions, il n'y a aucun moyen de cacher que vous fouillez quelqu'un ou ce que vous lui prenez.

La connaissance avancée *poche secrète* permet au joueur de cacher un objet sur lui qui est introuvable sans avoir une *alerte* suffisante le rendant plus dur à trouver même lors d'une fouille.

Note : Si vous prenez un objet à un joueur sans qu'il ne s'en rende compte, avertissez au moins un animateur pour éviter qu'il ne croit qu'il l'a perdu ou que quelqu'un le lui a réellement volé.

Exceptions

Il n'est pas possible de prendre les objets personnels d'un joueur. Seul les éléments en-jeu peuvent être pris. Si un joueur ne veut pas vous laisser partir avec son arme, il en a le droit mais vous devez aller voir un animateur ensemble pour qu'une carte ou un substitut représentant l'arme en question vous soit remis.

Une fouille normale ne peut pas non plus permettre de voler une armure. Il faut fouiller toutes les parties du corps (total de 90 secondes) avant de pouvoir prendre l'armure. Si le joueur ne veut pas vous laisser partir avec son armure, les mêmes règles que pour les armes s'appliquent.

Bâtir son personnage

LA CRÉATION DU PERSONNAGE

Créer un nouveau personnage n'est pas très compliqué et ne demande au joueur que de prendre quelques décisions. Il suffit de suivre les étapes suivantes et le personnage prendra rapidement forme :

La race

Le joueur doit choisir l'une des sept *rac*es disponibles ayant chacune ses bons et ses mauvais côté : certaines sont plus aptes dans certains domaines alors que d'autres le sont moins.

Les statistiques de départ

Chaque race donne au personnage au moins un bonus à 2 *traits physiologiques* différents, une *langue*, une *technique de forge* et 3 *capacités raciales* uniques à la race. Le joueur doit les noter sur la fiche du personnage.

Le maniement d'arme

Chaque personnage a droit, dès sa création, à un *maniement d'arme* gratuit. Ils sont divisés en 6 familles et donnent chacun accès à plusieurs types d'arme différents.

Le gain d'expérience

Afin de le rendre unique face aux autres membres de sa race, le personnage gagne **175 points d'expérience (PX)** qu'il peut utiliser comme bon lui semble. Pour plus d'informations, voir la section *L'évolution du personnage* ci-après.

Finalisation du personnage

Certaines capacités raciales donnent accès au personnage à certaines *compétences* et/ou *connaissances*. C'est à cette étape-ci qu'il les acquiert.

Équipement de départ

Le joueur a 200 florins d'argent avec lesquels il peut acheter tout l'équipement présent dans la section *Équipements* pour son personnage. **Les éléments de la section *Autres identifiés comme étant rares* coûtent deux fois plus cher que le prix affiché dans la liste.**

Une fois que c'est fait, il garde la moitié du budget restant en florins d'argent.

Récapitulation de la création d'un personnage

Les étapes pour la création d'un personnage sont donc les suivantes :

- I. Choisir la race du personnage ;
- II. Noter les statistiques de départ du personnage ;
- III. Choisir un maniement de départ ;
- IV. Utiliser les **175 points d'expérience** et ;
- V. Faire les choix restants
- VI. Acheter son équipement.

L'ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

Points d'expériences

Un joueur peut faire évoluer son personnage en obtenant de nouvelles *connaissances* ou *compétences* ou encore en augmentant ses *traits physiologiques*. Les coûts pour ces différentes options vont comme suit :

- Ouvrir une nouvelle *voie* : 20 points d'expérience ;
- Obtenir une nouvelle *connaissance de base* ou *avancée* : 10 points d'expérience ;
- Obtenir une nouvelle *compétence* : 5 points d'expérience ;
- Augmenter une *compétence* : 5 points d'expérience par niveau de la sélection à acquérir, maximum 25 points d'expérience. Il n'est pas possible d'augmenter une compétence au-delà de 10.
- Augmenter un *trait physiologique* : 5 points d'expérience par trait à acquérir, maximum 25 points d'expérience. Il n'est pas possible d'augmenter une statistique au-delà de 10.

Si sa race lui a donné un *trait physiologique* au-dessus de zéro, le coût pour augmenter ce dernier ne change pas. Par exemple, si un *humain* veut faire passer sa *constitution* de 1 à 2, le coût en points d'expérience est de 10.

À chaque partie, le joueur gagne 10 points d'expérience par jour auquel il participe qu'il recevra dans les jours suivants la partie afin de lui permettre de faire évoluer son personnage pour les prochaines.

Enseignement

Pour apprendre une nouvelle *connaissance* ou une nouvelle *compétence*, il n'est pas nécessaire de passer par un enseignement. Le personnage l'apprendra automatiquement dès que les points d'expérience nécessaires auront été utilisés.

Toutefois, nous encourageons la simulation de l'évolution du personnage par de courtes séances de rôle-play. Pour des *connaissances* qui n'existent pas dans les manuels comme la biologie ou les mathématiques, un personnage peut décider de se les faire apprendre par un autre plus savant ou d'apprendre par lui-même pour lui ajouter de la profondeur.

Équipements

Voici une liste non-exhaustive de tous les équipements pouvant être trouvés et faits au sein du jeu. Nous vous fournissons aussi une valeur de base pour chaque objet (ou pour le paquet quand nécessaire) afin de vous permettre de vous faire une idée sur les prix que chaque chose peut avoir.

Notez bien que certains descriptions demandent des métaux comme ressources. Comme il existe plusieurs types de métaux différents et que vous pouvez normalement tous les utilisés pour arriver à différents effets (voyez la section des métaux pour plus d'information là-dessus), le prix des objets peut changer.

Lorsque vous voyez un petit plus (+) à côté du prix d'un objet, il s'agit du prix s'il est fait en fer et vous devez vous attendre à payer plus cher si vous le voulez en argent, en or ou dans l'un des métaux spéciaux.

Pour plus d'information sur l'équipement de départ, veuillez consulter la section sur comment bâtir son personnage.

LES ARMES

Il a existé plusieurs types d'armes à travers les années et dans chaque région du monde avec toutes des noms différents. Par soucis de simplicité, nous avons décidé de les séparées en catégories.

Nom	Description			Création	
	Dégâts	Type-Taille	Valeur de base	Temps	Ressources
Arme d'hast	4	L-D	100+ florins d'argent	2 heure	4 bois et 2 métaux
Arbalète	4	J-D	100 florins d'argent	2 heure	4 bois et 2 corde
Arbalète de poing	2	J-P	50+ florins d'argent	1 heure	2 bois et 1 corde
Arc	4	J-D	100 florins d'argent	2 heure	3 bois et 3 corde
Arquebuse	5	F-D	140+ florins d'argent	4 heures	2 bois et 4 métaux
Balle – Armes à feu (x3) ^P	-	-	20+ florins d'argent	½ heure	1 métal
Bâton	4	M-D	100 florins d'argent	2 heure	6 bois
Dague	2	E-P	30+ florins d'argent	½ heure	1 cuir et 1 métal
Dague de jet ^L	2	J-P	30+ florins d'argent	½ heure	1 cuir et 1 métal
Dard – Sarbacane (x3) ^P	-	-	20 florins d'argent	½ heure	1 bois
Épée à deux mains	4	E-D	100+ florins d'argent	2 heure	2 cuirs et 4 métaux
Épée bâtarde	3 ou 4	E-B	80+ florins d'argent	1½ heure	2 cuirs et 3 métaux
Épée courte	3	E-C	50+ florins d'argent	1 heure	1 cuir et 2 métaux
Épée longue	3	E-L	60+ florins d'argent	1 heure	1 cuir et 3 métaux
Épieu	3 ou 4	L-B	80 florins d'argent	1½ heure	5 bois
Flèche – Arc (x3) ^P	-	-	20 florins d'argent	½ heure	1 bois
Hache à deux mains	4	H-D	100+ florins d'argent	2 heure	2 bois et 4 métaux
Hache bâtarde	3 ou 4	H-B	80+ florins d'argent	1½ heure	2 bois et 3 métaux
Hache de combat	3	H-L	60+ florins d'argent	1 heure	2 bois et 2 métaux
Hache de jet ^L	2	J-P	30+ florins d'argent	½ heure	1 bois et 1 métal
Hachette	3	H-C	50+ florins d'argent	1 heure	2 bois et 1 métal
Javelot ^L	3	J-L	60 florins d'argent	1 heure	4 bois
Lance	4	L-D	100+ florins d'argent	2 heure	5 bois et 1 métal
Maillet	3	M-C	50+ florins d'argent	1 heure	2 bois et 1 métal
Marteau à deux mains	4	M-D	100+ florins d'argent	2 heure	3 bois et 3 métaux
Marteau de jet ^L	2	J-P	30+ florins d'argent	½ heure	1 bois et 1 métal
Masse d'arme	3 ou 4	M-B	80+ florins d'argent	1½ heure	3 bois et 2 métaux
Pistolet	2	F-P	70+ florins d'argent	2 heure	1 bois et 2 métaux
Sarbacane	3	J-C	50 florins d'argent	1 heure	2 bois et 1 cuir
Trait – Arbalète (x3) ^P	-	-	20+ florins d'argent	½ heure	1 métal

Type

E = Épées
F = Armes à feu
H = Haches
J = Armes de jet
L = Lances
M = Masses

Taille

P = Arme petite (50 centimètres et moins)
C = Arme courte (Entre 51 et 80 centimètres)
L = Arme longue (Entre 81 et 110 centimètres)
B = Arme bâtarde (Entre 111 et 150 centimètres)
D = Arme 2 mains (Entre 111 et 181 centimètres)

Note

^L = Arme de lancer
^P = Projectile

LES ARMURES

Comme pour les armes, la liste des armures qui ont existé est très longue. Toujours en pensant à la simplicité, nous avons donc décidé de les séparer en quatre catégories :

Nom	Description		Création	
	Protection	Valeur de base	Temps	Ressources
Cuir partielle	+1 Classe d'Armure	60 florins d'argent	1 heure	4 cuirs
Cuir complète	+2 Classe d'Armure	120 florins d'argent	2 heures	8 cuirs
Métal partielle	+2 Classe d'Armure	100+ florins d'argent	2 heures	2 cuir et 4 métaux
Métal complète	+3 Classe d'Armure	200+ florins d'argent	4 heures	4 cuirs et 8 métaux

Vous n'avez pas besoin d'un pouvoir spécial pour porter une armure. Vous n'avez qu'à l'amener, vous la procurer en-jeu s'il y a lieu, et la porter pour bénéficier du boni à la classe d'armure (CA)

Armures complètes

Pour qu'une armure soit considérée comme étant complète, vous devez avoir la partie du torse et au moins deux morceaux entre le casque, les parties des bras et celles des jambes. Si votre armure est une vraie armure de combat ou une imitation suffisamment lourde et encombrante, vous bénéficierez d'un autre boni de un (+1) à votre classe d'armure.

LES BOUCLIERS

Ensuite, les boucliers sont les troisièmes morceaux d'équipement les plus fréquents dans l'inventaire d'un aventurier. Leur utilisation est très simple : si vous réussissez à bloquer un coup avec, vous n'êtes pas touchés. Les boucliers ne peuvent bloquer que les attaques de mêlées ou les armes de jet. Ils ne bloquent pas les sorts.

Description		Création	
Nom	Valeur de base	Temps	Ressources
Petit bouclier de bois	50 florins d'argent	1 heure	2 bois et 1 cuir
Grand bouclier de bois	100 florins d'argent	2 heures	4 bois et 2 cuir
Petit bouclier de métal	50+ florins d'argent	1 heures	2 métaux et 1 cuir
Grand bouclier de métal	100+ florins d'argent	2 heures	4 métaux et 2 cuir

Grands boucliers

Pour savoir de quelle taille est votre bouclier, vous n'avez qu'à imaginer un rectangle de 50 centimètres par 1 mètre. Si votre bouclier rentre dedans, vous avez un petit bouclier. Sinon, vous avez un grand bouclier.

LES INGRÉDIENTS ET LES RECETTES ALCHIMIQUES

Les recettes alchimiques sont les meilleurs amis des aventuriers qui n'utilisent pas la magie. Elles permettent divers effets qui ne demandent pas de points de magie ni d'études intensives de formules magiques. Il suffit de trouver un *alchimiste* qui connaît la recette et qui accède aux ingrédients nécessaires grâce à un *coureur des bois* ou un *mineur* pour pouvoir la lui acheter.

Lorsque vous voyez un petit plus (+) à côté du prix d'une recette, il s'agit du prix de base d'une recette de *force 1*. Une potion faite par un alchimiste plus expérimenté vous coûterait évidemment plus cher. Notez aussi que les ingrédients sont compris dans la valeur de base mais pas dans le temps de création.

Description		Création	
Nom	Valeur de base	Temps	Métier
Ail (x2)	10 florins d'argent	½ heure	Coureur des bois
Aubépine (x2)	10 florins d'argent	½ heure	Coureur des bois
Avoine (x2)	10 florins d'argent	½ heure	Mineur
Belladone	10 florins d'argent	½ heure	Coureur des bois
Cœur-de-dragon (x2)	10 florins d'argent	½ heure	Mineur
Crochet-du-diable (x2)	10 florins d'argent	½ heure	Mineur
Edelweiss	10 florins d'argent	½ heure	Coureur des bois
Lavande (x2)	10 florins d'argent	½ heure	Coureur des bois
Lotus noir	10 florins d'argent	½ heure	Coureur des bois
Mandragore	10 florins d'argent	½ heure	Mineur
Passiflore (x2)	10 florins d'argent	½ heure	Coureur des bois
Potion 1 ^{er} cercle	10+ florins d'argent	¼ heure	Alchimiste
Potion 1 ^{er} cercle améliorée	30+ florins d'argent	¼ heure	Alchimiste
Potion 2 ^e cercle	20+ florins d'argent	½ heure	Alchimiste
Potion 2 ^e cercle améliorée	50+ florins d'argent	½ heure	Alchimiste
Potion 3 ^e cercle	30+ florins d'argent	¾ heure	Alchimiste
Potion 3 ^e cercle améliorée	80+ florins d'argent	¾ heure	Alchimiste
Potion 4 ^e cercle	40+ florins d'argent	1 heure	Alchimiste
Potion 4 ^e cercle améliorée	120+ florins d'argent	1 heure	Alchimiste
Potion 5 ^e cercle	50+ florins d'argent	1 heure et ¼	Alchimiste
Potion 5 ^e cercle améliorée	170+ florins d'argent	1 heure et ¼	Alchimiste
Rose-d'acier	10 florins d'argent	½ heure	Mineur
Sauge (x2)	10 florins d'argent	½ heure	Coureur des bois
Valériane (x2)	10 florins d'argent	½ heure	Coureur des bois

LES AUTRES

Finalement, il existe une panoplie d'autres choses qui peuvent être créées par des artisans et qui peuvent être utiles aux aventuriers. Il suffit d'avoir le bon métier et les bonnes ressources et n'importe quoi peut être créé.

Description		Création	
Nom	Valeur de base	Temps	Métier
Adamantium ^{M R}	80 florins d'argent	4 heures	Mineur
Argent ^M	20 florins d'argent	1 heure	Mineur
Bois	10 florins d'argent	½ heure	Coureur des bois
Chandelles (x3)	10 florins d'argent	½ heure	Homme du peuple
Corde (10 m)	10 florins d'argent	½ heure	Homme du peuple
Cuir	10 florins d'argent	½ heure	Coureur des bois
Diamant ^{G R}	100 florins d'argent	5 heures	Mineur
Diamant noir ^{G R}	240 florins d'argent	12 heures	Mineur
Faucille de cueille ^O	30 florins d'argent	½ heure	Homme du peuple
Fer ^M	10 florins d'argent	½ heure	Mineur
Grattoir à tanner ^O	30 florins d'argent	½ heure	Homme du peuple
Hache à fendre ^O	30 florins d'argent	½ heure	Homme du peuple
Jade (x4) ^{G R}	20 florins d'argent	1 heure	Mineur
Kit de soins ^O	30 florins d'argent	½ heure	Homme du peuple
Laboratoire portable ^O	30 florins d'argent	½ heure	Homme du peuple
Marteau de forge ^O	30 florins d'argent	½ heure	Homme du peuple
Nourriture	10 florins d'argent	½ heure	Coureur des bois
Or ^{M R}	40 florins d'argent	2 heures	Mineur
Outils de joaillerie ^O	30 florins d'argent	½ heure	Homme du peuple
Parchemin	10 florins d'argent	½ heure	Homme du peuple

Pic de mine ^o	30 florins d'argent	½ heure	Homme du peuple
Pièce de vêtement	10 florins d'argent	½ heure	Homme du peuple
Pierre de nuit ^{G R}	500 florins d'argent	25 heures	Mineur
Quartz (x10) ^{G R}	10 florins d'argent	½ heure	Mineur
Saphir ^{G R}	20 florins d'argent	1 heures	Mineur
Symbole religieux	10 florins d'argent	½ heure	Homme du peuple
Vorpallium ^{M R}	80 florins d'argent	4 heures	Mineur

Légende

^G = Gemme

^M = Métal

^o = Outil

^R = Rare

CRÉATION D'ÉQUIPEMENT

Il existe plusieurs métiers qui permettent de fabriquer l'équipement nécessaire à n'importe quel aventurier. Il suffit que l'artisan ait accès aux bonnes ressources – certains n'ont besoin de rien – et qu'il prenne le temps nécessaire et il aura créé un nouveau morceau d'équipement.

Le forgeron, l'armurier et l'alchimiste doivent avoir accès à un four pendant tout le temps de création pour que leur travail porte fruit. Chaque four permet un certain nombre d'utilisateurs à la fois qui sera indiqué sur le four ou par l'animateur en charge.

Notez qu'il est impossible de mélanger des métaux lorsque vous créez un équipement. Si vous utilisez du fer, toutes les unités de métal utilisés doivent être de fer. Même chose pour l'argent, l'or, l'adamantium et le vorpallium.

OUTILS

Pour confectionner des outils, l'homme du peuple a besoin d'une unité de métal et d'une unité de bois. Il n'a pas besoin d'outils spécifiques pour les faire mais, comme pour le forgeron, il a besoin d'un four.

Un joueur peut se battre avec un outil s'il est aussi sécuritaire que le serait une arme du même type. Tous les outils font, à la base, 1 point de dégât et il n'est pas possible d'utiliser des techniques (*attaque en charge, coup assommant, expertise martiale, etc.*) avec les outils mais ils peuvent être améliorés avec des sorts. De plus, si l'outil fait partie d'une catégorie d'arme dans laquelle la race du personnage est experte au combat ou à la forge, sa capacité raciale augmente ses dégâts (p. ex. : Un nain avec une *hache à fendre*).

ÉQUIPEMENT MAÎTRE

Chaque race est experte dans la forge d'un type d'armes. Dans tous les cas, il s'agit d'armes maîtres. Leur confection ne demandent ni temps ni ressources de plus et font un point de dégât de plus que les autres armes du même type.

Lors de l'achat d'une arme maître, la valeur de base est augmentée de 20 florins d'argent par demi-heure du temps de création de l'objet. (p. ex.: La valeur de base d'une épée longue maître en fer est de 90 florins d'argent.)

ÉQUIPEMENT MAGIQUE

Durant les âges précédents, les équipements magiques étaient plutôt communs. Les recettes pour les créer étaient connues de tous les forgerons et chaque héros possédait un ou deux éléments magiques qui l'aidait lors de ses quêtes. C'était la principale manière pour les elfes de compétitionner avec la forge naine.

Au fur et à mesure que la paix s'instaurait sur les Terres, ces objets sont tombés dans la désuétude et dans l'oubli et plus personne ne les utilisaient. Seul quelques courageux parcouraient encore le monde à la recherche d'aventure et ils étaient les derniers à encore savoir se servir de cette magie. Il n'est donc plus possible d'acheter de l'équipement magique chez les marchands.

Les Races

	Humains	Elfes	Nains	Petits gens	Demi-elfes noirs	Demi-orcs	Lycans
Constitution	1	0	2	1	0	2	1
Intelligence	1	1	0	0	1	0	0
Spiritisme	0	2	0	1	1	0	1
Vigueur	1	0	1	2	0	2	1
Volonté	1	1	1	0	2	0	1

HUMAINS

Peuple très hétéroclite et varié, les humains présentent dans leurs rangs toutes sortes d'individus. Pouvant être de toutes les strates sociales et venant de toutes les régions, une fausse croyance voudrait qu'il n'existe aucune constance ou organisation parmi eux.

Les humains sont très fragile comparativement à plusieurs autres races. Cela est compensé par une faculté d'adaptation qui ne peut être égalée que par les orcs. C'est elle qui a fait que la race des humains s'est étendue sur tous le continent et même par-delà les mers pour en faire la race la plus peuplée connue.

Déguisement minimal obligatoire

- Aucun

Statistiques de départ

Constitution : 1

Intelligence : 1

Spiritisme : 0

Vigueur : 1

Volonté : 1

Points de vie : 18 (15+3)

Points de magie : 10

Langue de départ : Commun

Technique de forge : Arme à feu maître

Capacités raciales

- Adaptation : Donne au personnage un bonus de 1 dans le *trait physiologique* de son choix (*vigueur* ou *volonté*).
- Éducation : Donne au personnage une *connaissance* au choix.
- Spécialiste : Donne au personnage une nouvelle *compétence* à laquelle il a accès et pour laquelle il a les pré-requis au choix.

ELFES

Les elfes sont l'une des races vivant le plus vieux à travers tous les royaumes. Les légendes racontent qu'après un certain âge, ils se cachent de la vue des autres et ne gardent contact qu'avec quelques dirigeants importants afin de leurs apportés de sages conseils forgés à même leurs propres expériences. Les jeunes elfes sont généralement rieurs et enjoués mais, au fur et à mesure qu'ils prennent de l'âge, ils deviennent plus calculateurs et plus sages.

Les elfes sont reconnus pour être très près de la nature qu'ils respectent et au sein de laquelle ils forment leurs villes et villages. Parfois, un membre d'une autre race peut passer carrément au travers d'une cité elfique sans jamais s'en rendre compte. Malgré cela, il arrive souvent qu'un elfe ait s'établir dans une ville humaine. Ils y sont généralement sympathiques et ouverts d'esprit.

Déguisement minimal obligatoire

- Porter des oreilles pointues et ;
- N'avoir aucune barbe.

Statistiques de départ

Constitution : 0

Intelligence : 1

Spiritisme : 2

Vigueur : 0

Volonté : 1

Points de vie : 15

Points de magie : 16 (10+6)

Langue de départ : Elfisme et Commun

Technique de forge : Arc et arbalète maître

Capacités raciales

- Coureur des bois : Donne au personnage la connaissance *Métier : coureur des bois*.
- Expert archer : Augmente les dégâts que fait le personnage avec les arcs **et les arbalètes** qu'il manie de un.
- **Tireur d'élite : Augmente les dégâts que fait le personnage avec un tir de plus de 30 pieds avec une arme de jet de un.**

NAINS

Bière, travail, manger. Voici, dans l'ordre, les trois choses les plus importantes dans la vie d'un nain. Rien de mieux que de se lever tôt pour aller miner ou forger et revenir ensuite manger une bonne pièce de viande accompagnée d'un tonneau de bière avec une belle naine poilue sur les genoux. Voilà le paradis d'un nain.

Les nains sont de petites personnes, mesurant entre 3 et 5 pieds. Ils sont larges et robustes et ils portent une barbe longue, large, fournie et entretenue avec fierté. Ils aiment le combat presque autant que le travail et l'or. Ce ne sont pas des barbares pour autant. S'ils combattent, c'est surtout pour défendre leur territoire, leur honneur ou leurs amis. Ils sont très durs en affaire mais, dans l'intimité, ils sont généralement très joviaux et blagueurs.

Déguisement minimal obligatoire

- Porter une barbe.

Statistiques de départ

Constitution : 2

Intelligence : 0

Spiritisme : 0

Vigueur : 1

Volonté : 1

Points de vie : **21 (15+6)**

Points de magie : 10

Langue de départ : Nanisme et Commun

Technique de forge : Hache maître

Capacités raciales.

- Combat à l'aveugle : Donne au personnage la connaissance *combat à l'aveugle*.
- Expert hacheur : Augmente les dégâts que fait le personnage avec les *haches* qu'il manie de un
- Savoir-faire nanique : Donne au personnage un *métier* au choix.

PETITS GENS

Les petits gens ont souvent été pris pour de jeunes elfes ou un étrange mélange entre un elfe et un nain mais ils sont maintenant admis comme une race à part entière. Ils sont enjoués, amicaux et bienheureux. Sans dire qu'ils sont carrément niais, leur curiosité les pousse souvent dans des situations étranges et parfois dangereuses. Malgré leurs allures d'enfants, ils aiment fumer la pipe et plusieurs sont d'excellents conteurs.

Les petits gens sont extrêmement gloutons ; leur appétit est inversement proportionnel à leur taille. Ils aiment la bonne nourriture, les fêtes et la sieste. Une des coutumes à connaître lorsqu'on fréquente ces êtres sympathiques, c'est qu'ils ont l'habitude de prendre quatre repas et trois collations par jour. Quelques fois même, la collation de minuit s'y additionne.

Déguisement minimal obligatoire

- Mesurer moins de 6 pieds et ;
- Porter une queue-de-cheval sur le dessus de la tête ou une perruque de cheveux frisés.

Statistiques de départ

Constitution : 1

Intelligence : 0

Spiritisme : 1

Vigueur : 2

Volonté : 0

Points de vie : 18 (15+3)

Points de magie : 13 (10+3)

Langue de départ : Nanisme et Commun

Technique de forge : Arme de lancé maître

Capacités raciales

- Expert lanceur : Augmente les dégâts que fait le personnage avec les armes de lancer qu'il manie de un.
- Polyglotte : Donne au personnage une *langue* au choix.
- Quiétude : Donne au personnage une sélection dans la compétence *Méditation*.

DEMI-ELFES NOIRS

Les demi-elfes noirs sont généralement le fruit d'une attaque de nuit par des elfes noirs sur un village humain. Le demi-elfe noir, s'il n'est pas tué à la naissance, sera presque toujours chassé de la demeure maternelle dès qu'il saura s'occuper de lui-même. Il sera persécuté et rejeté et il n'obtiendra jamais le respect de personne, si ce n'est de leurs semblables.

Il est très rare de rencontrer des elfes noirs et encore plus rare d'y survivre. Ce sont des créatures maléfiques qui tuent pour leur plaisir ou celui de leurs grandes prêtresses. Leur progéniture bâtarde reçoit donc toute la haine qui leur serait normalement réservée.

Les demi-elfes noirs vivent à l'écart de la société. Quand ils en ont la chance, ils se tiennent ensemble pour pouvoir mieux se protéger et lutter contre la solitude. Ils ont la réputation d'être des tueurs et des voleurs et sont gardés à vue par les autorités dès qu'ils sont détectés.

Déguisement minimal obligatoire

- Avoir la peau noire ou ;
- Avoir les cheveux blancs et des oreilles pointues.

Statistiques de départ

Constitution : 0

Intelligence : 1

Spiritisme : 1

Vigueur : 0

Volonté : 2

Points de vie : 15

Points de magie : 13 (10+3)

Langue de départ : Illythiiri et Commun

Technique de forge : Épée maître

Capacités raciales

- Éducation: Donne au personnage une *connaissance* au choix
- Enfance sans lumière : Augmente les *dégâts* de jet et de mêlée du personnage de un la nuit.
- Expert des armes blanches : Augmente les dégâts que fait le personnage avec les armes de mêlée *petites et courtes* qu'il manie de un.

DEMI-ORCS

Par le passé, les orcs étaient une race comme les autres qui pouvait aller et venir comme elle le voulait. Il y a une centaine d'années, un édit royal changea tout cela et les orcs commencèrent à être traités comme n'importe quelle autre race monstrueuse. Certains décidèrent de continuer à vivre comme si de rien mais ils furent peu à peu chassés, emprisonnés ou tués. Vu leur ascendance à demi humaine, les demi-orcs furent laissés tranquilles même si pour certains ils restent quand même à demi monstres et ils sont à éviter.

Les demi-orcs sont plus larges, plus robustes et plus forts que les humains. Habituellement, leur peau est foncée et teintée d'un vert-forêt. Leur façon de vivre, quoiqu'un peu brutale, se rapproche beaucoup plus de l'humain que de l'orc. Le fait d'avoir grandi avec des humains les rend aussi moins stupides.

Déguisement minimal obligatoire

- Avoir la peau verte ou ;
- Mesurer plus de 6 pieds et porter des crocs inférieurs.

Statistiques de départ

Constitution : 2

Intelligence : 0

Spiritisme : 0

Vigueur : 2

Volonté : 0

Points de vie : **21 (15+6)**

Points de magie : 10

Langue de départ : Primal et Commun

Technique de forge : Masse maître

Capacités raciales

- Courage : Le personnage est immunisé aux effets de peur.
- Expert à deux mains : Augmente les dégâts de mêlée que fait le personnage avec les *armes à deux mains* qu'il manie de un.
- Expert massiste : Augmente les dégâts que fait le personnage avec les *masses* qu'il manie de un.

LYCANS

Les lycans font partie d'une race dérivée de la lycanthropie – une malédiction affectant anciennement les athées. Il s'agissait de défenseurs de la nature envoyés par Gaïa et la lune. Presque toutes les races animales sont représentées par la race lycanne mais les plus communs sont le loup, le tigre, l'ours et le rat. Les lycans vivent en clans et sont, pour la plupart, très territoriaux. À cause de la peur de la lycanthropie, ils sont souvent tués à vue. Les lycans sont considéré comme des monstres. Ils sont aussi craint que les orcs.

Anciennement, peu importe la race de la personne avec qui un lycan se reproduisait, l'enfant qui en résultait était aussi un lycan mais après plusieurs dizaines d'années à être chassés à vue, les lycans ont commencés à perdre leur capacité de métamorphose et leur lien avec la lune. Le dernier des lycans originaux est éteint depuis maintenant une centaine d'années.

Les nouveaux lycans sont à la croisée entre leurs ancêtres et les humains. Ils ont la même apparence générale que celle des humains en plus de quelques traits animaux. Ils sont aussi souvent plus brutaux et primitifs qu'eux. Ils donnent rarement leur confiance à quelqu'un en-dehors de leur race à cause de ceux qui les maltraitent ou qui les attaquent à vue. Quand une pleine lune approche, ils sont traités avec attention de peur qu'ils ne se transforment en monstres.

Déguisement minimal obligatoire

- Porter un masque ou ;
- Avoir un maquillage convainquant ou ;
- Porter un costume convainquant.

Statistiques de départ

Constitution : 1
Intelligence : 0
Spiritisme : 1
Vigueur : 1
Volonté : 1

Points de vie : 18 (15+3)
Points de magie : 13 (10+3)

Langue de départ : Primal et Commun
Technique de forge : Lance maître

Capacités raciales

- Ambidextre : Donne au personnage la connaissance *Ambidextre*.
- Régénération surnaturelle : Le personnage regagne un point de vie par point de *Constitution* par 10 minutes de repos complet.
- Résistance lycane : Le personnage a une classe d'armure augmentée de un (+1 CA) lorsqu'il reçoit une attaque qui n'est pas de type *argent* ou *critique*. Toutes les attaques de type *argent* sont critiques contre le personnage.

Les Connaissances

Les connaissances sont des pouvoirs, des capacités ou des notions que le personnage peut apprendre. Toutes les connaissances, quelles qu'elles soient, coûtent 10 points d'expérience (PX) pour être apprises.

Contrairement aux compétences, les connaissances ne peuvent être augmentées par des sélections. Elles restent ce qu'elles sont de leur acquisition jusqu'à la mort du personnage. Certaines connaissances de base peuvent quand même être améliorées par des connaissances avancées.

CONNAISSANCES DE BASE

Les connaissances de base sont accessibles à tous et elles ne demandent aucuns pré-requis pour être apprises.

Ambidextrie

Le personnage sait combattre avec une arme dans chaque main. Il peut utiliser une combinaison de deux *armes courtes*. Il doit absolument savoir manier les armes qu'il utilise.

Combat à l'aveugle

Le personnage sait combattre efficacement même lorsqu'il ne voit pas. Ses dégâts et sa classe d'armure ne diminuent pas si il est aveuglé. Il ne peut quand même pas courir ou lancer des sorts qui ont une portée autre que soi ou touché.

Grâce divine

Le personnage peut apprendre de nouveaux sortilèges des sphères de la *Voie cléricale* qu'il connaît et les ajouter à son livre de sorts. Ces sorts exotiques doivent être trouvés et étudiés en jeu et ne se retrouvent pas dans la liste des sorts communs.

Lancement musical

Le personnage sait lancer les sorts qu'il connaît à l'aide d'un instrument de musique. Il lui suffit de jouer pendant 10 secondes par cercle du sort et il est lancé. Il faut qu'il s'agisse de musique et qu'il y ait une mélodie et que ce ne soit pas une série de bruits et de notes.

Lancement en armure

Un personnage sait lancer des sorts arcaniques ou cléricaux tout en portant une armure. S'il porte une armure de métal, les coûts en point de magie des sorts qu'il lance sont doublés. Sinon, il n'y a aucun changement.

Langage : Commun

Le personnage sait parler et écrire le commun. Cette langue est celle qui est le plus parlée à travers les Terres du Centre. Elle a évolué des différents dialectes qui s'y sont croisés au fil du temps.

Langage : Elfisme

Le personnage sait parler et écrire l'elfisme. Cette langue est un mélange entre l'elfe ancien et le langage des fées. Il est parlé par la plupart des créatures sylvestres intelligentes.

Langage : Illythiiri

Le personnage sait parler et écrire le langage des elfes noirs. Cette langue est surtout parlée par les créatures souterraines maléfiques mais certains clans d'assassins ou de voleurs l'ont aussi prise comme langue véhiculaire.

Langage : Nanisme

Le personnage sait parler et écrire le nanisme. Cette langue est parlée dans les souterrains nains mais elle a aussi été adoptée par les marchands vue la grande richesse du peuple nain.

Langage : Primal

Le personnage sait parler et écrire le primal. Cette langue est celle qui est parlée par tous les peuples primitifs des Terres du Centre. Les géants, les orcs et les gobelins sont toutes des races qui parlent cette langue.

Langage : Arcanique

Le personnage sait parler et écrire l'arcanique. Cette langue est parlée par les anges, les démons et certaines créatures surnaturelles ou de grande puissance. Certains croient qu'il s'agirait de la langue des Dieux tandis que d'autres y voient une ressemblance avec les incantations magiques des sorciers.

Magie exotique

Le personnage peut apprendre de nouveaux sortilèges des sphères de la *Voie magique* qu'il connaît et les ajouter à son livre de sorts. Ces sorts exotiques doivent être trouvés et étudiés en jeu et ne se retrouvent pas dans la liste des sorts communs.

Maniement des Armes de jet

Le personnage sait utiliser les sarbacanes, les arcs, les arbalètes, les armes de lancé, etc. Sans le maniement des armes de jet, il fait toujours un maximum de 1 point de dégât lorsqu'il en manie une.

Maniement des Armes à feu

Le personnage sait utiliser les pistolets, les arquebuses, les mousquets, etc. Sans le maniement des armes à feu, il fait toujours un maximum de 1 point de dégât lorsqu'il en manie une.

Maniement des Boucliers

Le personnage sait utiliser les targes, les boucliers de poing, les boucliers normands, les pavois, etc. Sans le maniement des boucliers, il fait toujours un maximum de 1 point de dégât lorsqu'il en manie un.

Maniement des Épées

Le personnage sait utiliser les dagues, les glaives, les rapières, les katanas, les flamberges, etc. Sans le maniement des épées, il fait toujours un maximum de 1 point de dégât lorsqu'il en manie une.

Maniement des Haches

Le personnage sait utiliser les hachettes, les haches de guerre, les francisques, les labrys, etc. Sans le maniement des haches, il fait toujours un maximum de 1 point de dégât lorsqu'il en manie une.

Maniement des Lances

Le personnage sait utiliser les lances, les hallebardes, les épieux, les faux, les armes d'hast, etc.. Sans le maniement des lances, un personnage fait toujours un maximum de 1 point de dégât lorsqu'il en manie une.

Maniement des Masses

Le personnage sait utiliser les marteaux d'arme, les masses d'armes, les fléaux d'arme, les morgensterns, etc. Sans le maniement des masses, un personnage fait toujours un maximum de 1 point de dégât lorsqu'il en manie une.

Métier : Armurier

Le personnage sait fabriquer des boucliers et des armures à partir de bois, de cuir et de métal. Pour faire des boucliers ou des armures, le personnage a besoin d'un *marteau de forge*. (Voir : Équipements)

Métier : Coureur des bois

Le personnage sait où aller dans une forêt pour en extraire le bois, le cuir et les herbes. Pour extraire le bois, le personnage a besoin d'une *hache à fendre* ; pour le cuir, il a besoin d'un *grattoir à tanner* et pour les herbes et la nourriture, il a besoin d'un *faucille de cueille*. (Voir : Équipements)

Métier : Forgeron

Le personnage sait fabriquer des armes à partir de bois, de cuir et de métal. Pour faire des armes, le personnage a besoin d'un *marteau de forge*. (Voir : Équipements)

Métier : Homme du peuple

Le personnage sait travailler les matières premières pour en faire des produits utilisables dans la vie de tous les jours. Il n'a besoin d'aucun outil pour travailler. **Pour faire des outils, il a besoin d'une unité de bois et d'une de métal.**(Voir : Équipements)

Métier : Mineur

Le personnage sait reconnaître les métaux et les gemmes qu'il voit et les extraire lorsqu'il a accès à une mine. Pour extraire les métaux, le personnage a besoin d'un *pic de mineur* et pour les gemmes, il a besoin d'*outils de joaillerie*. (Voir : Équipements)

CONNAISSANCES AVANCÉES

Les connaissances avancées sont réservées à ceux qui ont atteint leurs pré-requis. Elles apportent une nouvelle manière de jouer ou un certain avantage sur ceux qui ne les ont pas.

Abjurateur

Pré-requis : Abjuration V

Le personnage s'est spécialisé dans cette sphère et a développé une aisance qui lui permet de lancer des sorts beaucoup plus forts qui l'épuisent moins. Ainsi, tous les sorts de la sphère *Abjuration* qu'il lance ont une **Intelligence (INT)** augmentée de 1 et le coût en points de magie est réduit de 1 par cercle du sort.

Alchimie avancée

Pré-requis : Alchimie V

Le personnage sait comment améliorer une potion en modifiant les ingrédients ou les doses et en tirer des effets différents. Chaque recette comprend une ligne amélioration qui explique comment changer ses effets.

Anubisséen

Pré-requis : Voie cléricale, priant de Anubis

Le personnage peut, après une prière d'au-moins trente secondes auprès de son corps, entrer en contact avec l'âme d'un mort pour une durée maximale d'une minute. Le mort peut répondre comme il lui semble sans être obligé de dire la vérité. Une fois que l'âme a quittée le corps du mort, ce pouvoir ne peut plus être utilisé dessus.

Attaque dévastatrice

Pré-requis : Expertise martiale V

Le personnage sait comment bien accumuler sa force afin de passer au travers de son armure. Après avoir hurlé comme un débile pendant 5 secondes, le personnage peut aussitôt faire une attaque avec *Expertise martiale* et ses dégâts seront de type *critique*.

Ambidextrie avancée

Pré-requis : Ambidextrie

Le personnage peut maintenant utiliser une combinaison d'une *arme courte* et d'une *longue*. Il doit absolument savoir manier les armes qu'il utilise.

Assassinat

Pré-requis : Attaque sournoise V, Maniement des épées

Le personnage sait tuer discrètement et efficacement en égorgeant sa victime. Il suffit d'être placé dans le dos de la cible, de faire passer une dague sous sa gorge et de simuler un coup allant d'une épaule à l'autre sur son torse. Cette attaque infligera le double des dégâts d'une attaque sournoise normale. Il est impossible d'affecter la même cible 2 fois avec cette attaque dans les mêmes 2 minutes. **Le personnage ne peut utiliser cette technique sur une créature faisant plus de 9 pieds de haut. De plus, les morts-vivants et certains aberrations et créatures magiques ne sont pas affectées par les égorgements.**

Bannissement

Pré-requis : Vade retro V

Le personnage sait renvoyer **une** créature extra-planaires dans **son** plan d'origine grâce à la puissance de sa foi en sa divinité. Après avoir fait une prière d'au-moins 30 secondes et avoir dépensé 4 points de magie (PM), la créature est bannie à moins de résister à une sauvegarde de force égale à la moitié du *vade retro* du personnage.

Si le personnage repoussait déjà les morts à l'aide d'un vade retro depuis plus de 30 secondes, il peut décider de dépenser 4 points de magie (PM) et de le transformer en bannissement. Cela arrête la prière et il devra recommencer du début s'il veut revenir au vade retro.

Chirurgie

Pré-requis : Premiers soins V

Le personnage connaît techniques nécessaires pour traiter les blessures plus sévères plus efficacement. Ainsi, en prenant le double du temps d'un premier soin ordinaire, il peut doubler les points de vie (PV) regagnés.

Combat sacré

Pré-requis : Coup divin V

Le personnage peut décider d'aligner son arme d'après son propre alignement. Ce pouvoir est identique à *coup divin* mais un personnage bon pourrait décider que son arme fait des dégâts de type blanc alors qu'un personnage mauvais fait des dégâts de type noir. Le personnage peut toujours décider de continuer à faire des dégâts de type magique s'il le désire. De plus, l'arme reste enchantée du type de dégât choisi pendant un maximum de 30 secondes ou jusqu'à ce que le personnage lâche son arme.

Consécrateur

Pré-requis : Bénédiction V

Le personnage s'est spécialisé dans cette sphère et a développé une aisance qui lui permet de lancer des sorts beaucoup plus forts qui l'épuisent moins. Ainsi, tous les sorts de la sphère *Bénédictions* qu'il lance ont une **Intelligence (INT)** augmentée de 1 et le coût en points de magie est réduit de 1 par cercle du sort.

Contrechant

Pré-requis : Résistance magique V, Musique bardique, Voie magique

Le personnage crée des notes musicales qui viennent briser une incantation dont il connaît les subtilités faite près de lui. Tant qu'il est à 15 pieds du lanceur de sort, qu'il est conscient qu'un sort est sur le point d'être lancé et qu'il a joué de la musique pendant au-moins toute la durée de l'incantation, ce dernier peut décider d'annuler le lancement du sort pour la moitié des points de magie qui auraient dû être utilisés par le mage. Le mage ne perd pas ses points de magie et les sorts lancés par *Lancement instantané* ne peuvent pas être affectés par un contrechant.

Contrecoup

Pré-requis : Parade des coups V

Le personnage sait comment parer des techniques alors que c'est normalement impossible. Tant qu'il n'a pas utilisé toutes ses parades et qu'il est dans une situation où il pourrait utiliser sa compétence de *Parade des coups*, le personnage peut décider de dire « Contrecoup » et de faire comme si il avait sauvé à la compétence (Désarmement, Coup assommant, Attaque en charge, etc.) qu'il vient de subir. Ce faisant, le personnage perd alors toutes ses parades comme s'il les avait utilisées et doit attendre avant de pouvoir recommencer une nouvelle série. Il n'est pas possible d'utiliser cette technique contre un sortilège.

Déplacements silencieux

Pré-requis : Camouflage V

Le personnage sait comment se déplacer sans faire de bruit lorsqu'il utilise la compétence *Camouflage*. Il peut bouger au rythme de un pas par seconde. Lorsqu'il se déplace, le personnage doit rester dans des endroits où il pourrait normalement s'être camouflé.

Désarmement à distance

Pré-requis : Désarmement V, Maniement des armes de jet

Le personnage sait désarmer un adversaire, avec une arme de jet. Il devra se concentrer durant 5 secondes et atteindre sa cible pour appeler le *désarmement*. Pendant la concentration, il n'est pas possible de courir ou d'attaquer mais il peut marcher et se défendre.

Détection de l'invisible

Pré-requis : Alerte V

Le personnage est tellement conscient de son environnement qu'il ressent la présence des autres autour de lui même s'ils sont invisibles. Il percevra instinctivement quelque chose d'invisible dans son champ de vision se situant à moins de trente pieds. Comme il ne voit pas réellement la chose invisible, il ne peut en distinguer les détails.

Druide

Pré-requis : Druidisme V

Le personnage s'est spécialisé dans cette sphère et a développé une aisance qui lui permet de lancer des sorts beaucoup plus forts qui l'épuisent moins. Ainsi, tous les sorts de la sphère *Druidisme* qu'il lance ont une **Intelligence (INT)** augmentée de 1 et le coût en points de magie est réduit de 1 par cercle du sort.

Enchanteur

Pré-requis : Enchantement V

Le personnage s'est spécialisé dans cette sphère et a développé une aisance qui lui permet de lancer des sorts beaucoup plus forts qui l'épuisent moins. Ainsi, tous les sorts de la sphère *Enchantement* qu'il lance ont une **Intelligence (INT)** augmentée de 1 et le coût en points de magie est réduit de 1 par cercle du sort.

Évocateur

Pré-requis : Évocation V

Le personnage s'est spécialisé dans cette sphère et a développé une aisance qui lui permet de lancer des sorts beaucoup plus forts qui l'épuisent moins. Ainsi, tous les sorts de la sphère *Évocation* qu'il lance ont une **Intelligence (INT)** augmentée de 1 et le coût en points de magie est réduit de 1 par cercle du sort.

Exécuteur

Pré-requis : Malédiction V

Le personnage s'est spécialisé dans cette sphère et a développé une aisance qui lui permet de lancer des sorts beaucoup plus forts qui l'épuisent moins. Ainsi, tous les sorts de la sphère *Malédiction* qu'il lance ont une **Intelligence (INT)** augmentée de 1 et le coût en points de magie est réduit de 1 par cercle du sort.

Expert du vol

Pré-requis : Vol à la tire V

Le personnage devient si habile de ses mains qu'il peut réussir un vol à la tire en seulement 5 secondes. De plus, il est capable de voler des objets deux fois plus gros que la normale, soit jusqu'à 12 pouces.

Firielléen

Pré-requis : Voie cléricale, priant de Firielle

Le personnage peut décider, lorsqu'il fait un sort de guérison, de doubler le temps de sa prière pour doubler le nombre de points de vie guéris sans autres pénalités.

Faux-monnyage

Pré-requis : Contrefaçon V

Le personnage sait frapper des pièces lui-même sans avoir à en demander la décision au Roi. Pour une demi-heure de travail, avec un bloc de métal, il peut faire une fausse pièce. Le joueur doit fournir lui-même les substituts de ses fausses pièces et les faire approuver par l'animation.

Gaïéite

Pré-requis : Voie cléricale, priant de Gaïa

Le personnage a, en tout temps, une protection contre les éléments. Lorsqu'il reçoit des dégâts de feu, de glace, d'énergie ou d'électricité – que ce soit d'un sort ou d'une attaque physique – ils sont réduits de 1.

Grande quantité

Pré-requis : Alchimie V

Le personnage sait comment maximiser son temps de fabrication de potions. Lorsqu'il fait une recette de base, il peut tripler sa production d'une potion en utilisant trois fois les ingrédients nécessaires à la recette sans avoir à prendre plus de temps pour le faire. Le personnage ne peut pas faire la même chose avec les recettes avancées.

Kardosséen

Pré-requis : Voie cléricale, priant de Kardos

Le personnage peut, au coût de 4 *points et magie* (PM) et après une courte prière de 30 secondes, bénir un combat et rendre tout ceux qui l'écoute plus résistants. Ainsi, pour les dix prochaines minutes ou à la fin du prochain combat (celui qui arrive en premier), tout ceux qui ont entendus la prière du personnage gagnent un bonus de 1 à leur *classe d'armure* (CA).

Immunité magique

Pré-requis : Résistance magique V

Le personnage sait tellement bien désassembler les sorts qu'il reçoit qu'il peut choisir d'en annuler un qui le prend comme seule cible. Tant que les restrictions de la *Résistance magique* s'applique, le personnage peut décider de dépenser la moitié des points de magie (PM) qu'a nécessité le sort reçu pour l'annuler complètement. Il n'est possible d'annuler un sort qu'à son lancement et pas après.

Lancement instantané

Pré-requis : Concentration accrue V

Le personnage sait comment lancer des sorts sans avoir à prononcer l'incantation d'appel. Au coût du double des points de magie (PM), il n'a qu'à prononcer le mot de pouvoir et le sort sera lancé. Après avoir lancé un sort de cette manière, il est impossible d'en lancer un autre, même au long, pendant 15 secondes.

Miraculeux

Pré-requis : Miracles V

Le personnage s'est spécialisé dans cette sphère et a développé une aisance qui lui permet de lancer des sorts beaucoup plus forts qui l'épuisent moins. Ainsi, tous les sorts de la sphère *Miracles* qu'il lance ont une *Intelligence* (INT) augmentée de 1 et le coût en points de magie est réduit de 1 par cercle du sort.

Mot de vérité

Pré-requis : Interrogatoire V

Le personnage a développé la capacité de déduire par le langage non-verbal de quelqu'un si elle est en train de lui mentir. Au coût de 1 *points de magie* (PM), le personnage pourra poser une question à quelqu'un et préciser en « entre-tass » qu'il doit lui avouer s'il ment s'il ne sauvegarde pas à une force égale à l'*interrogatoire* du personnage contre une sauvegarde *volonté*. Même si ce pouvoir est magique, il ne s'agit pas d'un sort.

Musique bardique

Pré-requis : Lancement musical

Le personnage a appris à utiliser des mélodies aux facultés magiques pour créer des sorts que les mages standards ne peuvent reproduire. Ces sorts doivent être trouvés et étudiés en jeu. De plus, la voix du personnage est maintenant considérée comme un instrument.

Mystariléen

Pré-requis : Voie cléricale, priant de Mysteril

Le personnage peut, une fois par jour, après une méditation de 30 minutes, entrer en contact avec sa Divinité et poser une question à laquelle il aura la réponse sous la forme d'une vision ou d'une énigme durant l'heure suivante.

Nécromancien

Pré-requis : Nécromancie V

Le personnage s'est spécialisé dans cette sphère et a développé une aisance qui lui permet de lancer des sorts beaucoup plus forts qui l'épuisent moins. Ainsi, tous les sorts de la sphère *Nécromancie* qu'il lance ont une *Intelligence* (INT) augmentée de 1 et le coût en points de magie est réduit de 1 par cercle du sort.

Poche secrète

Pré-requis : Déguisement V

Le personnage apprend, à force de se déguiser, à dissimuler de l'équipement sur lui. Il peut cacher sur lui un objet qui sera caché avec la même force que celle de son *déguisement*, tant que ce dernier ne mesure pas plus de 60 cm. Une arme, un sac, un accessoire sont tous des objets valides. Un meuble, un édifice ou une personne ne le sont pas.

Points vitaux

Pré-requis : Coup assommant V

Le personnage connaît les endroits du corps particulièrement vulnérables et il suffit d'appuyer pour rendre une cible inconsciente. Hors combat, il n'a qu'à déposer sa main trois secondes sur l'épaule de sa cible et dire la force de son *coup assommant* pour qu'elle tombe inconsciente si elle ne sauvegarde pas à une sauvegarde *volonté*.

Prise de l'ours

Pré-requis : Maintien V

Le personnage sait comment placer une cible qu'il maintient de manière à lui causer des dégâts. Après avoir maintenu sa cible au moins 5 secondes, il peut décider de lui causer des dégâts en simulant de l'écraser entre ses bras. Les dégâts sont égaux au nombre de sélection en *maintien* et sont de type *critique*. Après cette technique, le personnage ne peut plus faire de *maintien* pour une minute complète.

Raïl'hekéen

Pré-requis : Voie cléricale, priant de Raïl-hek

Le personnage voit sa *force magique* (FM) augmentée de 1 la nuit et diminuée de 1 le jour lorsqu'il lance des sorts de la *voie cléricale*.

Réanimation

Pré-requis : Premiers soins V

Le personnage sait comment ramener une personne tombée dans le coma à la vie. En s'occupant d'une personne qui n'est pas encore morte pendant 5 minutes, le personnage la ramène à la vie à 1 point de vie (PV).

Sabotage

Pré-requis : Pose de pièges V

Le personnage devient un expert dans le fonctionnement des pièges et sait maintenant comment les saboter plus rapidement. De plus, il sait comment ouvrir des serrures et les refermer derrière lui sans laisser de traces ni les endommager. Pour saboter, le personnage n'a qu'à prendre une minute par point de force du piège ou de la serrure. S'il s'agit d'une serrure, il peut décider de simplement l'ouvrir sans la saboter.

De plus, le personnage est si habile avec les pièges qu'il peut déplacer un piège qu'il a saboté et le réinstaller ailleurs en 5 minutes de pose.

Sethite

Pré-requis : Voie cléricale, priant de Seth

Le personnage, lorsqu'il lance des sorts de la *voie cléricale* ou qu'il participe à des rituels au nom de d'autres Dieux, peut invoquer le nom du Dieu ou de l'entité de son choix et voir son sort fonctionner quand même.

Strasséen

Pré-requis : Voie cléricale, priant de Strass

Le personnage, chaque fois qu'il meurt et qu'il a décidé de perdre une vie, peut décider de se relever en mort-vivant (voir le sort de *nécromancie Réveil du mort-vivant*) et d'attaquer toutes les créatures vivantes autour de lui pour une durée maximale de 5 minutes ou quand il n'a plus de *points de vie* (PV). Une fois relevé en mort-vivant de cette manière, le personnage ne peut plus être ramené à la vie.

Tireur embusqué

Pré-requis : Tir de précision V, Maniement des armes de jet

Le personnage connaît les endroits où tirer pour blesser plus efficacement une cible. En observant sa cible pour 5 secondes sans être remarqué par sa cible (pas nécessairement camouflé) et en la tirant, le personnage peut décider de faire des dégâts critiques.

Terrassement

Pré-requis : Attaque en charge V

Le personnage sait comment bien utiliser son énergie cinétique pour faire reculer sa cible. Après avoir fait une *attaque en charge*, il peut décider de remplacer les dégâts qu'il aurait fait par un terrassement de 5 pieds par sélection.

Transfert d'énergie

Pré-requis : Méditation V

Le personnage sait comment transférer de l'énergie magique avec les créatures vivantes volontaires qu'il touche. Pour une seconde par point de magie à transférer, il peut prendre ou donner autant d'énergie que la créature veut lui en donner ou en recevoir. L'énergie doit être utilisée avant que le contact ne soit brisé sinon les points de magie seront perdus.

Yahvéite

Pré-requis : Voie cléricale, priant de Yahvé

Le personnage peut, après avoir perdu sa dernière vie, revenir une dernière fois à la vie jusqu'à la fin de la partie pour venir se venger ou pour faire ses adieux à ses anciens amis. Quand il meurt à nouveau, il est définitivement mort et il ne peut plus être ramené à la vie.

CONNAISSANCES DE MAÎTRE

Les connaissances de maître donnent un sérieux avantage à ceux qui ont pris la peine d'aller au maximum d'une compétence. Elles donnent de grands avantages qui compensent pour le manque de diversité du personnage.

Animal totem

Pré-requis : Druidisme X, Druide

Le personnage découvre son animal totem et ce, au point d'être capable de prendre sa forme physique après une courte concentration de 3 secondes. Cet effet est identique au sort *Métamorphose animale* avec un animal précis et un coût de deux *points de magie* (2 PM). L'animal devra être choisi à l'obtention de cette connaissance et ne pourra être modifié.

Bris d'équipement

Pré-requis : Expertise martiale X, Attaque dévastatrice

Permet au personnage de briser l'équipement d'autrui qu'il s'agisse d'une arme, d'un bouclier ou d'une armure. Les personnage n'a qu'à frapper 2 coup consécutifs en appelant le bris au deuxième avec la force et la sauvegarde. La force de base du bris est la moitié de la sauvegarde *Vigueur* (arrondis au plus bas) du personnage et augmente de 1 à chaque tentative de bris additionnelle. (p.ex : Un personnage ayant 6 de *Vigueur* qui tente de briser l'arme d'un autre ayant 4 donnerait : « 0 ! Bris d'arme 3 ! 0 ! Bris d'arme 4 ! 0 ! Bris d'arme 5 ! » et l'arme serait brisée. »

Charge destructrice

Pré-requis : Attaque en charge X, Terrassement

Le personnage sait effectuer des charges encore plus destructrices qu'à l'habitude. Ainsi, en prenant son élan habituel de 30 pieds, le personnage peut doubler ses dégâts de charge sans restriction additionnelle.

Coup à la Jack

Pré-requis : Vol à la tire X, Expert du vol

En déconcentrant sa cible durant au moins 2 minutes sans interruption par un babillage incessant, le personnage est capable d'effectuer un *vol à la tire* sans avoir à toucher sa cible, tant qu'il reste à une distance de 5 pieds et moins.

Dissimulation sournoise

Pré-requis : Camouflage X, Déplacement silencieux

Lorsque le personnage est sous l'effet d'un camouflage, il peut décider, sans coût de *points de magie* (PM), de tromper l'œil de ses ennemis et ce, par une simple concentration de 5 secondes. Ainsi, il peut se déplacer à découvert, même en plein jour, selon la vitesse de son *déplacement silencieux*.

Esprit sain dans un corps sain

Pré-requis : Vigueur X

Par un entraînement sain, de bonnes habitudes de vie et une santé d'acier, le personnage a développé une résistance mentale plus grande qui lui procure un bonus de deux (+2) à sa sauvegarde volonté.

Faux aveux

Pré-requis : Interrogatoire X, Mot de vérité

Permet au personnage d'implanter une idée dans la tête d'une cible en la confrontant dans un interrogatoire en règle ou en lui parlant de sujet divers se rapportant à l'idée visée et ce, durant 1 minute complète sans interruption. La cible a droit à une sauvegarde volonté contre la force d'interrogatoire du personnage.

Identification

Pré-requis : Contrefaçon X, Faux-Monneyage

Le personnage peut, par un examen attentif de 30 minutes, découvrir les fonctions usuelles de base d'un objet, magique ou non, ainsi que les mots de pouvoir s'y rattachant à moins que ceux-ci ne donnent accès à des effets plus avancés ou secrets. De plus, le personnage sait qui est le dernier propriétaire de l'objet, ainsi que toutes informations jugées pertinentes par l'animateur qu'ira voir le joueur au bout de la période d'examen.

Imitateur

Pré-requis : Déguisement X, Poche secrète

L'habileté d'acteur du personnage est maintenant suffisamment avancée pour lui permettre d'incarner une personne spécifique, tant qu'il a pris le temps de l'étudier pendant au moins 30 minutes. De plus, il peut également incarner n'importe quelle race humanoïde de 9 pieds et moins.

Lancement à retardement

Pré-requis : Enchantement X, Enchanteur

Le personnage sait comment retarder le lancement de ses sorts arcaniques pour les utiliser à des moments plus opportuns. Le personnage commence par lancer le sort sur sa cible (lui ou sur une créature qu'il touche) et, durant l'*arrêt de jeu*, explique qu'il suffira que la cible répète le *mot de pouvoir* pour que le sort s'active. Si le sort n'a pas été activé dans les 15 minutes suivant l'incantation initiale, le sort est perdu. Seuls les sorts d'*enchantement* peuvent être lancés à retardement sur une cible autre que le lanceur mais tous les sorts de la *voie magique* qu'il connaît peuvent l'être sur lui.

Lancement mental

Pré-requis : Concentration accrue X, Lancement instantané

Le personnage apprend à lancer des sorts sans avoir à dire le moindre mot – simplement par la force de son esprit. Après 5 secondes de concentration par cercle du sort, le personnage peut lancer n'importe quel sort qu'il connaît des sphères de la *voie magique* pour le double du coût en points de magie (PM). Le personnage ne peut entreprendre aucune autre action que de se concentrer pendant ce temps mais n'a pas à compter à voix haute.

Magie destructrice

Pré-requis : Évocation X, Évocateur

Le personnage devient un expert de la magie de guerre et développe une capacité à adapter ses sorts d'après sa cible. Chaque fois qu'il lance un sort de la sphère *Évocation*, le personnage peut augmenter les dégâts du sort de deux (+2) par cercle du sort. De plus, pour ce sorts, il peut décider de changer l'élément par un autre (p.ex: changer *Feu* pour *Glace*, *Électricité* ou *Énergie*).

Main agile

Pré-requis : Désarmement X, Désarmement à distance

Le personnage sait maintenant désarmer plus rapidement, en seulement 2 coups plutôt que 3. De plus, il peut également désarmer un bouclier, après l'avoir touché 3 fois.

Maître assassin

Pré-requis : Attaque sournoise X, Assassinat

Le personnage peut maintenant utiliser sa technique d'*Assassinat* avec n'importe quel objet de taille petite ou moyenne (arme ou non). Toutefois, les objets qui ne sont pas des armes utilisés pour cette technique ne feront jamais plus d'un point de dégât de base. De plus, le personnage est habilité à affecter des créatures plus grandes ce qui étend sa limite à 15 pieds.

Malédiction persistante

Pré-requis : Malédiction X, Exécuteur

Le personnage sait comment affaiblir ses ennemis et comment garder ses malédictions en place pour longtemps. Pour un *point de magie* (1 PM) par cercle du sort de la sphère *Malédiction*, le personnage peut augmenter sa durée à une journée pour les sorts de cercle 1 à 3 et doubler la durée des sorts de cercle 4 et 5.

Miracle hérétique

Pré-requis : Miracle X, Miraculeux

Le personnage devient tellement versé dans l'art de faire des miracles qu'il atteint même ceux qui ne font pas partie de son panthéon. Au coût du double du coût en *point de magie* (PM), le personnage peut utiliser les sorts de la sphère *Miracle* sur ceux qui prient un Dieu d'un autre panthéon, qui sont athés et même ceux qui vénèrent des êtres surnaturels comme les démons.

Parade en mouvement

Pré-requis : Parade X, Contrecoup

Le personnage sait se déplacer jusqu'à une vitesse de jogging rapide, tout en maintenant sa séquence de *parade* active. Il ne peut toutefois pas attaquer ou s'interrompre durant plus de 5 secondes.

Poigne de fer

Pré-requis : Maintient X, Prise de l'ours

Le personnage a développé une force considérable dans ses bras, lui permettant de maintenir une cible avec une seule main, lui laissant l'autre main libre pour frapper, bloquer, maintenir une autre cible ou tout autre action nécessitant une main libre.

Note : Les mêmes restrictions qu'un maintien normal s'appliquent à cette connaissance.

Potion unique

Pré-requis : Alchimie X, Grande quantité

Le personnage sait créer des potions dont il est le seul à connaître la recette. À la fin d'une partie, le joueur pourra aller voir l'équipe d'animation et annoncer que son personnage créera une nouvelle recette avec des effets et un but bien précis entre cette partie et la partie suivante. L'animateur en charge prendra ce temps pour créer les ingrédients nécessaires à cette potion et la donnera au joueur au début de la partie suivante. Le personnage peut créer un maximum d'une nouvelle recette par partie.

Présence divine

Pré-requis : Vade retro X, Bannissement

Lorsque le personnage fait reculer les forces du mal grâce à ses prières, il le fait sous le regard protecteur de son Dieu. Dès qu'il utilise son pouvoir de *Vade Retro*, la force du pouvoir est augmentée de deux à 45 degrés devant lui.

Protection étendue

Pré-requis : Abjuration X, Abjuteur

Le personnage sait comment étendre la portée de ses sorts arcaniques. Lorsqu'il lance un sort de l'une des sphères de la *voie magique* qui sont *bénins*, il peut augmenter sa portée à *Toucher* si elle était *Soi* ou lancer le sort à deux cibles si la portée était déjà à *Toucher*.

Puissance du mental

Pré-requis : Volonté X

Afin de bien s'équilibrer, le personnage a développé une façon de s'auto-analyser et de réfléchir en situation de stress pour bien contrôler la moindre réaction de son corps ce qui lui procure un bonus de deux (+2) à sa sauvegarde vigueur.

Purification

Pré-requis : Premiers soins X, Chirurgie, Réanimation

Grâce à ses connaissances approfondies de la biologie et des cycles énergétiques, le personnage peut débarrasser un patient d'une *maladie*, une *possession*, une *malédiction* ou un *poison* par un court traitement médical de 2 minutes par point de *force* de ce qu'il veut retirer. Si ce dernier a une force plus élevée que le nombre de sélection de *Premiers soins*, la purification ne fonctionne pas.

Régénération physique

Pré-requis : Constitution X

Permet au personnage de régénérer naturellement ses points de vie (PV) à un rythme de 1 par 5 minutes. Cette régénération s'additionne à n'importe quelle autre que le personnage pourrait avoir.

Régénération spirituelle

Pré-requis : Spiritisme X

Permet au personnage de régénérer naturellement ses points de magie (PV) à un rythme de 1 par 5 minutes. Cette régénération s'additionne à n'importe quelle autre que le personnage pourrait avoir.

Regénérescence spirituelle

Pré-requis : Méditation X, Transfert d'énergie

Pour chaque période de 10 minutes de repos complet, le personnage récupère un *point de magie* (1 PM) par point de *spiritisme* (SPI). Le personnage peut décider de méditer durant cette période pour regagner encore plus d'énergie magique.

Sacrement divin

Pré-requis : Bénédiction X, Consécrateur

Le personnage sait lancer les sorts de la sphère *Bénédiction* de manière à ce qu'ils durent deux fois plus longtemps et soient souvent plus efficaces. Lorsque le personnage lance des sorts de cette sphère, son *Intelligence* est doublée.

Sainte croisade

Pré-requis : Coup divin X, Combat sacré

Le personnage peut enchanter n'importe quelle arme qu'il tient pour lui faire faire des dégâts magiques ou blancs et noirs selon son alignement sans coût de points de magie (PM). Dès qu'il lâche l'arme l'enchantement s'arrête.

Savoir temporaire

Pré-requis : Intelligence X

Permet au personnage, après une observation de 15 minutes, d'apprendre temporairement une connaissance ou une capacité qu'un autre personnage exécute. Il peut également apprendre un sortilège, même s'il n'a pas la voie magique, mais celui-ci doit être enseigné durant 15 minutes par un personnage le connaissant. La durée de cette apprentissage est de une journée et le personnage ne peut apprendre plus d'une connaissance ou capacité à la fois. Par un repos de 30 minutes, le personnage peut libérer son esprit d'un apprentissage et apprendre une nouvelle chose.

Tir meurtrier

Pré-requis : Tir de précision X, Tireur embusqué

Le personnage sait si bien viser avec les *armes de jet* qu'il cause des dégâts *critiques* en tout temps, tant qu'il sait manier le type d'arme utilisé.

Toucher de la goule

Pré-requis : Nécromancie X, Nécromancien

Par son utilisation des énergies négatives, le personnage a développé la capacité de drainer les *points de magie* (PM) des créatures qu'il touche. Par une concentration de 2 secondes, le personnage peut voler un *point de magie* (1 PM) de sa cible. La cible a droit à une sauvegarde *volonté* pour annuler les effets. Le vol des points de magie (PM) doit être considéré comme des dégâts pour les effets qui s'arrêtent après un certain nombre de points de dégâts reçus.

Traumatisme

Pré-requis : Coup assommant X, Points vitaux

Grâce à sa connaissance avancée des réactions cérébrales, le personnage peut donner un coup fulgurant à une cible afin de la déstabiliser durant 5 secondes. Celle-ci reste consciente de ce qui l'entoure mais elle ne peut porter aucune action offensive et ne peut ni courir, ni lancer de sortilèges tant que l'effet sera actif. Le personnage doit frapper deux coup consécutif et appeler un TASS après le troisième. La cible a droit à une sauvegarde *Volonté* pour annuler les effets.

Virtuose des pièges

Pré-requis : Pose de pièges X, Sabotage

Le personnage gagne 10 points de conception de piège supplémentaires et comprend le fonctionnement des serrures et des pièges magiques. Ainsi, il peut utiliser sa *connaissance avancée de Sabotage* contre des serrures et des pièges magiques.

Vision véritable

Pré-requis : Alerte X, Détection de l'invisible

Le personnage a développé une acuité sensorielle aigüe lui permettant de déceler les secrets les mieux gardés. Ainsi, le personnage peut percer les camouflages, les subterfuges et les déguisements. Il lui permet aussi de reconnaître les illusions et les métamorphoses comme telle et de voir au travers.

Zone anti-magique

Pré-requis : Résistance magique X, Immunité magique

L'efficacité à résister à la magie du personnage devient telle qu'il étend son immunité sur les gens situés près de lui. Lorsqu'il utilise son pouvoir d'*Immunité magique*, les créatures situées à 5 pieds autour du personnage sont aussi protégées. De plus, en tout temps, dès qu'il sauvegarde à un sort, le personnage ne reçoit aucuns dégâts ni effets même si le sort aurait dû en causer.

Les Compétences

Les voies

Les voies servent à accéder aux types de compétences du même nom. Le coût d'une nouvelle voie est de 20 points d'expérience (PX). Un personnage peut en posséder autant qu'il en veut tant qu'il paie les points d'expérience (PX) requis.

- Voie cléricale : Donne accès aux compétences cléricales.
- Voie magique : Donne accès aux compétences magiques.
- Voie martiale : Donne accès aux compétences martiales.
- Voie sournoise : Donne accès aux compétences sournoises.

Il n'y a pas de voie générale et les compétences générales sont accessibles à tous.

Les Techniques

Certaines compétences permettront au personnage d'utiliser certaines techniques de combat. Chaque fois, la description de la compétence expliquera comment fonctionne la technique.

Parfois, la description de la technique vous dira de frapper un certain nombre de coups la cible avant de dire le nom de la technique et sa force s'il y a lieu. Pour ces coups, vous devez dire « zéro » pour annoncer que vous ne causez pas de dégâts mais que vous préparez une technique. Vos coups peuvent être manqués ou bloqués mais vous ne pouvez pas glisser une attaque réelle entre deux de ces coups. Vous ne pouvez pas non plus additionner les coups pour pouvoir utiliser la technique ou d'autres plus d'une fois de suite. Une fois ces coups faits vous avez quelques secondes pour lancer la technique. Si cet ultime coup est bloqué ou si l'attaque ne touche pas, vous devez recommencer à zéro.

Il est absolument impossible de combiner deux techniques. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser *Attaque en charge*, *Attaque sournoise* ou *Expertise martiale* en même temps.

Les sélections

Chaque compétence peut être augmentée jusqu'à 10 fois. Chacune de ces augmentations est appelée une sélection. Pour acheter une nouvelle sélection, le personnage a besoin d'autant de points d'expérience que le niveau de la sélection à acquérir multiplié par cinq (x5) jusqu'à un maximum de 25 points d'expérience.

Par exemple, un personnage qui a déjà la compétence *alerte* deux fois doit dépenser quinze points d'expérience soit le niveau de la sélection à acquérir – trois – multiplié par cinq.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Alchimie

Voie : Générale

L'alchimie est l'art de fusionner les matières pour en obtenir divers effets. Tout est possible de la purification de l'eau jusqu'à la transmutation des métaux vils en métaux nobles en passant par les explosifs, les alcools et les potions de guérison. Pour chaque sélection, le personnage peut choisir une nouvelle *recette alchimique*.

Alerte

Voie : Générale

L'alerte est la perception de son environnement dans ses moindres détails. Cela comprend l'acuité de la vision et de l'audition. Cette compétence permet de révéler les gens camouflés, de percer les déguisements, de remarquer les vols à la tire et de détecter les pièges (sans permettre de les désamorcer). Elle est calculée de la même façon qu'une sauvegarde alors, par exemple, un *camouflage* devra être supérieur au nombre de sélections de cette compétence pour ne pas être détecté.

Interrogatoire

Voie : Générale

Cette compétence permet d'interroger les gens et de les forcer à divulguer des informations. L'interrogatoire prend un minimum de **1 minute** et doit être évident même s'il est détourné et sa force est égale au nombre de sélections contre la sauvegarde *volonté* de la cible. La méthode utilisée est libre à chacun : il est possible de torturer la cible autant que de la pousser à dire l'information par erreur en la martelant de question.

Méditation

Voie : Générale

Cette compétence permet de regagner l'énergie magique utilisée en se coupant du monde physique pour se concentrer uniquement sur le tissu magique. Un cycle de méditation dure 15 minutes et doit être constant dans un endroit calme et la serein. Le personnage doit se concentrer sur sa méditation et ne peut interagir avec choses ou les gens autour de lui tant qu'elle n'est pas finie. Une fois le cycle complété, le personnage regagne deux points de magie (PM) par sélection.

Pose de piège

Voie : Générale

Cette compétence permet au personnage d'utiliser son environnement pour créer des pièges qui blessent ou retiennent des gens ou qui bloquent l'accès à certains endroits. Pour chaque sélection de cette compétence, le personnage reçoit 3 points de fabrication qui peuvent être utilisés pour créer le piège.

Un piège de base prend 10 minutes à faire, n'affecte qu'une personne, n'est utilisable qu'une fois et a un camouflage et un temps de maintien de zéro. Il ne peut pas être posé sur quelque chose de mobile – il doit être stable. La force d'un piège est toujours égale au nombre de sélection de la compétence contre une sauvegarde *Vigueur* (moitié/annule).

Pour chaque 1 point de fabrication investi :

- Augmenter le camouflage du piège de 1 (nécessite une unité de bois, de métal ou de tissu) ;
- Augmenter le temps de maintien d'une minute (nécessite une unité de corde) ;

Pour chaque 2 points de fabrication investis :

- Augmenter les dégâts du piège de 3 critique ;
- Augmenter le nombre de personnes affectées par le piège de 1 ;

Pour chaque 3 points de fabrication investis :

- Permettre le réarmement du piège ;
- Créer deux exemplaires supplémentaires de la clé ouvrant la serrure (nécessite une unité de métal) ;

Pour chaque 4 points de fabrication investis :

- Empêche l'ouverture d'une porte ou d'un couvercle par la création d'une serrure (créé aussi une clé) ;

Pour chaque 5 points de fabrication investis :

- Permettre le réarmement automatique du piège (nécessite le double des matériaux) ;
- Permettre un verrouillage automatique de la serrure (nécessite le double des matériaux) ;

Pour chaque deux sélections de la compétence, le personnage peut décider d'ajouter une unité de métal ou de bois à son piège pour en augmenter les dégâts critiques de un.

Un piège sans réarmement est considéré saboté s'il a été déclenché et devra être réparé pour pouvoir le réutiliser. Il faut une (1) minute pour réarmer un piège désarmé et 5 minutes pour en réparer un qui a été saboté. Chaque réparation d'un piège demande la moitié des matériaux de la conception.

Un personnage ayant plus d'alerte que le niveau de camouflage du piège peut décider de ne pas marcher dessus. Si ce piège bloque une entrée, il doit absolument être désarmé ou saboté (voir plus bas) avant de pouvoir passer.

Pour saboter les pièges ou les serrures il faut avoir conscience de leur présence et un niveau de compétence plus grand ou égal à leur force. Le personnage devra utiliser des outils de joaillerie et prendre 5 minute par point de force du piège ou de la serrure. Le joueur devra ensuite laisser une note indiquant que le piège ou la serrure a été saboté et qu'il n'est plus fonctionnel jusqu'à ce qu'il soit réparé. (Un personnage ayant 5 points dans cette compétence peut saboter un piège de force 5 en 25 minutes.)

Premiers soins

Voie : Générale

Cette compétence permet au personnage d'exercer des premiers soins sur une personne blessée. Après l'avoir soigné pendant 30 secondes, elle regagne 2 points de vie (PV) par sélection. Un personnage doit attendre de se faire blesser à nouveau ou un minimum de 30 minutes avant de pouvoir recevoir d'autres premiers soins. Ce n'est pas une solution de demander à un ami pour se faire attaquer. C'est de la triche et ça ne fonctionne pas.

Pour utiliser cette compétence, le personnage doit avoir avec lui un kit de soins.

COMPÉTENCES CLÉRIQUES

Bénédictions

Voie : Cléricale

Les bénédictions sont des grâces accordées aux mortels par les Dieux afin de rendre leur vie plus facile. Généralement, elles ne sont accordées que par les Dieux bons mais les autres Dieux peuvent aussi les accorder sur demande. Pour chaque sélection, le personnage peut choisir un nouveau sort de la sphère *bénédition*.

Coup divin

Voie : Cléricale

Le personnage sait appeler son Dieu afin de faire enchanter son arme pour un coup dans le but de la rendre plus efficace et capable d'affecter les créatures surnaturelles. Ainsi, juste avant de frapper, il appelle le nom de son Dieu, dépense un point de magie (1 PM) et son prochain coup sera de type magique. De plus, pour chaque sélection de cette compétence, le personnage obtient un boni de un (+1) aux dégâts de son coup. Si le coup rate, l'énergie magique est perdue.

Druidisme

Voie : Cléricale

Le druidisme est l'art d'agir sur les forces de la nature pour en modifier son environnement. La puissance de cet art permet d'atteindre de contrôler la nature, le monde sylvestre et l'âme des gens. Pour chaque sélection, le personnage peut choisir un nouveau sort de la sphère *druidisme*.

Malédiction

Voie : Cléricale

Les malédictions sont des méfaits placés sur des mortels par les Dieux suite à l'appel d'un autre mortel. Généralement, elles ne sont imposées que par les Dieux mauvais mais les Dieux bons peuvent aussi les imposer sur demande. Pour chaque sélection, le personnage peut choisir un nouveau sort de la sphère *malédiction*.

Miracles

Voie : Cléricale

Les miracles sont des actions divines qui devraient, selon les lois qui régissent l'univers des mortels, être impossibles. Contrairement aux Bénédictions, ces sorts ne s'utilisent que sur ou pour les priants **du même panthéon que le Dieu** du personnage. Pour chaque sélection, le personnage peut choisir un nouveau sort de la sphère miracles.

Vade Retro

Voie : Cléricale

Cette compétence permet au personnage de repousser les morts-vivants et les créatures extra-planaires grâce à la force de sa foi. Après **15 secondes** de prières et avoir dépensé 2 points de magie (PM), tant qu'il brandira un *symbole religieux* de sa divinité et qu'il l'implorera de le protéger, les créatures qui ne sauvegardent pas à une force égale au niveau de la compétence contre leur *volonté* seront repoussées à 10 pieds du personnage. Si elles ont des moyens de quand même l'atteindre, les créatures peuvent encore tenter des actions contre le personnage.

COMPÉTENCES MAGIQUES

Abjuration

Voie : Magique

Les sorts d'abjuration sont généralement ceux de protection et de défense. Ils servent à protéger le lanceur et sont très rarement offensifs. Pour chaque sélection, le personnage peut choisir un nouveau sort de la sphère *abjuration*.

Concentration accrue

Voie : Magique

Cette compétence permet au personnage de garder sa concentration même s'il subit des dégâts pendant qu'il incante. Il peut encaisser des attaques faisant un point de dégât par sélections et moins sans perdre sa concentration (et les points de magie associés). De plus, cette compétence permet aussi au personnage de se déplacer d'au-maximum un pas par sélection durant l'incantation de son sortilège. Cette compétence ne s'applique qu'aux sorts arcaniques.

Enchantement

Voie : Magique

Les sorts d'enchantement servent à affecter l'esprit des autres en bien comme en mal. Certains de ces sorts permettent aussi d'améliorer des objets. Pour chaque sélection, le personnage peut choisir un nouveau sort de la sphère *enchantement*.

Évocation

Voie : Magique

Les sorts d'évocation appellent les forces élémentales et les dirigent magiquement selon la volonté du personnage. On retrouve la majorité des sorts offensifs dans cette sphère. Pour chaque sélection, le personnage peut choisir un nouveau sort de la sphère évocation.

Nécromancie

Voie : Magique

Les sorts de nécromancie tirent leur forces dans les énergies négatives du monde. Ils affectent le corps et les perceptions de la cible de manière à lui nuire et à l'affaiblir. Pour chaque sélection, le personnage peut choisir un nouveau sort de la sphère *nécromancie*.

Résistance magique

Voie : Magique

Cette compétence permet au personnage de déconstruire extrêmement rapidement un sort qui se dirige vers lui de manière à moins le blesser. Chaque sélection réduit les points de dégât d'un sort reçu de un jusqu'à un minimum de 1 point de dégât. Le personnage doit être conscient du sort se dirigeant vers lui et avoir levé l'une de ses main en direction du lanceur, paume ouverte, pour en réduire les effets. Pour les sorts ayants plusieurs cibles, la compétence ne s'applique qu'au personnage.

COMPÉTENCES MARTIALES

Attaque en charge

Voie : Martiale

Cette compétence permet au personnage d'effectuer une charge sur un adversaire. Le personnage doit courir 30 pieds en ligne droite sans modifier sa trajectoire pour bénéficier d'un boni de un aux dégâts par sélection de cette capacité. De plus, l'attaque cause des dégâts de type *critique*.

Coup assommant

Voie : Martiale

Cette compétence permet au personnage d'assommer une cible de moins de 9 pieds (ou de sa taille et moins s'il est plus grand). Le coup doit être fait avec une arme contondante (le pommeau d'une épée n'est pas suffisant), dans le dos de la victime et le temps d'inconscience de la cible est de 1 minute. La force de cette compétence est égale au nombre de sélections contre la sauvegarde *volonté* de la cible. Si la sauvegarde est réussie, la cible ne reçoit aucun dégâts et n'est pas assommée. Dès que la cible reçoit 3 points de dégâts ou plus durant son inconscience, elle se réveille.

Expertise martiale

Voie: Martiale

Cette compétence permet au personnage de frapper plus fort et plus précisément avec une *arme de mêlée*. Ainsi, pour chaque sélection, le personnage bénéficie d'un boni de +1 à ses dégâts. Cette compétence ne peut être additionnée à l'*attaque sournoise*.

Maintien

Voie : Martiale

Cette compétence permet au personnage de maintenir un adversaire qui n'est pas en combat. Un personnage maintenu ne ni bouger, ni se concentrer et il ne peut pas parler, à moins que le personnage effectuant le maintien le lui permette. La force de cette capacité est égale au nombre de sélections contre la sauvegarde *vigueur* de l'adversaire. Dès qu'un personnage, soit celui qui maintien ou celui qui est maintenu, reçoit des dégâts, le maintien est rompu automatiquement.

Parade de coups

Voie : Martiale

Cette compétence permet au personnage de bloquer un certain nombre de coups qui l'auraient normalement touchés. Tant qu'il garde une position défensive, qu'il n'attaque pas et qu'il n'a pas épuisé le nombre de parade qu'il peut faire, le joueur peut dire « Parade » et faire comme s'il n'avait pas été touché par un coup qui vient de le toucher. Une fois qu'il a paré avec cette techniques autant d'attaques qu'il a de sélections dans la compétence, il doit attendre 2 minutes avant de pouvoir refaire une autre série de parades. Il n'est pas possible de bloquer des techniques avec cette compétence.

Tir de précision

Cette compétence permet au personnage de tirer plus fort et plus précisément avec une *arme de jet*. Ainsi, pour chaque sélection, le personnage bénéficie d'un boni de +1 à ses dégâts. Cette compétence ne peut être additionnée à l'*attaque sournoise*.

COMPÉTENCES SOURNOISES

Attaque sournoise

Voie : Sournoise

Cette compétence permet au personnage de frapper un adversaire dans les failles de sa défense. Il suffit de frapper la victime dans le dos avec une *arme de mêlée* courte et le obtient un boni aux dégâts égal au nombre de sélections. De plus, les dégâts sont de type *critique*. Cette compétence ne peut être additionnée à *expertise martiale* ou *tir visé*.

Camouflage

Voie : Sournoise

Cette compétence permet de se camoufler en forêt et de se cacher dans l'ombre. La force du camouflage est égale au nombre de sélections contre l'*alerte* de celui qui tente de le trouver. Avant d'être complètement camouflé, le personnage ne doit pas être observer et doit prendre trois secondes pour simuler le temps de trouver une bonne cachette. La compétence ne permet pas de se déplacer pendant un camouflage.

Contrefaçon

Voie : Sournoise

Cette capacité permet de faire des répliques de documents. La force du faux est égale au nombre de sélections contre l'*alerte* de celui qui regarde le document. Il faut 30 minutes de travail pour fabriquer un faux document.

Désarmement

Voie : Sournoise

Cette compétence permet au personnage de désarmer l'une des armes d'un adversaire. Il suffit de porter trois coups sur le corps de la cible et le troisième est le désarmement. La force de cette compétence est égale au nombre de sélections contre la sauvegarde vigueur de la cible. Si le désarmement réussit, l'adversaire doit lancer, modérément, l'une des armes qu'il tenait dans la direction du coup reçu.

Déguisement

Voie : Sournoise

Cette compétence permet au personnage de se déguiser en 5 minutes ou de déguiser une autre personne en 10 minutes. Il est possible de se déguiser en un membre d'une autre race jouable mais il est impossible d'imiter quelqu'un de précis. La compétence ne permet pas au personnage de modifier son ton de voix : le joueur devra user de ses propres talents d'imitateur pour le faire. La force du déguisement est égale au nombre de sélections contre l'*alerte* de ceux qui cherchent activement à percer le déguisement. **Si une personne a une *alerte* assez forte pour percer le déguisement, elle saura automatiquement qui se cache en-dessous.**

Vol à la tire

Voie : Sournoise

Cette compétence permet de délester une cible de ses pièces de monnaie ou d'un objet. Il devra pointer l'endroit qu'il fouille du bout du doigt durant 10 secondes avant d'appeler un *entre-tass* et de dire à la cible ce qu'il fouille. La force du vol est égale au nombre de sélections contre l'*alerte* de celui qui l'observe. Le personnage pourra décider de fouiller n'importe où à 15 centimètres de rayon autour de l'endroit où il pointait et prendre le contenu d'une bourse d'or ou un objet pouvant entré dans un cube de 15 centimètres de côté. S'il se fait voir, la personne qui l'a vu devra le dire avant l'arrêt de jeu sinon elle sera considérée comme n'ayant pas réalisé ce qu'elle a vu.

La Magie

RÈGLES DE LA MAGIE

Dans l'œil du commun des mortels, il n'y a rien de plus facile que la vie des lanceurs de sorts. Ils disent quelques paroles et des miracles se produisent. Ce n'est pas complètement faux mais, pour atteindre cela, il faut plusieurs années d'étude dans les tours de mage ou dans les temples des différentes divinités.

Une fois que c'est fait, la vie devient beaucoup plus simple et il suffit de connaître les quelques règles de base suivantes pour pouvoir lancer des sorts :

- Chaque sphère de magie est divisée en cinq cercles qui sont divisés en plusieurs sorts différents. Certaines sphères ne peuvent être utilisées que par la voie cléricale alors que d'autres ne sont utilisables que par la voie arcanique.
- Chaque fois qu'un lanceur veut utiliser l'un de ses sorts, il doit avoir assez de points de magie. Chaque cercle de magie a son coût en points de magie associé et si un lanceur n'a pas assez de points de magie, il ne peut pas lancer un sort. **Toutefois, il peut utiliser une source extérieure d'énergie magique (p.ex: Sphères d'énergie ou Transfert magique) et l'ajouter temporairement à sa base tant que le coût nécessaire est respecté.**
- Pour lancer un sort, un lanceur ne peut pas avoir les mains pleines. Il doit avoir au moins une main complètement libre qui ne sert qu'au lancement du sort.
- Pendant le lancement d'un sort, le lanceur ne peut pas se battre. Il peut, au mieux, se défendre mais il ne peut pas attaquer. À moins d'avoir la *connaissance* pour le faire, il ne peut pas non plus lancer de sorts quand il porte une armure.
- Le lanceur ne peut pas perdre sa concentration pendant le lancement d'un sort. S'il la perd, le sort est perdu, les points de magie aussi et le lanceur doit recommencer du début.
- Si un lanceur se retrouve dans le champs de son sort, il est affecté par ce dernier. Seuls les sorts qui se font autour du lanceur (*Météorites*, par exemple) ne l'affectent pas.
- Les objets inanimés ont les mêmes sauvegardes que la personne qui les porte. Si un objet n'est porté par personne il a l'équivalent de zéro dans chacune de ses sauvegardes.
- L'incantation pour les lanceurs arcaniques et l'invocation pour les lanceurs cléricaux doivent être fait clairement et à voix haute sans quoi le sort ne fonctionnera pas et l'énergie magique sera perdue.
- Si l'incantation est interrompue par de la toux, un éternuement, un hoquet, etc., que le lanceur se trompe dans son incantation ou qu'il arrête d'incanter pendant plus de deux secondes pour quelques raisons que ce soit, le sort ne fonctionnera pas et l'énergie magique sera perdue.

Voici une table décrivant les différents cercles de magie :

Cercle	Coût	Incantation	Invocation
Premier	2 points de magie	Ego ficta vocatus ad eam magnitudo vis mysticus.	5 secondes
Deuxième	4 points de magie	Magnitudo vis magicus ficta eam meus auxilium gratia quae meus spontis sum actum.	10 secondes
Troisième	8 points de magie	Per eam via quae meus sum transmissum ego ficta vocatus ad eam magnitudo vis arcanus quae ficta meum servitius.	15 secondes
Quatrième	14 points de magie	Quae eam magnitudo de arcanus circum auditum noster vocatus! Sui, Magus de eam magnitudo potestas, ficta vocatus vester magnitudo, vester vis, vester regnum, irista Terra.	20 secondes
Cinquième	22 points de magie	Per eam potestas celestus ed orbitas, ego decretum ed momentum, ad vis arcanus ad audio, ego, [Nom du personnage] ficta vocatis vester magnitudo, quae eam tuus ficta meus voluntas. Dominus ad ego, vis arcanus, nihilus ed impedimentum, sitis ed flumen, cremare ed silva. Quae completum meus voluntas supra maxis ad completus ed apocalysis	25 secondes

Dans la colonne coût, il y a le nombre de points de magie qu'un sort de ce cercle coûte à être lancé. Dans la colonne incantation, il y a les paroles magiques à dire avant le mot de pouvoir de chaque sort arcanique. Dans la colonne invocation, il y a le nombre de secondes minimales pour pouvoir lancer un sort cléricale.

Les lanceurs de sorts divins

Lorsque vous lancez des sorts tirés des sphères de la catégorie cléricale (*Bénédictions, Druidisme, Malédiction*s et *Miracles*), vous devez utiliser les invocations cléricales. Il suffit d'invoquer votre Dieu pour qu'il fasse le miracle que vous lui demandez.

En plus des règles que doivent suivre n'importe quels lanceurs de sorts, ceux qui lancent des sorts divins ont d'autres règles qu'ils doivent respecter :

- Ils doivent servir un Dieu et suivre les dogmes de celui-ci. Ils pourraient perdre leurs pouvoirs cléricaux s'ils allaient contre la parole de leur divin patron.
- Leur Dieu doit être d'au-moins un des axes des alignement identique à ceux du lanceur. Par exemple, pour Yahvé, le lanceur doit absolument être *bon* ou *loyal* ou les deux.
- Leurs invocations doivent être d'au-moins 5 secondes par cercle du sort et doivent contenir tous les éléments suivants :
 - Le nom du Dieu du personnage ;
 - Une imploration ;
 - Une description des effets désirés et ;
 - Le nom du sort lancé.

Ces lanceurs de sorts, même s'ils ont plus de règles que les autres, ont quand même la chance de pouvoir inventer leurs invocations au moment où ils lancent leur sort et de bouger comme ils veulent. Tant qu'ils sont stables et debout, ils peuvent se déplacer comme ils veulent.

Les lanceurs de sorts arcaniques

Lorsque vous lancez des sorts tirés des sphères de la catégorie magique (*Abjuration, Enchantement, Évocation* et *Nécromancie*), vous devez utiliser les incantations arcaniques. Ce sont des formules ancestrales, transmises des mages à leurs élèves. Certains croient que les formules proviennent directement des Dieux, mais nul n'a pu le vérifier. L'incantation doit être dite à voix haute de manière claire sans quoi elle fonctionnera pas.

À moins d'avoir la compétence Concentration accrue, le mage doit rester immobile et avoir les deux pieds au sol et il ne peut pas recevoir de dégâts sans perdre sans concentration. Une fois l'incantation terminée, le mage dit le mot de pouvoir du sort et celui-ci est lancé.

Les sorts actifs

Il y a un maximum au nombre de sortilèges qui peuvent être actifs sur une même personne en même temps :

- Pour les sorts bénéfiques (identifiés « bénins » dans la sauvegarde), le maximum est de un à la fois. Les sorts bénéfiques instantanés (une guérison, par exemple) ne sont pas soumis à cette règle.
- Pour les autres types de sorts, il n'y a pas de maximum mais les effets ne sont pas cumulable : seul le plus sévère s'applique. Par exemple, si un sort réduit les dégâts et la classe d'armure (CA) d'un personnage de un et qu'un autre réduit ses dégâts de deux, au final il a ses dégâts réduits de deux et sa classe d'armure de un.
- Pour les armes, un seul sort à la fois peut affecter une arme. S'il s'agit d'un arme de jet qui lance des projectiles, il faut enchanter chaque projectiles un à la fois.

Les potions sont considérées comme des sorts quand vient le temps de calculer les effets actifs sur un personnage ou sur une arme.

Les sorts d'attaque à retardement qui enchantent la main (p.ex: Poing de Seth) ou l'arme (p.ex: Pique catatonique) ne sont pas comptés comme des sorts actifs sur la cible.

Réduire le portée d'un sort

Tous les sorts qui ont une portée autre que *Soi* peuvent être réduits à une portée *Touché*. Ainsi, si un mage est aveuglé et qu'il réussit à toucher sa cible, il pourra lui lancer un sort même s'il ne pourrait normalement pas. Malgré tout, si le sort crée une zone à partir de la cible (*Coup de tonnerre*, par exemple) et que le mage est dans le champs du sort, tel que spécifié dans *les règles de la magie*, il sera affecté par le sort comme n'importe quelle autre cible.

Les caractéristiques d'un sort

Tous les sorts sont inscrits dans le présent manuel de la même manière afin de rendre leur consultation plus simple. Voici un sort d'exemple suivit d'une courte description de chacun des champs rencontrés afin de vous aider à mieux comprendre ce que vous lisez.

Nom du sort

Sphère : [Nom de la sphère]

Cercle : [Premier à quinte]

Sauvegarde : [Vigueur, volonté, autre ou aucune]

Mot de pouvoir : [Verbum de potestas]

Description et spécifications du sort.

Portée : [Touché, 15, 30, 50 ou 100 pieds]

Champ : [Soi, # cibles ou rayon]

Durée : [Instantané, fixe ou variable selon l'intelligence]

Sphère : La sphères dans lequel le sort en question se trouve. Le personnage doit posséder la *compétence* associée pour se procurer le sort.

Cercle : Il y a cinq cercles différents. Ceux-ci permettent de savoir combien coûte un sort et ce quel genre de lancement il faut faire pour le lancer.

Sauvegarde : La sauvegarde que la cible devra effectuer contre la force magique du lanceur. À moins qu'il soit spécifié « *Bénin* », le personnage est obligé de résister au sort. Sinon, une sauvegarde sera donnée au cas où il désirerait résister à un sort bénéfique.

Portée : Il y a deux sortes de portée possibles : Touché ou à distance. Le sort touche automatiquement pour les sorts à distance alors que pour les sorts de touché, le personnage doit toucher sa cible pour pouvoir lui lancer. Généralement, ces derniers ont une durée qui n'est pas instantanée pour permettre au personnage de se déplacer un peu.

Durée : Le temps que dure le sortilège avant de s'arrêter. Les sorts qui ne sont pas instantané ni fixes ont une durée variable selon l'intelligence du personnage.

Champ : Il y a trois sortes de champs : soi, à cibles ou à rayon. Les sorts qui se lancent sur soi ne peuvent être lancés que sur soi. Les sorts à cibles donnent un nombre de cibles que le lanceur sélectionne en lançant son sort. Les sorts à rayon sont des sorts qui se font autour autour du lanceur ou autour d'un point à distance. Certains autres types de champs existent aussi et sont décrit dans la description du sort.

Mot de pouvoir : Pour les sorts arcaniques, le mot de pouvoir qui doit être dit après l'incantation d'appel.

Description et spécifications : Les effets du sort avec une courte description des effets visuels. Si quelque chose par rapport aux champs précédents, doit être spécifié, ce sera dans ce paragraphe-ci.

Descripteurs

Certains sorts contiennent des descripteurs entre crochets ([...]) à côté de leur sauvegarde. Tous les sorts ayant le même descripteur ont une particularité commune qui les fait fonctionner différemment des autres sorts.

Peur : Si la cible a des bonus contre les effets de peur, elle peut les ajouter à sa sauvegarde contre ce sort.

Armure : Si la cible porte déjà une armure, le sort ne fonctionnera pas ou sera moins efficace. Lisez la description du sort pour plus d'informations.

Les sorts

ABJURATION

C1 – Armure du mage

Sphère : Abjuration
Cercle : Premier
Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin) [Armure]

Portée : Soi
Champ : Le lanceur
Durée : 2 mins par INT

Mot de pouvoir : Armorum de magus

Ce sort crée une armure autour du lanceur ; lui donnant un boni de +1 à sa classe d'armure (CA) mais aussi un malus de -1 à ses dégâts de mêlée et de jet. Ce sort ne peut pas être utilisé si le lanceur porte déjà une armure.

C1 – Résistance au feu

Sphère : Abjuration
Cercle : Premier
Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)
Mot de pouvoir : Résisto ad ignis

Portée : Touché
Champ : Une cible
Durée : 2 mins par INT

Ce sort réduit les dégâts de feu, magiques ou non, que la cible reçoit de moitié **après avoir appliqué sa classe d'armure (CA) ou fait sa sauvegarde selon la cas.**

C1 – Résistance au froid

Sphère : Abjuration
Cercle : Premier
Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)
Mot de pouvoir : Résisto ad frigoris

Portée : Touché
Champ : Une cible
Durée : 2 mins par INT

Ce sort réduit les dégâts de froid, magiques ou non, que la cible reçoit de moitié **après avoir appliqué sa classe d'armure (CA) ou fait sa sauvegarde selon la cas.**

C2 – Langue de feu

Sphère : Abjuration
Cercle : Deuxième
Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)
Mot de pouvoir : Lingua de ignis

Portée : Touché
Champ : Une cible
Durée : 2 mins par INT

Ce sort permet à la cible de parler et de comprendre toutes les langues courantes. Par contre, ce sort ne permet pas de les lire.

C2 – Lévitiation

Sphère : Abjuration
Cercle : Deuxième
Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)
Mot de pouvoir : Vectis levare

Portée : Soi
Champ : Le lanceur
Durée : 2 mins par INT

Ce sort permet au lanceur de se déplacer verticalement comme il le désire jusqu'à une hauteur maximale de 30 pieds. Une fois dans les airs, il devra utiliser son environnement (une perche, un arbre, le plafond, etc.) pour se déplacer horizontalement et ne pourra plus lancer d'autres sorts sans avoir les deux pieds au sol. Ce sort ne peut être utilisé pour survivre à des chutes de plus de 30 pieds.

C2 – Vision de nuit

Sphère : Abjuration
Cercle : Deuxième
Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)
Mot de pouvoir : **Oculus noctis**

Portée : Touché
Champ : Une cible
Durée : 2 mins par INT

Ce sort permet à une cible de mieux voir dans le noir. Le joueur peut utiliser une lampe de poche pendant la durée du sort.

C3 – Armure magique

Sphère : Abjuration
Cercle : Troisième
Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin) [Armure]
Mot de pouvoir : Armorum magicus

Portée : Soi
Champ : Le lanceur
Durée : 2 mins par INT

Ce sort crée une armure autour du lanceur ; lui donnant un boni de +2 à sa classe d'armure (CA). Ce sort ne peut pas être utilisé si le lanceur porte déjà une armure.

C3 – Lame de givre

Sphère : Abjuration
Cercle : Troisième
Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)
Mot de pouvoir : Lamina de frigoris

Portée : Touché
Champ : Une arme
Durée : 2 min par INT

Ce sort donne un boni à l'arme touchée de +1 dégâts de glace.

C3 – Perspicacité

Sphère : Abjuration
Cercle : Troisième
Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)
Mot de pouvoir : Perspicacitum

Portée : Soi
Champ : Le lanceur
Durée : 2 mins par INT

Ce sort éveille les sens du lanceur ; lui donnant un boni de +1 à ses sauvegardes.

C4 – Aide

Sphère : Abjuration

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Mot de pouvoir : Auxilium

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : 2 mins par INT

Ce sort aiguise les réflexes de la cible ; lui donnant un boni de +2 à ses dégâts de mêlée et de jet et un boni de +1 à sa classe d'armure (CA).

C4 – Armure élémentaire

Sphère : Abjuration

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin) [Armure]

Mot de pouvoir : Armorum elementalibus

Portée : Soi

Champ : Le lanceur

Durée : 2 mins par INT

Ce sort crée une armure autour du lanceur ; réduisant de 5 tous les dégâts de feu, de glace, d'électricité et d'énergie qu'il reçoit. Ce sort ne peut pas être utilisé si le lanceur porte déjà une armure.

C4 – Vol

Sphère : Abjuration

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Mot de pouvoir : Volatus volucer

Portée : Soi

Champ : Le lanceur

Durée : 5 mins par INT

Ce sort permet au lanceur de se faire pousser des ailes lui permettant de voler à une altitude maximale de 50 pieds et une vitesse d'élévation maximal de 5 pieds par seconde. Tant qu'il n'aura pas les deux pieds au sol, il ne pourra pas lancer de sorts ni effectuer une action demandant de la concentration (p.ex. : méditer).

C5 – Arme électrique

Sphère : Abjuration

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Mot de pouvoir : Arma de fulmen

Portée : Touché

Champ : Une arme

Durée : 5 mins par INT

Ce sort donne un boni à l'arme touchée de +3 dégâts d'électricité.

C5 – Armure invincible

Sphère : Abjuration

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin) [Armure]

Mot de pouvoir : Armorum impenetrabilis

Portée : Soi

Champ : Le lanceur

Durée : 5 mins par INT

Ce sort crée une armure autour du lanceur ; lui donnant un boni de +20 points de vie (PV). Par contre, l'armure l'empêche complètement de faire des dégâts de mêlée. Il ne peut qu'utiliser des armes de jet ou des sortilèges. Lorsque le boni de points de vie est épuisé, le sortilège s'arrête. Ce sort ne peut pas être utilisé si le lanceur porte déjà une armure.

C5 – Réflexion

Sphère : Abjuration

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Mot de pouvoir : Repercussus

Portée : Soi

Champ : Le lanceur

Durée : 10 mins par INT

Ce sort renvoie le premier sortilège lancé sur le lanceur au lanceur d'origine. Que ce nouveau sortilège soit bénéfique ou maléfique, il sera retourné contre son lanceur et le sort de réflexion prendra fin.

BÉNÉDICTIONS

C1 – Détection de l'invisibilité

Sphère : Bénédiction

Cercle : Premier

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Permet au lanceur de voir les choses invisibles qui l'entourent comme si elles ne l'étaient pas.

Portée : Soi

Champ : Le lanceur

Durée : 1 min par INT

C1 – Guérison mineure

Sphère : Bénédiction

Cercle : Premier

Sauvegarde : Vigueur / Annule (Bénin)

Ce sort redonne 4 points de vie (PV) à la cible.

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : Instantané

C1 – Purification

Sphère : Bénédiction

Cercle : Premier

Sauvegarde : Spéciale

Ce sort permet de purifier n'importe quel liquide, nourriture ou autre objet que le lanceur touche des poisons et des maladies qui l'afflige. Ce sort ne permet pas de purifier un être vivant. La force du lanceur doit être plus grande ou égale à celle de chaque poison ou maladie à annuler.

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : Instantané

C2 – Aube

Sphère : Bénédiction

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Ce sort réveille toutes les personnes qui sont endormie, assommées ou inconscientes situées dans la zone.

Portée : Soi

Champ : 15 pieds de rayon

Durée : Instantané

C2 – Guérison des poisons

Sphère : Bénédiction

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : **Spéciale**

Ce sort purge tous les poisons présents dans l'organisme de la cible. **La force du lanceur doit être plus grande ou égale à celle de chaque poison à annuler.**

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : Instantané

C2 – Suppression de la peur

Sphère : Bénédiction

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Ce sort crée une zone de confort autour du lanceur qui rend immunisé contre la peur toutes les personnes situées dans la zone.

Portée : Soi

Champ : 15 pieds de rayon

Durée : Instantané

C3 – Cercle de protection

Sphère : Bénédiction

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur / Annule (Bénin)

Ce sort crée un cercle de protection autour du lanceur qui augmente de un les sauvegardes contre les pouvoirs provenant de l'extérieur du cercle de tout ceux qui s'y trouvent. Ce bonus ne s'applique pas contre les pouvoirs provenant de l'intérieur du cercle.

Portée : Soi

Champ : 15 pieds de rayon

Durée : 1 min par INT

C3 – Guérison des blessures

Sphère : Bénédiction

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur / Annule (Bénin)

Ce sort redonne 20 points de vie (PV) à la cible.

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : Instantané

C3 – Guérison des maladies

Sphère : Bénédiction

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Spéciale

Ce sort purge toutes les maladies présentes dans l'organisme de la cible. **La force du lanceur doit être plus grande ou égale à celle de chaque maladie à annuler.**

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : Instantané

C4 – Guérison de groupe

Sphère : Bénédiction

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Vigueur / Annule (Bénin)

Ce sort permet de redonner 16 points de vie à toutes les personnes qui sont dans la zone.

Portée : Soi

Champ : 15 pieds de rayon

Durée : Instantané

C4 – Protection divine

Sphère : Bénédiction

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Ce sort permet au lanceur d'accorder la faveur de son Dieu à la cible ; lui faisant bénéficier d'un bonus de 1 aux dégâts, à la classe d'armure (CA) et aux sauvegardes pendant la durée du sort.

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : 2 mins par INT

C4 - Vision véritable

Sphère : Bénédiction

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Ce sort permet au lanceur de percer les camouflages et les subterfuges (**pas les déguisements non-magiques**). Il permet aussi au mage de reconnaître les illusions et les métamorphoses comme telle et de voir au travers.

Portée : Soi

Champ : Le lanceur

Durée : 5 mins par INT

C5 – Combat sacré

Sphère : Bénédiction

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Ce sort rend les cibles plus efficaces en combat. Toutes les personnes qui sont dans la zone gagneront un bonus de 1 à la classe d'armure et à leurs sauvegardes et un bonus de +1 blanc à leurs dégâts de mêlée pour toute la durée du sortilège..

Portée : Soi

Champ : 15 pieds de rayon

Durée : 5 mins par INT

C5 – Protection contre un alignement

Sphère : Bénédiction

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Volonté / **Annule**

Ce sort crée une zone qui suit le lanceur et qui empêche les créatures adhérentes à un des alignements de l'axe moral (Bon ou Mauvais) qui ne sauvegardent pas de l'attaquer tant qu'elles sont dans la zone. Si une créature contre laquelle le lanceur s'est protégé se fait attaquer par ce dernier, elle n'est plus contrainte par le sort à ne plus pouvoir l'attaquer.

Portée : **Soi**

Champ : **15 pieds**

Durée : **5 mins par INT**

C5 – Sanctification

Sphère : Bénédiction
Cercle : Cinquième
Sauvegarde : Aucune

Portée : Touché
Champ : Une salle intérieure ou 15 pieds de rayon
Durée : 10 mins par INT

Ce sort protège tout ceux qui sont à l'intérieur de sa zone contre les pensées mauvaises. Si une personne pense à commettre un acte agressif (tuer, se battre, voler), elle sera écrasée au sol jusqu'à ce qu'elle se soit calmée. De plus, les morts-vivants ne peuvent pénétrer la zone et en sont expulsés s'ils y étaient avant sa création. Il n'y a aucune manière de s'immuniser à ce sortilège à moins de l'annuler directement et il ne s'agit pas d'un contrôle.

DRUIDISME

C1 – Biodégradation

Sphère: Druidisme
Cercle : Premier
Sauvegarde : Volonté / Annule

Portée : 50 pieds
Champ : Une cible
Durée : 1 min par INT

Ce sort dégrade un métal qui n'est normalement pas dégradable. Ainsi, toute arme qui n'est pas fait en fer ou en bois se verra dégradé au point de causer -1 point de dégâts pendant la durée du sort.

C1 – Charme animal

Sphère: Druidisme
Cercle : Premier
Sauvegarde : Volonté / Annule

Portée : 50 pieds
Champ : Une cible
Durée : 1 min par INT

Ce sort domine l'esprit d'une créature et l'oblige à obéir aux ordres du lanceur de son mieux. Seules les créatures vivantes qui ne sont pas dotées d'intelligence peuvent être affectées sauf celles qui ont une intelligence d'essaim comme les fourmis, les abeilles et les taupes. La créature ne peut pas obéir aux ordres qui vont contre sa nature ou qui lui sont physiquement impossibles.

C1 – Conjuración d'un essaim

Sphère: Druidisme
Cercle : Premier
Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Portée : Soi
Champ : 15 pieds de rayon
Durée : Instantané

Ce sort conjure un essaim de guêpes qui cause 2 points de dégâts à toutes les personnes qui sont dans la zone.

C2 – Résistance à l'électricité

Sphère: Druidisme
Cercle : Deuxième
Sauvegarde : Vigueur / Annule (Bénin)

Portée : Touché
Champ : Une cible
Durée : 2 mins par INT

Ce sort réduit les dégâts de *d'électricité*, magiques ou non, que la cible reçoit de moitié après avoir appliqué sa classe d'armure (CA) ou fait sa sauvegarde selon le cas.

C2 – Résistance à l'énergie

Sphère: Druidisme
Cercle : Deuxième
Sauvegarde : Vigueur / Annule (Bénin)

Portée : Touché
Champ : Une cible
Durée : 2 mins par INT

Ce sort réduit les dégâts d'*énergie*, magiques ou non, que la cible reçoit de moitié après avoir appliqué sa classe d'armure (CA) ou fait sa sauvegarde selon la cas.

C2 – Mur d'épines

Sphère: Druidisme
Cercle : Deuxième
Sauvegarde : Vigueur / Annule

Portée : Soi
Champ : 15 pieds de rayon
Durée : 1 min par INT

Ce sort crée un épais mur d'épines autour du lanceur et de toutes les personnes qui sont dans la zone. Pour pouvoir le traverser (pour entrer ou pour sortir) il faut sauvegarder à la force du lanceur. Le mur bloque aussi toutes les attaques qui doivent passer au travers.

C3 – Métamorphose animale

Sphère: Druidisme
Cercle : Troisième
Sauvegarde : Vigueur / Annule (Bénin)

Portée : Soi
Champ : Le lanceur
Durée : 2 mins par INT

Ce sort transforme le lanceur en l'animal de son choix. Sous cette forme, il garde les mêmes statistiques qu'il avait sauf pour celles qui sont modifiées par sa nouvelles forme, il ne peut plus parler ou lancer des sorts (arcaniques et cléricaux) et tout son équipement est inutilisable et se fond en lui. D'après le type d'animal choisit, il gagne les bonus suivants :

- Petit animal (ex: Chat) : **Armes naturelles** (2 point de dégât), *camouflage* / ou +1 et réduit les points de vie de moitié ;
- Animal moyen (ex: Chien) : **Armes naturelles** (5 points de dégât) et *alerte* / ou +1 ;
- Gros animal (ex: Ours) : **Armes naturelles** (7 points de dégât), classe d'armure de 2 et un bonus de 6 points de vie.

Les **armes naturelles** d'un animal peut être améliorée par une technique comme l'*attaque sournoise*, la *charge* ou l'*expertise martiale* mais pas *coup divin* car le personnage ne peut pas parler sous forme animale.

Si l'animal choisit sait voler, la hauteur de vol maximale est de 50 pieds à une vitesse maximale d'élévation de 5 pieds par seconde.

C3 – Œil du prédateur

Sphère: Druidisme
Cercle : Cinquième
Sauvegarde : Vigueur / Annule (Bénin)

Portée : Soi
Champ : Le lanceur
Durée : 2 mins par INT

Ce sort améliore la vision du lanceur en lui permettant de voir ce qui est invisible et en augmentant son *alerte* de un.

C3 – Prison végétale

Sphère: Druidisme

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur / Annule

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : 2 min par INT

Ce sort appelle des lianes et des ronces afin de maîtriser la cible par les chevilles. Elle pourra utiliser le haut de son corps, mais ne pourra pas bouger ses jambes et ses pieds. Si et dès qu'elle reçoit 3 points de dégâts, le sort prend fin.

C4 – Brouillard

Sphère: Druidisme

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Vigueur / Annule

Portée : 50 pieds

Champ : 15 pieds de rayon

Durée : 2 min par INT

Ce sort créé un épais brouillard qui aveugle toutes les personnes qui sont dans la zone. Toutes celles qui ne sauvegardent pas ne peuvent plus courir, leurs dégâts sont réduits de quatre, leur classe d'armure aussi (-4 CA) et elles ne peuvent plus utiliser de sorts qui ont une portée autre que soi ou touché tant qu'elles sont dans la zone jusqu'à la fin du sort.

C4 – Invisibilité

Sphère: Druidisme

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Portée : Soi

Champ : Le lanceur

Durée : 5 min par INT

Ce sort rend le lanceur invisible tant qu'il ne pose aucun acte nuisible envers les gens autour de lui (attaquer, voler, etc.) après quoi il redevient visible.

C4 – Pic de roc

Sphère: Druidisme

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : Instantané

Ce sort conjure un énorme pic de roc venant du sol qui causera 32 points de dégât d'énergie à la cible. Ce sort ne fonctionne pas sur une cible en vol.

C5 – Furie des éléments

Sphère: Druidisme

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : Instantané

Ce sort créé une boule multicolore qui causera 13 dégâts de feu, 13 dégâts de glace, 13 dégâts d'énergie et 13 dégâts d'électricité à la première cible qu'elle rencontrera. La compétence Résistance magique s'applique au total des dégâts et non à chaque élément.

C5 – Métamorphose élémentale

Sphère: Druidisme

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Portée : Soi

Champ : Le lanceur

Durée : 5 mins par INT

Ce sort transforme la cible en un élémental. Selon le type d'élémental choisi, la cible gagne les bonus suivants :

- Feu : **Augmente les dégâts de mêlée et de jet du personnage de 3 de feu, l'immunise contre le feu et le froid lui fait deux fois plus de dégâts.**
- Glace : **Augmente les dégâts de mêlée et de jet du personnage de 3 de glace, l'immunise contre la glace et le feu lui fait deux fois plus de dégâts.**
- Vent : Augmente sa classe d'armure de 3, l'immunise contre l'électricité et l'énergie lui fait deux fois plus de dégâts.
- Pierre : Augmente ses points de vie (PV) de 15, l'immunise contre l'énergie et l'électricité lui fait deux fois plus de dégâts.

Pendant la transformation, tout l'équipement de la cible – sauf ses armes – se fond dans son corps et est inutilisable. Si elle portait une armure, cette dernière ne lui donne pas de bonus à la classe d'armure.

C5 – Sécheresse

Sphère: Druidisme

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Vigueur / Spécial

Portée : Soi

Champ : 15 pieds de rayon

Durée : 1 min par INT

Ce sort crée une zone de sécheresse intense et instantanée qui causera 26 points de dégât de feu (sauvegarde vigueur pour moitié) à toutes les personnes qui sont dans la zone. De plus, si elle ne sauvegardent pas, elles recevront un malus de -2 à leur dégâts et à leur classe d'armure jusqu'à la fin du sort.

ENCHANTEMENT

C1 – Globe de lumière

Sphère : Enchantement

Cercle : Premier

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Mot de pouvoir : Globus de Lumen

Portée : Touché

Champ : 1 cible

Durée : 2 mins par INT

Ce sort conjure un globe de lumière éclairant comme une bonne torche. Le joueur peut utiliser une lampe de poche pendant la durée du sort.

C1 – Stupeur

Sphère : Enchantement

Cercle : Premier

Sauvegarde : Volonté / Annule

Mot de pouvoir : Dazzum

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : 5 secs par INT

Ce sort étourdit la cible pendant la durée du sortilège. Elle reste consciente de ce qui l'entoure mais elle ne peut porter aucune action offensive et ne peut ni courir, ni lancer de sortilèges tant que le sort sera actif. Dès qu'elle reçoit trois points de dégât, le sort s'arrête.

C1 – Verrou

Sphère : Enchantement
Cercle : Premier
Sauvegarde : Sabotage / Annule
Mot de pouvoir : Vectum

Portée : Touché
Champ : Un objet
Durée : 1 heure par INT

Ce sort permet au lanceur de verrouiller un objet tant que ce dernier a la capacité de s'ouvrir et de se fermer ou de s'attacher et de se détacher. Seul la fin du sort ou un *sabotage* de niveau égal ou supérieur à la force du pouvoir peut déverrouiller l'objet.

C2 – Caméléon

Sphère : Enchantement
Cercle : Deuxième
Sauvegarde : Alerte
Mot de pouvoir : Cameleon

Portée : Touché
Champ : Une cible
Durée : 1 min par INT

Ce sort permet à la cible de se fondre avec son environnement. Pendant la durée du sortilège, dès que la cible reste immobile plus de 5 secondes, elle est camouflée avec une force de *camouflage* égale à la force magique du lanceur (maximum 5). Dès qu'elle bouge, la cible doit attendre un autre 5 secondes avant d'être camouflée à nouveau.

C2 – Fléau

Sphère : Enchantement
Cercle : Deuxième
Sauvegarde : Volonté / Annule
Mot de pouvoir : Permicies

Portée : 50 pieds
Champ : Une cible
Durée : 1 min par INT

Ce sort engourdi tous les muscles de la cible ; lui donnant un malus de un à ses dégâts et à sa classe d'armure.

C2 – Paralysie

Sphère : Enchantement
Cercle : Deuxième
Sauvegarde : Vigueur / Annule
Mot de pouvoir : Debilitas

Portée : 50 pieds
Champ : Une cible
Durée : 30 secs par INT

Ce sort paralyse complètement l'un des membres de la cible et le rend rigide et inutilisable. Par exemple, un bras ne pourrait plus être plié et une jambe obligerait la cible à boiter lentement. Les organes qui fonctionnent inconsciemment comme le cœur ou le cerveau ne peuvent pas être affectés par ce sort.

C3 – Charme

Sphère : Enchantement
Cercle : Troisième
Sauvegarde : Volonté / Annule
Mot de pouvoir : Delectatio

Portée : 50 pieds
Champ : Une cible
Durée : 2 min par INT

Ce sort permet de charmer une cible afin de l'obliger à suivre un ordre donné à voix haute par le lanceur. Cet ordre ne peut pas être de tuer ou d'attaquer quelqu'un ni de se suicider mais peut être n'importe quoi d'autre. Si la cible n'a pas terminé avant la fin du sortilège, elle revient à elle en se souvenant de tout ce qui s'est passé durant le sortilège.

C3 – Coup de tonnerre

Sphère : Enchantement
Cercle : Troisième
Sauvegarde : Volonté / Annule
Mot de pouvoir : Tonnus de tonnetrius

Portée : 50 pieds
Champ : 15 pieds de rayon
Durée : 5 sec par INT

Ce sort crée un coup de tonnerre illusoire qui déconcentrera toutes les cibles qui sont dans la zone momentanément. Elles reprennent conscience à la fin du sort où dès qu'elle reçoivent des dégâts.

C3 – Métamorphose

Sphère : Enchantement
Cercle : Troisième
Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)
Mot de pouvoir : Formae Mutation

Portée : Touché
Champ : Une cible
Durée : 2 mins par INT

Ce sort transforme l'apparence de la cible en celle d'un humanoïde commun (races jouables seulement). La cible garde ses forces et ses faiblesses mais sera tout de même physiquement changée à 100%. Il n'est pas possible de se métamorphoser en une personne précise.

C4 – Négation de la magie

Sphère : Enchantement
Cercle : Quatrième
Sauvegarde : Volonté / Annule
Mot de pouvoir : Negan ad eam mira

Portée : 50 pieds
Champ : Une cible
Durée : Instantané

Ce sort permet retire tous les sorts actifs, bons comme mauvais, de la cible. Peu importe le sort ou le nombre de sorts, si elle ne sauvegarde pas à cette négation, tous les sorts actifs seront annulés. Les sorts permanents ou qui n'ont pas de durée déterminées ne sont pas affectés par celui-ci.

C4 – Sommeil

Sphère : Enchantement
Cercle : Quatrième
Sauvegarde : Volonté / Annule
Mot de pouvoir : Somnus Est

Portée : 50 pieds
Champ : Une cible
Durée : 5 min par INT

Ce sort endort la cible et la fait sombrer dans un profond sommeil. Elle ne sera pas consciente de ce qui se passe autour d'elle tant que le sort ne sera pas terminé ou qu'elle ne recevra pas trois points de dégâts.

C4 – Sphère d'énergie

Sphère : Enchantement
Cercle : Quatrième
Sauvegarde : -
Mot de pouvoir : Firmus sphaera

Portée : Touché
Champ : Une sphère
Durée : Une partie

Ce sort infuse une sphère ayant préalablement été forgée par un forgeron (une unité de métal et une demi-heure de travail) d'énergie magique pouvant être utilisée plus tard. La sphère contient 8 points de magie qui peuvent être utilisés par n'importe quel lanceur. Une fois la durée du sort terminée ou tous les points de magie utilisés, la sphère éclate et devient inutilisable.

C5 – Domination

Sphère : Enchantement
Cercle : Cinquième
Sauvegarde : Volonté / Annule
Mot de pouvoir : Domaris est

Portée : 50 pieds
Champ : Une cible
Durée : 5 mins par INT

Ce sort domine l'esprit de la cible et la force à obéir du mieux qu'elle peut aux ordres du lanceur. Si un ordre demande à la cible d'agir contre son alignement ou d'attaquer l'un de ses alliés, elle aura droit à un bonus de +2 à sa sauvegarde contre le sort et de tenter à nouveau sa sauvegarde. Il est impossible de forcer une cible à se tuer sans annuler automatiquement le sort. La cible se défendra toujours si elle est attaquée et, si c'est le lanceur qui l'attaque, le sort s'annulera. Pendant la durée du sortilège, la cible aura l'air très amorphe et parlera de façon saccadé. La cible ne se rappellera pas de ce qui s'est passé pendant la durée du sort.

C5 – Prison Illusoire

Sphère : Enchantement
Cercle : Cinquième
Sauvegarde : Volonté / Annule
Mot de pouvoir : Illusio claustrum

Portée : 50 pieds
Champ : 15 pieds de rayon
Durée : 5 mins par INT

Ce sort crée une cage illusoire qui emprisonnera toutes les personnes situées dans la zone du sort. Celles qui sauvegardent voient la supercherie et peuvent sortir de la zone sans problème mais les autres ne pourront pas en sortir même si on essaie de les convaincre que la prison n'est pas vraiment là.

C5 – Arme du mage

Sphère : Enchantement
Cercle : Cinquième
Sauvegarde : Volonté / Annule (Béni)
Mot de pouvoir : Tela de magus

Portée : Touché
Champ : Une arme
Durée : Une partie

Ce sort donne un boni à l'arme touchée de +1 dégâts magiques.

ÉVOCACTION

C1 – Électricité statique

Sphère : Évocation
Cercle : Premier
Sauvegarde : Vigueur / Moitié
Mot de pouvoir : Staticus Fulmen

Portée : 50 pieds
Champ : Une cible
Durée : Instantané

Ce sort crée une étincelle qui causera 4 points de dégât électrique à la cible.

C1 – Main de feu

Sphère : Évocation
Cercle : Premier
Sauvegarde : Vigueur / Moitié
Mot de pouvoir : Manus de ignis

Portée : Touché
Champ : Une cible
Durée : 15 secondes / Instantané

Ce sort enflamme la main du lanceur et lui donne jusqu'à 15 secondes pour toucher sa cible. La première personne touchée, y compris le lanceur, recevra 4 points de dégâts de feu.

C1 – Rafale de vent

Sphère : Évocation
Cercle : Premier
Sauvegarde : Vigueur / Annule
Mot de pouvoir : Impetus de ventus

Portée : 30 pieds
Champ : Cône de 45 degrés
Durée : Instantané

Ce sort crée une rafale de vent qui repoussera tout ceux qui sont dans la zone jusqu'à la limite de sa portée. Ainsi, toute personne qui ne sauvegarde pas sera poussée à 30 pieds du lanceur.

C2 – Météorites

Sphère : Évocation

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Mot de pouvoir : Lapis caelestis

Portée : Soi

Champ : 15 pieds de rayon

Durée : Instantané

Ce sort créé une pluie de météorites sur une zone de 15 pieds autour du mage qui causera 8 points de dégât de feu à toutes les personnes qui sont dans la zone.

C2 – Pluie d'Éclairs

Sphère : Évocation

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Mot de pouvoir : Imber de fulmen

Portée : 50 pieds

Champ : 15 pieds de rayon

Durée : Instantané

Ce sort créé une pluie d'éclairs sur une zone de 15 pieds de rayon à 50 pieds du mage qui causera 4 points de dégât électriques à toutes les personnes qui sont dans la zone.

C2 – Rayon de feu

Sphère : Évocation

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Mot de pouvoir : Versus de ignis

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : Instantané

Ce sort créé un rayon qui causera 8 points de dégât de feu à la première cible qu'il rencontrera.

C3 – Boule de feu

Sphère : Évocation

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Mot de pouvoir : Blobus de ignis

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : Instantané

Ce sort créé une boule qui causera 16 points de dégât de feu à la première cible qu'elle rencontrera.

C3 – Électricité statique

Sphère : Évocation

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Mot de pouvoir : Staticus fulmen

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : 15 secondes / Instantané

Ce sort créé une charge électrique sur la main du lanceur et lui donne jusqu'à 15 secondes pour toucher sa cible. La première personne touchée, y compris le lanceur, recevra 16 points de dégât électrique.

C3 – Souffle de froid

Sphère : Évocation

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Mot de pouvoir : Anima de frigoris

Portée : 30 pieds

Champ : Cône de 45 degrés

Durée : Instantané

Ce sort créé un cône de froid qui causera 8 points de dégât à toutes les personnes qui sont dans la zone.

C4 – Appel à la foudre

Sphère : Évocation

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Mot de pouvoir : Vocatus ad eam fulmen

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : Instantané

Ce sort créé un éclair venant du ciel qui causera 32 points de dégât électriques à la cible. Ce sort ne fonctionne pas sur une cible située à l'intérieur.

C4 – Explosion

Sphère : Évocation

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Mot de pouvoir : Jactum

Portée : 50 pieds

Champ : 15 pieds de rayon

Durée : Instantané

Ce sort créé une explosion qui causera 16 points de dégât de feu à toutes les personnes qui sont dans la zone.

C4 – Globe de froid

Sphère : Évocation

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Mot de pouvoir : Globus de frigoris

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : Instantané

Ce sort créé une boule qui causera 32 points de dégât de froid à la première cible qu'elle rencontrera.

C5 – Rayon d'énergie

Sphère : Évocation

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Mot de pouvoir : Firmus Exhumé

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : Instantané

Ce sort évoque un puissant rayon qui causera 52 points de dégâts d'énergie à la première cible qu'il rencontrera.

C5 – Rayon polaire

Sphère : Évocation
Cercle : Cinquième
Sauvegarde : Vigueur / Spécial
Mot de pouvoir : Versus de polaris

Portée : 50 pieds
Champ : Une cible
Durée : Instantané / 30 secs par INT

Ce sort créé un rayon qui causera 26 points de dégât (sauvegarde vigueur pour moitié) à la première cible qu'il rencontrera. De plus, si elle ne sauvegarde pas, la cible recevra un malus -2 à ses dégâts et à sa classe d'armure (CA) pour une durée de 30 secondes par point d'intelligence du lanceur.

C5 – Rivière de lave

Sphère : Évocation
Cercle : Cinquième
Sauvegarde : Vigueur / Moitié
Mot de pouvoir : Flumens de ignis

Portée : 30 pieds
Champ : 10 pieds de large
Durée : Instantané

Ce sort créé un torrent de lave devant le lanceur de 10 pieds de large par 30 de long qui causera 26 points de dégât de feu à toutes les personnes qui sont dans la zone.

MALÉDICTIONS

C1 – Arme d'ombre

Sphère : Malédiction
Cercle : Premier
Sauvegarde : Volonté / Annule (Béni)

Portée : 50 pieds
Champ : Une arme
Durée : 1 min par INT

Ce sort maudit n'importe quelle arme visée réduisant ses dégâts de un et lui faisant faire des dégâts de type *noir*.

C1 – Bris d'enchantement

Sphère : Malédiction
Cercle : Premier
Sauvegarde : Volonté / Annule

Portée : 50 pieds
Champ : Une cible
Durée : -

Ce sort dissipe un sortilège de premier ou de second cercle instantanément. La cible ne peut pas décider de ne pas sauvegarder pour qu'un sort néfaste lui soit enlevé.

C1 – Poids plume

Sphère : Malédiction
Cercle : Premier
Sauvegarde : Volonté / Annule (Béni)

Portée : Soi
Champ : Le lanceur
Durée : 2 mins par INT

Ce sort réduit excessivement le poids du lanceur et de ses équipements lui permettant d'être porté par n'importe qui et de ne subir aucuns dégâts lorsqu'il chute. Ce sort l'empêche aussi de marcher contre le vent et de se déplacer normalement : pour avancer, il doit se tirer sur des objets fixes ou faire de petits bonds.

C2 – Confession morbide

Sphère : Malédiction
Cercle : Deuxième
Sauvegarde : Volonté / Annule

Portée : Touché
Champ : Un mort
Durée : Spéciale

Ce sort permet au lanceur d'interroger la cible même par-delà la mort. Elle devra répondre franchement et sans mentir sur tout ce qu'elle aurait pu savoir de son vivant. À chaque fois qu'elle ne voudra pas répondre à une question, elle bénéficiera d'un bonus additionnel de un à sa sauvegarde mais devra répondre tant qu'elle ne sauvegardera pas. Dès que la cible sauvegarde, le sortilège s'arrête. Si la cible est ramenée à la vie, elle se souviendra de ce qu'elle a dit, mais pas à qui elle l'a dit. Ce sortilège ne fonctionne pas sur une personne qui est dans le coma.

C2 – Peur

Sphère : Malédiction
Cercle : Deuxième
Sauvegarde : Volonté / Annule [Peur]

Portée : 50 pieds
Champ : Une cible
Durée : 5 secs par INT

Ce sort rend la cible prise d'une soudaine peur du lanceur. Elle s'enfuira de lui jusqu'à la fin de la durée du sort ou jusqu'à ne plus l'avoir dans son champs de vision. Tant que la durée n'est pas terminée, la cible ne peut pas approcher le lanceur ou commettre une quelconque action hostile contre lui.

C2 – Surdité

Sphère : Malédiction
Cercle : Deuxième
Sauvegarde : Vigueur / Annule

Portée : 50 pieds
Champ : Une cible
Durée : 1 min par INT

Ce sort rend la cible sourde et verra sa classe d'armure descendre de 2 à cause des désavantages de la surdité.

C3 – Brume de peur

Sphère : Malédiction
Cercle : Troisième
Sauvegarde : Volonté / Annule [Peur]

Portée : Soi
Champ : 15 pieds de rayon
Durée : 1 min par INT

Ce sort crée une épaisse brume noire entourant le lanceur qui effraie toutes les cibles dans la zone, réduisant leurs dégâts et leur classe d'armure (CA) de un pour la durée du sortilège. De plus, personne, même ceux qui sauvegardent, ne peut voir ce qu'il y a un pied au dessus du sol et moins.

C3– Cécité

Sphère : Malédiction

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur / Annule

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : 2 min par INT

Description: Ce sort rend la cible aveugle pour la durée du sortilège. Un personnage aveuglé ne peut plus voir autour de lui et devient une cible de choix pour ses assaillants. Il ne peut plus courir, les dégâts qu'il cause avec ses armes sont réduits de quatre (-4), sa classe d'armure aussi (-4 CA) et il ne peut plus utiliser des sorts qui ont une portée autre que soi ou touché.

C3 – Hallucination

Sphère : Malédiction

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Volonté / Annule

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : 2 mins par INT

Ce sort fait croire à la cible qu'une hallucination non-violente qui se répétera continuellement (par flashes continuels) est réelle. Si pendant le sort elle reçoit des dégâts, elle se fait voler ou pour n'importe quelle action contre elle, le sort prendra fin.

C4 – Agonie

Sphère : Malédiction

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Volonté / Annule

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : 10 secs par INT

Ce sort donne l'impression à la cible qu'à toute les secondes elle se fait poignarder, empaler, brûler, piétiner et plein d'autres synonymes douloureux. Dès qu'elle est affectée par le sort, la cible doit se jeter au sol et simuler la douleur pendant toute la durée du sort. Si et dès qu'elle reçoit trois points de dégâts, le sort prend fin. Après la fin du sort, le personnage subit un choc nerveux pendant 2 mins par INT du lanceur réduisant ses dégâts et sa classe d'armure (CA) de un (-1).

C4 – Monde infernal

Sphère : Malédiction

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Volonté / Annule [Peur]

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : 5 min par INT

Ce sort rend la cible paranoïaque et lui fait voir son entourage transformé en monstres aux nombreuses tentacules et aux bouches remplies de dents pointues cherchant à la tuer. Elle essaiera de se sauver le plus loin possible de la civilisation et ne pourra être approchée que très lentement par quelqu'un en qui elle a une extrême confiance.

C4 – Malédiction de maladie

Sphère : Malédiction

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Volonté / Annule

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : Une partie (Malédiction)

Ce sort crée une infection chez la cible qui la rend malade ce qui lui donne des crampes et l'empêche de bien se battre. Elle aura un malus de 2 à ses dégâts et à sa classe d'armure (CA) jusqu'à ce que quelqu'un la délivre de cette malédiction ou utilise un pouvoir de *guérison des maladies*. De plus, un lanceur qui n'a pas la compétence *concentration accrue* ne pourra pas lancer de sorts tant qu'il sera sous l'emprise de cette malédiction.

C5 – Assassin fantomatique

Sphère : Malédiction

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Volonté / Spécial [Peur]

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : Instantané / 5 min par INT

Ce sort fait apparaître une ombre représentant les pires peurs de la cible devant elle qui lui causera 15 points de dégâts (sauvegarde *volonté* pour moitié). De plus, si elle ne sauvegarde pas, la cible ne pourra plus courir, recevra un malus de -4 à ses dégâts et à sa classe d'armure (CA) et ne pourra plus lancer des sorts ayant une portée autre que *soi* ou *touché* jusqu'à la fin du sort. Si la cible est immunisée à la peur, ce sort ne l'affecte pas.

C5 – Malédiction d'anti-magie

Sphère : Malédiction

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Volonté / Annule

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : 5 mins par INT

Ce sort coupe le lien entre la cible et la toile magique l'empêchant ainsi de lancer des sorts ou de se servir de ses points de magie. De plus, cette malédiction l'empêche de ne pas faire sa sauvegarde alors elle devra obligatoirement faire sa sauvegarde contre n'importe quel sort fait sur elle ; même ceux qui sont bénéfiques.

C5 – Rédemption forcée

Sphère : Malédiction

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Volonté / Annule

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : Une partie (Malédiction)

Ce sort force la cible à racheter tous les péchés qu'elle a commis. Elle change complètement d'alignement, devenant Loyal Bon, sa sauvegarde *volonté* est réduit de deux et elle ne peut plus attaquer personne sauf pour se protéger ou pour protéger ceux qui sont autour d'elle.

MIRACLES

C1 – Conjuración de nourriture et d'eau

Sphère : Miracles

Cercle : Premier

Sauvegarde : Aucune

Portée : Touché

Champ : **Soi**

Durée : 1 journée

Le lanceur, à l'aide de ce sortilège, conjure de la nourriture venant du plan de son Dieu. La portion peut être consommée par le lanceur ou partagée avec un membre du même panthéon que le lanceur et redonne 5 points de vie (+5 PV) à celui qui la mange. Si elle est consommée par un membre d'un autre panthéon que celui du lanceur ou que la durée du sort est terminée, la cible ne regagne aucun points de vie.

C1 – Deuxième souffle

Sphère : Miracles

Cercle : Premier

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Ce sort permet de sortir une cible du coma à 1 point de vie (PV). La cible ne pourra pas être guérit d'une manière ou d'une autre durant **les quinze minutes suivants** la sortie du coma.

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : Instantané

C1 – Préservation d'un cadavre

Sphère : Miracles

Cercle : Premier

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Ce sort permet de garder l'âme d'un défunt à l'intérieur de son corps permettant ainsi de rallonger le temps maximal pour ramener la cible à la vie.

Portée : Touché

Champ : Un mort

Durée : Une partie

C2 – Arme bénie

Sphère : Miracles

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Ce sort béni n'importe quelle arme augmentant ses dégâts de 1 et lui faisant faire des dégâts de type *blanc*.

Portée : Touché

Champ : Une arme

Durée : 2 mins par INT

C2 – Chance

Sphère : Miracles

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Ce sort donne à la cible un bonus de +2 à une sauvegarde au choix du lanceur.

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : 1 min par INT

C2 – Bouclier de la foi

Sphère : Miracles

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Ce sort augmente la classe d'armure (CA) de la cible de 1. Contrairement aux autres sorts d'armure, ce sort peut être utilisé si le lanceur porte déjà une armure.

Portée : Soi

Champ : Le lanceur

Durée : 2 mins par INT

C3 – Immunité contre un sort

Sphère : Miracles

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Ce sort rend la cible complètement immunisée contre un sort de quatrième cercle ou moins au choix du lanceur pour la durée du sortilège.

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : 2 mins par INT

C3 – Rappel à la vie

Sphère : Miracles

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur / Annule (Bénin)

Ce sort ramène une cible morte **depuis moins d'une heure à la vie avec 1 point de vie (PV)**. La cible ne pourra pas être guérit d'une manière ou d'une autre durant **les quinze minutes suivants** suivant le sort.

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : Instantané

C3 – Aura de lumière

Sphère : Miracles

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Aucune

Ce sort entoure le lanceur d'un aura de lumière qui empêche les morts-vivants non-intelligents d'entrer dans la zone. S'ils ont des moyens de l'atteindre tout de même, les morts-vivants peuvent encore tenter des actions contre le lanceur tant qu'ils restent hors de la zone de lumière.

Portée : Soi

Champ : 15 pieds de rayon

Durée : 2 mins par INT

C4 – Aura du sage

Sphère : Miracles

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Spécial)

Ce sort créé une zone qui suit le lanceur et qui empêche quiconque qui ne sauvegarde pas à une force magique égale à celle du lanceur plus un bonus de quatre (+4) de l'attaquer tant qu'il est dans la zone. Durant toute la durée du sort, le lanceur ne pourra faire rien d'autres que des actions simples (marcher, courir, parler, etc.) qui n'impliquent l'utilisation d'aucun pouvoir, compétence, connaissance, sort, technique ou objet magique sans annuler le sort.

Portée : Soi

Champ : 15 pieds

Durée : 5 mins par INT

C4 – Foi incontestable

Sphère : Miracles

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Ce sort immunise le lanceur contre tous les sorts de contrôle, de charme, de sommeil et d'illusions.

Portée : Soi

Champ : Le lanceur

Durée : 5 mins par INT

C4 – Restauration

Sphère : Miracles

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Vigueur / Annule (Bénin)

Ce sort fait repousser tous les membres de la cible (doigts, orteils, mains, pieds, bras, tête, etc.), répare ses os et reconstruit tout ses organes. De plus, tous les effets négatifs étrangers (sorts, poisons, maladies, malédictions, etc.) sont annulés si leur force est plus basse que celle du lanceur. Finalement, si la cible est vivante, elle regagne 20 points de vie (PV).

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : Instantané

C5 – Lumière du jour

Sphère : Miracles

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Spécial

Portée : Soi

Champ : 30 pieds de rayon

Durée : 5 mins par INT

Ce sort créé une zone de lumière qui aveugle et blesse les créatures de la nuit qui s'y trouvent. S'ils ne sauvegardent pas, toutes les créatures de la nuit, les créatures surnaturelles mauvaises et les morts-vivants sont aveuglés tant qu'ils sont dans la zone (sauvegarde vigueur annule) et, la première fois qu'ils y rentrent, reçoivent 26 points de dégâts *blancs* (sauvegarde vigueur pour moitié). S'ils sont aveuglés, ils ne peuvent plus courir, les dégâts qu'ils causent avec leurs armes sont réduits de quatre (-4), leur classe d'armure aussi (-4 CA) et ils ne peuvent plus utiliser des sorts qui ont une portée autre que soi ou touché.

C5 – Résurrection suprême

Sphère : Miracles

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Vigueur / Annule (Béni)

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : Instantané

Ce sort ramène une cible morte depuis **moins d'une journée** à la vie avec 1 point de vie (PV).

C5 – Zone d'anti-magie

Sphère : Miracles

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Volonté / Annule

Portée : Touché

Champ : 15 pieds de rayon

Durée : 5 mins par INT

Ce sort rend toute forme de magie inactive. Les sorts actifs sur les cibles qui ne sauvegardent pas cessent de fonctionner et ceux qui veulent lancer des sorts doivent sauvegarder à la force de ce sortilège pour réussir. Une fois sorti de la zone, les sorts qui avaient cessés dont la durée n'est pas terminée recommencent à fonctionner.

NÉCROMANCIE

C1 – Absorption des morts

Sphère : Nécromancie

Cercle : Premier

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Mortigena Absortium

Portée : Touché

Champ : **Le lanceur**

Durée : Instantané

Ce sort permet d'absorber une partie de l'essence vitale restante dans le corps d'une créature morte **qu'il touche** redonnant au lanceur 6 points de vie (PV). Ce sort ne peut pas être utilisé deux fois sur le même corps et ce dernier peut encore être ramené à la vie ou relevé en morts-vivants.

C1 – Masque de mort

Sphère : Nécromancie

Cercle : Premier

Sauvegarde : Alerte

Mot de pouvoir : Persona de mortis

Portée : Soi

Champ : Le lanceur

Durée : 2 mins par INT

Ce sortilège fait disparaître tout signe de vie chez le lanceur ainsi, une personne qui n'a pas la compétence *alerte* égale ou supérieure à la force magique du lanceur pensera que la cible est réellement morte à moins que le lanceur ne joue pas le mort. Ce sort peut aussi être utilisé pour bernier certains morts-vivants moins intelligents.

C1 – Toucher de Seth

Sphère : Nécromancie

Cercle : Premier

Sauvegarde : Volonté / Moitié

Mot de pouvoir : Pugnus de Seth

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : 15 secondes / Instantané

Ce sort enflamme la main du lanceur d'une flamme mauve et lui donne jusqu'à 15 secondes pour toucher sa cible. La première personne touchée, y compris le lanceur, recevra 6 points de dégâts de type *noir*.

C2 – Putréfaction

Sphère : Nécromancie

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Vigueur / Annule

Mot de pouvoir : Putreficum

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : 30 secs par INT

Ce sort fait pourrir un bras ou une jambe - au choix du lanceur - de la cible ; le rendant inutilisable pour la durée du sort.

C2 – Rayon de mort

Sphère : Nécromancie

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Volonté / Moitié

Mot de pouvoir : Versus de mortis

Portée : 50 pieds

Champ : Une cible

Durée : Instantané

Ce sort créé un rayon qui causera 12 points de dégât noirs à la première cible vivante qu'il rencontrera. Ce sort ne fonctionne pas sur les morts-vivants.

C2 – Pointe enflammée de Strass

Sphère : Nécromancie

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Béni)

Mot de pouvoir : Flamma cuspis de Strass

Portée : Touché

Champ : Une dague

Durée : 2 mins par INT

Ce sort infuse une dague d'une flamme noire et maléfique. Pour la durée du sortilège, elle causera 2 points de dégât de feu de plus.

C3 – Armure d'os

Sphère : Nécromancie

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur / Annule (Bénin) [Armure]

Mot de pouvoir : Armorum de Ossis

Ce sort créé une épaisse couche d'os autour du lanceur ; lui donnant un boni de +3 à sa classe d'armure (CA). Ce sort ne peut pas être utilisé si le lanceur porte déjà une armure.

Portée : Soi

Champ : Le lanceur

Durée : 2 mins par INT

C3 – Réveil du mort-vivant

Sphère : Nécromancie

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Aucune / Spécial

Mot de pouvoir : Dilucolo de Mortis Vitae

Ce sort ramène à la vie une cible qui est comateuse ou morte sous la forme d'un mort-vivant. Ensuite, si elle ne sauvegarde pas à la force magique du lanceur contre sa *volonté*, elle sera sous son emprise et devra obéir aux ordres de son nouveau maître. Si elle sauvegarde et qu'elle est d'alignement *bon*, la cible peut décider de retourner au repos éternel.

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : 2 mins par INT

Sous cette forme, la cible regagne tout ses points de vie (PV) et elle ne reçoit qu'un point de dégât des attaques qui ne sont pas de type *blanc* ou *magique*. Elle est immunisée aux effets qui affectent les créatures vivantes comme le sommeil, les poisons ou les maladies, elle n'est pas soumise aux contrôles mentaux à moins d'avoir sauvegardé à la force du lanceur, elle ne peut plus utiliser ses techniques et ne peut plus courir et son alignement devient inévitablement mauvais.

Quand le sort se termine, la cible retombe au sol dans l'état où elle était avant le sort. Si elle est ramenée à la vie ou sortie du coma, elle se rappellera parfaitement ce qu'elle a vécu en temps que mort-vivant. Il n'est pas possible d'utiliser ce sortilège sur la même cible durant le même coma.

C3 – Sommeil du Pharaon

Sphère : Nécromancie

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Volonté / Annule

Mot de pouvoir : Somnus de Pharaoh

Ce sort endort la cible et la fait sombrer dans un profond sommeil. Elle se sentira léviter au-dessus de son corps pendant la durée du sortilège, pris dans un monde qui n'est pas le sien. La cible sentira les présences autour d'elle mais ne pourra pas les identifier. Même si elle tente de crier, personne ne peut l'entendre sauf le lancer. Si ce dernier le décide, il peut décider de communiquer avec elle. Le sort prend fin dès que la cible reçoit 3 points de dégât ou plus.

Portée : 50 pieds

Champ : 1 cible

Durée : 2 min par INT

C4 – Explosion morbide

Sphère : Nécromancie

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Mot de pouvoir : Jactum Excessum

Ce sort fait exploser le corps d'une personne morte. L'énergie de son âme en peine cause 20 points de dégâts à tout ceux qui sont à **15 pieds** autour du corps. Malgré l'explosion, le corps peut encore être ramené à la vie ou levé en mort-vivant.

Portée : 50 pieds

Champ : 1 corps mort / 15 pieds

Durée : Instantané

C4 – Forme spectrale

Sphère : Nécromancie

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Volonté / Annule (Bénin)

Mot de pouvoir : Spectra formae

Ce sort rend le lanceur invisible tant qu'il ne pose aucun acte nuisible envers les gens autour de lui (attaquer, voler, etc.) après quoi il redevient visible.

Portée : Soi

Champ : Le lanceur

Durée : 5 min par INT

C4 – Vague de mort

Sphère : Nécromancie

Cercle : Quatrième

Sauvegarde : Volonté / Moitié

Mot de pouvoir : Aestus de Mortis

Ce sort créé une vague d'énergie négative devant le lanceur de 5 pieds de large par 50 de long qui causera 20 points de dégât de type noir à toutes les personnes qui sont dans la zone.

Portée : 50 pieds

Champ : 5 pieds de large

Durée : Instantané

C5 – Fatalité rampante

Sphère : Nécromancie

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Mot de pouvoir : Necessario Endoloris

Ce sort invoque un essaim de dégoûtants insectes qui se dirigent vers autant de cibles que le désire le lanceur. Le sort fait un maximum de 60 points de dégât qui peuvent être divisés sur chaque cible.

Portée : 50 pieds

Champ : Entre une et 60 cibles

Durée : Instantané

C5 – Piqure catatonique

Sphère: Nécromancie

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Vigueur / Annule [Peur]

Mot de pouvoir : Laedo Spiculum

Portée : 1 dague ou 1 aiguille

Champ : 1 cible

Durée : 2 mins / 5 mins par INT

Ce sort enchante une dague ou une aiguille avec l'énergie noire de la mort et lui donne jusqu'à 2 minutes pour toucher sa cible.. La prochaine cible touchée par l'arme tombera dans un coma profond et douloureux. Elle ne pourra se réveiller qu'à la fin du sortilège, peu importe le nombre de dégâts qu'elle reçoit. Pendant ce coma, la cible aura l'impression d'être enfermée dans une prison sombre et effrayante durant une année par minute. À la fin du coma, la cible subit un malus de -1 à sa sauvegarde volonté jusqu'à la fin de la partie.

C5 – Réveil du Champion

Sphère : Nécromancie

Cercle : Cinquième

Sauvegarde : Volonté / Spécial

Mot de pouvoir : Cessum de eam Maximus

Portée : Touché

Champ : Une cible

Durée : 5 mins par INT

Ce sort est identique au sort *Réveil du mort-vivant* sauf que le mort-vivant créé est beaucoup plus puissant. La cible regagne tout ses points de magie, gagne un bonus de 30 points de vie et peut utiliser tous les pouvoirs et les compétences qu'elle avait de son vivant. Comme elle animée par l'essence même du mal, les dégâts de type blanc lui font deux fois plus de points de dégât.

Alchimie

RÈGLES DE L'ALCHIMIE

Tel qu'énoncé dans la *compétence* du même nom, l'alchimie est l'art de fusionner les matières pour en obtenir divers effets. On la voit parfois comme un art de paresseux ou comme une version épurée de la magie réelle mais les initiés savent bien qu'il faut bien plus qu'un pilon, un mortier et une poignée d'herbes pour atteindre les effets les plus impressionnants.

Faire une recette

Pour n'importe quelle recette, il faut :

- Un *laboratoire portatif* ;
- Une place sur un *four* (voir *Création d'équipement*) ;
- Les *ingrédients* indiqués dans la *recette* (voir plus bas) et ;
- 15 minutes de calme et de travail par cercle de la recette - p.ex.: 75 minutes pour le 5e cercle.

Certaines recettes demandent des ingrédients spéciaux qui seront notés dans la description.

Au bout du temps nécessaire, les *ingrédients* sont utilisés et une dose de la *recette* est produite.

Amélioration d'une recette

Chaque recette est suivie d'une autre identifiée : *Amélioration*. Pour y avoir accès il faut que le personnage possède la recette de base et qu'il ait la connaissance avancée *alchimie avancée*. Ensuite, ces recettes nécessitent certains ingrédients supplémentaires à la recette initiale ainsi qu'autant de *points de magie* (PM) qu'un sort de même cercle qui devront être utilisés à la fin de la fabrication de la potion.

Sauvegarder à une potion

Lorsqu'un personnage sauvegarde à une potion, les *dégâts fixes* sont réduits de moitié et les *effets* sont annulés à moins qu'autre chose soit spécifié dans la description de la potion sauf pour les *points de dégâts* (ou *guérisons*) *dans le temps* qui sont uniques à l'alchimie.

Les *points de dégâts dans le temps* sont des dégâts qui sont causés à la cible à un intervalle fixe jusqu'à la fin de la durée de la potion (p. ex.: *C2 – Mort lente* cause 2 points de dégâts chaque 5 minutes pendant une heure.) Chaque fois que l'un de ces intervalles arrivent à terme, le personnage reçoit les points de dégât comme s'il avait reçu un coup et perd sa concentration s'il en avait une (lancer un sort, méditer, etc.) **Quand un personnage sauvegarde à ce genre d'effet, la durée de la potion est réduite de moitié (p.ex.: *C2 – Mort lente* ne durerait que 30 minutes.)**

Recettes actives

Peu importe le niveau ou l'effet, une recette alchimique doit toujours être comptée comme un sort lorsqu'on veut connaître le nombre de recettes actives maximales. **Les poisons dont la méthode d'application est l'injection comptent comme des sorts d'attaque à retardement.**

Voir *Les sorts actifs* de la section *Magie*.

Briser une fiole

Une fiole a 2 points de vie et les mêmes statistiques défensives que le personnage (classe d'armure, sauvegardes, résistance à un élément, etc.) sauf si elle n'est pas tenue auquel cas elle a une classe d'armure et des sauvegardes de zéro.

Tant qu'elle n'est pas à la vue, elle ne peut pas être attaquée ou brisée. Dès qu'une personne la voit, elle peut l'attaquer en la frappant directement avec une arme de mêlée ou de jet ou en la prenant directement comme cible avec un sort ou un pouvoir. Il n'est pas possible de briser une fiole avec un sort qui affecte plus d'une cible comme un sort de rayon.

Description des ingrédients

Ingrédients communs		Ingrédients rares	
Ail	Petit oignon à l'odeur et au goût très fort composé de plusieurs petites gousses réunies sous une enveloppe commune.	Belladone	Baies noires de la taille d'une cerise très toxique dans toutes ses parties.
Aubépine	Petite fleurs blanches, roses ou rouges d'une odeur très agréable qui pousse par bouquet dans un arbrisseau épineux.	Herbe-sainte	Petite fleur blanche, aussi appelée Edelweiss, qui se trouve dans les montagnes et qui pousse dans la neige.
Avoine	Grain de la plante du même nom qui sert principalement de nourriture pour les chevaux.	Lotus noir	Fleur aquatique noire qui pousse au travers des fleurs de lotus roses normales.
Cœur-de-dragon	Champignon rouge-orangé animé de pulsation et toujours chaud au touché qui poussent à la noirceur.	Mandragore	Racine ressemblant à une tomate verte qui prend parfois une forme humanoïde trouvée à l'entrée des mines.
Crochet-du-diable	Fruit aux crochets courbes et acérés qui poussent dans les endroits chauds et humides des mines.	Rose d'acier	Fleurs métalliques poussant sans explication sur les parois rocheuses des mines.
Cuir	Peau d'un animal qui a été séparée de la chair et puis tannée.		
Lavande	Fleur bleu mauve qui pousse en épi et qui dégage un doux parfum.		
Passiflore	Fleurs pouvant prendre toutes les couleurs qui ressemblent beaucoup à un halo.		
Sauge	Plante aromatique à feuilles ridées et peu épaisses pouvant être utilisées comme herbe aromatique ou à tisane.		
Valériane	Petites fleurs irrégulières de couleur blanc rosé groupées en corymbes à l'extrémité d'une longue tige.		

Les caractéristiques d'une recette

Nom de la recette

Type : [Brevage, explosif, huile, onguent ou poison]

Cercle : [Premier à cinquième]

Sauvegarde : [Vigueur, volonté, autre ou aucune]

Ingrédients : [Jusqu'à un ingrédient par niveau]

Description et spécifications de la recette.

Application : [Contact, ingestion, inhalation ou injection]

Champ : [Nb cibles ou rayon]

Durée : [Instantané ou nb secondes ou minutes fixe]

Amélioration : [Description de la recette améliorée]

Type : Le type de recette dont il s'agit.

Cercle : Il y a cinq cercles différents. Ceux-ci permettent de savoir la difficulté pour faire la recette ainsi que le nombre de *points de magie* (PM) à utiliser pour l'améliorer.

Sauvegarde : La sauvegarde que la cible devra effectuer contre la force magique de l'alchimiste. À moins qu'il soit spécifié « Bénin », le personnage est obligé de résister à la potion. Sinon, une sauvegarde sera donnée au cas où il désirerait résister à une potion bénéfique.

Application : La manière par laquelle la potion doit interagir avec la cible pour prendre effet.

Champs : Le nombre de cibles ou la zone qui seront affectés par la potion.

Durée : Le temps que dure le sortilège avant de s'arrêter. Les sorts qui ne sont pas instantané ni fixes ont une durée variable selon l'intelligence du personnage.

Description et spécifications : Les effets du sort avec une courte description des effets visuels. Si quelque chose par rapport aux champs précédents, doit être spécifié, ce sera dans ce paragraphe-ci.

Type des potions

Brevage	Donne une potion qui doit souvent être bue par la cible pour que la potion prenne effet.
Explosif	Donne une potion qui doit souvent être lancée sur la cible ou au sol créant une explosion, un gaz ou un nuage.
Huile	Donne une potion qui doit souvent être versée sur un objet ou une arme.
Onguent	Donne une potion qui doit souvent être appliquée sur le corps, la peau ou certaines parties du corps de la cible
Poison	Donne une potion qui doit souvent être appliquée sur une arme qui sera utilisée pour frapper la cible et délivrer le poison.

Application des potions

Contact	Doit toucher ou être touchée par la cible.
Ingestion	Doit être bue ou mangée par la cible.
Inhalation	Doit être respirée par la cible.
Injection	Doit entrer en contact avec le sang de la cible. La cible sent l'injection même si celle-ci ne cause aucun point de dégât.

RECETTES ALCHIMIQUES

C1 – Alcool frelaté

Type : Breuvage

Cercle : Premier

Sauvegarde : Spécial

Ingrédients : Avoine

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 15 mins

Cet alcool est à la base de tous les breuvages alcoolisés. Il suffit de le mélanger à un liquide aromatisé pour en faire une boisson de bon goût. Après l'avoir bu, la cible est en état d'ébriété durant 15 minutes et subit des effets dépendant de sa sauvegarde *Vigueur* et du nombre de consommation qu'elle a pris. La force de base est celle de l'alchimiste et augmente de un (+1) après chaque nouvelle consommation. Après chaque 15 minutes sans reprendre de cette potion, la force diminue de un (-1) et les effets de cette nouvelle force s'appliquent au lieu des anciens. Chaque nouvel effet s'additionne aux précédents.

- Force \leq Sauvegarde : Aucun effet
- Force \geq Sauvegarde + 1 : Les dégâts de jet et de mêlée de la cible sont réduits de 1 (-1).
- Force \geq Sauvegarde + 3 : Le malus aux dégâts augmente à 3 et la cible ne peut plus courir.
- Force \geq Sauvegarde + 5 : Le malus aux dégâts augmente à 5 et la cible ne peut plus lancer de sorts.
- Force \geq Sauvegarde + 7 : La cible devient aveugle.
- Force \geq Sauvegarde + 9 : La cible tombe dans l'inconscience.

Amélioration : Absinthe

Type : Breuvage

Cercle : Premier

Sauvegarde : Vigueur / Annule

Ingrédients : Avoine, **Belladone**

Cet alcool est si fort qu'il inflige, à celui qui l'absorbe, des brûlures à l'estomac. Après l'avoir bu, la cible reçoit 4 points de dégâts en plus des autres effets de l'alcool frelaté.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 15 mins

C1 – Breuvage tonifiant

Type : Breuvage

Cercle : Premier

Sauvegarde : Vigueur (Bénil) / Annule

Ingrédients : Valériane

Ce breuvage redonne 3 points de vie (PV) à la cible par minute complète de repos.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 5 mins

Amélioration : Minotaure rouge

Type : Breuvage

Cercle : Premier

Sauvegarde : Vigueur (Bénil) / Annule

Ingrédients : **Herbe-sainte**, Valériane

Ce breuvage redonne 8 points de vie (PV) à la cible instantanément.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : Instantané

C1 – Huile à lampe

Type : Explosif

Cercle : Premier

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Ingrédients : Cuir

Cette huile, utilisée dans une lampe, éclaire pendant 1 heure. De plus, si elle est versée (et non lancée) sur quelqu'un et que cette personne est enflammée, cette dernière recevra 4 dégâts de feu et sera en feu pour 5 secondes.

Application : Contact

Champ : Une cible

Durée : Spéciale

Amélioration: Feu grégois

Type : Explosif

Cercle : Premier

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Ingrédients : Cuir, **Lotus noir**

Cette huile est très inflammable, utilisée dans une lampe, éclaire pendant 5 heures. Si elle est brassée et lancée sur quelqu'un, la cible recevra 8 points de dégât de feu et sera en feu pour 5 secondes.

Application : Contact

Champ : Une cible

Durée : Spéciale

C1 – Poison à rat

Type : Poison

Cercle : Premier

Sauvegarde : Vigueur / Annule

Ingrédients : Aubépine

Ce poison est mortel chez la plupart des petits animaux, mais ne pose que des malaises aux créatures de plus grande taille. Dès que la cible l'avale, elle souffrira de crampes abdominales et aura un malus de 1 à ses dégâts de mêlée et de jet durant 15 minutes.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 15 mins

Amélioration: Poison paralysant

Type : Poison

Cercle : Premier

Sauvegarde : Vigueur / Annule

Ingrédients : Aubépine, Lavande, Valériane

Ce poison est assez puissant pour paralyser le membre dans lequel il est injecté. La cible ne pourra pas bouger ce membre pour la durée du poison.

Application : Injection

Champ : Une cible

Durée : 5 mins

C1 – Sédatif

Type : Poison

Cercle : Premier

Sauvegarde : Volonté (Béni) / Annule

Ingrédients : Passiflore

Cette mixture calme ceux qui se l'injecte et augmente leur force spirituelle. La cible recevra 4 points de magie (PM) dès l'injection, mais sera au bord du sommeil et ne pourra plus courir pour 5 minutes.

Application : Injection

Champ : Une cible

Durée : Instantané

Amélioration: Sommeil réparateur

Type : Breuvage

Cercle : Premier

Sauvegarde : Vigueur (Béni) / Annule

Ingrédients : Mandragore, Passiflore

Ce liquide fait tomber la cible dans un sommeil agréable et duquel elle sortira ragaillardie. Après 15 minutes de sommeil ininterrompu, la cible se réveille et récupère 8 points de magie (PM) et 4 points de vie (PV).

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 15 mins

C2 – Fluide explosif

Type : Explosif

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Ingrédients : Rose d'acier

Ce fluide explose dès qu'il entre en contact avec l'air et cause 8 points de dégât de feu à toutes les personnes qui sont dans la zone.

Application : Contact

Champ : Rayon de 1'

Durée : Instantané

Amélioration: Fluide explosif avancé

Type : Explosif

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Ingrédients : Cœur-de-dragon, Crochet-du-diable, Rose d'acier

Ce fluide explose dès qu'il entre en contact avec l'air et cause 12 points de dégât de feu à toutes les personnes qui sont dans la zone.

Application : Contact

Champ : Rayon de 5'

Durée : Instantané

C2 – Mort lente

Type : Poison

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Vigueur / Spécial

Ingrédients : Belladone

Ce poison rend la cible inconfortable et lui donne des nausées. Elle recevra 2 points de dégât chaque 5 minutes pour la durée de la potion pour un total maximal de 24 dégâts après une heure. Si la cible sauvegarde, la durée de la potion est réduite de moitié.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 1 hr

Amélioration: Rappel des morts

Type : Onguent

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Vigueur / Annule

Ingrédients : Belladone, Lotus noir

Cet onguent doit être appliqué sur le corps d'un mort et a les mêmes effets que le sort de nécromancie de troisième cercle Réveil du mort-vivant à la différence que le mort-vivant qui en découle n'est sous le contrôle de personne et cherche à détruire toutes les créatures vivantes qu'il rencontre. Le mort-vivant redevient inerte à la fin de la potion ou quand il n'a plus de points de vie.

Application : Contact

Champ : Une cible

Durée : Instantané / 15 mins

C2 – Onguent curatif

Type : Onguent

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Vigueur (Béni) / Annule

Ingrédients : Cuir, Valériane

Cet onguent redonne 4 points de vie (PV) à la cible par minute de repos.

Application : Contact

Champ : Une cible

Durée : 5 mins

Amélioration: Œil vif

Type : Onguent

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Vigueur (Béni) / Annule

Ingrédients : Ail, Cuir, Lavande, Valériane

Ce baume gras, appliqué sur les yeux de la cible pendant 30 secondes, précise sa vue. Pour la durée du baume, la cible reçoit un bonus de 3 à son alerte. Si elle n'avait pas la capacité, elle la gagne momentanément.

Application : Contact

Champ : Une cible

Durée : 15 mins

C2 – Sérum de vérité

Type : Breuvage

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Vigueur (Béni) / Annule

Ingrédients : Avoine, Sauge

Cette drogue est le pire ennemi des truands et le meilleur allié des miliciens. La cible ne pourra s'empêcher de répondre la vérité à n'importe quelle question qui lui est posée pour la durée du sérum. Elle est incapable de refuser de répondre à moins de fuir ou de prendre un antidote.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 5 mins

Amélioration: Vision de l'invisible

Type : Breuvage

Cercle : Second

Sauvegarde : Vigueur (Bénin) / Annule

Ingrédients : Avoine, Passiflore, Saugue, Valériane

Le buveur pourra discerner toute créature invisible durant 15 minutes.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 15 mins

C2 – Somnifère

Type : Poison

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Volonté / Annule

Ingrédients : Aubépine, Lavande

Cette drogue endort la cible et la fait sombrer dans un profond sommeil. Elle ne sera pas consciente de ce qui se passe autour d'elle tant que l'effet ne sera pas terminé ou qu'elle ne recevra pas 3 points de dégâts.

Application : Injection

Champ : Une cible

Durée : 10 mins

Amélioration: Tétrodotoxine

Type : Poison

Cercle : Deuxième

Sauvegarde : Volonté / Annule

Ingrédients : Aubépine, Lavande, Passiflore, Valériane

Cette drogue endort la cible et la fait sombrer dans un profond sommeil qui ressemble beaucoup à la mort. Elle ne sera pas consciente de ce qui se passe autour d'elle tant que l'effet ne sera pas terminé ou qu'elle ne recevra pas 10 points de dégâts. Les signes vitaux de la cible deviennent indétectables jusqu'à ce qu'elle se réveille. Même les créatures qui détectent la vie ne la détecte pas.

Application : Injection

Champ : Une cible

Durée : 10 mins

C3 – Arôme soporifique

Type : Explosif

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Volonté / Annule

Ingrédients : Lavande, Passiflore, Saugue

Ce liquide aux arômes délicats s'évapore au contact de l'air pour former un nuage de couleur lilas sentant la lavande. Tout ceux qui sont dans la zone et qui ne sauvegardent pas à la force de la potion tomberont dans un doux sommeil. Ils se réveilleront à la fin de l'effet ou après avoir reçu 3 points de dégât.

Application : Inhalation

Champ : Rayon de 15'

Durée : Instantané / 10 mins

Amélioration: Déguisement

Type : Onguent

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Aucune

Ingrédients : Ail, Aubépine, Lavande, Passiflore, Saugue

Ce parfum dégage une odeur qui brouille les sens des gens autour du porteur. Quand la cible est déguisée, cette potion augmente la force du déguisement de la force de la potion.

Application : Contact

Champ : Une cible

Durée : 10 mins

C3 – Décoction ignifuge

Type : Breuvage

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur (Bénin) / Annule

Ingrédients : Cœur-de-dragon, Mandragore

Cette décoction au goût amer rend la cible complètement immunisé aux flammes et feu de tout genre. Toutefois, pour les cinq minutes qui suivent la fin de cet effet, la cible reçoit deux fois plus de dégâts lorsqu'elle reçoit des attaques de feu.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 15 mins

Amélioration: Résistance aux éléments

Type : Onguent

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur (Bénin) / Annule

Ingrédients : Cœur-de-dragon, Herbe-sainte, Mandragore

Cet onguent très exfoliant rend la cible résistante au feu, à l'eau et la glace, l'électricité et l'énergie. Celle-ci ne recevra que 50% des dégâts infligés par ces quatre éléments et ce, avant de faire sa sauvegarde ou d'appliquer sa classe d'armure (CA).

Application : Contact

Champ : Une cible

Durée : 20 mins

C3 – Fortifiant musculaire

Type : Onguent

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur (Bénin) / Annule

Ingrédients : Ail, Lotus noir

Ce baume de couleur noir réveille les muscles endormis. La cible reçoit un bonus de +2 à ses dégâts de jet et de mêlée et un malus de -1 à sa classe d'armure (CA).

Application : Contact

Champ : Une cible

Durée : 15 mins

Amélioration – Souffle du dragon

Type : Breuvage

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Ingrédients : Ail, Lotus noir, Mandragore

Cet alcool au goût intense ne peut être gardé en bouche par le buveur pour plus de 15 secondes. Dès qu'il le décide, il crachera un cône de feu de 30 pieds de long sur un arc de 45 degrés qui causera 14 points de dégât de feu à toutes les personnes qui sont dans la zone.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 15 secs / Instantané

C3 – Remède miracle

Type : Breuvage

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur / Annule

Ingrédients : Cœur-de-dragon, **Herbe-sainte**

Ce remède laiteux tire son nom des bienfaits qu'il octroie à son buveur. Si la cible ne sauvegarde pas à cette potion, toutes les recettes alchimiques actives chez elle sont éliminées. De plus, ce remède redonne 8 points de vie à la cible.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : Instantané

Amélioration: Frappe bénie

Type : Huile

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur (Bénin) / Annule

Ingrédients : Cœur-de-dragon, **Herbe-sainte, Mandragore**

Ce liquide visqueux donne une teinte blanchâtre presque lumineuse à l'arme sur lequel il est appliqué. Tous les dégâts causés par cette arme seront de type *blanc* pour la durée de la potion.

Application : Contact

Champ : 1 arme

Durée : 20 mins

C3 – Venin végétal

Type : Poison

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Vigueur / Spécial

Ingrédients : Crochet-du-diable, **Lotus noir**

Ce poison très toxique est rapide et efficace. Il cause 1 point de dégâts à la cible par seconde en plus de provoquer de terribles douleurs. **Si la cible sauvegarde, la durée de la potion est réduite de moitié.**

Application : Injection

Champ : Une cible

Durée : 15 secs

Amélioration: Frappe maudite

Type : Huile

Cercle : Troisième

Sauvegarde : Aucune (Bénin) / Annule

Ingrédients : **Belladone**, Crochet-du-diable, **Lotus noir**

Ce liquide visqueux donne une teinte noirâtre qui semble aspirer la lumière à l'arme sur lequel il est appliqué. Tous les dégâts causés par cette arme seront de type *noir* pour la durée de la potion.

Application : Contact

Champ : 1 arme

Durée : 20 mins

C4 – Pyrophore

Type : Explosif

Cercle : Quarte

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Ingrédients : Avoine, Crochet-du-diable, **Mandragore**

Ce mélange d'herbes prend feu dès qu'il entre en contact avec l'air et cause 16 points de dégât de feu à toutes les personnes qui sont dans la zone.

Application : Contact

Champ : Rayon de 15'

Durée : Instantané

Amélioration: Éclat immaculé

Type : Explosif

Cercle : Quarte

Sauvegarde : Vigueur / Moitié

Ingrédients : Avoine, Crochet-du-diable, **Herbe-sainte, Mandragore**

Ce mélange de couleur blanc-vif explose au moindre contact. Il cause 24 dégâts *blancs* à toutes les personnes qui sont dans la zone..

Application : Contact

Champ : Rayon de 15'

Durée : Instantané

C4 – Fumet toxique

Type : Explosif

Cercle : Quarte

Sauvegarde : Vigueur / Spéciale

Ingrédients : Cœur-de-dragon, Crochet-du-diable, **Lotus noir**

Cette mixture libère un nuage noir et nauséabond lorsqu'elle entre en contact avec l'air. Ce nuage cause 5 points de dégâts (Sauvegarde *vigueur* pour moitié) à toutes les personnes qui sont dans la zone et affecte leurs voies respiratoires pour 15 minutes (Sauvegarde *vigueur* annule) ce qui les empêche de faire des phrases complètes (lancer des sorts, parler, etc.) et de courir pour la durée de la potion.

Application : Inhalation

Champ : Rayon de 15'

Durée : Instantané / 15 mins

Amélioration: Invisibilité

Type : Onguent

Cercle : Quarte

Sauvegarde : Vigueur (Bénin) / Annule

Ingrédients : Cœur-de-dragon, Crochet-du-diable, **Lotus noir, Rose d'acier**

Cette crème bleutée rend la cible invisible tant qu'elle ne pose aucun acte nuisible envers les gens autour d'elle (attaquer, voler, etc.) après quoi elle redevient visible.

Application : Contact

Champ : Une cible

Durée : 20 mins

C4 – Philtre d'amour

Type : Breuvage

Cercle : Quarte

Sauvegarde : Volonté / Annule

Ingrédients : Avoine, **Mandragore**, Passiflore

Cette potion d'une belle teinte rouge sang permet de rendre une personne complètement amoureuse d'une autre. La cible deviendra servile envers la personne de laquelle elle est tombée amoureuse et cherchera à l'aider du mieux qu'elle le peut. L'alchimiste peut choisir la de laquelle la cible sera amoureuse en y ajoutant quelques cheveux de cette personne sinon, ce sera la première personne que verra la cible après avoir bu le philtre. Si les deux personnes sont de même sexe, la force et la durée de la potion est diminuée de moitié. Si l'être aimé inflige des dégâts à la victime du philtre, le charme est rompu instantanément.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 1 hr

Amélioration: Frappe magique

Type : Huile

Cercle : Quarte

Sauvegarde : Aucune (Bénin) / Annule

Ingrédients : Avoine, **Herbe-sainte**, **Mandragore**, Passiflore

Ce liquide visqueux donne une teinte bleuté crépité d'énergie à l'arme sur lequel il est appliqué. Tous les dégâts causés par cette arme seront de type *magique* et seront augmentés de un (+1) pour la durée de la potion.

Application : Contact

Champ : 1 arme

Durée : 20 mins

C4 – Pommade curatrice

Type : Onguent

Cercle : Quarte

Sauvegarde : Vigueur (Bénin) / Annule

Ingrédients : Cuir, **Herbe-sainte**, Passiflore

Cet onguent redonne 5 points de vie (PV) à la cible par minute de repos. Si la cible décide de ne pas se reposer, l'efficacité du baume est réduite à 4 points de vie (PV) par minute.

Application : Contact

Champ : Une cible

Durée : 5 mins

Amélioration: Peau d'acier

Type : Onguent

Cercle : Quarte

Sauvegarde : Vigueur (Bénin) / Annule [Armure]

Ingrédients : Ail, Cuir, **Herbe-sainte**, Passiflore, Valériane

Ce baume augmente la classe d'armure (CA) de la cible de 4 si elle ne porte pas d'armure ou de 1 si elle en porte une. Pour toute la durée du sort, la cible ne pourra pas courir.

Application : Contact

Champ : Une cible

Durée : 20 mins

C4 – Poudre aveuglante

Type : Explosif

Cercle : Quarte

Sauvegarde : Vigueur / Annule

Ingrédients : Ail, **Rose d'acier**, Saugue

Ce poudre volatile crée un épais nuage bleuté qui aveugle toutes les personnes qui sont dans la zone. Toutes celles qui ne sauvegardent pas ne peuvent plus courir, leurs dégâts sont réduits de quatre, leur classe d'armure aussi (-4 CA) et elles ne peuvent plus utiliser de sorts qui ont une portée autre que soi ou touché tant qu'elles sont dans la zone jusqu'à la fin de l'effet.

Application : Contact

Champ : Rayon de 15'

Durée : 5 mins

Amélioration: Régénération surnaturelle

Type : Breuvage

Cercle : Quarte

Sauvegarde : Vigueur / Annule

Ingrédients : Ail, **Lotus noir**, **Rose d'acier**, Saugue

Cette potion au goût amer donne l'impression à la cible qu'elle se fait déchirer les entrailles pendant les 30 premières secondes avant que la guérison ne commence. Ensuite, cette potion redonne 5 points de vie (PV) par 30 secondes à la cible qu'elle soit au repos ou non. Si elle tombe sous 0 points de vie, l'effet de la potion s'arrête.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 10 mins

C5 – Arsenic

Type : Poison

Cercle : Quinte

Sauvegarde : Vigueur / Spécial

Ingrédients : Ail, **Belladone**, Cœur-de-dragon, Passiflore

Cette mixture hautement mortelle est l'apothéose des poisons et de la souffrance. Elle cause 5 points de dégâts à chaque minute à la cible. Si la cible sauvegarde, la durée de la potion est réduite de moitié.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 5 mins

Amélioration: Tonique revigorant

Type : Breuvage

Cercle : Quinte

Sauvegarde : Aucune / Annule

Ingrédients : Ail, Aubépine, **Belladone**, Cœur-de-dragon, Lavande, Passiflore

Ce liquide clair au reflets violets brise les lois divines et ramène à la vie une personne morte depuis moins d'une journée. La cible revient à la vie à 1 point de vie (PV) mais ne pourra être guéri d'aucune manière durant les 15 minutes suivantes.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 10 mins

C5 – Breuvage de providence

Type : Breuvage

Cercle : Quinte

Sauvegarde : Vigueur (Bénin) / Annule

Ingrédients : Aubépine, **Herbe-sainte**, Lavande, Saugue

Ce breuvage aux arômes de lavande est un dérivé de l'élixir de chance des légendes. Il augmente les deux sauvegardes de la cible de 3 (+3) et sa base de point de vies (PV) de 10 (+10 PV). Toutefois, l'état d'euphorie dans lequel le breuvage met la cible réduit ses dégâts de jet et de mêlée de 2 et l'empêche de courir. Après l'effet de la potion, la cible perd ces 10 points de vie et peut en mourir.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 30 mins

Amélioration: Baume de pensées aiguisées

Type : Onguent

Cercle : Quinte

Sauvegarde : Volonté / Annule

Ingrédients : Aubépine, **Herbe-sainte**, Lavande, **Mandragore**, Saugue

Ce baume fait à partir d'une infusion de *breuvage de providence* et de *mandragore* est à froter sur les tempes de la cible. Son intelligence sera augmenté de 2 (+2 INT) mais ses dégâts de jet et de mêlée et sa classe d'armure (CA) seront réduits de 1.

Application : Contact

Champ : Une cible

Durée : 30 mins

C5 – Mixture mutante

Type : Huile

Cercle : Quinte

Sauvegarde : Vigueur (Bénin) / Annule

Ingrédients : Aubépine, Cœur-de-dragon, Crochet-du-diable, **Rose d'acier**

Cette mixture permet de transformer un métal en un autre. En plus des ingrédients de la potion, il faut y ajouter une unité du métal que l'on veut reproduire. Le liquide visqueux produit prend la couleur de ce métal et peut être utilisé pour transformer le métal de n'importe quelle arme de taille *petite*, *courte* ou *longue* en celui qui avait été utilisé pour la potion. De plus, les dégâts de l'arme sont augmentés de 1.

Application : Contact

Champ : Une cible

Durée : Une journée

Amélioration: Jus polymorphique

Type : Breuvage

Cercle : Quinte

Sauvegarde : Vigueur (Bénin) / Annule

Ingrédients : Aubépine, **Belladone**, Cœur-de-dragon, Crochet-du-diable, **Rose d'acier**

Cette potion demande le cœur d'une créature et transforme la cible en un membre de la race de celle-ci. Le changement de forme prend 15 secondes et est très douloureux ce qui cause 5 points de dégâts à la cible. Ensuite, certaines de ses statistiques de la cible seront modifiées et, parfois, elle gagnera certains pouvoirs uniques à la race de créature.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 1 hr

C5 – Nectar divin

Type : Breuvage

Cercle : Quinte

Sauvegarde : Volonté (Bénin) / Annule

Ingrédients : Aubépine, Avoine, **Mandragore**, Saugue

Ce nectar augmente considérablement les capacités physiques et spirituelles de la cible. Sa base de points de vie (PM) et de points de magie (PM) sont augmentés de 10 et ses dégâts de jet et de mêlée, sa classe d'armure (CA) et sa force magique arcanique et cléricale sont augmentés de 1. Après l'effet de la potion, la cible perd ces 10 points de vie et peut en mourir.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 1 hr

Amélioration: Eau-de-vie spirituelle

Type : Breuvage

Cercle : Quinte

Sauvegarde : Volonté (Bénin) / Annule

Ingrédients : Ail, Aubépine, Avoine, Cœur-de-dragon, **Mandragore**, Saugue

Cette potion doit être bue quand la cible a tout ses points de magie sans quoi elle n'aura aucun effet. Après une minute de repos, la cible aura une base de points de magie (PM) doublée pour la durée de la potion. À la fin de cette durée, la cible perd absolument tout ses points de magie (PM) et tombera endormi pour une minute le temps que ses cycles se replacent.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 1 hr

C5 – Tisane revivifiante

Type : Breuvage

Cercle : Quinte

Sauvegarde : Vigueur (Bénin) / Annule

Ingrédients : Ail, **Belladone**, Crochet-du-diable, Passiflore

Cette tisane au goût réconfortant permet à la cible de faire le plein d'énergie physique et spirituelle. Elle redonne 2 points de vie (PV) et 2 points de magie (PV) par minute de repos complet à la cible. De plus, elle agit comme un antipoison sur toutes les autres recettes alchimiques actives sur la cible.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 15 mins

Amélioration: Vision de l'ange

Type : Breuvage

Cercle : Quinte

Sauvegarde : Volonté (Bénin) / Annule

Ingrédients : Ail, **Belladone**, Crochet-du-diable, Passiflore, **Lotus noir**

Le buveur pourra discerner toute créature invisible et son *alerte* sera augmentée de la *force* de la potion durant 1 heure. S'il n'avait pas cette compétence, il l'obtiendra temporairement. De plus, il pourra voir la forme véritable de tout ceux qu'il verra même s'ils sont déguisés magiquement.

Application : Ingestion

Champ : Une cible

Durée : 1 hr

Les Dieux

PANTHÉON DE LA LUMIÈRE

Firielle

Maîtresse de la vie, Première des nymphes, La blanche déesse

Elle est souvent représentée sous la forme d'une nymphe ou d'une femme vêtue d'une robe blanche. Les prêtres de son culte sont très appréciés pour leurs soins magiques puissants et leur gentillesse. Cette Déesse éprouve un dégoût profond pour tous les Dieux du Panthéon de l'Ombre, qui, selon elle, ne représentent que les plus viles atrocités de l'Ordre Cosmique.

Dogme : Vie, Guérison, Pureté, Bonté

Alignement : Chaotique Bonne

Avatar : Alana, une fée d'or créée à partir du premier cheveu d'une ancienne déesse de la lumière.

Symboles : Une fleur blanche, une coupe dorée ou une cigogne.

Plan d'existence : À suivre ...

Philosophie : La vie doit être préservée sous toutes ses formes et le cycle ne doit pas être brisé. La résurrection ne doit être accordée qu'à ceux qui sont morts avant leur temps. La guérison divine est réservée à ceux qui prennent soin de leur corps.



Kardos

Le Grand combattant, l'Honorable, le Maître de la forge

C'est un ancien Dieu qui a su refaire sa place à la fin du conflit divin. On retrouve plusieurs statues le représentant sous la forme d'un nain ou d'un petit gens, un marteau à la main et des outils pleins la ceinture. Les gens de son culte sont souvent appelés à intervenir lors des guerres en tant que médiateurs ou comme tacticiens expérimentés. Ce Dieu déteste la sournoiserie et préfère les guerres faites au plein jour.

Dogme : Guerre, Courage, Protection, Artisanat, Commerce

Alignement : Neutre Bon

Avatar : Gi-il Galamelon, un elfe doré qui avait la place de Kardos pendant le conflit divin mais qui a courtoisement laissé sa place en échange du statut d'avatar.

Symboles : Un marteau de forge, une épée, un bouclier, un lion ou une montagne.

Plan d'existence : À suivre ...

Philosophie : Toute chose doit être faite et vécue selon les règles de l'art ; sans raccourci et sans passer par la facilité. Il faut préserver ce qui est fragile tout en cherchant à l'améliorer. Les couards et les sournois ne méritent pas la protection accordée aux faibles.



Yahvé

Le Bon, le Seigneur de la lumière, le Justicier, le Miséricordieux

Il s'agit du Dieu le plus connu car il a été adopté depuis des centaines d'années par les rois humains des Terres du Centre. Il est reconnu pour être généreux et pour accorder son pardon à ceux qui le demandent. Toutefois, gare à ceux qui enfreignent les principes de base de sa religion. Les prêtres de Yahvé ont un grand cœur, mais peuvent être extrêmement sévères avec ceux qui prennent plaisir à faire souffrir les autres et avec les créatures surnaturelles mauvaises.

Dogme : Lumière, Justice, Honneur, Miséricorde

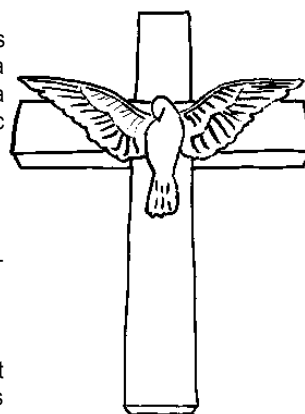
Alignement : Loyal Bon

Avatar : Les sept archanges, les protecteurs du paradis du panthéon de la lumière qu'il a lui-même créés.

Symboles : Une croix auréolée, une colombe ou un rayon de soleil.

Plan d'existence : Les sept paradis ascendants.

Philosophie : Tous sont égaux devant la grande justice divine. Ceux qui n'auront jamais commis de péchés verront le paradis leur être ouvert. Pour les autres, s'ils ne demandent pas pardon, ils seront envoyés aux enfers pour l'éternité. Il faut aider les gens à ne pas se perdre et à trouver la lumière divine.



PANTHÉON DE L'ORDRE

Anubis

Le grand Chacal, le Passeur, le Neutre, le Gardien des tombes

Il est le gardien des défunts et doit veiller à acheminer les âmes vers leur Dieu respectif. Certains mortels miraculés racontent parfois, après être revenus du monde des morts, des histoires de conversations avec lui. Plusieurs le décrivent comme un lycan-chacal. Même s'il demande à ses fidèles de respecter les morts et leurs dépouilles dans toute leur macabre beauté, il déteste tout ceux qui brisent le cycle de la vie et le passage vers le monde des morts ou ceux qui lèvent des morts-vivants.

Dogme : Mort, Balance, Destin

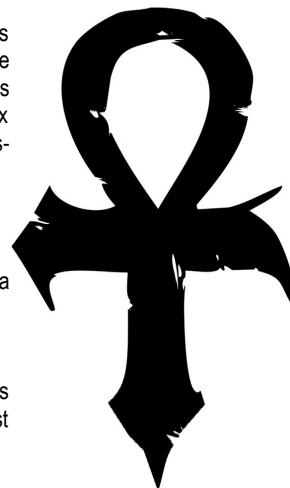
Alignement : Loyal Neutre

Avatar : Ariokis, fils d'Anubis parcourant le monde des vivants à la recherche de ceux qui trichent la mort.

Symboles : Une croix ansée (Ânhk), un chacal, un œil ou une balance.

Plan d'existence : **À suivre ...**

Philosophie : La mort n'est pas une fin mais une étape dans le grand cycle de la vie. Il ne faut pas l'empêcher ni revenir en arrière une fois atteinte car c'est le seul moment où l'âme du défunt est pesée. Lorsqu'une personne brise ce cycle pour un autre, elle doit le payer de sa vie.



Gaïa

La Terre-Mère, la Créatrice de toute vie, la Chasseresse, le Grand Tout

Elle est à la fois la mère des Dieux et la mère de toutes les créatures vivantes et élémentales. Elle a offert son corps physique afin d'y bâtir le plan d'existence des mortels. Elle est reconnue pour son caractère passif et paisible, toutefois ses colères pourraient mener à l'apocalypse et à la destruction de la dimension. Elle n'agit donc jamais sauf en passant par l'un de ses quatre enfants élémentaux. Elle est priée autant par les druides que par les chasseurs qui la remercient des cadeaux qu'elle leur fait.

Dogme : Nature, Créatures vivantes, Chasse

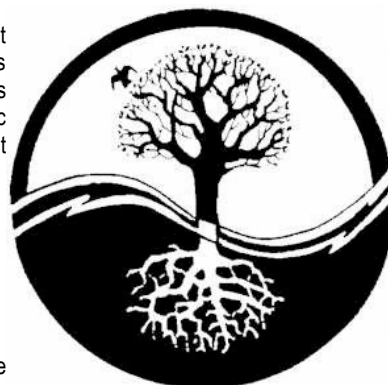
Alignement : Chaotique Neutre

Avatar : Hélios, Héra, Ifrit et Neptune, ses quatre enfants élémentaux.

Symboles : Le vent, la terre, le feu, l'eau, une biche ou un arc à flèche.

Plan d'existence : **À suivre ...**

Philosophie : Chaque race a son utilité et doit être conservé pour l'accomplir. Si une race venait à disparaître, c'est tout l'écosystème qui mourrait. À l'inverse, si la population d'une race explosait, toutes les autres en seraient affectées. Ce sont deux extrêmes qu'il ne faut pas atteindre. Il faut aussi éviter la destruction de la nature qui ne peut pas se défendre elle-même.



Mystaril

Le Maître des arcanes, le Gardien des secrets, le Maestro

Créateur de la toile magique, il en est le maître absolu et la contrôle complètement. Il s'assure qu'aucun abus ou débordement ne vienne déchirer celle-ci, ce qui pourrait avoir des conséquences catastrophiques sur le plan d'existence des mortels. Son culte est divisé en deux quant au savoir de ses suivants; les uns sont avares de connaissances et ne le partageraient pour rien au monde alors qu'au contraire, les autres ne cessent de diffuser leur savoir afin d'éduquer les gens.

Dogme : Connaissances, Arts, Magie, Secrets

Alignement : Neutre Neutre

Avatar : Le quatuor, les quatre mages les plus puissants dans leur sphère furent nommés avatars par Mystaril. Ils sont simplement nommés l'Abjuteur, l'Enchanteur, l'Évocateur et le Nécromancien.

Symboles : Un pentacle, une livre, un pinceau ou des symboles arcaniques.

Plan d'existence : **À suivre ...**

Philosophie : Toutes les connaissances du monde ne peuvent être préservées que si quelqu'un les étudie et les archive. La perte d'une d'entre elles équivaut à celle de tout le temps d'étude et d'apprentissage qu'il a fallu pour l'avoir. Certaines choses sont même impossibles à retrouver une fois qu'elles sont perdues. La toile magique doit aussi être préservée. Il faut l'utiliser intelligemment sans en abuser.



PANTHÉON DE L'OMBRE

Raïl'hek

La Reine sombre, l'Immorale, la Dame des tourments, la Rusée

Noire comme la nuit, elle est sans doute la plus cruelle de tous. Elle a créé les elfes noirs à son image et ces derniers lui vouent un culte aveugle et sans limite. Aïshuu était sa plus grande prêtresse et fût nommée avatar après avoir échoué à prendre sa place. Nul n'aurait pu orchestrer une plus grande trahison alors personne ne sait s'il s'agit d'un honneur ou d'une honte. Ses priants cherchent toujours à s'endurcir tout en trouvant de nouvelles manières de faire souffrir le plus possible leurs adversaires.

Dogme : Vices, Péchés, Folie, Nuit, Torture

Alignement : Neutre Mauvaise

Avatar : Aïshuu, celle qui tenta de prendre la place de Raïl'hek qui a maintenant été transformée en méduse.

Symboles : Un serpent, une chauve-souris, une dame de fer ou une dague ensanglantée.

Plan d'existence : **À suivre ...**

Philosophie : Ce qui ne tue pas rend plus fort. Guetter en attendant le moment opportun et éviter de se faire prendre. Faire souffrir ses adversaires sans jamais leur accorder la mort. Dominer les faibles et contrôler les forts.



Seth

L'engendreur de la confusion, le Semeur de chaos, le Seigneur noir, le Jaloux

Seigneur de la Nuit, il est dangereusement imprévisible et ce, même chez ses fidèles de la part de qui il reçoit autant d'adoration que de haine. Lorsqu'il décide de quelque chose, il le fait plusieurs années d'avance et il est toujours extrêmement réfléchi. Sa soif de pouvoir est extrême et il cherche toujours à acquérir les essences des autres Dieux. Il n'a jamais d'alliés ou d'ennemis sur puisque tout cela peut changer d'après son humeur. L'instinct et la violence de ses prêtres n'a d'égale que la facilité avec laquelle ils savent passer inaperçus.

Dogme : Tyrannie, Chaos, Destruction, Désordre, Carnage

Alignement : Chaotique Mauvais

Avatar : Loki, l'ancien Seigneur du mensonge qui perdit son titre à la fin du conflit divin.

Symboles : Un loup ailé, un morgenstern ou un heaume noir hérissé de piques.

Plan d'existence : Pandémonium

Philosophie : Tout peut et doit être détruit ; seul le culte doit survivre. Toujours être prêt à changer du tout au tout dès que nécessaire et ne jamais laisser quelqu'un prévoir ses prochaines actions. Il faut aussi garder le secret sur la taille réelle du culte.



Strass

La plaie des Dieux, le Briseur du cycle, l'Inventif

Tout ce qui va à l'encontre de la vie et de l'équilibre de la nature est sa plus grande priorité. Il est en constant conflit avec Firielle, Anubis et Gaïa qui veulent à tout prix détruire ses créations. En fait, il n'aurait jamais rien créé mais serait le meilleur quand il s'agit de prendre une créature vivante et d'en faire autre chose. Il aime prendre une chose qui marche bien, lui ajouter une déféctuosité et voir ce qui arrivera. Ceux qui suivent la voie de Strass ont rarement peur de la mort et respectent la nécromancie puisqu'ils voient la non-vie comme une chance de vivre éternellement.

Dogme : Poisons, Morts-Vivants, Maladies, Aberrations, Mensonges

Alignement : Loyal Mauvais

Avatar : Dame Morteplume, une lycan-corbeau qui crée le vent de mort et aida à la création d'une nécropole il y a plusieurs centaines d'années.

Symboles : Un rat, un corbeau, une fiole de poison, une chimère ou un crâne.

Plan d'existence : **À suivre ...**

Philosophie : Toutes les créatures vivantes sont des machines et toutes les machines peuvent être améliorées. La première chose à faire est de trouver une manière de déjouer la mort. Une fois trouvé, rien n'empêche de continuer à faire ses recherches pour l'éternité. Aussi, la vengeance est un plat qui se mange froid. Rien de plus cruel et efficace que d'essayer un nouveau poison ou une nouvelle maladie sur un ennemi.

