



# LES CLASSES DE PRESTIGES

LE PRÉ REQUIS GÉNÉRAL POUR TOUTES LES CLASSES DE PRESTIGE EST D'ÊTRE MINIMUM DE NIVEAU 6. CES CLASSES NE SONT PAS AUTOMATIQUES ET NE S'ACQUIÈRENT QUE PAR LE MÉRITE RP, DES QUÊTES SPÉCIFIQUES, ETC. SUR DÉCISION DE L'ORGANISATION.





## RÈGLEMENT POUR OBTENIR UNE CLASSE PRESTIGE

**Qu'est-ce qu'une classe de prestige** : la classe de prestige est un bonus que votre personnage peut acquérir à partir du niveau 6 mais il est important de dire que ce n'est pas automatique que vous en obteniez une

- Vous devez choisir une classe selon ce qui vous intéresse où demander à l'organisation la possibilité d'en créer une nouvelle avec vous
- Vous devez commencer à vous y préparer le plus tôt possible par vos actes et votre RP en fonction de la classe choisit

**Comment Obtenir une classe de prestige** : la première étape est d'aviser l'organisation de la classe que vous aimeriez obtenir afin qu'il leur soit possible de commencer les quêtes pour aider votre préparation

**Combien de temps ça prend obtenir sa classe de prestige** : il est important de retenir que le temps peut varier d'une classe à l'autre, et d'un personnage à l'autre ... Plusieurs facteurs rentrent en ligne de compte et certaines classes de prestige tel que Archimage en exemple se complète souvent plus haut niveau mémé si elle a débuté au niveau 6

\*\*\* IL EST DE LA RESPONSABILITÉ DU JOUEUR DE FAIRE EN SORTE DE FAIRE SAVOIR QUEL CLASSE DE PRESTIGE IL CONVOITE ET NON A L'ORGANISATION DE LA DONNÉE AUTOMATIQUEMENT \*\*\*

## PRESTIGE BARBARE

### BERSERKER

#### DESCRIPTION

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

#### PRÉ REQUIS

- Barbare.



#### POUVOIR HÉROIQUE

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

### CHEF DE GUERRE

#### DESCRIPTION

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

#### PRÉ REQUIS

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



#### POUVOIR HÉROIQUE

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

## FOU DE GUERRE

### DESCRIPTION

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



### PRÉ REQUIS

- Barbare

### POUVOIR HÉROIQUE

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

## BARBARE TOTÉMIQUE

### DESCRIPTION

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



### PRÉ REQUIS

- Barbare

### POUVOIR HÉROIQUE

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



## PRESTIGE GUERRIER

### SPÉCIALISTE D'ARMES

#### DESCRIPTION

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

#### PRÉ-REQUIS

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



#### POUVOIR HÉROIQUE

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

## GLADIATEUR

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## MAÎTRE D'ARMES

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## CHAMPION DIVIN

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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



## PRESTIGE PALADIN

### JUSTICIER

#### DESCRIPTION

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

#### PRÉ-REQUIS

- Paladin de Néosys



#### POUVOIR HÉROIQUE

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

### PACIFICATEUR

#### DESCRIPTION

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

#### PRÉ-REQUIS

- Paladin d'Éryss.



#### POUVOIR HÉROIQUE

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



## SANS PEUR

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

- Paladin de Banryk
- Courage à Maître



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## ANARCHISTE

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

Paladin Frakk



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## LE MYTHOMANE

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

- Paladin Nokt'hra



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## LE FOU DU ROI

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

- Paladin de Phobius



### POUVOIR HÉROIQUE

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



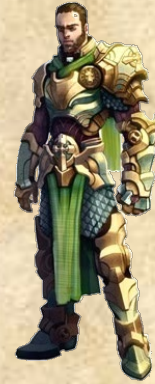
## GARDIEN DU SAVOIR

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

- Paladin de Koranyos



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## PRESTIGE PRÊTRE

### HIÉROPHANTE

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

- Être prêtre



## ARCHEVÊQUE

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

- Être prêtre



### POUVOIR HÉROIQUE

**NIVEAU 6** Immunité Divine

En appelle au divin pour faire place à un pourparlers sans qu'aucune autre forme de divinité autre que celle que prie l'archevêque ne puisse intervenir de quelques façons que ce soit.

**NIVEAU 8** Regard céleste

Chaque Dieu du même alignement que son Dieu lui offre un regard constant lui octroyant 2 points divin et 2 points vie par Dieu  
EXEMPLE : 3 Dieu bon = + 6 points de vie / +6 points d'énergie

**NIVEAU 10** Assis à la grande réunion

L'archevêque possède un sort de chaque Dieu du même alignement que lui. Sorts de niveau 1 à 5 uniquement au choix. En plus il reçoit un sort unique lui appartenant donné par l'organisation.

## ARCHIPRÊTRE

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

- Être prêtre



### POUVOIR HÉROIQUE

**NIVEAU 6** Assistance Divine

+ 15 points d'énergie (PM).

**NIVEAU 8** Lien Divin

+ 1 volonté et accès à tous les sorts de son Dieu niveaux 1-8 automatiquement

**NIVEAU 10** Présence Divine

Obtiens les sorts de son Dieu niveau 9-10.



## PURGATEUR

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## LE GRAND LION BLANC

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## LE GRAND INQUISITEUR

### DESCRIPTION

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



### PRÉ-REQUIS

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

### POUVOIR HÉROIQUE

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

## ORACLE

### DESCRIPTION

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



### PRÉ-REQUIS

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

### POUVOIR HÉROIQUE

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



## ARTISTE ANCIEN

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## L'ARLEQUIN

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## MATRIARCHE

## ÉMISSAIRE NOIR

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## PRESTIGE MAGICIEN

## ARCHIMAGE

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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



## MAGE DE GUERRE

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

- Magicien
- 2 maniements d'arme



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## MAÎTRE PROFESSEUR

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## KLEPTOMAGE

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



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

## MAGICIEN NOIR

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

- Magicien
- Alignement mauvais



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



## MAGICIEN BLANC

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

- Magicien
- Alignement bon



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## RELIGIO-MAGE

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## PRESTIGE VOLEUR

### BUVEUR DE SANG

#### DESCRIPTION

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

#### PRÉ-REQUIS

- Voleur,
- Maître à la dague



#### POUVOIR HÉROIQUE

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

### ASSASSIN

#### DESCRIPTION

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

#### PRÉ-REQUIS

- Voleur
- Neutre ou mauvais



#### POUVOIR HÉROIQUE

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



# PRESTIGE SHAMAN

## ELEMENTALISTE

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

- Shaman culte du Dragon



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## TOTEMISTE

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

- Shaman



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## NÉCROMANCIEN

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

- Shaman Nécrophage



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## MAITRE ÉLÉMENTALISTE

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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



## BÊTE SANGUINAIRE

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## MAÎTRE DRAGONNIER

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

- Shaman Dragon



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## PRESTIGE POLITIQUE

### AMBASSADEUR

#### DESCRIPTION

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

#### PRÉ-REQUIS

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



#### POUVOIR HÉROIQUE

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

### AIGREFIN

#### DESCRIPTION

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

#### PRÉ-REQUIS

- Commerce maitre
- Marché noir



#### POUVOIR HÉROIQUE

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



## INTENDANT ROYAL

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## PRESTIGE DIVERS

### LE CANTONNIER

#### DESCRIPTION

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

#### PRÉ REQUIS

- Paysan



#### POUVOIR HÉROIQUE

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

### GARDIEN SENTINEL

#### DESCRIPTION

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

#### PRÉ-REQUIS

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



#### POUVOIR HÉROIQUE

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



## MAÎTRE RITUALISTE

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## SEIGNEUR INFERNAL

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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

## PRESTIGE DES ANCIENS

### RÔDEUR

#### DESCRIPTION

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

#### PRÉ-REQUIS

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



#### POUVOIR HÉROIQUE

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

### HÉRITIER ANCESTRAL DESCENDANT (étape 2)

#### DESCRIPTION

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

#### PRÉ-REQUIS

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



#### POUVOIR HÉROIQUE

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



## HÉRITIER ANCESTRAL PORTEUR ANCIEN (étape 3)

### DESCRIPTION

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

### PRÉ-REQUIS

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



### POUVOIR HÉROIQUE

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

NIVEAU 10

Myala Sayarien

## LE POUVOIR DES ANCIENS

Les pouvoirs des Anciens se manifestent de la façon suivante. Chaque ancien choisi

1 descendant mais jamais plus.

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

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

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

### Table des Pouvoirs des Anciens

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