

WWW.ZARYZAD.COM



WWW.ZARYZAD.COM

GRANDEUR NATURE MÉDIÉVAL FANTASTIQUE

LIVRE DE RÈGLES

MAITRE

(VERSION 10.0)

(15 OCTOBRE 2018)

Règle de base

Le jeu de rôle de grandeur nature

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

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

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

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

Sanction :

Advenant un manquement à ses règles les conséquences appliquer selon la gravité pourront aller du simple avertissement, d'une pénalité d'XP , ou d'une expulsion temporaire ou permanente du GN.

- Une pénalité d'XP pourra être donnée uniquement par le DM mais tout membres de l'équipe de Zaryzad pourra transmettre la situation pour une évaluation.

Règle sur le terrain

Les GN Les Mondes de Zaryzad ont lieu sur un terrain privé à Val des Lacs. Propriété de Médi-Sol et l'utilisation de ce terrain exige certaines normes et certaines règles que nous devons absolument respectées.

- Le nouveau terrain tel un parc est avant tout un espace de préservation du milieu naturel. Il est donc très important de ne pas endommager les arbres. L'utilisation du bois mort à terre est permise uniquement ...

- Afin de limiter un piétinement excessif du sol, les campements ne doivent pas être établis ailleurs qu'aux endroits prévus à cette fin. L'organisation vous assignera un campement à votre arrivé, si vous arrivez en groupe, il serait apprécier d'avertir l'organisation avant pour qu'un campement pour votre groupe soit prévu.

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

- Nous n'exigeons pas que vos tentes et campements soit complètement décorum mais nous vous encourageons grandement à les décorer afin de donner une ambiance plus réelle.

- Les feu à ciel ouvert sera autorisé uniquement dans les campements qui auront été muni d'un espace pour le feu.

- Il est de votre responsabilité de laisser votre emplacement de campement totalement propre et de rapporter tous vos sacs à vidange dans la poubelle (on vous indiquera des endroits) ***

- Pour les fumeurs, vous devez en tout temps fumer uniquement près d'un rond de feu et ne jamais laisser vos mégot sur le sol.

* **pour tout campement qui n'aura pas été laissez propre, tous les joueurs qui y on camper se verront imposer une pénalité de 30 XP.

Règle de jeux pour les tentes

- La zone intérieure de vos tentes est une zone uniquement en jeux quand le ou les joueurs de cette tente y sont présent, quand la tente est vide elle devient une zone hors-jeux et ne pourra aucunement être fouillée, c'est pourquoi, il vous est défendu d'y laisser tout objets de jeux en votre absence.

Horaire du GN

Le terrain est considéré en jeux de l'ouverture du scénario le vendredi soir jusqu'à 4h00Am
Entre 4h00 Am et 8h00Am le GN est considéré fermer en temps mort. Vous êtes libre de circuler, de dormir ou même faire du RP si vous voulez mais rien qui ne doit être rendu officiel car durant ses heures il n'y aura aucune animation pour valider, aucun achèvement, rituel, vol ou autre ne sera accepter durant le temps mort

Grâce à son univers fantastique, le GN **“Les Mondes de Zaryzad** vous permettra d’incarner un personnage selon vos goûts.

Nous avons conçu les règles afin de permettre à tous de pouvoir y incarner un personnage à votre mesure et de pouvoir le faire évoluer, il est évident que nous n’avons pas pu tout prévoir les styles de personnage possible et si une race ou classe n’est pas disponible vous aurez la possibilité suite à votre requête, de faire des quêtes pour être le premier à la débloquent.

Afin de rendre la création de votre personnage plus facile, nous vous recommandons de prendre le temps de lire les divers documents de la section « Création » ainsi que suivre l’exemple ci-dessous.

Il est important de penser à soumettre par courriel votre fiche pour vous éviter des frais supplémentaires à l’inscription.

Création d’un personnage

Identification

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

- Inscrire votre nom réel
- Inscrire votre adresse courriel.
- Inscrire votre numéro de joueur (Qui vous sera attribué à la suite de votre première inscription.)

- Vous devez trouver un nom à votre personnage. (Aucun nom connu ne sera autorisé)
- Choisir une race. (Parmi celle présentée dans la section « Race »)
- Choisir une classe. (Parmi celle présentée dans la section « Classe »)
- Choisir un alignement qui devra être en lien avec le Dieu ou le Culte que vous priez, si vous êtes sans croyance choisir un des alignements suivant.

Les alignements

BON, NEUTRE OU MAUVAIS.

Bon :

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

Neutre :

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

Mauvais :

- Une personne mauvaise est au départ passer maître dans l'art de la manipulation et de la Corruption.
- Souvent égoïste et égoцентриque, il ne respectera de valeurs sauf celles qui lui sont profitables.
- S'il se choisit un Dieu il sera obligatoirement Mauvais et se sera les dogmes qu'il respectera scrupuleusement par choix.

-
- Choisir un dieu ou un Culte vous aidera à définir la pensée et la raison d'être de votre personnage (voir Les Croyances et Sortilèges)

- Tout nouveau personnage démarre au niveau 1, avec 0 point XP

FICHE DE PERSONNAGE				
NOM DE JOUEUR				
# JOUEUR		COURRIEL		
NOM DU PERSO			RACE	
NIVEAU		XP	CLASSE	
ALIGNEMENT			DIEU /CULTE	

Statistique de base

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

4444

3445

3355

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

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

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

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

STATISTIQUES					POINTS VIE		POINTS ÉNERGIE	
	FORCE	SAVOIR	VOLONTÉ	MÉTABOLISME				
BASE					RACE		RACE	
+					+		+	
CLASSE					CLASSE		CLASSE	
+					+		+	
RACE					MET/NIV		SAV/NIV	
+					+		+	
QUAL/DÉF					QUAL/DÉF		QUAL/DÉF	
+					+		+	
BONUS / NIVEAU					NIVEAU		NIVEAU	
+					+		+	
AUTRES					AUTRES		AUTRES	
=					=		=	
TOTAL					TOTAL		TOTAL	

Points de personnages

Les points de personnages sont distribués en fonction de la race, la classe et du niveau de votre personnage, vous permettant de se choisir des traits de personnages qui vous rendras unique.

À chaque nouveau niveau vous ajouterez, aux points déjà attribués, A+B+C, c'est-à-dire ;

A (points de race) +B (points de classe) + C (points de niveau actuel)
Additionné au total de votre niveau précédent.

Formule

POINTS DE TRAITS DE PERSONNAGE								
A		B		C		NIVEAU		TOTAL
RACE	+	CLASSE	+	NIVEAU	+	PRECEDENT	=	
	+		+		+		=	

Exemple : Humain paladin niveau 5 aurait 54 points en tout de traits de personnage voici comment bien comprendre comment faire le calcul

EXEMPLE : POINT DE TRAITS DE PERSONNAGE									
	A		B		C		NIVEAU PRECEDENT	=	TOTAL
	RACE	+	CLASSE	+	NIVEAU	+		=	
1	5	+	3	+	10	+	0	=	18
2	5	+	3	+	3	+	18	=	29
3	5	+	3	+	4	+	29	=	41
4	5	+	3	+	2	+	41	=	51
5	5	+	3	+	3	+	51	=	62

Taux d'acquisition des points de traits de personnages					
A		B		C	
Race		Classe		Niveau	
Humain (inclus le bonus de race +1)	5	Paysan	1	1	+10
Humain (aberration de la nature)	2	Guerrier	2	2	+3
Nains des villes	3	Paladin	3	3	+4
Nains des collines	3	Barbare	2	4	+2
Elfe des cités	4	Prêtre	4	5	+3
Elfe sauvages	2	Magicien	4	6	+4
Orc	3	Shamans	3	7	+2
½ Orc humain	2	Voleur	3	8	+3
½ Orc Elfe	2	Guerrier	2	9	+4
½ Elfe	2			10	+6
Cambions	4				
Myconides	2				
Hobgobelins	4				
Gobelin	3				
Myconides	2				
Aberration	2				
Homme Rat	2				
Elfe noir	3				
Gobelours	2				
Homme loup	3				
Azimont Demi-Céleste	4				
Minautore	3				

Qualités/Défauts

Vous pouvez choisir des qualités/défauts pour votre personnage.

Vous pouvez lui accorder jusqu'à 3 qualités mais vous devez choisir autant de défauts afin d'équilibrer votre personnage.

(Les hauts faits sont des bonus qui ont un lien direct avec votre classe et vous donne certains avantages)

Les bonus de traits de personnage sont les bonus de classe de votre personnage.

HAUTS FAITS / BONUS DE TRAITS DE PERSONNAGE	QUALITÉS	DÉFAUTS

Afin que votre fiche soit en règle et que vous puissiez la soumettre,
Veuillez enregistrer votre fichier comme suit:

Joueur, vrai nom complet, nom de personnage

Ex : # 152, Patrick Bouchard, Satanos.doc

Toute fiche reçue ou nommée d'une autre façon vous sera retournée et sera considérée comme une fiche non-reçue

Les points d'expérience (XP)

L'évolution des personnages est basée sur un système de points d'expérience qui vous donnera de nouveaux avantages à chaque niveau que vous atteindrez. Le tableau ci-dessous donne le nombre de XP nécessaires pour atteindre le niveau suivant*.

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

*Si vous gagnez un niveau durant un scénario, vous devrez attendre au prochain scénario pour recevoir vos avantages et soumettre votre fiche de personnage à l'organisation.

La Vie, l'Inconscience et la Mort

L'inconscience

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

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

La mort

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

Les règles de l'achèvement :

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

La vie

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

- 1 bille Blanche = votre Dieu ou Luy dit que vous avez encore à faire en ce monde et vous bénéficier d'un sursis et retournée dans votre campement
- 1 bille Noire = votre temps en ce monde est révolu et votre personne est mort (vous devez vous en créer un autres)

**** Si vos amis décident d'effectuer un rituel pour vous ramener en jeux ils devront présenter leur demande et si tout est bien réaliser et que vous pouvez revenir avec votre personnage vous devez être conscient que vous perdrez immédiatement 2 niveau a votre personnage et qu'un seul retour par rituel par saison est autorisé ****

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

- Si votre personnage est mort en jeux de façon légale vous pouvez reprendre 50% de vos points d'expérience arrondi au XP du plus bas exemple $535 \text{ XP} / 2 = 267.5$ arrondi à 265 XP
- Votre personnage ne pourra recevoir qu'une seule fois par scénario une résurrection soit part sort ou par potion.
- Toute forme de suicide personnel ne sera en aucun temps considéré comme une mort légale en jeu et vous devrez recommencer un nouveau personnage premier niveau.
- L'ORGANISATION SE RÉSERVE LE DROIT DE VOUS REFUSEZ, DE RECOMMENCER VOTRE NOUVEAU PERSONNAGE AVEC DES POINTS D'EXPÉRIENCE SI ELLE JUGE QUE VOTRE MORT ÉTAIT PLANIFIÉE OU ABUSIVE.
- TOUT JOUEUR QUI DÉCIDE DE CHANGER DE PERSONNAGE DOIT RECOMMENCER NIVEAU UN. REMETTRE TOUT LES AVOIRS DE SON ANCIEN PERSONNAGE À L'ORGANISATION (OR/INGRÉDIENTS/OBJETS/ETC.) ET RECOMMENCER À ZÉRO.

Récupération de points d'énergie PM

- Vous récupérez tous vos PM perdus après une nuit de sommeil.
- Vous pouvez récupérer vos PM perdus raison de 1 PM/niveau/10 minute en méditant.
Exemple: vous êtes niveau 3 et avez 14 PM vous pouvez donc récupérer 3 points par 10 minutes de méditation.
- Vous pouvez aussi récupérer vos PM en absorbant une potion. Qui a un effet immédiat.
- Vous pouvez récupérer vos PM en recevant un sort PM ou un transfert de PM.
- Vous pouvez également récupérer vos PM plus rapidement en combinant votre méditation et un lieu sanctifié qui a le pouvoir d'accélérer la récupération selon le privilège de ce lieu.

Qu'est que la Méditation ?

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

**** TOUT LES SORTS QUI NE SONT PAS PERMANENTS ET LES CONTINGENCES DISPARAISSENT
AUTOMATIQUEMENT À 4H00 AM À TOUT LES JOURS ****

Règle des CC / CS / CP

CONTRECOUP / CONTRESORT / CONTREPOISON

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

Les contrepoisons (CP): Sont efficaces contre les sorts qui empoisonnent en général. Certaines maladies et sort comme la lycanthropie ne peuvent être contrées par un contrepoison. Tout poisons que vous ingurgité ne peut en aucun cas est contré par un contre poison puisque vous l'avez absorbé dans votre organisme, seul un estomac de fer peut contrer un poison ingurgité.

Les contre-sort (CS): Servent à vous protéger des sorts en général (prière, sort magique, danse de culte). Mais certains sorts sont sans échec et ne peuvent être contré par un contre sort. Étant donné qu'il est impossible de régénérer les contres sort en jeu d'aucune manière il serait important de bien choisir les sorts pour lesquels vous utiliserez un contre sort puisqu'il vous immunise à ce durant 30 minutes fait par toute personnes

Les contrecoups (CC) : Sont des bonus d'armures que votre personnage peut posséder s'il porte une armure ou une partie s'il a dépensé des points de compétence lui autorisant à porter son armure ou des pièces d'armure. Ses contre coup lui permettre d'absorber des coups physique non magiques selon le nombre de contre coup qu'il possède.

Les contrecoups naturel (CCN) : les contrecoups naturels que vous donne votre race ne se réparent pas... ils se régénèrent si votre race a un moyen de le faire et ce après les délais requis sinon c'est par scénario. Un achèvement ne ramène pas les contrecoups.

Exemple : vous avez 4 contre coups et en combat votre ennemi vous frappe avec une épée de 4 points de dégâts par coup. Les 4 premières fois qu'il vous touche seront absorbées par les 4 contre coup et seulement après vous commencerez à être blessé.

Les coups perce-armure: Sont des coups qui traverse entièrement l'armure donc aucuns contre coups ne peut être utilisez.

Les coups contondants: Sont des coups faits avec une arme qui ne tranche pas et permet d'enlever 2 contres coup par coup puisque l'arme endommage plus fort votre armure.

Exemple : votre ennemi vous frappe avec un marteau de 4 point de dégâts par coup et vous avez 4 contres coup, les 2 premiers coups seront absorbés par votre armure à raison de 2 contre coup par coup et seulement ensuite vous commencerez à calculer des dégâts.

La récupération des contrecoups est possible presque uniquement en allant voir un forgeron et en faisant réparer de façon RP votre armure. Voir la règle de réparation des armures

Les contrecoups naturels donnés par la race ne peuvent se récupérer. Ils se récupèrent soit au début de chaque scénario ou uniquement en activant un pouvoir spécial donné par l'organisation

Exemple : Les cambions ont des CC naturels que leur confère leur peau et le seul moyen pour eux de les récupérer est de retourner en enfers pour 30 minutes en activant leur pouvoir de campement qui amène un certain nombre de fois par jour préétabli leur campement en enfer et ils doivent y demeurer 30 minutes minimum pour que leurs contrecoups naturels se régénèrent. De plus vous ne pouvez pas les mettre en réserve pour plus tard, vous devez comme tous les contres coup utiliser vos contres coup, magique ou non, avant de commencer à perdre des points de vie,

Règles de Combinaison des Bonus (buff)

Les Bonus Possibles :

- Reçu par compétences
- Reçu par sorts
- Reçu par potions
- Reçu par environnement
-

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

Exemple : vous vous donnez par sort sur votre corps prévention magique qui vous protège des 5 prochain point de dégât physique c'est un sort défensif donc vous pouvez utiliser un sort passif en plus uniquement ... vous pouvez mettre un bonus offensif dans votre arme en même temps mais si vous mettez un sort dans votre arme vous ne pouvez utiliser une compétence supplémentaire de votre arme comme combat a 2 main pour faire double dégâts

Pour l'application des Bonus, votre personnage peut recevoir ou avoir à la fois 2 bonus en tout temps... Soit un bonus Passif et défensif... Soit un bonus passif et offensif

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

Si vous utilisez une compétence ou sort qui touche à la fois votre personne et votre arme vous ne pouvez utiliser d'autres bonus par-dessus

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

NB : Les bonus permanents sur votre arme (exemple arme martiale +3) ne sont pas affectés par la règle ils font partie intégrale de votre frappe de base.

*****EXCEPTION : L'école de Magie DIVINATION est la seule école autoriser a combiné plusieurs sorts passifs qui on la catégorie activation car c'est le pouvoir de la divination*****

*** AUCUNE COMBINAISON N'EST POSSIBLE ENTRE UN SORT ET UN TRAIT DE PERSONNAGE
(COMPÉTENCE) EN TOUT TEMPS ***

***** RÉSUMÉ SIMPLE *****

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

L'arme : 1 bonus ou compétence ou potion seulement (peu importe le nombre d'armes que vous avez 1 seul actif à la fois)

Bijoux : les bijoux qui ont un effet magique qui leur sont propre et permanent ne compte pas dans le nombre de bonus (Exemple : vous avez un collier qui vous guérit de 7 PV 1x/jour il ne vous empêche pas de mettre un sort passif sur vous)

Les Âmes

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

Comment on peut perdre son Âme

Seul un Seigneur infernal, un seigneur des ombres, ou un démon majeur à l'aide d'une pierre d'âme et d'un petit rituel (5 minutes RP) peut vous enlever votre Âme, et il n'est pas nécessaire d'achever une personne pour prendre son âme mais simplement de la maintenir immobiliser durant le 5 minutes ou inconsciente

Dans de rare exception certain démon auront l'autorisation pour réussir une quête d'enlever un nombre défini d'âme avec un objet plus la pierre d'âme, cette objet leur donnerons temporairement se pouvoir.

Tout Âme remit de façon volontaire a un démon est perdu et scellé en enfer pour une saison entière sauf si ce démon accepte de vous la remettre, et il devra vous faire signé sur une base volontaire un contrat de donation d'âme pour prouver votre décision.

Où va votre Âme

Le seigneur peut garder prisonnier sur lui dans les pierre un maximum de 5 Âme tous chacun dans une pierre différente pour un maximum de 1 lune, tous les autres seront immédiatement relâcher en enfer (remit au poste de garde les cartes d'âme)

Dans de rare exception l'âme peut être remit en cadeau ou en gage à un démon ayant la capacité de la contenir et celui-ci pourra garder l'âme jusqu' a ce que vous réussissiez une quête pour la récupérer

Quel sont les conséquences a ne plus avoir son âme

(Seul un démon peut vivre sans son âme sans avoir aucune conséquence)

- 1- Le fait de ne plus avoir d'âme vous empêche d'utiliser vos contre sort. Tant et aussi longtemps que vous ne l'avez pas récupéré
- 2- Il vous sera impossible de changer de race ou de faire évoluer votre race si vous n'avez pas votre âme (sauf pour les démons)
- 3- Vous ne pourrez pas participer à certain donjon du fait que vous ne pouvez décider en votre âme et conscience
- 4- Le fait de ne pas avoir votre âme diminue vos émotions et vous sentez un grand vide et même un certain détachement pour certaine chose
- 5- Parce que vous n'avez plus votre âme vous ne ressentez plus les effets de vos dévotions, votre haine, votre amour ou autres régissant vos émotions

Comment récupéré son Âme

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

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

1^{ère} possibilité : Soit trouver un archange et lui demander de rappeler votre âme par un procédé unique (mini-rituel)

2^{ème} possibilité : Soit procédé à un rituel spécial afin d'ouvrir un puit sur les enfers et rappeler les âmes par leur nom, celle-ci souffre durant le transfert et vous laisseront faible (rituel 1heure minimum pour 1 âme et 15 minutes de plus par âme supplément maximum de 5 âme par rituel)

3^{ème} possibilité aller en enfer et réussir à appeler votre âme par son vrai nom à vos risques

Les Statistiques

FORCE		SAVOIR	
0	Plus un muscle ne fonctionne. Vous avez l'air d'un ver de terre sans corps.	0	Une ablation du cerveau s'est produite. Plus aucune source d'intelligence n'existe.
1	Incapable d'utiliser les armes.	1	Difficulté d'élocution.
2	Permet d'utiliser les armes de classe petite.	2	Utilise la langue commune. -1 point d'énergie (PM) par niveau.
3	Permet d'utiliser les boucliers de type petit.	3	Maîtrise des sorts arcanes / danse des niveaux 1-2-3.
4	Permet d'utiliser les armes et boucliers de classe moyenne.	4	Maîtrise des sorts arcanes / danse du niveau 4.
5	Permet d'utiliser les boucliers de type grand.	5	Choisit 1 trait de personnage dans sa classe à novice.
6	+ 1 point de dégât supplémentaire. Permet d'utiliser les armes de classe martiale.	6	Utilisation d'une deuxième langue au choix.
7	Permet d'utiliser les boucliers de type pavois.	7	Maîtrise des sorts arcanes / danse du niveau 5. +1 point d'énergie (PM) par niveau.
8	Permet d'utiliser les armes de classe à 2 mains.	8	Maîtrise des sorts arcanes / danse du niveau 6. Utilisation d'une troisième langue au choix.
9		9	Maîtrise des sorts arcanes / danse du niveau 7. +1 point d'énergie (PM) par niveau.
10	+ 1 point de dégât supplémentaire. Permet d'utiliser les armes de classe géante.	10	Choisit 1 trait de personnage dans sa classe à novice. Maîtrise sort du 8.
VOLONTÉ		MÉTABOLISME	
0	Une opinion? Non tout semble une bonne idée, sauf le suicide.	0	Vous tombez avec un système si faible que tout dans l'air peut vous faire mal. Vous ressemblez à un gros légume.
1	Affecté par tous les sorts mentaux.	1	Épuisement continu. -1 point de vie (PV) par niveau.
2	-1 point d'énergie (PM) par niveau.	2	Permet d'utiliser une cuirasse.
3	Maîtrise de la prière / danse des niveaux 1-2-3.	3	Permet d'utiliser une armure légère.
4	Maîtrise de la prière / danse du niveau 4.	4	Bonus de contre poison +1.
5	+1 point d'énergie (PM) par niveau.	5	+ 1 point de vie (PV) par niveau.
6	Résistance aux sorts / danse de peur	6	Permet d'utiliser une armure de bataille.
7	Maîtrise de la prière / danse du niveau 5. +1 point d'énergie (PM) par niveau.	7	Permet d'utiliser une armure de guerre.
8	Maîtrise de la prière / danse du niveau 6.	8	+1 point de vie (PV) par niveau.
9	Maîtrise de la prière niveau 7. Résistance aux sorts de charme et terreur (si le lanceur na pas la volonté égal)	9	Bonus de contre poison +1.
10	Maîtrise de la prière du niveau 8. Résistance aux sorts de suggestion et control mental (si le lanceur n'a pas volonté égal)	10	Immunisé contre tous les poisons non ingérés seulement.

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

Pour les shamans vous choisissez de prendre soit dans volonté ou dans savoir mais ne peut combiner les deux

Les magiciens utilisent le savoir et les prêtre la volonté IL EST DEFENDU DE COMBINÉ LES DEUX

Explication de la table de force

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

L'utilisation de la force physique en jeux

On ne doit pas pensée que parce que l'on a atteint un haut niveau de la table de force que nous pouvons briser et réussir tous les essaient demandant de la force


Parfois certaine chose va demander plus d'une personne a 10 de force et sur une période de temps variable. Seul un des DM est en mesure de vous confirmer l'exactitude de la force requise car il serait trop long d'énuméré ici toute les possibilités mais vous pouvez valider en début de jeux si vous possédez un objet risquant de demander de la force pour l'ouvrir etc. ...

Exemple 1 : des menottes de métal attacher dans le dos ne se brise pas seule avec la force... Mit en avant avec 10 de force et un autre élément fixe pourrais se briser selon le cas


Exemple 2 : une cage forgée en argent ou en métal fort pourra être tordu barreau par barreau en combinant la force de 3 personnes à 10 en même temps par barreau et durant 5 minutes par barreau

Exemple 3 : **Vous avez 10 de force, et votre adversaire a 7 de force et veux vous empêcher de bouger vous la repoussez, l'écart de 3 entre vous 2 fait que votre adversaire réussira à rester maximum 1 minute avant que vous pouviez le repoussez**


Les Races

HUMAIN	
	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 5
	<ul style="list-style-type: none">- Les humains sont une race qui s'adapte à leur environnement- Ils n'ont pas de mépris naturel pour les autres races- On toujours un minimum d'intelligence- Sont de nature habituellement sociale
APPARENCE	AVANTAGE
Aucune restriction	+1 Point trait personnage (déjà calculé dans la table)


ELFE SAUVAGE

ELFE SAUVAGE	
	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 2
	<ul style="list-style-type: none"> - Les Elfes sauvages sont des créatures primitives - Ils craignent et évitent la société - Se croit une race supérieure et méprise les humains, les orcs, les nains et déteste par-dessus tous les elfes noirs - Vivent en clans - La forêt n'a plus aucun secret pour eux
APPARENCE	AVANTAGES
<p>Les Elfes devront avoir l'air frêle et chétif</p> <p>Les Elfes ont les oreilles pointues</p> <p>Les Elfes sauvages porte des tenues des bois</p>	<p>+1 métabolisme</p> <p>+1 force</p> <p>- 1 savoir</p> <p>- 1 volonté</p> <p>Chasse ou cueillette (Novice)</p>


ELFE DES CITÉS

ELFE DES CITÉS	
	<p>CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les elfes des cités sont des créatures hautaines et prétentieuses - Ils sont civilisés et intelligents - Ils ont une attitude noble et le temps semble infini pour eux - Méprise les êtres à nature sauvages qu'ils jugent primitifs - Déteste plus que tous les elfes noirs
APPARENCE	AVANTAGES
<p>Les Elfes devront avoir l'air frêle et chétif Les Elfes ont les oreilles pointues Ont une tenue plus civilisé et une attitude noble</p>	<p>+1 savoir +1 volonté - 2 métabolismes Lire, écrire et communication (Novice) Utilisation d'objet magique (Novice)</p>


NAIN DES VILLES

NAIN DES VILLES	
	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 3
	<ul style="list-style-type: none"> - Les nains des villes sont une race fière et travaillante - Ils proviennent de grande cité - Souvent commerçant de pierres précieuses ou maître forgeron - Sont susceptible - Connaisseur de bière raffiné
APPARENCE	AVANTAGES
<p>La grandeur des nains ne doit pas dépasser 5'7" Homme maximum 5'3" Femme maximum Ont l'air un peu trapu Barbe obligatoire</p>	<p>+1 Force +1 Savoir - 1 Métabolisme - 1 Volonté Métallurgie (Novice)</p>

NAIN DES COLLINES

NAIN DES COLLINES	
	<p>CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les nains des collines vivent sur les montagnes que souvent ils exploitent pour les mines - Sont de natures festive et bagarreuse - Les nains des collines ont une constitution robuste - Ils détestent et craignent les géants - Ils n'aiment pas le mode de vie sédentaire - Ils vivent en clans - Les nains des collines sont souvent baveux avec les elfes
	<p style="text-align: center;">APPARENCE</p> <p>La grandeur des nains ne doit pas dépasser 5'7" Homme maximum 5'3" Femme maximum Ont l'air un peu trapu Barbe obligatoire</p>

ORC

ORC	
	<p>CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les Orcs vivent en clans - Ils sont de nature belliqueuse - On leurs enseigne depuis leur tendre enfance qu'un bon humain est un humain mort - Tout est prétexte à faire la guerre - Ont un penchant marqué pour le Dieu Frakk - Ils sont un peu naïf et perçoivent les érudits comme des êtres inutiles - Ils respectent la loi du plus fort dans leurs clans
	<p style="text-align: center;">APPARENCE</p> <p>Doit mesurer Hommes 5'10" et plus Femme 5'6" et plus Ont la peau verte, Peuvent avoir des crocs et de longues oreilles (à la discrétion du joueur)</p>

DEMI-ORC HUMAIN



CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 2

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


APPARENCE

AVANTAGES


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

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


DEMI-ORC ELF

DEMI-ORC ELF	
	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 2 <ul style="list-style-type: none"> - Issue probable de l'union entre un Orc et un Elfe - Considérer comme une aberration par les Orcs et les Elfes - Ont une très bonne constitution - Font des excellents ouvriers et forestiers - Sont de nature bonne et s'ouvre facilement au humain et sont souvent adoptés par ceux-ci
APPARENCE	AVANTAGES
Doit mesurer Hommes moins de 6' Femmes moins de 5'8" Ont les oreilles pointues Mixte des Orcs et des Elfes	+2 métabolisme - 1 savoir - 1 volonté Premiers soins (Novice)


DEMI-ELFE

DEMI-ELFE	
	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 2
	<ul style="list-style-type: none"> - Croisement entre un Elfe et un humain - On une espérance de vie plus grande que les humains et plus petite que les elfes - S'intègre très bien en société - Peut passer facilement pour un humain - Ont une prédisposition pour les arcanes - Adore la musique
APPARENCE	AVANTAGES
Peuvent avoir les oreilles pointues Sont moins chétifs et frêles que les elfes	+ 2 volonté Lire, écrire et communication (Novice)


DEMI-CAMBION (DEMI-DÉMON)

	<p>CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 4</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Créer à partir de rituel satanique - Les malfamés de la société choisissent souvent cette voie pour ne plus être reconnu - De nature toujours mauvaise - Donne une partie de son âme à une instance supérieure démoniaque afin d'acquérir de noirs pouvoirs - Déteste plus que tout ce qui a rapport avec Mortemeurt
<p>APPARENCE</p>	<p>AVANTAGES</p>
<p>Doit avoir la peau rouge Peut avoir des cornes, une queue, des crocs ou encore des ailes en maturités.</p>	<p>+1 Contrecoup naturel +1 Force - 1 Savoir Obsession (Sans retour de Défaut) Torture (Novice)</p>

GOBELIN

GOBELIN	
	<p>CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer par Primo lors de son asservissement à Satanos - De nature mauvaise - Agiles et acrobatiques, ils sont très rapides - Particulièrement attiré par tout ce qui brille - Ils jalouent tous ceux qui sont plus grand qu'eux - Sont souvent reconnus comme de la vermine par les autres races
APPARENCE	AVANTAGES
<p>Petit être stupide, vert ou rouge Hypocrite, malicieux, fourbe, menteur et peureux. Descendant du Nain des Collines et de l'Orc.</p>	<p>Avare (Sans Retour de Point) Vol à la tire (Novice) +1 métabolisme Évasion (novice) Si pris avec autre classe qui donne le Trait il tombe à acolyte. Phobie (sans retour de point)</p>

HOBGOBELIN

HOBGOBELIN	
	<p>CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer par Vrok lors de sa capture par Satanos - De nature mauvaise, violente, impulsive et agressive - Sont souvent utilisé comme troupes d'élite sur les champs de bataille - Préférence marquée pour les armes à deux mains.
APPARENCE	AVANTAGES
<p>Plus grands que les orcs, ils sont agressifs, intelligents et organisés (peuvent aller du rouge au gris en passant par le vert mais ont le nez bleu obligatoirement)</p>	<p>Style de combat 2 mains (acolyte) +2 métabolismes +1 savoir - 2 volontés Phobie (sans retour de point)</p>

MYCONIDES

CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 2



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

APPARENCE

Homme Champignon


AVANTAGES

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


ABERRATION DE LA NATURE

	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 2
	<p>Restriction : ne peut être un prêtre, un magicien ou un paladin</p> <p>SOUS RESERVE D'APPROBATION DU DM AUCUN CHAT / CHIEN, NE SERA PLUS ACCEPTÉ</p>
APPARENCE	AVANTAGES
Traits d'animal sauvage uniquement. De plus vous devez être conscient que votre personnage pourrait être traqué, étudié, ou autres étant une race inconnue	Vous devrez prendre un défaut malformation mais sans pouvoir prendre de qualité Survie (Novice)

HOMME RAT (À venir)

	<p>CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 2</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Créer d'une expérience arcanique - De nature très nerveuse - Sont des êtres gourmands - Très ratoureux et de nature curieuse - Ils vivent dans un des 3 clans (Eryss, Koranysos, Mortemeurt) - Leur repas de prédilection est le chat rouge
<p>APPARENCE</p>	<p>AVANTAGES</p>
<p>Doit avoir l'apparence d'un rongeur, masque de rat ou maquillage. Peut avoir une queue. Est de nature craintif.</p>	<p>Immunisé à la maladie (sauf Lycanthropie) +1 Métabolisme -1 Volonté Phobie (Sans retour de Défaut)</p>

ELFE NOIR

 <p>(C) 2003 Sergio Hernandez</p>	<p>CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Développer à partir des larmes de Nokt'hra - De nature toujours mauvaise - Cette société matriarcale qui déteste et méprise tout ce qui n'est pas un elfe noir - Suivant automatiquement de Nokt'hra - Maître du mensonge et de la manipulation - Les hommes elfes noirs sont soumis à leur femme sous peine de lourdes représailles
<p style="text-align: center;">APPARENCE</p>	<p style="text-align: center;">AVANTAGES</p>
<p>Les Elfes noirs devront avoir l'air frêle et chétif Les Elfes noirs ont les oreilles pointues Les Elfes noirs ont une tenue sombre, Gothique Les Elfes noirs ont les cheveux Blancs, Noirs, Rouges, Mauves, Gris Les Elfes noirs ont la peau noire avec possibilité de teinte</p>	<p>+1 Savoir (De nuit) +1 Volonté (De Nuit) -2 Métabolisme (De jour) Toxicologie (Novice)</p>

GOBELOURS

CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 2



- Quelques tribus de nature bonne ont été aperçues mais en majorité ils sont de natures mauvaises
- Se tiennent en meute
- N'apprécie pas trop la civilisation
- Ont une grosse tendance à disparaître par temps froid

APPARENCE

Apparence d'un ours
 Ont des crocs et des griffes
 Porte de la fourrure

AVANTAGES

+1 Force
 +1 Métabolisme
 -2 Savoir

Environnement familial (Novice)
 Pistage (novice)

Homme-Loup



CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 3

- Les loups vivent souvent en meute ou font partie d'un clan
- Ils préfèrent la forêt à la civilisation
- Leur nature sera selon le clan avec qui il on grandit soit bonne, soit mauvaise
- Les loups son fidèles quand ils accordent leurs amitiés et leur amour, c'est pour toujours alors ils ne laissent aucunes trahisons impunies

- Restriction : ne peut être un prêtre, un magicien ou un paladin

APPARENCE

Apparence d'un loup
 On des crocs et des griffes
 Peuvent avoir une queue de loup
 Porte de la fourrure

AVANTAGES

+1 Force
 -1 volonté
 Déplacement foret (novice)
 Arme naturelle + 1
 Pistage (novice)
 Ont accès aux traits de foresterie
 Sont affectés par les sorts qui affectent les animaux

AZIMONT (DEMI-CELESTE)



CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 4

- Les Azimonts sont de même alignement que leurs dieux
- Ils sont courageux tenaces et sont souvent appelés à servir les caprices des Dieux

APPARENCE

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

AVANTAGES

+1 Contre Sorts Naturel
+1 Volonté
-1 Force
Étude (Novice)
Dévotion Fanatique clergé opposé (Sans Retour de Point)

Minotaure

CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 3



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

APPARENCE


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

AVANTAGES

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

LES CLASSES

*** PAYSAN ***


	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 1	
	DESCRIPTION	MENTALITÉ
	<p>Armes de base (bâton, pierre, fourche, fronde, pelle, etc.) - 1 dégât sur toute autres armes - 2 contrecoups avec toutes les armures Aucune noblesse Roturier (Sans retour de défaut) Habillement pauvre</p>	<p>Être peu cultivé, vit soit de la récolte de ses terres ou est au service de noble Se soumet au noble et compte sur celui-ci pour l'obtention de terre et pour sa protection Prompt à la révolte si la noblesse ne réussit pas à ce qu'il vive en sécurité</p>
TRAITS PERSONNAGE AUTORISÉS	AVANTAGES	
Général Foresterie	+1 métabolisme - 1 volonté + 4 points de traits de personnage bonus à utiliser dans général seulement	

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

TABLE DES HAUT FAITS

A	Travail de la terre	Accorde + 4 PV dû à son dur labeur dans les champs
B	Tous pour un	+ 1 par paysan supplémentaires sur les bâtons ou les pierres
C	Touche à tous	Toute les traits de personnage lui coûtent 1 de moins.
D	Affranchi	Maitre de sa terre ou de son commerce, n'a plus à payer de taxe et son statut est reconnu par la noblesse

*** BARBARE ***


	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 2	
	DESCRIPTION Primitif Habite en tribu S'habille de fourrures (armure légère uniquement) Sauvage Évite dans la mesure du possible la civilisation Ne comprend pas la magie donc la craint	MENTALITÉ Être rustre et bagarreur Souvent impulsif Préfère l'action à la réflexion Font d'excellents combattants Rage : Quand le barbare tombe en état de rage , sa rage dure 5 minutes peu importe qu'il soit mis inconscient ou qu'il reste en combat, après le 5 minutes la rage s'arrête si le barbare avait encore des PV il redevient calme et ne peut retomber en rage avant un autre 5 minutes, si le barbare était inconscient et si il reçoit des soins avant la fin du 5 minute de rage les point de rage doivent être soignée avant les points de vie en entier sinon le barbare retombera en rage, une fois le 5 minute passé les point soignée ne vont que dans les vies et les point de rage revienne d'eux même naturellement après un autre 5 minutes
TRAITS PERSONNAGE AUTORISÉS	AVANTAGES	
Général Foresterie Combattant	+ 1 force + 1 métabolisme - 1 savoir - 1 volonté Pistage (Novice) Survie (novice)	

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	20	22	24	26	28	30	32	34	36	40
POINTS DE RAGE	4	4	6	6	8	8	10	10	12	12
CONTRE-SORT	1			2				3		
CONTRE-POISON	2				4				5	
HAUT FAITS	A			B			C			D
STATISTIQUE			+1				+1			+1

TABLE DES HAUT FAITS

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

*** GUERRIER ***


	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 2	
	DESCRIPTION	MENTALITÉ
	Virtuose aux managements d'armes Spécialiste dans le port d'armures Militaire avoué	Très habile au combat Courageux et vaillant Font souvent des bons seigneurs et de bons meneurs au combat Très fiers de leurs habiletés au combat
TRAITS PERSONNAGE AUTORISÉS	AVANTAGES	
Général Combattant	Utilisation 1 compétence d'arme au choix et Utilisation 1 compétence de style de combat à (adepte) Où Connaissance des armes et Connaissance des armures	

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

TABLE DES HAUT FAITS

A	Spécialisation martiale	+1 dégât aux niveaux 1-4-7-10 avec le type d'armes choisit
B	Désarmement	Permet de désarmer l'adversaire 1x/jour
C	Plaque de Renforcement	Donne 2 contrecoups supplémentaires à l'armure
D	Positionnement Offensif	Offensive : Doit avoir minimum de 6 contrecoups(CC) Donne plus 1 dégât. Donne 2 coups perce-armure par jour. En position offensive il perd la moitié de ces contrecoups(CC) Ne peut plus utiliser les compétences défensive.

*** PALADIN ***


	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 3	
	DESCRIPTION	MENTALITÉ
	<p>Guerrier saint qui défend son église Ne peut changer de Dieu sans perdre son titre de Paladin Voue toute sa vie à son dieu Doit suivre les préceptes de son Dieu au même titre que le prêtre Doit utiliser son symbole religieux afin de canaliser son énergie pour pouvoir invoquer un sort de son Dieu</p>	<p>Être d'une loyauté à toute épreuve envers son Dieu Impossible à corrompre Toute sa vie son être est totalement voué aux dogmes de son Dieu, il en parlera et fera tout pour que les gens le suivent dans ses croyances Applique et utilise les dogmes de son Dieu en tout temps et principalement au combat</p>
TRAITS PERSONNAGE AUTORISÉS	AVANTAGES	
Général Combattant Mystique	+ 1 volonté Combat en armure (acolyte) Accès aux sorts de son clergé uniquement de niveau 1 à 4 (voir table d'apprentissage des sorts) + sorts généraux de guérison seulement	

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

TABLE DES HAUT FAITS

A	Aura positive	+1 dégât à l'intérieur d'un cercle de 10 pieds (1 personne/niveau maximum de 6 personnes pour un total de + 5) peut être fait 1x /jour /niveau les paladins doivent être du même clergé
B	Imposition des mains	Guérit 2 PV/niveau du paladin sur une personne du même clergé / 1x par jour
C	Immunité aux maladies	Immunisé à la maladie excepté la lycanthropie
D	Cercle anti-magie	10 pieds zone 1 x/ jour

*** PRÊTRE ***


	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 4	
	DESCRIPTION	MENTALITÉ
	Doit suivre les préceptes de son Dieu Enseigne les préceptes de son Dieu à la populace Doit avoir son symbole religieux obligatoirement en évidences pour invoquer des miracles Doit avoir une bible obligatoirement pour pouvoir récupérer ses points divins	Dévoué à son Dieu Se voit comme le représentant sur terre de son Dieu Diffuse le plus souvent possible son enseignement et ses dogmes Ne fera rien allant en contradiction avec ses dogmes Afin de maintenir un contact constant avec son Dieu il devra faire fréquemment des messes et des prières
TRAITS PERSONNAGE AUTORISÉS	AVANTAGES	
Général Mystique	+ 1 volonté Fabrication bible et parchemin (novice) Lire et écrire (novice)	

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

TABLE DES HAUT FAITS

A	Foi	Permet au prêtre de faire des miracles (prières) commence avec 2 sorts du niveau 1 et 1 sort du niveau 2 (voir table d'apprentissage des sorts)
B	Messe	Donne une bénédiction à l'ensemble des fidèles (+1 pour 30 minutes selon le Dieu qui est honoré durant la messe, pour les fidèles présent uniquement)
		Eryss +1 point de vie /30 minutes
		Néosys +1 point de vie /30 minutes
		Banryk +1 point de dégât /30 minutes
		Koranyos +1 point d'énergie/30 min
		Phobius + 1 point de vie /30 minutes
C	Rituel	Invocation, purification, exorcisme ou autre (prévoir les accessoires) Durée d'une heure minimum doit avoir accessoires obligatoires de base un par élément Chandelles ou feu / eau / sel pour terre / encens ou plumes pour air
D	Pouvoir divin	Peut utiliser une prière de niveau 1-4 de son clergé sans utiliser d'énergie 1x par jour

*** MAGICIEN ***

	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 4	
	DESCRIPTION	MENTALITÉ
	Passé maître dans l'art Ancien (Magie) ils peuvent façonner les énergies pour obtenir des résultats quasi impossibles Ne peut porter d'armure Ne peut pas utiliser d'armes à 2 mains sauf le bâton Doit avoir un grimoire visible pour canaliser l'énergie Ancienne	Être intelligent et avide de connaissances Puisent leurs pouvoirs des arcanes Ne doivent pas être sous-estimés malgré leur constitution plus faible Font d'excellents érudits et des bons conseillers militaire
TRAITS PERSONNAGE AUTORISÉS		AVANTAGES
Général Mystique		+1 savoir Fabrication grimoire et parchemin (novice) Lire et écrire (novice)


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

TABLE DES HAUT FAITS

A	Formule magique	Permet d'utiliser l'art Ancien et de le façonner pour en faire des sorts, commence avec 2 sorts du niveau 1 et 1 sort du niveau 2 (voir table d'apprentissage des sorts)
B **	Enchantement d'armure	Permet d'introduire un sort de protection permanent dans une arme, armure ou bijoux
C **	Enchantement d'armes	Permet d'introduire un sort permanent d'offense dans une arme, armures ou bijoux de façon permanente
D	Artificier	Permet de créer des artefacts en suivant la recette de l'objet (voir organisation)

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

*** SHAMAN ***

	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 3	
	DESCRIPTION	MENTALITÉ
	<p>Sorcier et docteur des tribus primitives Ne peut porter d'armures Doit avoir ses papyrus sur lui pour faire ses danses shamaniques Préférence aux armes naturelles (bois, pierre, os) Seulement accès à un culte</p> <p style="color: red;"><u>Pour les Bonus de Shaman</u></p> <p style="color: red;">Le shaman choisit soit son savoir soit sa volonté en prenant le plus haut des deux</p> <p style="color: red;">Exemple : pour déterminé le nombre de parchemin</p>	<p>1 seul shaman par tribu (voir organisation pour les détails) Puise l'essence de leurs pouvoirs par leurs danses Respecté et honoré comme un érudit par leurs tribus Ils sont sages et réfléchis et apporte la parole des anciens Guide spirituel de tribus primitives Il ne peut y avoir qu'un nombre restreint de shaman par tribu (campement) selon le culte</p> <p>Culte Draconique : 4 shaman Culte de la Bête : 3 Shaman Culte Démonique : 1 shaman + apprenti Culte Voodoo : 1 shaman Culte Runique : 3 shaman (1 de niveau supérieur) Culte Nécrophage : 1 shaman</p>
TRAITS PERSONNAGE AUTORISÉS	AVANTAGES	
Général Mystique Foresterie	+1 savoir Fabrication de papyrus (novice) Lire et écrire (novice)	


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

TABLE DES HAUT FAITS

A	Spiritisme	Permet d'invoquer l'esprit des éléments (faire de la magie) commence avec 2 sorts du niveau 1 et 1 sort du niveau 2 (voir table d'apprentissage des sorts)
B	Totem	Se choisit une créature pour totem et en obtient les caractéristiques (voir organisation)
C	Divination	Permet de recevoir des informations détaillées sur une question (voir organisation)
D	Shamanisme	Peut avoir un apprenti (voir organisation pour les bonus)

*** TABLE DES TOTEM A VENIR ***

*** VOLEUR ***


	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 3	
	DESCRIPTION	MENTALITÉ
	Passer maître dans l'art de subtiliser et de s'enrichir aux dépens des autres Préfère les armes petites et moyennes	Être manipulateur et opportuniste N'hésite pas à utiliser ses semblables afin d'arriver à ses fins Très rusé il est passé maître dans l'art de la tromperie Évoluera parfois vers de plus sombre horizon
TRAITS PERSONNAGE AUTORISÉS	AVANTAGES	
Général Voleur	Vol à la tire (novice) Évasion (novice)	

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

TABLE DES HAUT FAITS

A	Mendicité	Art de faire ressentir une certaine pitié faisant en sorte d'obliger son adversaire à utiliser un contre-sort pour pouvoir attaquer (1x/jour)
B	Attaque par derrière	Multiplie les dégâts par 2 pour ce type d'attaque et le rend perce armure Au niveau 3 / par 3 au niveau 6 / par 4 au niveau 9 (pour le premier coup seulement)
C	Diversion	Oblige la personne à marcher 5 secondes en direction demandée. Sans contre-sort possible. PEUT SEULEMENT SERVIR POUR FUIR
D	Esquive	Permet d'éviter un coup 1x/combat

*** BOURGEOIS ***

	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 4	
	DESCRIPTION Gens de la basse noblesse et/ou commerçant important. Les bourgeois peuvent aussi être des artisans accomplis réussissant à vivre de leur art. Ces personnes consacrent leur vie au commerce, à la récolte de ressources et aux échanges culturels.	MENTALITÉ Ce sont des personnes souvent ouvertes à faire affaire avec des personnes de toutes sortes, dans le cas des commerçants. Cependant, il s'arrangera pour contrecarrer un plan qui toucherait sa famille ou sa guilde.
TRAITS PERSONNAGE AUTORISÉS	AVANTAGES	
Général Un autre au choix	+ 1 savoir - 1 force Commerce (Novice) +1 N.I. / niveau ajouté à la fin du calcul	

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

TABLE DES HAUT FAITS

A	Noblesse	Donne le droit de posséder sa propriété ainsi que tout autres bâtiments tel qu'un navire
B	Aide familiale	Vous donne la qualité Rente sans défaut. Si vous l'avez déjà, elle se cumule.
C	Guilde marchande	Peut créer ou faire partie d'une guilde marchande ou d'artisanat. Il en retirera des bonus selon la taille et la composition de la guilde.
D	Position favorable	Le bourgeois est en position favorable avec la haute noblesse. De plus, il est parvenu à contrôler le marché de son territoire. Permet de dépasser le maximum de 50 en Niveau d'Influence

*** Prêlat-Solar (Classe limitée) ***

	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 3	
	DESCRIPTION	MENTALITÉ
	<p>Les Prêlat-Solar sont la force armée du paradis. Ils font aussi office de gardes frontaliers et sont les premiers dépêchés sur place lors d'un problème.</p> <p>L'entraînement militaire céleste est très complet, il permet aux êtres célestes d'être subtiles, efficaces et puissants.</p>	<p>En tant que soldats du paradis, les Prêlat-Solars sont loyaux et ne reculeront devant rien pour accomplir la mission donnée par leur dieu.</p> <p>En temps de paix, ils défendront agressivement les limites du paradis et du domaine de leur dieu.</p>
TRAITS PERSONNAGE AUTORISÉS		AVANTAGES
Général Voleur Mystique Combattant		+1 Force Dévotion fanatique envers les démons 1 maniement d'arme et 1 port d'armure au choix

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

TABLE DES HAUT FAITS

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

*** Traqueur Blanc/Noir (Classe limité) ***

	CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 3	
	DESCRIPTION	MENTALITÉ
	<p>Les traqueurs sont désignés comme éclaireur et chasseur de prime par le bien ou le mal.</p> <p>Ils sont entraînés pour traquer, trouver et tuer leurs cibles.</p>	<p>Sans sentiment à l'égard de leurs cibles, peu importe qui elle est. Lorsque la traque est acceptée, le traqueur se doit de l'accomplir et ne pourra jamais revenir sur sa parole.</p>
TRAIT PERSONNAGE AUTORISÉ	AVANTAGE	
Général Forestier Mystique Combattant	Nomadisme novice Déplacement en forêt novice +1 métabolisme	

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POINTS VIE	8	8	11	11	15	15	18	18	21	21
POINTS DE MAGIE		3	6	9	12	15	18	21	24	27
CONTRE-SORT	1		2				3			
CONTRE-POISON	1				2		3		4	
HAUT FAITS		A		B		C			D	
STATISTIQUE			+1		+1			+1		

TABLE DES HAUT FAITS

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

Armes et Armures

Toute arme doit être approuvée à votre arrivé. Chaque joueur a le devoir de présenter son arme à l'organisation de Zaryzad pour pouvoir s'en servir.

Toute arme jugée non sécuritaire où ne respectant pas les dimensions indiquées sera saisie et remise à la fin de l'activité. (Il serait apprécié que vous remettiez votre arme avec le sourire, nous venons de vous protéger).

Durant le scénario aucunes armes ne peuvent être prisent sans l'accord du propriétaire (Boucliers compris).

Critères d'homologation

La caractéristique la plus importante d'une arme est d'être sécuritaire. Les critères de sécurité suivants doivent être respectés pour toute arme qu'elle soit de fabrication maison ou achetée auprès d'un fabricant.

Les dimensions maximales sont indiquées avec chaque catégorie d'armes, elles indiquent la longueur totale de l'arme, pommeau compris.

Règlement sur le vol des armes / armures / boucliers en jeux

Lorsque l'on vous vole votre armes / armures /boucliers en jeu, vous devez remettre votre carte d'arme représentant le vol à votre voleur

Une personne ne peut voler qu'une seule carte sur trois par combat /attaque /vol si plusieurs personnes vous pille ils ne peuvent que prendre 1 carte chacun

Après avoir laissé votre carte d'arme, d'armure ou de bouclier vous devez serrer l'arme en question car vous ne la possédé plus jusqu'à ce que vous retrouviez l'arme, l'armure ou le bouclier, que vous achetiez un autre carte arme /armure/bouclier ou tout simplement en voler une à votre tour ...

Si par contre vous vous faite voler une armes magique /armure magique /bouclier magique tant que vous ne retrouverez pas la même arme magique vous ne pourrez utiliser les pouvoirs de celle-ci

Il vous est permit de verrouiller de façon magique (par un sort de verrou magique) votre fourreau mais celui-ci doit obligatoirement comprendre une vraie fermeture physique pour pouvoir le faire.

En aucun temps vous ne pourrez prendre physiquement une arme qui ne vous appartient pas sans la permission de son propriétaire. Uniquement les cartes représentant l'arme en question le tout afin de protéger des bris accidentel le matériel que chaque joueur fournit

Les Armes

Chaque arme a selon sa catégorie un nombre de dégât de base et un nombre de dégât maximum

Dans le dégâts maximum est inclus en tout temps

- + Force qui augmente le nombre de dégâts
- Les hauts faits
- Les compétences de race
- Les compétences de classe
- Les sorts et enchantement
- Les potions
- Les qualités et défauts
- L'aiguisement a la forge

Le seul moyen de pouvoir augmenter les dégâts de l'arme au-delà de son maximum est UNIQUEMENT en se procurant une arme forger avec des + dessus

*** Les + sur l'arme la rende plus forte mais ne font pas qu'elle frappe magique ***

*** IMPORTANT A RETENIR ***

Il ne sera plus possible de faire un dégât plus élevé que les dégâts maximums avec le + du travail de maitre, le double dégât permet de faire le double de ce même maximum un nombre limité de fois. De même que l'attaque par derrière permet également d'augmenter le nombre de dégâts

Exemple : vous avez une épée martiale. Elle frappe de 3 ... Vous savez qu'elle ne peut dépasser 9 ... Vous avez 6 de force donc elle frappe a 4, vous êtes un guerrier vous avez un +1 de bonus, donc elle frappe a 5. Vous avez donc 4 points en sort ou autre qui pourrais être rajoute, mais vous décidez de vous faire forger votre arme plus puissante dans un métal plus fort, vous pourrez au maximum la faire forger avec un +4 amenant votre épée a 9 vous laissant encore la chance d'obtenir un sort de +3 et un aiguisage de +1 mais peu importe ce que vous faite elle ne pourra jamais frapper de plus de 13

Classe et longueur	Nom	Dégâts De base	Dégâts Maximum	+ Travail de maitre maximum/forge /achat	Dégâts maximum possible
Petites 45 cm et moins	Dagues et armes de jet	1 point	3 points	+1 ou +2	5
Moyennes 50 cm à 71 cm	Épées courtes, gourdins	2 points	6 points	+1,+2 ou +3	9
Moyennes 50 cm à 71 cm	Marteaux, haches, fléaux	2 points	6 points	+1,+2 ou +3	9
Martiales 72 cm à 91 cm	Épées longues, gourdins (peut être tenu à 2 mains sans dégâts supplémentaires)	3 points	9 points	+1,+2,+3 ou +4	13
Martiales 72 cm à 91 cm	Marteaux, haches, fléaux (peut être tenu à 2 mains sans dégâts supplémentaires)	3 points	9 points	+1,+2,+3 ou +4	13
Martiales Deux mains 92 cm à 1,11m	Épées Bâtardes * <i>Tenu à 1 main</i> <i>Tenu à 2 mains avec compétence</i>	3 points 4 points	9 points 12 points	+1, +2, +3, +4 ou +5	14 17
Deux mains 1,12 m à 1,52 m	Epées, haches, marteaux (à deux mains)	4 points	12 points	+1, +2, +3, +4 ou +5	17
Deux mains 1,12 m à 1,52 m	Masses, fléaux (à deux mains)	4 points	12 points	+1,+2 ou +3	15
Deux mains 1,83 m à 2,14 m	Fléaux de paysan	3 points	6 points	+1,+2 ou +3	9
Deux mains 1,83 m à 2,74 m	Lances	1 point + Perce armure	3 point + Perce armure	+1 ou +2	5
Deux mains 1,50 m à 2,14 m	Hallebardes	4 points	12 points	+1 ou +2	14
Arc et arbalète	Flèches et carreaux à pointe de pierre	2 points	6 points	+1,+2 ou +3	9
Géantes 1,50 et plus***	Tous types d'épées, marteaux, haches, fléaux, gourdins	5 points	15 points	+1,+2 ou +3	18
Armes double	Sont traitées de la même manière que l'arme qu'elle représente	(Ex. Épée double : 2 épées longues 3 points par bout)	(Ex. Épée double : 2 épées longues 9 points par bout)		
Arme à Poudre	Tous types de pistolets, arquebuse	Varie	7	+1,+2 ou +3	10
Arme de Siège		Varie		+1 ou +2	

- * *L'épée bâtarde peut être utilisée avec le trait de personnage arme martiale ou arme à 2 mains*
- ** *doit posséder le trait de personnage **fabrication d'arcs et flèches***
- *** *pour les **armes géantes** de plus de 2 mètres consulter l'organisation.*

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

La densité : Une arme doit être rembourrée de la pointe jusqu'à la garde, et ne doit pas être trop dure. Une attention particulière doit être portée à la pointe de l'arme : l'armature ne doit pas être perceptible même en exerçant une forte pression.

L'utilisateur : Une arme sécuritaire ne l'est plus si elle est utilisée avec trop de force. Chaque joueur doit se rappeler que c'est la touche qui compte et non la force du coup. De plus la tête ne peut jamais être visée, et les touches à la tête sont ignorées et interdites. Aucune armature ne doit être faite en métal.

Règles de fabrication :

Lances et Hallebardes

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

Utilisation

La lance doit être tenue à 2 mains.

Elle fait 1 point de dégât perce-armure.

Les 2 mains ne peuvent être ensemble sous la marque visible à 50 cm de la base. Pas de mouvements coulissants.

Ne s'utilise qu'en estoc ou coup pointé.

Rappel : Ne s'utilise jamais à 1 main. Les « estocs » au visage sont interdits.

La hallebarde doit être tenue à 2 mains en tout temps.

Les 2 mains ne peuvent être ensemble sous la marque visible à 50 cm de la base. Pas de mouvement coulissant.

S'utilise en ou en coup de hache.

Rappel : Ne s'utilise jamais à 1 main. Les « estocs » au visage sont aussi interdits

Fléaux (tous les types)

Tous les fléaux doivent être fabriqués avec les normes suivantes :

- Doit être composé d'une seule articulation.
- La chaîne doit avoir un maximum de 4 pouces ou composée de 2 mailles.
- Le fléau de paysan doit avoir 3 pieds de mousse sous la tête du fléau et le pommeau doit être rembourré pour ne pas sentir le bambou.

Armes de tir et de jet

- Les arcs doivent avoir une poussée maximale de 20 livres et les arbalètes de 30 livres.
- Les flèches et les carreaux doivent suivre les règles de fabrication acceptées par Zaryzad. Au besoin nous nous réservons le droit de vérifier la conception des flèches et des carreaux, ne soyez pas surpris de nous voir en défaire une.
- Les flèches et carreaux font 2 à 4 points de dégâts, dépendant du type de pointe, voir tableau ci-dessous.
- Les armes de jet font 1 point de dégât
- Rappel : Pas de tir à bout portant. Absentez-vous de tirer si cela est dangereux pour le joueur visé.
- Rappel : On ne vise pas la tête, et en cas de touche à la tête l'impact est ignoré.

Règles de fabrication de flèches et carreaux

Flèches et carreaux

Suivre la procédure dans la vidéo qui suit pour la fabrication de vos flèches et carreaux [http : //www.youtube.com/watch?v=E3CYKakJFic](http://www.youtube.com/watch?v=E3CYKakJFic)

Autres armes de jet

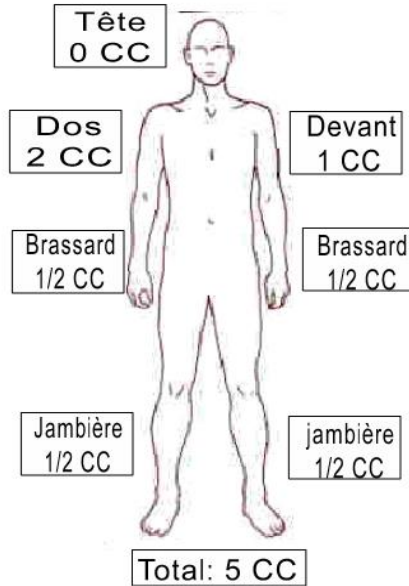
Dagues : [http : //medievalstudio.free.fr/fichiers/Fiche technique dague lancer.pdf](http://medievalstudio.free.fr/fichiers/Fiche%20technique%20dague%20lancer.pdf)
Fronde : [http : //www.trollcalibur.com/index.php?name=News&file=article&sid=82&theme=Printer](http://www.trollcalibur.com/index.php?name=News&file=article&sid=82&theme=Printer)

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

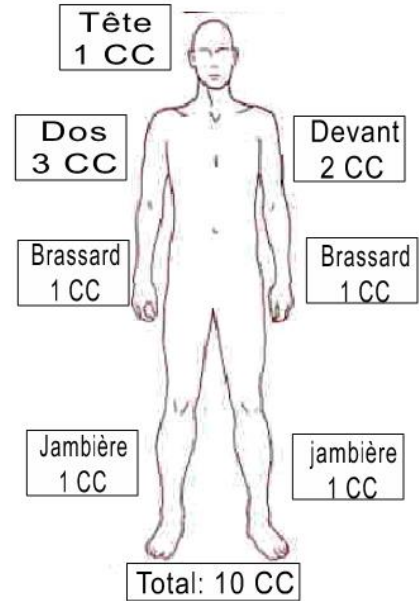
Rappel : *Une seule arme est lancée à la fois.*

Les Armures

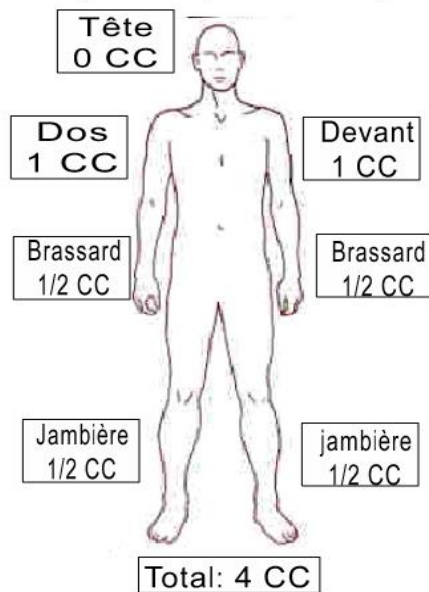
ARMURE LÉGÈRE (Cuir clouté, bouilli, brigantine, écaille)



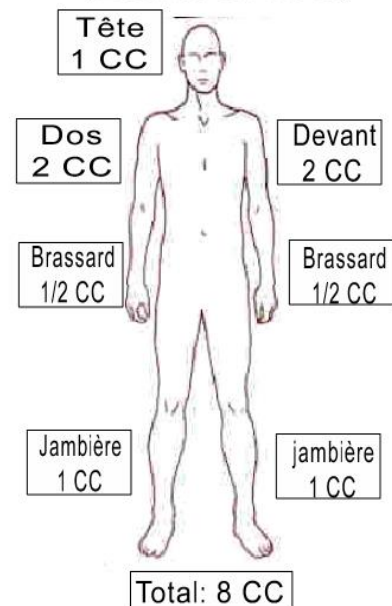
ARMURE DE GUERRE (Plaque ou combinaison de métal)



Cuirasse (Cuir ou peau animal)



ARMURE DE BATAILLE (Écailles en métal)



Les Armures

Sans la compétence Combat en armures du niveau adéquat tous les Dos et tous les devant son réduit de 1 CC (-2 CC au total)

Les armures ne doivent pas être dangereuses, ainsi les armures avec des protubérances dangereuses (pics, arêtes tranchantes, ...) ne sont pas autorisées et pourront être saisies par l'organisation pour la durée du scénario.

Règle de réparation des armures

Votre armure possède des contrecoups et ceux-ci diminues après chaque combat si vous ne la faites pas réparé par un forgeron. La perte est de 1 CC après chaque coup.

Le fait de réparer votre armure est de rendre le jeu plus réaliste et permettre une interaction RP avec d'autres joueurs (il est défendu de simplement changer de carte d'armure plutôt que de faire réparer son armure, le fait de changer de carte est permis uniquement suite à un vol d'armure)

EXEMPLE : vous avez 4 CC donc

1^{er} combat 4CC (4 coup physique avant de toucher à vos PV)

2^{ième} combat 3CC (3 coup physique avant de toucher à vos PV)

3^{ième} combat 2CC (2coup physique avant de toucher à vos PV)

4^{ième} combat 1 CC (1 coup physique avant de toucher à vos PV)

5^{ième} combat 0CC l'Armure doit être réparer pour retrouver ses CC par un forgeron selon la table et les règles de forge

Pour faire réparer votre armure, vous devez de façon RP l'enlever et la laisser au forgeron pour réparation, celui-ci vous remettra une carte inscrite " RÉPARATION D'ARMURE" Quand vous aurez cumuler 5 cartes vous pourrez les échanger au poste de garde pour 5XP qui le notera pour comparer avec le rapport de forge du forgeron (le rapport de forge est obligatoire pour tous les forgerons et donne de l'XP pour le temps passé à la forge

Les boucliers

Tous les bonus (les +) sur un bouclier sont des résistances naturelles supplémentaire au bris de boucliers

Objets/Artefacts/Reliques

- Recensement objet de quête le dernier porteur s'identifie à l'animation que l'objet à changer de main(s)
- Vol d'objet tous objets doivent rester en jeu et tout temps
- Les objets en jeux doivent être remis à l'organisation à la fin du scénario on vous les redonnera au début du prochain GN

Le but de remettre obligatoirement ces objets est de :

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

Traits de personnage

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

A		B		C		NIVEAU PRÉCÉDENT		D
RACE	+	CLASSE	+	NIVEAU	+		=	

Taux d'acquisition des points de traits de personnages					
A		B		C	
Race		Classe		Niveau	
Humains (inclus le bonus de race +1)	5	Paysan	1	1	+10
Humains (aberration de la nature)	2	Guerrier	2	2	+3
Nains des villes	3	Paladin	3	3	+4
Nains des collines	3	Barbare	2	4	+2
Elfes des cités	4	Prêtre	4	5	+3
Elfes sauvages	2	Magicien	4	6	+4
Orcs	3	Shamans	3	7	+2
½ Orcs humains	2	Voleur	3	8	+3
½ Orcs Elfes	2			9	+4
½ Elfes	2			10	+6
½ Cambions	4				
Cambions	5				
Elfes noir	3				
Homme-Rat	2				
Gobelours	2				
Gobelin	3				
HobGobelin	4				
Azimonts (demi-céleste)	4				
Myconides	2				
Homme-rat	3				
Diable	6				

Les traits de personnages

Les traits de personnage son reparti maintenant en plusieurs catégories

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

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

LES MÉTIERS DE BASE

ARTISAN-CORDONNIER (créé par Gabriel Carrier et Jess Roy)

DESCRIPTION	L'artisan-cordonnier a l'habilité de créer des vêtements et armure en cuir et fourrure animal. L'artisan peut aussi créer divers objets nécessaires à plusieurs métiers.					
PRÉREQUIS	Le cordonnier peut faire du cuir et du cuir magique en dépeçant des animaux, le cuir permet de créer et réparer des vêtements et armure ordinaire et le cuir magique permet de réparer des armures magiques fabriquées avec des animaux rares ou épiques.					
CRÉATION DE CUIR	CUIR	<i>Grosueur</i>	<i>Temps de création</i>	<i>Nombre de peau cuir</i>		
		Petit	5 min	1		
		Moyen	10 min	2		
		Gros	20 min	3		
		Très Gros	30 min	4		
<i>*Remarque: Les animaux de rareté commune et peu commune donnent du cuir. Les rares, épiques et épiques+ donnent du cuir magique.</i>						
	NIVEAU		NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE	MAITRE
	COÛT		1	2	3	6
OBJET	MATÉRIAUX	CRÉATION A LA FORGE D'ARMURES				
Cuir	CUIR 2 peaux	30 minutes	NOVICE			
Cuir bouilli	CUIR 3 peaux	45 minutes	NOVICE			
Cuir Clouté	CUIR 2 peaux 1 lingot	45 minutes		ACOLYTE		
Cuir magique	CUIR 4 peaux (rare et +)	1 heures			ADEPTE	
Armure légère (cuir/fourrure)	CUIR 8 peaux	1 Heures 30		ACOLYTE		
CRÉATION A LA FORGE D'OUTILS						
Panier (cueillette)	8 osiers 1 Corde	30 minutes	NOVICE			
Corde	5 Coton	20 minutes	NOVICE			
Sac (extraction)	6 peau	1 heure 15		ACOLYTE		
Filet à Insecte (chasse)	10 Coton 1 Corde	30 minutes	NOVICE			

Piège de chasse (chasse)	8 limailles 2 Corde	40 minutes				MAITRE
Arc	2 bois 1 Corde	40 Minutes			ADEPTE	
Canne à pêche (chasse)	2 bois 1 Corde	30 minutes		ACOLYTE		
CRÉATION DE VÊTEMENT ET D'AMURE A MAITRE		Une fois que l'artisan-cordonnier est à maître, celui-ci peut créer des vêtements et armure de cuir avec de la peau d'animaux rare et épique, le temps de création et le résultat de ses créations varie grandement selon la manière de création et les matériaux utilisés, le tout est décidé au poste de garde. Un vêtement donnera les bonus magiques décidés et les armures de cuir donnera les contrecoups en plus des bonus magiques. Les armures magiques peuvent seulement être réparées avec du cuir magique.				
RÉPARATION		<p>-La réparation d'une armure de cuir doit se faire avec du cuir et du cuir magique pour les armures et vêtements magiques.</p> <p>Acolyte: permet de réparer des armures en cuir normal. Adeptes: permet de réparer des armures et vêtements magiques.</p> <p>-Pour réparer un vêtement magique, lors de sa création, le poste de garde décidera du coût de réparation en cuir magique puisque qu'un vêtement ne donne pas de contrecoups à réparer.</p>				
TEMPS DE RÉPARATION		5 minutes par cuir utilisé 10 minutes par cuir magique utilisé				
*REMARQUE		L'artisan-cordonnier doit écrire les objets, ainsi que le nombre de temps qu'il a réparés chaque objet, sur une feuille et la remettre au poste de garde à la fin de l'événement pour avoir droit au bonus XP des Métiers.				

CHASSEUR & PÊCHEUR

DESCRIPTION	La capacité permettant à votre personnage d'avoir la connaissance de chassé dans la forêt les divers animaux qui y vivent			
PRÉREQUIS	<p>Doit se présenter à l'autel des Dieux pour enregistrer son départ en chasse et dire quel animal vous allez chasser et à quel niveau vous avez votre chasse à la fin du temps alloué revenir pour arrêter son temps et recevoir les produits chassés selon votre niveau</p> <p>Il est important de bien comprendre que vous devez aller faire le RP dans la zone dédiée représentant le secteur de chasse et que toute personne qui serait surpris à prétendre aller faire de la chasse tout en ne se conformant pas aux règles pourrait à la discrétion de l'organisation en plus de ne pas avoir son produit de la chasse se voir remettre une carte de Strike</p> <p>Si vous devez pour une raison couper votre temps de chasse il vous est possible de le mettre en pause en le disant à l'autel des Dieux et de revenir le reprendre plus tard</p>			
REMARQUE	<p>Vous ne pouvez faire qu'un seul choix de ressource a la fois (exception si vous avez la compétence Maître Chasseur) et vous ne pouvez aller chercher 2 ingrédient de rareté différente en même temps.</p> <p>Exemple : vous allez chercher un ingrédient peu commun, vous ne pouvez aller en même temps chercher un commun.</p>			
	NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE	MAITRE
COÛT	1	2	3	6
COMMUN	1D6 INGRÉDIENTS 1H00	1D6 INGRÉDIENTS 45 MINUTES	1D8 INGRÉDIENTS 30 MINUTES	1D10 INGRÉDIENTS 30 MINUTES
PEU COMMUN	1D2 INGRÉDIENTS 1H30	1D4 INGRÉDIENTS 1H15	1D6 INGRÉDIENTS 1H00	1D8 INGRÉDIENTS 45 MINUTES
RARE		1D2 INGRÉDIENTS 2H00	1D4 INGRÉDIENTS 1H30	1D6 INGRÉDIENTS 1H00
ÉPIQUE				1D2 INGRÉDIENTS 2H00
ÉPIQUE +				QUEST
OUTILS	<p>Certains outils peuvent réduire le temps de la chasse ainsi qu'augmenter le nombre de ressource rapporter. Vous devez spécifier les outils utiliser à votre inscription au poste de garde.</p> <p>Vous pouvez utiliser qu'un seul outil spécifique de réduction de temps ou un seul qui augmente le nombre de ressource rapporter à la fois, certain artefact peut faire exception.</p> <p>Exemple d'outils pour la chasse: Arc, Canne à pêche, Piège de Chasse, Filet à Insecte. (Carte spécifique)</p> <p>Le joueur doit avoir la représentation physique de l'objet pour que celui-ci soit utilisable lors de la chasse</p>			

COMMERCANT

DESCRIPTION	<p>L'Art d'être un bon commerçant est influencé par ce que vous êtes en réalité, donc selon l'influence que vous démontrez, afin de rendre le commerce plus adéquat et reflétant votre personnage nous avons établi une table d'influence qui déterminera le pourcentage de réussite à recevoir exactement les produits demandés selon votre niveau lors de la période de commerce au G. Le chiffre déterminé de votre personnage ne pourra être ajusté que si vous augmentez le niveau de votre commerce ou posez des gestes en jeu nécessitant un ajustement sinon il sera permanent.</p> <p>N.B pour faire du commerce et avoir accès à un bateau vous devez avoir votre commerce à maitre obligatoirement</p>
PRÉREQUIS	<p>Le calcul de la table d'influence se fera à l'autel des Dieux la première fois que vous viendrez prendre possession de votre commerce et ce fera comme suit</p> <p>SAVOIR + VOLONTÉ +1D10 / NIVEAU DE COMMERCE+ POINT POUR BATEAU +POINT ÉTAL DE COMMERCE= VOTRE NIVEAU D'INFLUENCE</p> <p>Afin de vous donner la meilleure chance possible vous pourrez lancer 3x le D10 par niveau et choisir le plus haut jet des 3 pour le calcul</p> <p>Exemple : commerçant niveau maitre</p> <p>Savoir: 4 Volonté: 5 Novice: jets 1-5-4 Acolyte: jets 2-9-10 Adeptes: jets 2 -4-1 Maitre: jets 1-7-8</p> <p>Donc total : 4+5+5+10+4+8 = 36 points d'influence sera inscrit sur votre fiche de façon permanente et quand vous viendrez faire votre commerce pour chaque niveau de commerce vous demanderez le ou les produits désirés et la personne en charge vous fera lancer un dé de pourcentage pour chaque niveau afin de déterminer si vous avez obtenu votre demande si vous n'obtenez pas le pourcentage requis la personne en charge vous donnera au hasard le nombre de produits.</p>
RÈGLE DU COMMERCE	<ol style="list-style-type: none"> 1- Le commerçant doit savoir avant de se présenter au commerce les ingrédients qu'il désire 2- Le commerçant ne peut consulter la liste au poste de garde des ingrédients 3- Le commerçant dispose d'un maximum de 10 minutes pour récupérer son commerce afin de permettre à tous de le faire dans un délai normal 4- Le niveau d'influence décide de combien d'ingrédient différents le commerçant peut choisir EXEMPLE : vous avez 36 influences et commerçant a novice vous lancez un 1D4 et vous obtenez 4 vous pourrez choisir 3 ingrédients différent commun parmi les 4 possible.

NIVEAU	COÛT							
NOVICE	1	COMMUN 1D4	PEU COMMUN	RARE	ÉPIQUE	POTION		
						NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE
5-19		1						
20-34		2						
35-49		3						
50		4						
ACOLYTE	2	COMMUN 1D6	PEU COMMUN 1D4	RARE	ÉPIQUE	POTIONS		
						NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE
5-19		1	1			1		
20-34		2	2			1		
35-49		3	3			1		
50		4	4			1		
ADEPTE	3	COMMUN 1D8	PEU COMMUN 1D6	RARE 1D4	ÉPIQUE	POTION		
						NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE
5-19		1	1	1		1	1	
20-34		2	2	2		1	1	
35-49		3	3	3		1	1	
50		3	3	3		1	1	
MAITRE	6	COMMUN 1D10	PEU COMMUN 1D8	RARE 1D6	ÉPIQUE 1D4	POTIONS		
						NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE
5-19		1	1	1	1	1	1	1
20-34		2	2	2	2	1	1	1
35-49		3	3	3	3	1	1	1
50		4	4	4	4	1	1	1
Les potions son au hasard selon la table, les potions maitre sont uniquement disponible au marché noir en jeux , a la fabrication ou avec commerçant expert sauf toxicologie								

CUEILLEUR

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

EXTRACTEUR

DESCRIPTION	La capacité permettant à votre personnage d'avoir la connaissance d'extraire des minerais et autres produits disponible dans une mine			
PRÉREQUIS	Doit se présenter à l'autel des Dieux pour enregistrer son départ en extraction et dire quel ingrédient vous allez chercher et à quel niveau vous avez votre extraction à la fin du temps alloué revenir pour arrêter son temps et recevoir les produits extraits selon votre niveau Il est important de bien comprendre que vous devez aller faire le RP dans la zone dédiée représentant le secteur des mines et que toute personne qui serait surpris à prétendre aller faire de l'extraction tout en ne se conformant pas au règle pourrait a la discrétion de l'organisation en plus de ne pas avoir son extraction se voir remettre une carte de Strike Si vous devez pour une raison couper votre temps d'extraction il vous est possible de le mettre en pause en le disant à l'autel des Dieux et de revenir le reprendre plus tard			
REMARQUE	Vous ne pouvez faire qu'un seul choix de ressource a la fois (exception si vous avez la compétence Maître Chasseur) et vous ne pouvez aller chercher 2 ingrédient de rareté différente en même temps. Exemple : vous allez chercher un ingrédient peu commun, vous ne pouvez aller en même temps chercher un commun.			
	NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE	MAITRE
COÛT	1	2	3	6
COMMUN	1D6 INGRÉDIENTS 1H00	1D6 INGRÉDIENTS 45 MINUTES	1D8 INGRÉDIENTS 30 MINUTES	1D10 INGRÉDIENTS 30 MINUTES
PEU COMMUN	1D2 INGRÉDIENTS 1H30	1D4 INGRÉDIENTS 1H15	1D6 INGRÉDIENTS 1H00	1D8 INGRÉDIENTS 45 MINUTES
RARE		1D2 INGRÉDIENTS 2H00	1D4 INGRÉDIENTS 1H30	1D6 INGRÉDIENTS 1H00
ÉPIQUE				1D2 INGRÉDIENTS 2H00
ÉPIQUE +				QUEST
OUTILS	<p style="color: red;">Certains outils peuvent réduire le temps d'extraction ainsi qu'augmenter le nombre de ressource rapporter. Vous devez spécifier les outils utiliser à votre inscription au poste de garde.</p> <p style="color: red;">Vous pouvez utiliser qu'un seul outil de réduction de temps et un seul qui augmente le nombre de ressource rapporter à la fois, certain artefact peut faire exception.</p> <p style="color: red;">Exemple d'outils pour l'extraction: Pioche, Sac d'extraction, Seau pour l'eau.</p> <p style="color: red;">Le joueur doit avoir la représentation physique de l'objet pour que celui-ci soit utilisable lors de la cueillette.</p>			

FORGERON

DESCRIPTION	L'art de forger, le métallurgiste aussi appelé forgeron, est de par sa formation de novice à maitre il acquerra l'expérience et la maîtrise à créer et réparer divers objets, armes et armures nécessitant des matériaux, une enclume, un marteau et un feu de forge
--------------------	--

PRÉREQUIS	1 lingot = 5 limailles / Transformer 1 lingot en 5 limaille prend 20 minute et vice versa
------------------	---

CRÉATION	-Lors de la création à la forge, le forgeron doit avoir sous la main, d'un marteau, d'une enclume et d'un feu allumé en tous temps, l'alimentation de ce feu fais aussi partie du temps de la forge. Le forgeron doit aller s'inscrire au poste de garde avant de commencer à forger, et revenir à la fin du temps impartie.
-----------------	--

NIVEAU		NOVICE	ACOLYTE	ADEPTE	MAITRE
COÛT		1	2	3	6

ARMES

	MATÉRIAUX	CREATION	MATÉRIAUX	RÉPARATION				
Pointe de flèche (10 pointes)	3 limailles	15 minutes	1 limailles	5 minutes	NOVICE			
Arme de jet	3 limailles	15 minutes	1 limailles	5 minutes	NOVICE			
Arme petite (50 cm et moins) Couteau Dague	1 lingot	15 minutes	3 limailles	5 minutes	NOVICE			
Arme Moyenne (50 cm à 71 cm) Marteau Hache Fléaux	2 lingots	30 minutes	1 lingot	15 minutes		ACOLYTE		
Arme Martial (92 cm à 1.11 m) Epée longue, Gourdins, Marteau, Hache , Fléaux, Épée batarde	3 lingots	45 minutes	1 lingot + 3 limailles	25 minutes			ADEPTE	
Arme 2 main (1.12 m à 1.52 m) Épée, hache, fléaux, marteaux, masse a deux mains	4 lingots	1 Heure	2 lingots	30 minutes				MAITRE
Arme Géante (1.52 m et plus) Lances, Hallebardes	6 lingots	1h30 Heures	3 lingots	45 minutes				MAITRE

ARMURES

Armure cuir plaqué	2 peaux + 2 lingots	1 heures	1 peaux + 1 lingots	30 minutes			ADEPTE	
Armure de Bataille (cotte de maille)	4 Lingots	1 Heure	2 lingots	30 minutes			ADEPTE	

Armure de Guerre (plaque en métal)	8 Lingots	2 Heures	4 lingots	1 heures					MAITRE
BOUCLIERS									
Petit Bouclier	2 Lingots	30 minutes	1 lingot	15 minutes	NOVICE				
Moyen Bouclier	3 Lingots	45 minutes	1 lingots 3 limailles	25 minutes		ACOLYTE			
Grand Bouclier	4 Lingots	1 heures	2 lingots	30 minutes			ADEPTE		
Pavois	5 lingots	1 heures 15	2 lingot 3 limailles	45 minutes					MAITRE
CREATION D'OUTILS A LA FORGE									
Pioche (extraction)	3 lingots	45 minutes						ADEPTE	
Serpe (cueillette)	1 lingot	15 minutes					ACOLYTE		
Seau pour l'eau (extraction)	2 lingots	30 minutes					ACOLYTE		
Un Creusait (Métallurgie)	5 lingots	1 Heure 15 Min							MAITRE
Chaudron (potion)	4 lingots	1 Heures							MAITRE
*Remarque: Les lance,Hallebarde et Fléaux de paysans de plus de 1.52m sont considéré comme des armes 2 main.									
CREATION AVEC TOUT AUTRE MATÉRIAUX QUE LE FER									
MATÉRIAUX COMMUN	Fer, cuivre			1x Le tableau					
MATÉRIAUX PEU-COMMUN	Argent Bronze, Carbone, plomb,			2x le temps du tableau					
MATÉRIAUX RARE	Or, Platine			3x le temps du tableau					
MATÉRIAUX ÉPIQUE	Mytrill, Adamantine			4x le temps du tableau					
AIGUISAGE DES LAMES									
DESCRIPTION	Afin de pouvoir aiguiser une arme il faut avoir une pierre a aiguisage. Les armes contondantes comme les masses et les marteaux ne peuvent être aiguiser								
MÉTHODES	Pour aiguiser une lame tranchante ou perforante il faut frotter la lame avec la pierre 25 fois de chaque cotés létaux (épée longue 100 coups total, katana 50 coups)								
Plus votre niveau de forgeron sera élevé plus grand sera le résultat sur l'arme									
Forgeron novice	+1 dégât pour 1 coup								
Forgeron acolyte	+1 dégât pour 2 coup								
Forgeron adepte	+1 dégât pour 3 coup								
Forgeron maitre	+1 dégât pour 1 combat								
RÉPARATION	-La réparation d'une armure doit se faire avec des lingots ou des limailles du								

	même matériau que l'armure elle-même (l'armure avec des alliages ou matériaux très rares peuvent avoir un substitut).
*REMARQUE	Le forgeron doit écrire les objets, ainsi que le nombre de temps qu'il a réparés chaque objet, sur une feuille et la remettre au poste de garde à la fin de l'événement pour avoir droit au bonus XP des Métiers.
REFONTE D'OBJET	Le forgeron peut faire refondre des armes, des armures ou des boucliers pour récupérer des matériaux. Le nombre de matériaux reçus est différent selon la sorte d'armure, d'arme ou de bouclier. Pour chaque lingot que l'objet demande pour être conçu, 4 limailles sur 5 sont récupérées. Exemple pour une dague qui demande 1 lingot pour être conçue, le forgeron récupérera 4 limailles. <i>La refonte prend 15 minutes par lingot que l'objet avait besoin à sa création.</i>

ALCHIMISTE

DESCRIPTION	Par cette compétence vous allez être en mesure de créer diverses potions alchimiques selon le niveau choisi à partir de produits disponibles soit par la chasse, cueillette, l'extraction ou le commerce. Les recettes sont cumulables d'un niveau à l'autre et il vous sera possible d'en apprendre d'autres en jeu auprès d'un maître alchimiste.
--------------------	---

PRÉREQUIS	Chaque niveau est cumulable pour un total de 12 recettes automatiquement
------------------	--

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Vous choisissez 4 recettes à novice
ACOLYTE	2	Vous choisissez 3 recettes à acolyte
ADEPTE	3	Vous choisissez 3 recettes à adepte
MAITRE	6	Vous choisissez 2 recettes à maître

CRÉATION DES POTIONS

DESCRIPTION	Pour pouvoir fabriquer des potions, vous devez vous présenter au poste de garde afin d'enregistrer votre temps de fabrication et effectuer le RP de créations, avoir les matériels pour le RP est recommandé ou les outils qui permettent de réduire le temps
--------------------	---

	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTION ADEPTE	POTION MAITRE
NOVICE	2H00			
ACOLYTE	1H30	2H00		
ADEPTE	1H00	1H30	2H30	
MAITRE	30 MINUTES	1H00	2H00	2H30

HERBORISTE

DESCRIPTION	Par cette compétence vous aller être en mesure de créer diverses potions herboristes selon le niveau choisit à partir de produits disponible soit par la chasse, cueillette, l'extraction ou le commerce. Les recettes sont cumulables d'un niveau à l'autre et il vous sera possible d'en apprendre d'autre en jeu auprès d'un maitre herboriste
--------------------	---

PRÉREQUIS	Chaque niveau est cumulable pour un total de 12 recettes automatiquement
------------------	--

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Vous choisissez 4 recettes à novice
ACOLYTE	2	Vous choisissez 3 recettes à acolyte
ADEPTE	3	Vous choisissez 3 recettes à adepte
MAITRE	6	Vous choisissez 2 recettes à maitre

CRÉATION DES POTIONS

DESCRIPTION	Pour pouvoir fabriquer des potions , vous devez vous présenter au poste de garde afin d'enregistrer votre temps de fabrication et effectuer le RP de créations, avoir le matériels pour le RP est recommander ou les outils qui permettre de réduire le temps
--------------------	---

	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTION ADEPTE	POTION MAITRE
NOVICE	2H00			
ACOLYTE	1H30	2H00		
ADEPTE	1H00	1H30	2H30	
MAITRE	30 MINUTES	1H00	2H00	2H30

TOXICOLOGUE

DESCRIPTION	Par cette compétence vous aller être en mesure de créer diverses poisons de toxicologie selon le niveau choisit à partir de produits disponibles soit par la chasse, cueillette, l'extraction ou le commerce. Les recettes sont cumulables d'un niveau à l'autre et il vous sera possible d'en apprendre d'autre en jeu auprès d'un maitre toxicologue
--------------------	--

PRÉREQUIS	Chaque niveau est cumulable pour un total de 12 recettes automatiquement
------------------	--

NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Vous choisissez 4 recettes à novice
ACOLYTE	2	Vous choisissez 3 recettes à acolyte
ADEPTE	3	Vous choisissez 3 recettes à adepte
MAITRE	6	Vous choisissez 2 recettes à maitre

CRÉATION DES POTIONS

DESCRIPTION	Pour pouvoir fabriquer des potions , vous devez vous présenter au poste de garde afin d'enregistrer votre temps de fabrication et effectuer le RP de créations, avoir le matériels pour le RP est recommander ou les outils qui permettre de réduire le temps
--------------------	---

	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTION ADEPTE	POTION MAITRE
NOVICE	2H00			
ACOLYTE	1H30	2H00		
ADEPTE	1H00	1H30	2H30	
MAITRE	30 MINUTES	1H00	2H00	2H30

LES MÉTIERS EXPERT

Tous les métier expert, sont des métiers qui doivent être appris en jeux en tout temps auprès d'un Mentor possédant les compétences et la formations du métiers rechercher

EXPERT CHASSEUR

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

EXPERT PÊCHEUR

DESCRIPTION		Ayant une très grande connaissance de la mer et de ses habitants, l'expert Chasseur a une plus grande facilité à trouver et à pêcher les divers animaux qui y vivent		
PREREQUIS		Doit avoir chasseur / pêcheur niveau maitre Doit être appris en jeux		
NIVEAU	COÛT	COMMUN	PEU COMMUN	RARE
	9 points	1D12 -5 minutes	1D8 -15 minutes	1D6 -30 minutes
Diversification : Permet de choisir 2 ressources différente mais de même rareté et de même colonne doit le dire au poste de garde avant de lancer les dés				

EXPERT EXTRACTEUR

DESCRIPTION		Ayant une très grande connaissance des mines et de ses minéraux, l'expert extracteur a une plus grande facilité à trouver et à extraire les divers mineraux qui s'y cachent		
PREREQUIS		Doit avoir extracteur niveau maitre Doit être appris en jeux		
NIVEAU	COÛT	COMMUN	PEU COMMUN	RARE
	9 points	1D12 -5 minutes	1D8 -15 minutes	1D6 -30 minutes
Diversification : Permet de choisir 2 ressources différente mais de même rareté et de même colonne doit le dire au poste de garde avant de lancer les dés				

EXPERT CUIILLEUR

DESCRIPTION	Ayant une très grande connaissance de la nature et de ce qui y poussent, l'expert cueilleur a une plus grande facilité à trouver et à cueillir les divers plantes qui y poussent			
PREREQUIS	Doit avoir cueilleur niveau maitre Doit être appris en jeux			
NIVEAU	COÛT	COMMUN	PEU COMMUN	RARE
	9 points	1D12 -5 minutes	1D8 -15 minutes	1D6 -30 minutes
Diversification : Permet de choisir 2 ressources différente mais de même rareté et de même colonne doit le dire au poste de garde avant de lancer les dés				

EXPERT ALCHIMISTE

DESCRIPTION	Ayant une très grande connaissance de l'alchimie et de ses propriétés, l'expert alchimiste est passé maitre dans l'art de créer des potions				
PREREQUIS	Doit avoir alchimiste niveau maitre Doit être appris en jeux				
NIVEAU	COÛT	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTIONS ADEPTE	POTION MAITRE
	9 points	-15 minutes	-30 minutes	-1h00	-1H15

EXPERT HERBORISTE

DESCRIPTION	Ayant une très grande connaissance des herbes et de ses propriétés, l'expert herboriste est passé maitre dans l'art de créer des potions				
PREREQUIS	Doit avoir herboriste niveau maitre Doit être appris en jeux				
NIVEAU	COÛT	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTIONS ADEPTE	POTION MAITRE
	9 points	-15 minutes	-30 minutes	-1h00	-1H15

EXPERT TOXICOLOGUE

DESCRIPTION	Ayant une très grande connaissance des poisons et de ses propriétés, l'expert toxicologue est passé maitre dans l'art de créer des potions				
PREREQUIS	Doit avoir toxicologue niveau maitre Doit être appris en jeux				
NIVEAU	COÛT	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTIONS ADEPTE	POTION MAITRE
	9 points	-15 minutes	-30 minutes	-1h00	-1H15

EXPERT COMMERCANT

DESCRIPTION		Passez maître dans l'art du commerce, l'expert commerçant a acquis une plus grande expérience du commerce et de ses acquisitions							
PREREQUIS		Doit avoir commerçant niveau maître Doit être appris en jeu							
NIVEAU INFLUENCE	COÛT	COMMUN	PEU COMMUN	RARE	ÉPIQUE	POTION NOVICE	POTION ACOLYTE	POTION ADEPTE	POTION MAITRE
	9 points	1D12	1D10	1D8	1D6				
5-19		2	2	2	2	1	1	1	1
20-34		3	3	3	3	1	1	1	1
35-49		4	4	4	4	2	2	1	1
50		5	5	5	5	2	2	2	2

EXPERT FORGERON

DESCRIPTION		Passez maître dans l'art de la forge l'expert permet de réussir à avoir un meilleur temps de forge et de créer des armes, armures et bouclier de maître (non magique)					
PREREQUIS		Doit avoir Forgeron niveau maître Doit être appris en jeu					
Coût 9 points							
REMARQUES		Peut créer objet de maître mais ne peut créer de bijoux *** Le temps indiquer est supplémentaires au temps de forge normal et doit être ajouter au temps de rituel si besoin					
TABLE DE MAITRE							
ARMES			+1	+2	+3	+4	+5
Petites 45 cm et moins	Dagues et armes de jet		1h00	1h45			
Moyennes 50 cm à 71 cm	Épées courtes, gourdins		1h00	1h45	2h30		
Moyennes 50 cm à 71 cm	Marteaux, haches, fléaux		1h00	1h45	2h30		
Martiales 72 cm à 91 cm	Épées longues, gourdins (peut être tenu à 2 mains sans dégâts supplémentaires)		1h00	1h45	2h30	3h15	
Martiales 72 cm à 91 cm	Marteaux, haches, fléaux (peut être tenu à 2 mains sans dégâts supplémentaires)		1h00	1h45	2h30	3h15	
Martiales Deux mains 92 cm à 1,11m	Épées Bâtardes * <i>Tenu à 1 main</i> <i>Tenu à 2 mains avec compétence</i>		1h00	1h45	2h30	3h15	4h00
Deux mains 1,12 m à 1,52 m	Epées, haches, marteaux (à deux mains)		1h00	1h45	2h30	3h15	4h00
Deux mains 1,12 m à 1,52 m	Masses, fléaux (à deux mains)		1h00	1h45	2h30		

Deux mains 1,83 m à 2,14 m	Fléaux de paysan	1h00	1h45	2h30		
Deux mains 1,83 m à 2,74 m	Lances	1h00	1h45			
Deux mains 1,50 m à 2,14 m	Hallebardes	1h00	1h45			
Arc et arbalète	Flèches et carreaux à pointe de pierre	1h00	1h45	2h30		
Géantes 1,50 et plus***	Tous types d'épées, marteaux, haches, fléaux, gourdins	1h00	1h45	2h30		
ARMURES						
Armure cuir plaqué		1h00	2h00			
Armure de Bataille	(cotte de maille)	1h00	2h00	3h00		
Armure de Guerre	(plaque en métal)	1h00	2h00	3h00	4h00	5h00
BOUCLIERS						
Petit Bouclier		1h00	1h45			
Moyen Bouclier		1h00	2h00			
Grand Bouclier		1h00	2h15	3h00		
Pavois		1h00	2h30	3h30	4h00	

EXPERT JOAILLER

DESCRIPTION		La forge n'a plus aucun secret pour vous, vous en êtes un expert accomplis au point d'être capable de travailler les pierres et minéraux pour les inclure dans vos créations ou d'en faire de beaux bijoux		
PREREQUIS		Être expert forgeron Doit être appris en jeu		
NIVEAU	COÛT	Propriété	Temps bijoux	Temps armements
	9 points			
Œil de tigre	Commun	+ savoir	3 heures	
Grenat	Commun	Confusion	45 minutes	
Cobalt	Peu commun	Peur	45 minutes	
Améthyste	Rare	Sommeil	1h30	
Diamant	Rare	10 PM	4h00	
Émeraude	Rare	10 PV	4h00	
Obsidienne	Rare	+ volonté	3h00	
Rubis	Rare	1 Coup magique	6h00	
Saphir	Rare	+ volonté	3h00	
Topaz	Rare	Retour de dégâts	2h00	
Onyx	Épique	+ force	3h00	
Perle noire	Épique	Tombe au sol	45 minutes	
Pierre de lune	Épique	Perce armure	5h00	
Saphir sombre	Épique	Paralyse	1h30	

MENTOR

DESCRIPTION		Un expert tellement rendu performant qu'il est maintenant en mesure de l'enseigner		
PREREQUIS		Doit être maître expert dans un métier est capable de l'enseigner Doit être appris en jeu		
NIVEAU	COÛT			
	6 points			

EXPERT MILICIEEN

DESCRIPTION	Vous avez la milice dans le sang au point d'en faire un métier Pert tous les bonus si vous quittez la milice sans retour de points
PREREQUIS	NON Obligatoire pour être milicien Obliger de rejoindre la milice et d'obéir au ordre des supérieurs
BONUS	Permet de monter de grades dans ma milices plus facilement
COÛT	
9 points	Donne 5 PV et 2 CS permanent aussi longtemps que vous êtes miliciens de métiers

DOCTEUR

DESCRIPTION	Un expert tellement rendu performant qu'il est maintenant en mesure de l'enseigner
PREREQUIS	Doit être appris en jeux Doit avoir premier soin a maitre et confection de bandage
COÛT	
9 points	<ul style="list-style-type: none"> - Permet de faire des bandage plus réparateur, vos bandages soignent de 24 points 8 au contact /8 dans 10 minute/8 dans 20 minutes - Est capable de réduire une fracture avec un bandage en 1h00 - Peut reposer un membre couper (si le membre est present) RP de 30 minutes - Est capable d'effectuer des opérations (voir organisation)

Les Outils

Vous devez avoir la représentation physique de l'objet et l'avoir faire fabriquer en jeux et officialiser	
Pioche (extraction)	Permet de réduire de 10 minute par heure le temps d'extraction
Serpe (cueillette)	Permet de réduire de 10 minutes par heures le temps de cueillette
Seau pour l'eau (extraction)	Permet d'augmenter de 1 ressource liquide de plus de la catégorie commun a rare seulement
Un Creusait (Métallurgie)	Permet de réduire de 10 minute le temps total de fonte ou de refonte d'un métaux
Chaudron (potion)	Permet d'avoir 25% de chance d'obtenir une potion de plus lors de votre création de potion (25% et moins sur le dé)
Panier (cueillette)	Rajoute 1 ingrédients de plus après une cueillette de commun a rare seulement
Corde	
Sac (extraction)	Permet de rapporter 1 ressource de plus lors de l'extraction sauf les liquides de rare et moins
Filet a Insecte (chasse)	Permet de réduire le temps de chasse d'insecte de 10 minutes par heure
Piège de chasse (chasse)	Prérequis avoir création et pose de piège, permet d'avoir 25% de chance d'avoir attrapé un animal de plus de même niveau que votre chasse (25% et moins sur le dé)
Arc	
Canne à pêche (chasse)	Permet de réduire le temps de pêche de 10 minutes par heures lors de la pêche

TRAITS GÉNÉRAUX

**Il est interdit d'ajouter les niveaux d'un trait de personnage
vous devez utiliser que les effets du niveau que vous avez**

ADRÉNALINE

DESCRIPTION		Quand vous atteignez un total de point de vie égal à 0 ou -X du barbare vous avez droit à une action simple et rapide (un dernier coup, un cri d'alarme, une imposition des mains, une demande à l'aide, boire une potion, lire un parchemin etc. Avant de finalement tomber dans votre inconscience (vous devez posséder sur vous l'objet en question au moment de votre inconscience
PREREQUIS		Métabolisme 7
NIVEAU	COÛT	
	9 points	L'action doit être effectuée instantanément Utilisable 3x par jour

APPRENTISSAGE

DESCRIPTION		Pour enseigner une compétence vous devez au départ posséder cette compétence au niveau maitre et vous pourrez l'enseigner selon le niveau d'apprentissage que vous avez
PRÉREQUIS		Avoir le trait que l'on veut enseigner à maitre Les temps et coût son cumulable selon le niveau Exemple : se faire enseigner un trait que l'on ne possède pas à Maitre sera de Coût: 9 points temps: 10 heures Voici les traits de personnage ne pouvant être enseigné Banditisme / Entraînement Martial / Mysticisme / Foresterie / Adrénaline / Marché Noir / Nomadisme
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Peut enseigner un trait de personnage à novice Coût 1 Temps 1 heure
ACOLYTE	2	Peut enseigner un trait de personnage à novice / acolyte Novice : coût: 1 point temps: 1 heure Acolyte : coût: 1 point temps: 2 heures
ADEPTE	3	Peut enseigner un trait de personnage à novice /acolyte /adepte Novice : coût: 1 point temps: 1 heure Acolyte : coût: 1 point temps: 2 heures Adepte : coût: 2 ponts temps: 3 heures
MAITRE	6	Peut enseigner un trait de personnage à novice /acolyte /adepte /maitre Novice : coût: 1 point temps: 1 heure Acolyte : coût: 1 point temps: 2 heures Adepte : coût: 2 points temps: 3 heures Maitre : coût: 5 points temps: 4 heures

ARRESTATION

DESCRIPTION		L'arrestation permet d'annuler la compétence évasion et oblige le criminel à agir sans cette compétence Gratuit pour les miliciens et militaires (niveau donné par l'organisation)
PRÉREQUIS		Aucun
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Annule évasion novice Rang militaire soldat
ACOLYTE	2	Annule évasion novice /acolyte Rang militaire caporal
ADEPTE	3	Annule évasion novice /acolyte /adepte Rang militaire sergent
MAITRE	6	Annule évasion novice /acolyte /adepte /maitre Rang militaire lieutenant

BANDITISME

DESCRIPTION		Si votre classe ne vous donne pas accès aux compétences de voleur gratuitement, la compétence banditisme vous permet de pouvoir y avoir accès
PRÉREQUIS		+ 1 sur le coup des compétences par niveau Total de +4 pour un trait à maitre
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Permet de prendre une compétence de voleur à novice
ACOLYTE	2	Permet de prendre une compétence de voleur à acolyte
ADEPTE	3	Permet de prendre une compétence de voleur à adepte
MAITRE	6	Permet de prendre une compétence de voleur à maitre

Cannibalisme

DESCRIPTION		Permet de manger un humanoïde afin de soigner ses blessures. Compétence déverrouillée par Vrok et ses hommes.
PRÉREQUIS		Réservé aux Gobelins, aux Orcs et Hobgobelins. Les demi-orcs devront prouver leur voracité. Certains homme-bêtes ou aberrations pourraient avoir accès à ce trait de personnage.
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	3PV par victime, 1 minute par repas
ACOLYTE	2	6PV par victime, 1 minute par repas
ADEPTE	3	9PV par victime, 1 minute par repas
MAITRE	6	12PV par victime, 1 minute par repas

CONFECTION DE BANDAGE

DESCRIPTION	Vous pouvez confectionner des bandages vous-même afin de les utiliser avec la compétence premier soin ou de les vendre avec la compétence commerce	
PRÉREQUIS		
NIVEAU	COÛT	
	4	Les bandages fabriqués doivent être réels en tissu et de couleur préférablement blanc /crème /beige

CONNAISSANCE DES BOUCLIERS

DESCRIPTION	La compétence connaissance des boucliers vous permet de porter un bouclier même si vous n'avez pas la force nécessaire (ne peut être pris qu'une seule fois)	
PRÉREQUIS		
NIVEAU	COÛT	
	3	Permet d'être capable d'utiliser un bouclier avec 2 de force de moins que la table originale

CONNAISSANCE DES ARMES

DESCRIPTION	La compétence connaissance des armes vous permet de porter une arme même si vous n'avez pas la force nécessaire (ne peut être pris qu'une seule fois)	
PRÉREQUIS		
NIVEAU	COÛT	
	3	Permet d'être capable d'utiliser une arme avec 2 de force de moins que la table originale

CONNAISSANCE DES ARMURES

DESCRIPTION	La compétence connaissance des armures vous permet de porter une armure même si vous n'avez pas la force nécessaire (ne peut être pris qu'une seule fois)	
PRÉREQUIS		
NIVEAU	COÛT	
	3	Permet d'être capable d'utiliser une armure avec 2 de force de moins que la table originale

DÉTECTION DE FAUX DOCUMENTS

DESCRIPTION		Vous êtes capable de détecter certain faux documents et de les dénoncés
PRÉREQUIS		Niveau novice : lettre personnelle de famille noble seigneurial et vassal Niveau Acolyte : document militaire officiel Niveau Adepté : document officiel de famille noble seigneurial et vassal Niveau maitre : document officiel de famille Royale
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Document de niveau novice
ACOLYTE	2	Document de niveau novice Document de niveau acolyte
ADEPTE	3	Document de niveau novice Document de niveau acolyte Document de niveau adepte
MAITRE	6	Document de niveau novice Document de niveau acolyte Document de niveau adepte Document de niveau maitre

ENTRAINEMENT MARTIAL

DESCRIPTION		Si votre classe ne vous donne pas accès à la compétence de combattant gratuitement, la compétence entraînement martial vous permet de pouvoir y avoir accès
PRÉREQUIS		+ 1 sur le coup des compétences par niveau Total de +4 pour un trait à maitre
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Permet de prendre une compétence de combattant à novice
ACOLYTE	2	Permet de prendre une compétence de combattant à acolyte
ADEPTE	3	Permet de prendre une compétence de combattant à adepte
MAITRE	6	Permet de prendre une compétence de combattant à maitre

EXPERTISE

DESCRIPTION		Cette compétence est pour vous permettre d'augmenter le nombre de fois que vous pouvez faire une compétence qui est limité en nombre
PRÉREQUIS		Avoir le trait à maitre
NIVEAU	COÛT	
	9	Permet d'augmenter de 1x / jour de plus à un trait de personnage choisit qui est limité en nombre (maximum de 1x par trait de personnage)

FORESTERIE

DESCRIPTION		Si votre classe ne vous donne pas accès aux compétences de forestier gratuitement, la compétence foresterie vous permet de pouvoir y avoir accès
PRÉREQUIS		+ 1 sur le coup des compétences par niveau Total de +4 pour un trait à maitre
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Permet de prendre une compétence de foresterie à novice
ACOLYTE	2	Permet de prendre une compétence de foresterie à acolyte
ADEPTE	3	Permet de prendre une compétence de foresterie à adepte
MAITRE	6	Permet de prendre une compétence de foresterie à maitre

HÉRAUDERIE

DESCRIPTION		Vous avez l'éducation et la connaissance pour reconnaître les symboles et les armoiries, cette compétence fait de vous un érudit car vous avez appris dans des livres d'histoire ces symboles. Sans cette compétence seule les armories en jeu que votre personnage voit de façon régulière vous sont familières. Plus votre connaissance est grande plus votre savoir est étendu
PRÉREQUIS		Savoir de 6
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Reconnaissance des armoiries et des symboles des familles royales et des seigneuries
ACOLYTE	2	Reconnaissance des armoiries et des symboles religieux des différents Dieux
ADEPTE	3	Reconnaissance des armoiries et des symboles des différents cultes
MAITRE	6	Reconnaissance des armoiries et des symboles des familles nobles vassales et bourgeoises et les familles non-nobles mais reconnues par leurs actes héroïques

LIRE, ÉCRIRE ET COMMUNICATION

DESCRIPTION		Sans cette compétence votre personnage ne peut que parler le commun. cette compétence vous permet de savoir lire, écrire et communiquer dans différentes langues selon le niveau choisit
PRÉREQUIS		NOVICE & ACOLYTE 2 savoir ADEPTE & MAITRE 4 savoir MAITRE ++ 6 SAVOIR (DOIT ETRE APPRIS EN JEUX AVEC UN PROFESSEUR SAUF SI C'EST VOTRE RACE)
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Lire, écrire et parler le commun et ta race
ACOLYTE	2	Permet ajouter 3 langues de plus au choix dans la liste Humain, Elf, Nain, Orc, Gobelin, Hobgobelins
ADEPTE	3	Permet ajouter 2 langues de plus au choix dans la liste Gobelours, loup, oiseau, , homme-rat, bovin
MAITRE	6	Permet ajouter 1 langue de plus au choix dans la liste Géant, Plantes, Elf noir
MAITRE ++	2 PAR LANGUES	Ancien, cambions, Abyssal, Céleste, Spectral, Licorne, Narval

MYSTICISME

DESCRIPTION		Si votre classe ne vous donne pas accès à la compétence mystique gratuitement, la compétence mysticisme vous permet de pouvoir y avoir accès
PRÉREQUIS		+ 1 sur le coup des compétences par niveau Total de +4 pour un trait à maitre
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Permet de prendre une compétence mystique à novice
ACOLYTE	2	Permet de prendre une compétence mystique à acolyte
ADEPTE	3	Permet de prendre une compétence mystique à adepte
MAITRE	6	Permet de prendre une compétence mystique à maitre

PREMIER SOIN

DESCRIPTION		La compétence premier soin vous permet d'effectuer des guérisons avec des bandages, Pour ce faire vous devez prendre le temps de bien acté votre RP de guérison (la même manière que vous feriez un véritable bandage) et prendre le temps de le faire sur les zones blessées, vous pouvez simuler des points de suture, un nettoyage de la plaie avant, l'application de baume disponible en jeu
PRÉREQUIS		Si vous avez la compétence confection de bandage vous pouvez apporter vous-même vos bandages et les utiliser en jeu Si vous n'avez pas la compétence confection de bandage vous devez vous procurez en jeu des bandages auprès des confectionneurs de bandage ou des commerçants
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Le bandage vous soigne de 3 PV sur une durée de 20 minutes 1 PV au contact /1 PV après 10 minutes /1 PV après 20 minutes
ACOLYTE	2	Le bandage vous soigne de 6 PV sur une durée de 20 minutes 2 PV au contact /2 PV après 10 minutes /2 PV après 20 minutes
ADEPTE	3	Le bandage vous soigne de 9 PV sur une durée de 20 minutes 3 PV au contact /3 PV après 10 minutes /3 PV après 20 minutes
MAITRE	6	Le bandage vous soigne de 12 PV sur une durée de 20 minutes 4 PV au contact /4 PV après 10 minutes /4 PV après 20 minutes

RÉSISTANCE A LA TORTURE

DESCRIPTION		Lorsque vous êtes soumis à la torture vous devez faire le RP en conséquence et acté votre peur, votre douleur, votre souffrance. Votre réaction doit refléter la façon de réagir de votre personnage. La résistance vous permet de résister à une torture de niveau égal à niveau que vous avez
PRÉREQUIS		
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Annule l'effet de la torture à novice Si votre résistance est de niveau plus haut que le niveau de torture que vous subissez vous pouvez également vous abstenir de répondre à 1 question
ACOLYTE	2	Annule l'effet de la torture à acolyte Si votre résistance est de niveau plus haut que le niveau de torture que vous subissez vous pouvez également vous abstenir de répondre à 2 questions
ADEPTE	3	Annule l'effet de la torture à adepte

		Si votre résistance est de niveau plus haut que le niveau de torture que vous subissez vous pouvez également vous abstenir de répondre à 3 questions
MAITRE	6	Annule l'effet de la torture à maitre

SURVIE

DESCRIPTION		Cette compétence a pour effet de vous permettre après être tombé inconscient (0 PV) et avoir attendus les 20 minutes requis de vous réveiller avec plus de PV, sans cette compétence vous vous réveillez à 1 PV
PRÉREQUIS		
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Se réveille à 2 PV après 20 minutes
ACOLYTE	2	Se réveille à 4 PV après 20 minutes
ADEPTE	3	Se réveille à 6 PV après 20 minutes
MAITRE	6	Se réveille à 8 PV après 20 minutes

TORTURE

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

UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES

DESCRIPTION		Cette compétence vous permet la capacité d'utiliser en jeu des parchemins et divers objets magiques selon le niveau que vous avez
PRÉREQUIS		
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Peut utiliser des parchemins ayant des sorts de niveau 1-2-3 dessus
ACOLYTE	2	Peut utiliser des parchemins ayant des sorts de niveau 4-5-6 dessus
ADEPTE	3	Peut utiliser des parchemins ayant des sorts de niveau 7-8 dessus
MAITRE	6	Peut utiliser divers objets magiques et certain artéfacts commun(voir organisation pour objet unique)

TRAITS COMBATTANTS

ARME DE SIÈGE

DESCRIPTION

Arme s'utilisant à plusieurs personnes servant à attaquer ou défendre des fortifications. Les armes de siège doivent être fabriquées de façon sécuritaire et réelle et entièrement approuver par l'organisation (les points de vie de ces machines seront déterminés par l'organisation)

Cette compétence vous donne accès aux deux sortes d'arme de sièges sans coût supplémentaire

BALISTE

PRÉREQUIS

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

NIVEAU

COÛT

NOVICE

1

5 points de dégâts perce-armure sur 2 personnes

ACOLYTE

2

6 points de dégâts perce-armure sur 2 personnes

ADEPTE

3

6 points de dégâts perce-armure sur 3 personnes

MAITRE

6

7 points de dégâts perce-armure sur 3 personnes

CATAPULTE

NOVICE

1

5 points de dégâts contondant sur 2 personnes

ACOLYTE

2

6 points de dégâts contondant sur 2 personnes

ADEPTE

3

6 points de dégâts contondant sur 3 personnes

MAITRE

6

7 points de dégâts contondant sur 3 personnes

BOTTE SECRÈTE

DESCRIPTION

Vous permet de savoir manier de main de maitre votre arme au point d'être capable de perforer une armure en un coup

PRÉREQUIS

Lame tranchante

NIVEAU

COÛT

NOVICE

1

Rend le coup perce-armure 1x /jour

ACOLYTE

2

Rend le coup perce-armure 2x /jour

ADEPTE

3

Rend le coup perce-armure 3x /jour

MAITRE

6

Rend le coup perce-armure et peut être fait avec une arme à 2 mains 3x/jour

COMBAT 1 MAIN

DESCRIPTION

Cette compétence vous confère un meilleur maniement de votre arme vous permettant de réussir à percer les armures et à désarmé

PRÉREQUIS

STYLE

NIVEAU

COÛT

NOVICE

1

1 Coup perce armure /jour

ACOLYTE

2

1 Coup perce armure /jour + 1 désarmement /jour

ADEPTE

3

2 coup perce armure /jour + 1 désarmement /jour

MAITRE

6

2 coup perce armure /jour + 2 désarmement /jour

COMBAT 2 ARMES

DESCRIPTION		Compétence vous permettant de manier 2 armes à la fois
PRÉREQUIS		STYLE
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	2 petites armes
ACOLYTE	2	1 petite et 1 moyenne
ADEPTE	3	1 moyenne et 1 longue
MAITRE	6	2 armes longues , 1 esquive/ jour

COMBAT 2 MAINS

DESCRIPTION		Cette compétence vous permet de montrer qu'en utilisant vos deux mains pour vous battre vous avez une force d'impact plus grande que la normale
PRÉREQUIS		STYLE Arme à deux mains obligatoires
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Bris de bouclier 1x jour
ACOLYTE	2	Bris de bouclier 2x/ jour et bris d'arme 1x / jour
ADEPTE	3	Bris de bouclier 2x /jour et bris d'arme 2x / jour
MAITRE	6	Bris de bouclier 2x /jour & bris de bouclier indestructible sans échec 1x/jour

COMBAT À PROJECTILES

DESCRIPTION		La compétence combat à projectile vous permet de jour d'utiliser un arc avec flèche ou arbalète avec carreau. Puisqu'il est interdit de les utiliser de soir ou de nuit. Il vous est accordé un retour de points qui ne pourra qu'être utilisé qu'à choisir un autre Style de combat égal au niveau de combat à projectile.
PRÉREQUIS		STYLE ARMES À PROJECTILES Arc et Arbalète Accessible uniquement de jour
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	+ 1 dégât 1x /jour retour de point 0
ACOLYTE	2	+ 2 dégât 1x /jour retour de point 1
ADEPTE	3	+ 3 dégât 1x /jour retour de point 2
MAITRE	6	+3 dégâts 2x/jour perce armure

COMBAT AVEC BOUCLIER

DESCRIPTION		Passé maître dans l'art de manier le bouclier
PRÉREQUIS		STYLE
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Immunité à un bris de bouclier 1x/jour
ACOLYTE	2	Immunité à un bris de bouclier 2x/jour
ADEPTE	3	Immunité à un bris de bouclier 2x/jour + Renversement (jette l'adversaire au sol) 1x/jour
MAITRE	6	Immunité à un bris de bouclier 2x/jour + Renversement (jette l'adversaire au sol) 2x/jour

COMBAT AVEC BOUCLIER AVANCÉ

DESCRIPTION		Cette compétence fait de vous un expert en maniement de bouclier vous donnant des pouvoirs particuliers
PRÉREQUIS		Doit avoir combat avec bouclier à maître
NIVEAU	COÛT	
	9	Rend le bouclier indestructible sauf pour le bris de bouclier sans échec de la compétence arme à deux mains Permet de renvoyer un sort à l'adversaire 1x/jour

COMBAT EN ARMURES

DESCRIPTION		Cette compétence vous permet de maximiser les protections sur votre armures sans celle-ci vous obtiendrez beaucoup moins de contre coup (voir la table des armures)
PRÉREQUIS		Doit posséder l'armure adéquate
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Peut porter une cuirasse (Bonus CC voir table des armures)
ACOLYTE	2	Peut porter une armure légère (Bonus CC voir table des armures)
ADEPTE	3	Peut porter une armure de bataille (Bonus CC voir table des armures)
MAITRE	6	Peut porter une armure de guerre (Bonus CC voir table des armures)

COURAGE

DESCRIPTION		Cette compétence vous octroie le courage ce qui vous immunise à tous les sorts et effets de peur mais qui vous permet selon votre niveau d'immuniser temporairement les gens autour de vous
PRÉREQUIS		Minimum 4 volonté
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Vous êtes immunisé à la peur
ACOLYTE	2	Vous immuniser à la peur 2 personne qui doit rester dans un rayon de 5 pieds de vous
ADEPTE	3	Vous immuniser à la terreur
MAITRE	6	Vous immuniser à la terreur et 3 personnes à la terreur ou 5 personne à la terreur qui doivent rester dans un rayon de 10 pieds de vous

FORCE BRUTE

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

TIR DE PRÉCISION

DESCRIPTION		Cette compétence vous permet rendre vos tirs de projectile tellement précis qu'il en perce les armures
PRÉREQUIS		Combat à projectile de même niveau
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Perce-armure 1x /jour
ACOLYTE	2	Perce-armure 2x /jour
ADEPTE	3	Perce-armure 3x /jour
MAITRE	6	+ 1 dégât Perce-armure 3x /jour

TRAITS MYSTIQUES

DIVERSIFICATION ARCANE

DESCRIPTION		Passez maitre dans l'art arcane de votre école principale vous êtes maintenant en mesure d'en apprendre de nouvelles auprès d'un maitre magicien des écoles de magie
PRÉREQUIS		Savoir de 5
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	En plus de votre école principale vous pouvez apprendre auprès d'un maitre une seconde école. Vous devez apprendre un sort de chaque niveau avant de pouvoir apprendre un sort de niveau supérieur. Exemple : vous ne pouvez apprendre un sort de niveau 3 si vous n'avez aucun sort de cette école au niveau 2.
ACOLYTE	2	En plus de votre 1 ^{ère} et 2 ^{ème} école vous pouvez en apprendre une 3 ^{ème} avec les mêmes règles
ADEPTE	3	En plus de votre 1 ^{ère} , 2 ^{ème} et 3 ^{ème} école vous pouvez en apprendre une 4 ^{ème} avec les mêmes règles
MAITRE	6	En plus de votre 1 ^{ère} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} et 4 ^{ème} école vous pouvez en apprendre une 5 ^{ème} avec les mêmes règles

ÉTUDE

DESCRIPTION		
PRÉREQUIS		Volonté ou savoir de 7 Cumulable total de 4 sorts en tout Interdit au Shaman Doit avoir appris le sort et être en mesure de le lancer avant d'apprendre un niveau plus élevé
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	+1 sort au choix de niveau 1 ou 2
ACOLYTE	2	+1 sort au choix de niveau 3 ou 4
ADEPTE	3	+1 sort au choix de niveau 5 ou 6
MAITRE	6	+1 sort au choix de niveau 7 ou 8

FABRICATION MANUSCRIT /BIBLE

DESCRIPTION		<p>En tant que prêtre on vous appris à prendre soin des écrits et à manipuler l'énergie divine pour la transmettre à un parchemin.</p> <p>**L'utilisateur du parchemin devra invoquer le sort du parchemin selon le niveau du créateur du parchemin Exemple : un prêtre niveau 3 écrit le parchemin et un guerrier niveau 7 se sert du parchemin, le parchemin sera de niveau 3 **</p> <p>Il sera important de noter sur le parchemin le niveau du créateur du parchemin</p>
PRÉREQUIS		<p>Prêtre</p> <p>Lire et écrire novice</p> <p>Avoir la volonté suffisante pour maitriser les prières du niveau choisit</p> <p>Vous pouvez faire le même nombre de parchemin que le total de volonté que vous possédez 1x /scénario</p> <p>Si vous devez recopiez votre bible avec tous les prières que vous avez il vous faudra 1 heure par niveau de prières jusqu'à concurrence de 8 heure pour des prières de niveau 1-8</p>
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Prière niveau 1-2
ACOLYTE	2	Prière niveau 3-4
ADEPTE	3	Prière niveau 5-6
MAITRE	6	Prière niveau 7-8

FABRICATION PARCHEMIN / GRIMOIRE

DESCRIPTION		<p>En tant que magicien on vous appris à prendre soin des écrits et à manipuler l'énergie arcadique pour la transmettre à un parchemin</p> <p>**L'utilisateur du parchemin devra invoquer le sort du parchemin selon le niveau du créateur du parchemin Exemple : un magicien niveau 3 écrit le parchemin et un guerrier niveau 7 se sert du parchemin, le parchemin sera de niveau 3 **</p> <p>Il sera important de noter sur le parchemin le niveau du créateur du parchemin</p>
PRÉREQUIS		<p>Magicien</p> <p>Lire et écrire novice</p> <p>Avoir le savoir suffisant pour maitriser les sorts du niveau choisit</p> <p>Vous pouvez faire le même nombre de parchemin que le total de savoir que vous possédez 1x /scénario</p> <p>Si vous devez recopiez votre Grimoire avec tous les sorts que vous avez il vous faudra 1 heure par niveau de sorts jusqu'à concurrence de 8 heure pour des sorts de niveau 1-8</p>
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Sort niveau 1-2
ACOLYTE	2	Sort niveau 3-4
ADEPTE	3	Sort niveau 5-6
MAITRE	6	Sort niveau 7-8

FABRICATION PAPYRUS / HIÉROGLYPHE

DESCRIPTION		<p>En tant que Shaman on vous appris à prendre soin des écrits et à manipuler l'énergie des cultes pour la transmettre à un parchemin</p> <p>**L'utilisateur du parchemin devra invoquer le sort du parchemin selon le niveau du créateur du parchemin Exemple : un shaman niveau 3 écrit le parchemin et un guerrier niveau 7 se sert du parchemin, le parchemin sera de niveau 3 **</p> <p>Il sera important de noter sur le parchemin le niveau du créateur du parchemin</p>
PRÉREQUIS		<p>Shaman</p> <p>Lire et écrire novice</p> <p>Avoir le savoir ou la volonté suffisante pour maitriser les sorts du niveau choisit</p> <p>Vous pouvez faire le double du nombre de parchemin que le total de savoir ou de volonté que vous possédez 1x /scénario</p> <p>Si vous devez recopiez votre Hiéroglyphe avec tous les sorts que vous avez il vous faudra 1 heure par niveau de sorts jusqu'à concurrence de 6 heure pour des sorts de niveau 1-6</p>
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Sort niveau 1-2
ACOLYTE	2	Sort niveau 3-4
ADEPTE	3	Peut produire le double de parchemin par scénario
MAITRE	6	Sort niveau 5-6

IIDENTIFICATION

DESCRIPTION		<p>Votre magie est puissante et vous confère un pouvoir d'indentification sur les objets magiques selon le niveau appris,</p> <p>Un artéfact n'est pas considéré comme un objet magique dans cette catégorie-ci vous ne pourrez donc les identifier qu'avec l'approbation de l'organisation</p>
PRÉREQUIS		<p>Savoir de 7</p> <p>Objet magique</p>
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Vous reconnaissez les composants de l'objet, vous êtes capable d'identifier sa sorte de magie (arcane /divine /Culte)
ACOLYTE	2	Vous êtes en mesure de reconnaître le niveau de sort enchantant l'objet
ADEPTE	3	Vous reconnaissez les effets magiques de l'objet et vous pouvez être capable de dire le nombre de charge dont dispose l'objet
MAITRE	6	Vous reconnaissez s'il est disponible son mode d'emploi ou toute autre information pertinente sur l'objet

LEGENDES D'UN AUTRE TEMPS

DESCRIPTION		Vous êtes considéré comme un érudit, car vos connaissances de l'histoire passée, présent et futur sont grande, vous arrivez même à prévoir des évènements *** DOIT PASSER VOIR UN DM OBLIGATOIREMENT AU DEBUT DU GN POUR AVOIR LEUR REPONSE, NON UTILISABLE EN COUR DE JEUX ***
PRÉREQUIS		Savoir de 5
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Donne une phrase sur des évènements passés
ACOLYTE	2	Donne une phrase sur des évènements passés Donne une phrase sur des évènements présents
ADEPTE	3	Donne une phrase sur des évènements passés Donne une phrase sur des évènements présents Donne une phrase sur des évènements futurs
MAITRE	6	Donne un indice du scénario
SUPPLÉMENT	2	Donne une phrase ou un indice de plus Cumulable pour un maximum de 3 phrases et 2 indices

REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS

DESCRIPTION		Votre Dieu ou votre culte vous octroie la capacité de repousser les morts-vivants tel que squelette normal, goule ou zombie. Tout autres morts-vivants ne peuvent être repoussés ou uniquement par l'union de plusieurs shamans, magiciens et prêtres simultanément
PRÉREQUIS		Divin ou Culte seulement Doit posséder son symbole de son Dieu ou son Culte et le lever pour activé la compétence Veuillez annoncer combien vous en repoussez.
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Peut repousser 1 squelette normal
ACOLYTE	2	Peut repousser 2 squelettes normaux
ADEPTE	3	Peut repousser 1 goule Peut repousser 3 squelettes normaux
MAITRE	6	Peut repousser 1 zombie Peut repousser 2 goules Peut repousser 4 squelettes normaux ** Si le prêtre se pose un genou et une main au sol et reste totalement concentrer il permet de créer une zone de 20 pied de diamètre autour de lui empêchant tout mort-vivant de pénétrer. Durant cette concentration le prêtre ne peut parler, se défendre ou attaquer si il est touché ou interrompu le lien est brisé

SORT SANS ECHEC

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

TRAITS VOLEURS

COUPE-JARRÈT

DESCRIPTION	Vous êtes d'une grande précision vous êtes passé maitre dans cette art, vous êtes capable d'immobilisé votre cible d'un seul coup précis	
PRÉREQUIS		
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	La cible ne peut plus courir durant 5 seconde 1x /jour
ACOLYTE	2	La cible ne peut plus courir durant 5 seconde 2x / jour
ADEPTE	3	La cible est immobilisé 10 secondes 1x /jour
MAITRE	6	La cible est immobilisé 10 secondes 2x / jour

CRÉATION DE FAUX DOCUMENTS

DESCRIPTION	Vous êtes capable de reproduire certains documents ou d'en créer pour les faire passer pour de vrais documents officiels	
PRÉREQUIS		
Niveau novice : lettre personnel de famille noble seigneurial et vassal Niveau Acolyte : document militaire officiel Niveau Adepté : document officiel de famille noble seigneurial et vassal Niveau maitre : document officiel de famille Royale		
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Document de niveau novice
ACOLYTE	2	Document de niveau novice Document de niveau Acolyte
ADEPTE	3	Document de niveau novice Document de niveau acolyte Document de niveau adepte
MAITRE	6	Document de niveau novice Document de niveau acolyte Document de niveau adepte Document de niveau maitre

DÉCRYPTAGE

DESCRIPTION	Vous pouvez décrypter un langage autre que vous ne connaissez pas	
PRÉREQUIS		
Savoir de 6 Lire et écrire de niveau égal		
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	1 texte d'une autre langue sans la connaitre 1x / jour
ACOLYTE	2	1 texte d'une autre langue sans la connaitre 2x / jour
ADEPTE	3	1 texte d'une autre langue sans la connaitre 3x / jour
MAITRE	6	1 texte d'une autre langue sans la connaitre 4x / jour

DÉTECTION & DÉSAMORÇAGE DES PIÈGES

DESCRIPTION		Vous êtes habile à détecter et désamorcer les pièges
PRÉREQUIS		** pour désamorcer un piège maitre vous devez avoir la compétence création et pose de piège au niveau maitre
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Détection novice et acolyte
ACOLYTE	2	Détection adepte Désamorçage novice
ADEPTE	3	Détection maitre Désamorçage acolyte
MAITRE	6	Désamorçage adepte ** Désamorçage maitre (voir prérequis)

CRÉATION & POSE DE PIÈGES

DESCRIPTION		Vous êtes très habile à créer et à repérer les pièges
CONDITION		Ne peut avoir 2 fois le même piège actif en même temps
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Piège novice (4 pièges actif de novice)
ACOLYTE	2	Piège acolyte (6 pièges actif de novice et acolyte total)
ADEPTE	3	Piège adepte (8 pièges actif de novice, acolyte et adepte total)
MAITRE	6	Piège maitre (10 pièges actif de novice à maitre total)

INFORMATION	NE PEUT EN AUCUN TEMPS ETRE CS : Contre-sort / CC : contrecoup / CP : Contre- poison
--------------------	---

MATÉRIEL PHYSIQUE OBLIGATOIRE	Carte de piège du niveau et du piège voulu (au poste de garde ou votre nom de joueur sera inscrit sur votre carte de piège) Corde ou ficelle (fournit par le joueur) Clochette ou grelot (fournit par le joueur) Ruban visible de la couleur du niveau du piège (fournit par le joueur) Novice : Blanc / Acolyte : Bleu / Adepte : Jaune / Maitre : Rouge
--------------------------------------	---

REGLE DE LA POSE DES PIÈGES

Pour poser un piège vous devez aller au poste de garde annoncer votre pose de piège pour le faire noter dans le livre du poste de garde et récupérer la ou les cartes en fonction de votre niveau et votre choix (il est possible de cumuler le temps de plusieurs poses de pièges en 1fois)

Vous devez vous rendre sur le lieu où vous désirez poser un piège, il est important que le pièges soir poser de façon sécuritaire afin d'être vu et entendu mais le puisse blesser quelqu'un

Votre piège doit avoir des clochette ou grelot pour être entendu par le joueur qui entrerais dans la zone la nuit donc la ficelle ne doit pas être mit en hauteur ou elle pourrait blesser

Sur votre piège on doit voir clairement le ruban du niveau du piège permettant au joueur ayant détection de piège de savoir s'il on le niveau nécessaire pour le détecter

La carte de piège doit être aussi visible permettant au joueur qui tombe dedans de bien comprendre les effets qu'il subit
 Tout pièges qui a été désamorcé ou qui a été activé par un joueur doit être rapporter au poste de garde à votre prochain passage

Il est de votre responsabilité d'aller récupérer vos pièges à la fin du GN, tout matériel abandonner sera sanctionné

*** en dehors des heures d'ouverture du poste de garde il est interdit de poser des pièges ***

Il est interdit d'inventer d'autres effet que ceux officiel parmi les modèles de pièges

RÈGLE D'APPRENTISSAGE

La compétence vous donne accès a un nombre restreint de piège automatiquement selon votre niveau, pour les autres vous devez les apprendre en jeux auprès d'un maitre selon la règle d'apprentissage (ceux marquer d'un A son a apprendre en jeux)

NOVICE Temps de pose 10 minutes

MODELE DE PIÈGE NOVICE

Modèle 1	A	5 dégâts de feu
Modèle 2	A	5 dégâts de glace
Modèle 3	A	5 dégâts acide
Modèle 4		Rendre aveugle (1 minute)
Modèle 5		Cause une foulure de la cheville (15 min ou guérison magique) le joueur ne peut courir
Modèle 6		Rendre sourd (1 minute)
Modèle 7		Étourdissement (1 minute) joueur est désorienté

ACOLYTE Temps de pose 15 minutes

MODELE DE PIÈGE ACOLYTE

Modèle 1	A	7 dégâts de feu
Modèle 2	A	7 dégâts d'acide
Modèle 3	A	5 dégâts de glace + 1 minute ralentissement
Modèle 4		Cause une foulure de la cheville et du genou (30 minute ou guérison magique) déplacement difficile
Modèle 5		Rendre sourd (3 minutes)
Modèle 6		Étourdissement + vomissement (3 minutes)
Modèle 7		Rendre aveugle (3 minutes)

ADEPTE Temps de pose 20 minutes

MODELE DE PIÈGE ADEPTE

Modèle 1	A	10 dégât de feu
Modèle 2	A	7 dégâts d'acide + Brulure aux yeux (rendre aveugle 5 minutes ou guérison magique)
Modèle 3	A	7 dégâts de glace + ralentir 3 minutes
Modèle 4	A	Cause une fracture d'une jambe (30 minutes ou guérison magique) déplacement très limité
Modèle 5		Rendre sourd et aveugle 3 minutes
Modèle 6		Cause un étourdissement + vomissement + zéro équilibre (3 minutes)
Modèle 7		Rend complètement muet 3 minutes
Modèle 8	A	Immobilisation complète 3 minutes (sauf si évasion a adepte)

MAITRE Temps de pose 25 minutes

MODELE DE PIÈGE MAITRE

Modèle 1	A	15 dégâts de feu
Modèle 2	A	10 dégâts d'acide + Brulure majeur qui rendre sourd et muet 3 minutes
Modèle 3	A	10 dégâts de glace + immobiliser 1 minute
Modèle 4	A	Cause une fracture des 2 jambes (5 minutes ou guérison magique) déplacement sans les jambes
Modèle 5	A	Cause une inconscience instantanée (point de vie à 0) ne peut subir d'achèvement
Modèle 6		Rend instantanément sourd aveugle et muet durant 5 minutes
Modèle 7		Immobilisation complète 5 minutes (sauf si évasion a maitre)
Modèle 8	A	Le corps de la victime est traverser d'un pique causant des douleurs extrême (-1 à toute les statistiques / frappe a -1 / doit être en repos complet durant 4h consécutive pour guérir) Ce piège ne peut être fait qu'une fois par scénario par poseur de piège

ÉVASION (FUITE)

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

EXPERT À LA DAGUE

DESCRIPTION		Permet par sa compétence à manier la dague à une précision sans faille et à atteindre la faiblesse dans l'armure de l'adversaire
PRÉREQUIS		Uniquement avec une dague
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	1x / jour 1 coup perce-armure
ACOLYTE	2	2x / jour 1 coup perce-armure
ADEPTE	3	1x / combat 1 coup perce-armure
MAITRE	6	2x / combat 1 coup perce-armure

MARCHÉ NOIR

DESCRIPTION		Le marché noir est disponible auprès de quelques NPC qui sont de garde à l'Autel des Dieux à vous de trouver lesquels. Comme tout marché noir il vous faudra marchander et négocier le tout en acceptant les risques encourus tel un abus ou les autorités locales, le tout doit être fait RP
PRÉREQUIS		Uniquement à la création du personnage ou après un évènement pertinent
NIVEAU	COÛT	
	6	Donne accès plus facilement à certain ingrédients et potions illégales ou rares selon la liste préétablie par l'organisation Marché noir est pour acheter des produits moins cher ou illégale

PERFORMANCE

DESCRIPTION		<p>Compétence vous permettant d'attirer l'attention sur vous. Les personnes dans un rayon de contact visuel de la personne qui performe doivent immédiatement devenir attentif et regarder la performance tout le temps requis.</p> <p>Si la performance a MAITRE est de nature spectacles les auditeurs devront donner 1 pièce d'or chacun à la fin de la performance, si un auditeur n'a pas d'or il doit faire un troc quelconque avec la personne qui performe.</p> <p>On entend par spectacle musique, chant, danse uniquement</p> <p>Tout autre performance, tel mime monologue, etc., n'est pas considéré un spectacle et seul la durée est tenue d'être respecter</p>
PRÉREQUIS		<p>1- Dire à haute voix le niveau et la durée de votre performance</p> <p>2- Vous devez vraiment acter votre performance de façon réelle si vous avez prévu de danser vous devez danser pour vrai etc.</p>
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Garde l'attention de son public 10 secondes 2x / jour
ACOLYTE	2	Garde l'attention de son public 15 secondes 3x / jour
ADEPTE	3	Garde l'attention de son public 20 secondes 4x / jour
MAITRE	6	Garde l'attention de son public 25 secondes 4x / jour + 1 Pièce d'or par auditeur

POINTS VITAUX

DESCRIPTION		Plus votre niveau est élevé plus vous connaissez des points vitaux du corps et meilleure est votre capacité à les atteindre (non cumulatif)
PRÉREQUIS		Utilisation de la dague obligatoire
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	1x / jour à la gorge (rend muet jusqu'à guérison complète des dégâts fait avec point vitaux)
ACOLYTE	2	2x / jour à la gorge (rend muet jusqu'à guérison complète des dégâts fait avec point vitaux)
ADEPTE	3	3x / jour Gorge (rend muet jusqu'à guérison complète des dégâts ne fait avec point vitaux) Reins (marche plier en deux douleurs extrême jusqu'à guérison complète des dégâts fait avec point vitaux)
MAITRE	6	4x / jour Gorge (rend muet jusqu'à guérison complète des dégâts ne fait avec point vitaux) Reins (marche plier en deux douleurs extrême jusqu'à guérison complète des dégâts ne fait avec point vitaux) Artère (bras ou cuisse) perd l'usage du membre touché jusqu'à guérison complète des dégâts fait avec points vitaux

RECEL

DESCRIPTION		Permet de vendre des objets volés ou illégaux seulement
PRÉREQUIS		Soit au marché noir auprès des NPC du marché noir soyez subtil pour éviter de vous faire prendre Soit auprès d'autres joueurs Pour que le recel auprès d'un joueur ne fonctionne pas celui-ci doit avoir marché noir de niveau égal ou supérieur à votre niveau de recel si maitre tous les deux cela s'annule
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	+ 5 % de la valeur normale
ACOLYTE	2	+ 10 % de la valeur normale
ADEPTE	3	+ 15 % de la valeur normale
MAITRE	6	+ 20 % de la valeur normale

VOL À LA TIRE

DESCRIPTION		Vous êtes passé maitre dans l'art de la subtilité du vol, vous êtes capable de fouiller une bourse ou un sac sans que son propriétaire s'en aperçoive CONSIDERER COMME UNE ACTION OFFENSIVE
PRÉREQUIS		Le vol à la tire est effectué sur une bourse ou toute forme de sac transportable et ne peut être fait que sur 1 seule à la fois 1 pièce d'or = 1 objet Afin de ne pas faire de metagaming le joueur que vous aviser du vol à la tire et qui n'avait pas de verrou doit vous remettre le nombre d'objet selon le niveau mais ne peut RP s'être fait voler avant 5 minutes, si un autre est témoin du vol il doit se manifester avant que le voleur est fait son temps et mentionner le vol sinon il n'est pas valide Le vol à la tire (novice / acolyte / adepte) ne peut fonctionner sur une bourse qui est protégé par verrou magique Avec le vol à la tire maitre vous ne pouvez une bourse entière si celle-ci est bien fixé sur la personne ou maintenu fermement et possède un verrou magique, Si la bourse ne possède pas de verrou magique et est fixé par sur la personne vous pouvez simuler que vous coupez le fond ou autre prévoir le matériel de simulation (exemple : couteau, dague)
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Tenir la bourse ou le sac durant 10 seconde = 1 objet
ACOLYTE	2	Tenir la bourse ou le sac durant 8 seconde = 2 objet
ADEPTE	3	Tenir la bourse ou le sac durant 6 seconde = 3 objet
MAITRE	6	Tenir la bourse ou le sac durant 4 seconde = contenu de la bourse entier sauf effet personnel hors-jeux

TRAITS FORESTIERS

AMITIÉ ANIMAL

DESCRIPTION		Permet de ressentir l'intention de l'animal rencontré, s'il est agressif ou pacifique
PRÉREQUIS		
NIVEAU	COÛT	
	6	Permet un langage animal commun de base afin de comprendre sommairement ce que recherche l'animal

DÉPLACEMENT EN FORÊT

DESCRIPTION		Le déplacement en forêt est l'équivalent d'évasion mais uniquement en forêt et il ne peut être annulé par la compétence arrestation
PRÉREQUIS		
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	6 secondes / 1 x jour
ACOLYTE	2	9 secondes / 1x jour
ADEPTE	3	12 secondes / 2x jour
MAITRE	6	15 secondes / 2x jour

DRESSEUR

DESCRIPTION		Non seulement le forestier peut communiquer avec l'animal mais il peut aller jusqu'à lui demander une faveur.
PRÉREQUIS		
NIVEAU	COÛT	
	12	Est en mesure de tellement bien communiquer avec l'animal que celui-ci peut décider de lui faire confiance et de le suivre, il peut accepter d'aider le forestier et de le guider vers un point précis

ENVIRONNEMENT FAMILIER

DESCRIPTION		Très habile et agile en forêt celle-ci n'a plus de secret pour vous, vous êtes donc capable d'en tirer des avantages
PRÉREQUIS		
ne peut être utilisé qu'en forêt		
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	+1 dégâts 1x / jour
ACOLYTE	2	+1 dégâts 2x / jour
ADEPTE	3	+1 dégâts 1x / combat
MAITRE	6	+1 dégâts 1x / combat perce-armure

FABRICATION D'ARC ET DE FLÈCHES

DESCRIPTION		Un bon forestier est capable de fabriquer ses flèches lui-même, il doit faire le RP en fonction de simuler la fabrication. Il doit prévoir ses flèches mais également du matériel lui permettant de simuler la fabrication durant le temps requis
PRÉREQUIS		avoir le matériel requis
NIVEAU	COÛT	
<u>NOVICE</u>	<u>1</u>	1 heure / 20 flèches +1
<u>ACOLYTE</u>	<u>2</u>	30 minutes / 20 flèches +1
<u>ADEPTE</u>	<u>3</u>	1 heures / 10 flèches +2
<u>MAITRE</u>	<u>6</u>	30 minutes / 10 flèches +2

NOMADISME

DESCRIPTION		Le nomade étant un habitué du déplacement, il a donc une plus grande capacité à s'adapter à son environnement lui accordant une meilleure constitution
PRÉREQUIS		cumulatif exemple : maitre = 10 PV de plus
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	+ 1 PV
ACOLYTE	2	+ 2 PV
ADEPTE	3	+ 3 PV
MAITRE	6	+ 4 PV

PISTAGE

DESCRIPTION		Le pisteur est un spécialiste de la recherche, des pistes, des traces laissées, plus son niveau est grand plus sa réussite est grande (l'odorat n'est pas inclus dans pistage c'est un trait animal)
PRÉREQUIS		doit valider la réponse avec l'organisation ou joueur concerner
NIVEAU	COÛT	
NOVICE	1	Petit animal ou trace humain fraîche 2 roche papier ciseau <ul style="list-style-type: none"> - 2/2 réponse clair - 1/2 réponse vague - 0/2 échec aucune réponse
ACOLYTE	2	Moyen animal, humain ou homme-bête 3 roches papier ciseau <ul style="list-style-type: none"> - 3/3 réponse parfaite - 2/3 réponse clair mais incomplète - 1/3 réponse vague - 0/3 Échec aucune réponse
ADEPTE	3	Gros animal, humain ou homme-animal 3 roches papier ciseau <ul style="list-style-type: none"> - 3/3 réponse parfaite - 2/3 réponse clair mais incomplète - 1/3 réponse vague - 0/3 Échec aucune réponse
MAITRE	6	Très gros animal, groupe, créature mystique 4 roches papier ciseau <ul style="list-style-type: none"> - 4/4 réponse très clair - 3/4 réponse clair mais incomplète - 2/4 réponse vague - 1/4 réponse très évasive - 0/4 Échec aucune réponse

CRÉATION & POSE DE PIÈGES

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

ACOLYTE		Temps de pose 15 minutes
MODELE DE PIÈGE ACOLYTE		
Modèle 1	A	7 dégâts de feu
Modèle 2	A	7 dégâts d'acide
Modèle 3	A	5 dégâts de glace + 1 minute ralentissement
Modèle 4		Cause une foulure de la cheville et du genou (30 minute ou guérison magique) déplacement difficile
Modèle 5		Rendre sourd (3 minutes)
Modèle 6		Étourdissement + vomissement (3 minutes)
Modèle 7		Rendre aveugle (3 minutes)

ADEPTE		Temps de pose 20 minutes
MODELE DE PIÈGE ADEPTE		
Modèle 1	A	10 dégât de feu
Modèle 2	A	7 dégâts d'acide + Brulure aux yeux (rendre aveugle 5 minutes ou guérison magique)
Modèle 3	A	7 dégâts de glace + ralentir 3 minutes
Modèle 4	A	Cause une fracture d'une jambe (30 minutes ou guérison magique) déplacement très limité
Modèle 5		Rendre sourd et aveugle 3 minutes
Modèle 6		Cause un étourdissement + vomissement + zéro équilibre (3 minutes)
Modèle 7		Rend complètement muet 3 minutes
Modèle 8	A	Immobilisation complète 3 minutes (sauf si évasion a adepte)

MAITRE		Temps de pose 25 minutes
MODELE DE PIÈGE MAITRE		
Modèle 1	A	15 dégâts de feu
Modèle 2	A	10 dégâts d'acide + Brulure majeur qui rendre sourd et muet 3 minutes
Modèle 3	A	10 dégâts de glace + immobiliser 1 minute
Modèle 4	A	Cause une fracture des 2 jambes (5 minutes ou guérison magique) déplacement sans les jambes
Modèle 5	A	Cause une inconscience instantanée (point de vie à 0) ne peut subir d'achèvement
Modèle 6		Rend instantanément sourd aveugle et muet durant 5 minutes
Modèle 7		Immobilisation complète 5 minutes (sauf si évasion a maitre)
Modèle 8	A	Le corps de la victime est traverser d'un pique causant des douleurs extrême (-1 à toute les statistiques / frappe a -1 / doit être en repos complet durant 4h consécutive pour guérir) Ce piège ne peut être fait qu'une fois par scénario par poseur de piège

QUALITÉS & DÉFAUTS

RÈGLE D'UTILISATION DES QUALITÉS & DÉFAUTS

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

QUALITÉS GÉNÉRALES

NOM	DESCRIPTION
Force du taureau	Ajoute +1 a votre force permanente
Savoir de l'érudit	Ajoute +1 a votre savoir permanent
Volonté du moine	Ajoute +1 a votre volonté permanente
Métabolisme accéléré	Ajoute +1 a votre métabolisme permanent
Bien portant	Ajoute +2 points de vie permanents
Bonne équilibre	Immunise à une perte d'équilibre 1x /jour
Troisième œil	Immunise à 1 vol à la tir jusqu'à adepte 1x /jour
Rentes	Reçoit 5 pièces d'or par scénario (les demander à l'inscription)
Noblesse	Permet de rendre votre personnage noble (voir la table de noblesse)
Résistance extrême	Ajoute +1 contre-sort à votre total de votre fiche
Pied léger	Augmente de 3 secondes le temps des compétences Évasion, Arrestation et Déplacement en forêt
Charismatique	Ajoute +5 points à ton niveau d'influence permanent de ton commerce
Versatiles	Ajoute +5 points de traits de personnage 1x à inscrire dans autres
Dogme	Permet de puiser dans la volonté de son Dieu 1x /jour pour augmenter sa volonté de +2 pour accomplir un acte précis d'une durée maximum de 30 minutes. Exemple : augmenter de +2 sa volonté pour résister à un sort de peur si on n'a pas la volonté nécessaire
Pouvoir apaisant	1x /jour à le pouvoir inné de calmer instantanément une personne simplement en le touchant durée maximum de 5 minutes (peut annuler un état de rage mais annule aussi la capacité à utiliser des moins dans ses vies durant la même période)
Chanceux	1x / jour peut éviter une attaque par derrière (Backstab)
Cœur vaillant	Enlève 5 minutes d'attente à la compétence survie
Ingéniosité	Augmente l'utilisation de 1x /jour pour les armes de siège
Estomac de fer	Prérequis : métabolisme de 5 Permet d'être immunisé à toute potion, concoction, poison que vous ingéré uniquement, s'il s'agit d'un poison vous en ressentez une certaine douleur mais lui résister très bien et avez aucuns des effets Seul et unique exception : les potions de guérison de points de vie et de maladie vous ne pouvez y résister avec estomac de fer

QUALITÉS RESTREINT À CERTAINE CLASSE

Prodige (Magicien)	Ajoute +5 point d'art ancien (PM) à votre fiche permanente
Mémoire rapide (magicien/Traqueur Noir)	Réduit le coût de -1 point d'art (PM) par sort
Dévoit (Prêtre / Paladin/Traqueur noir)	Ajoute +5 point Divin (PM) à votre fiche permanente
Foi inébranlable (Prêtre/Paladin)	Réduit le coût de -1 point Divin (PM) par sort
Docteur (Shaman/ Traqueur Blanc)	Ajoute +5 point de Culte (PM) à votre fiche permanente
Esprit de la tribu (Shaman/ Traqueur Blanc)	Réduit le coût de -1 point de Culte (PM) par sort
Fureur sacré (Barbare)	Ajoute +2 point de rage à votre total sur votre fiche permanent
Point de fer (Barbare/Guerrier)	Immunise à 1 désarmement 1x/jour
Maitre à la dague (voleur)	Augmente les dégâts de +1 à la dague permanente
Richissime (paysan)	Annule le -1 sur les armes moyennes

DÉFAUTS GÉNÉRAUX

Faiblesse	Enlève -1 de force permanente
Ignorance	Enlève -1 de savoir permanent
Influenable	Enlève -1 de volonté permanente
Métabolisme lent	Enlève -1 de métabolisme permanent
Blessure de guerre	Choisi par l'organisation (Ne peut être pris à la création du personnage, se produit IG)
Roturier	Ne peut être noble
Criminel	Le personnage est criminel et est sur la liste des criminels
Gigantisme	Peut jouer un perso qui demande une grandeur de 6 pouce de moins que vous
Nanisme	Peut jouer un perso qui demande une grandeur de 6 pouce de plus que vous
Frêle	Enlève -2 points de vie permanent
Évaluateur de pacotille	Vous n'avez aucun talent à évaluer les valeurs des produits vos ventes sont réduites de 50%
Borgne	Ne voit que d'un œil (doit porter un bandeau sur l'œil)
Aveugle	Ne peut voir. Doit avoir un bandeau
Gourmant	Fait le plus d'actions possibles pour toujours avoir de la nourriture, soit en mangeant beaucoup, soit en cherchant à faire de grande réserve doit faire le RP en conséquence
Analphabète	Vous ne savez pas lire et vous serez toujours incapable de l'apprendre en jeu
Abandonnique	Vous avez une crainte d'être abandonné ou d'abandonné (doit être détaillé clairement sur la fiche ou en annexe)
Obsession	Est obsédé par une chose, une personne, une pensée tellement que celle-ci prend beaucoup de place et d'énergie s'il s'agit d'un objet convoité vous ferez n'importe quoi pour l'obtenir. (doit être détaillé clairement sur la fiche ou en annexe)
Phobie	Avoir une phobie c'est avoir une peur marquée pour quelques choses et cette peur vous empêche de fonctionner normalement dès que celle-ci est présente. Ne peut prendre aucune phobie qui n'existent pas dans notre univers
Dévotion fanatique	Vous ressentez une haine mortelle contre une personne, un clan, un clergé, un culte ou autres et cette puissante haine vous pousse dans la mesure de votre capacité à tout faire pour détruire ou nuire grandement à l'objet de votre dévotion
Avare	Aime l'or, la richesse, une personne avare est une personne qui tient à ses richesses plus que tout au monde, il est même considéré comme étant un être gratte-sous prêt à faire presque n'importe quoi pour toujours plus s'enrichir
Tic nerveux	Par ce malus vous choisissez d'infliger un tic nerveux à votre personnage, ce tic doit être répété minimum au 15 minutes et être assez apparent pour que votre entourage le remarque.
Mal formation	Déformation physique apparente, ne peut remplacer un prérequis de race
Charme obsessionnel	Ressent une profonde dévotion positive pour une autre personne ou une race et fera n'importe quoi pour protéger l'objet de sa dévotion et pour lui plaire (doit préciser qui est le charme)
Narcissisme	Besoin de se vanter, d'être le centre d'attention des autres. À un besoin marqué de se sentir supérieur aux autres
Cleptomane	Maladie qui pousse à prendre les choses autour de vous sans raison et avec aucune subtilité, ne se cache même pas car il ne réalise pas son acte
Besoin de la pie	Incapable de se taire, à un besoin constant de parler d'échanger, à une opinion sur tout
Maladroit	Malgré lui il ne peut s'empêcher de faire des gaffes, verbales et physiques. Semble empoté et veut tellement bien faire qu'il manque son coup

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

RÈGLE D'INVOCATION DES SORTS

Les Sorts: Pour invoquer un sort vous devez dire la formule à haute voix de façon audible et complète. Si vous êtes dérangés durant votre incantation, vous perdez le sort et les points d'énergie utilisés pour ce sort. Pour pouvoir invoquer un sort vous devez avoir une main de libre, vous ne pouvez invoquer un sort avec une arme dans la main seul une baguette magique est autorisé dans la main lors d'une invocation de sort

Les sorts ne sont pas cumulables d'aucune manière

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

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

Le délai entre 2 fois le même sort sur la même personne fait par le même invocateur est de 1 minute par niveau de sort. Sauf si celui-ci utilise un contre-sort qui l'immunise durant 30 minutes à ce sort

Le délai entre 2 sorts qui ont une activation commence lors de l'activation du sort et non lors de l'invocation

Le délai entre 2 fois le même sort sur des personnes différentes est de 1 min par niveau de sort sauf niveau 1 qui n'a pas de délais en tout temps ... donc vous lancer un sort niveau 1 à une cible il n'y a pas de délais entre la première cible et la deuxième mais vous utiliser un sort niveau 4 sur une cible vous devrez attendre 4 minutes pour pouvoir relancer ce même sort sur une autre cible

Prêtre / Paladin : Pour invoquer un sort un prêtre / paladin doit dire la prière reliée au sort à haute voix, le prêtre / paladin se doit de suivre les dogmes de son Dieu donc il ne pourra invoquer des sorts allant à l'encontre de ceux-ci.

Magicien : Pour invoquer un sort un magicien doit prononcer à haute voix la phrase du sort qu'il veut faire comprenant le nom associé à l'école du sort et le nom associé au niveau du sort.

Shaman : Pour invoquer un sort un shaman doit effectuer une danse qui lui est propre, et la terminer par le nom du sort à haute voix.

**** IL EST IMPORTANT DE PORTÉ ATTENTION A VOTRE PRONONCIATION DES SORTS CAR SI
DIT TROP VITE OU NON BIEN PRONONCER IL SONT CONSIDÉRÉ COMME MANQUER ****

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

Les Sorts de guérison : Tous les sorts de guérison ne peuvent que se faire par le toucher seulement. Seul les sorts d'Eryss et de Luy peuvent guérir tout le monde, tous les autres suivants de Dieux ne peuvent guérir qu'un suivant de leurs propres Dieux. Les Personnage sans Dieux peuvent être guérit que par Eryss et Luy seulement. Même chose pour les cultes, vous ne pouvez guérir que les suivant de votre cultes uniquement seul Eryss et Luy ont le pouvoir de guérir tous ...

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

Les sort de malédiction : Tout les sorts qui vous donne une malédiction son permanent tant et aussi longtemps que vous n'aurez pas trouver en jeux comment enlevé cette malédiction (sort, potions, rituel ou autres) doit aller inscrire sa malédiction au poste de garde

Les Sorts de control mental : Ne peuvent être mit en sort sans échec et ne peuvent être fait en parchemins

Les poisons : Tout dégât de poisons peut être contré en utilisant un contre poison ce qui a pour effet de diminuer de moitié les dégâts reçus arrondi au plus haut sauf les dégâts spécifier ou il n'est soit pas possible d'utiliser un contre poison ou qu'on doit en utiliser plus d'un

Règles de compréhension des sorts

Sort de catégorie DEFENSIF

DURÉE : voir selon catégorie

Pour faire partie de la catégorie des sorts défensifs, les sorts ne peuvent en aucun cas faire de dégâts ou nuire d'aucunes façons, ils ne servent qu'à offrir une protection.

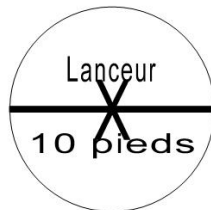
Parmi la catégorie Défensif il existe plusieurs classes voici leurs définitions :

Classe : **PERSONNEL (30 minutes)**

- Sort servant à se protéger uniquement et qui reste valide jusqu'à utilisation uniquement s'il a besoin d'une activation, sinon il a une durée de 30 minutes.

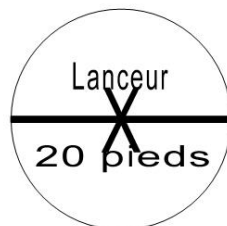
Classe : **AURA (15 minutes)**

- Sort qui entoure la personne et qui la suit pour la protéger et/ou protéger ceux qui sont dans son diamètre, le sort à un diamètre de 10 pieds autour du lanceur de sort et une durée de 15 minutes.



Classe : **ZONE (30 minutes)**

- Sort qui est lancé dans un diamètre de 20 pieds autour du lanceur de sort et qui a pour but de protéger une zone donnée, le sort reste actif pour 30 minutes. Les Murs sont des sorts de zone mais reste à 10 pieds de haut et 15 pieds de long



Sort de catégorie OFFENSIF

Durée :

1 minute niveau 1-2-3-4

2 minutes niveau 5-6-7

3 minutes niveau 8-9

4 minutes niveau 10

Sauf control mental durée de 5 minutes

Tout sort qui peut infliger, retourner ou augmenter les dégâts ou bien restreindre et/ou immobiliser l'adversaire.

Parmi la catégorie offensive il existe plusieurs classes voici leurs définitions :

Classe **PERSONNEL**

- Sort qui affecte le lanceur soit en augmentant sa puissance soit en retournant des dégâts, valide jusqu'à utilisation.

Classe **OPPOSANT**

- Sort lancé par le lanceur de sort vers une cible unique ou dégâts retournée vers une cible. La distance maximum des sorts est de 15 pieds.

Classe **CONCENTRATION**

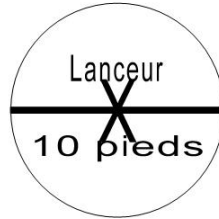
- Sort lancer par le lanceur sur une cible unique et doit maintenir de façon constante sa concentration sur la cible, il peut la suivre tant et aussi longtemps que les pieds du lanceur de sort ne bougent pas. Durant la concentration le lanceur de sort ne peut combattre ni même se défendre sans que la concentration lâche et que la cible soit libérée. La distance totale de la cible ne peut dépasser 15 pieds.

Classe **CONTRÔLE MENTAL (durée 5 minutes)**

- Sort lancé par le lanceur de sort qui a pour but d'affecter l'esprit d'une cible unique sauf si celle-ci est immunisée.

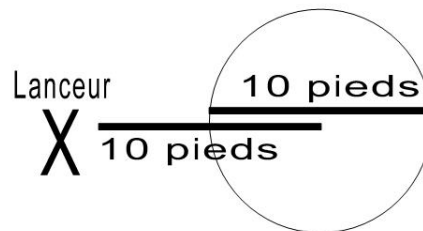
Classe **AURA**

- Sort qui entoure la personne et qui la suit et qui est en mesure de nuire ou d'infliger des dégâts à quiconque entre dans le diamètre de 10 pieds autour du lanceur.



Classe **ZONE**

- Sort qui est lancé devant le lanceur de sort à une distance de 10 pieds du lanceur et ayant une portée totale d'un diamètre de 10 pieds. Le sort a pour but de nuire ou d'infliger des dégâts à toutes personnes présentes dans le diamètre affecté. Les Murs sont des sorts de zone mais reste a 10 pied de haut et 15 pieds de long



Classe **ENCHANTEMENT (15 minute)**

- Sort qui a pour but d'augmenter la puissance de soi-même, d'un allié ou d'un objet.

Durée des sorts d'Area et de zone Offensifs

- Personnage niveau 1-2-3-4- durée 1 minute
- Personnage niveau 5-6-7- durée 2 minutes
- Personnage niveau 8-9 durée 3 minutes
- Personnage niveau 10 durée 4 minutes

Sort de catégorie PASSIF

Sort servant uniquement à rendre un service et qui ne sert pas à protéger ou à augmenter la puissance. Exemple : sort de soin, de lumière de serrure, d'ouverture /fermeture etc.

Parmi la catégorie Passif il existe plusieurs classes voici leurs définitions :

Classe PERSONNEL (30 minutes)

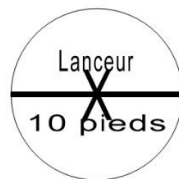
- Sort qui affecte le lanceur de sort uniquement et lui permet de recevoir de l'aide par une réponse.

Classe AIDE (30 minutes)

- Sort permettant d'aider une autre personne ou soi-même. Exemple : Sort de soin

Classe AURA(30 minutes)

- Sort qui entoure le lanceur de sort d'un diamètre de 10 pieds et lui permet de voir ou d'identifier certaines choses.



Classe ENCHANTEMENT

Durée des sorts passifs : 30 minutes

Les différentes portées

Les portées des sorts vous guident à savoir comment bien utiliser le sort.

Portée TOUCHER

- Doit absolument se toucher ou toucher la cible pour que le sort fonctionne.

Portée DISTANCE

- Le sort est lancé à une distance définie par la catégorie et la classe du sort.

Portée ACTIVATION

- Tous les sorts qui s'utilisent uniquement quand les conditions du sort l'activent. Exemple : Revers

Portée SPÉCIAL

- Doit voir l'organisation pour information

*****EXCEPTION : L'école de Magie DIVINATION est la seule école autoriser a combiné plusieurs sorts passifs qui on la catégorie activation car c'est le pouvoir de la divination*****

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

LÉGENDE TYPE DE SORT/ PRIÈRE / DANSE	
Personnel	Sort possible sur soi-même uniquement
Toucher	Au toucher de la cible
Distance	A une distance de X pieds
Activation	Sort qui demande une activation
Concentration	Le lanceur du sort doit maintenir sa concentration sur sa cible pour garder le sort actif il ne peut donc se défendre ou attaquer
Familier	Doit être fait sur un familier ou le familier lui-même
Contrôle Mental	Sort qui affecte l'esprit de la cible

AQUISITION DE NIVEAU DE SORT / PRIÈRE / DANSE				
	MAGICIEN	PRETRE	PALADIN	SHAMAN
NIVEAU 1	1-2	1-2	Aucun	1-2
NIVEAU 2	1-2-3	1-2-3	1	1-2
NIVEAU 3	1-2-3-4	1-2-3-4	1	1-2-3
NIVEAU 4	1-2-3-4-5	1-2-3-4-5	1-2	1-2-3
NIVEAU 5	1-2-3-4-5-6	1-2-3-4-5-6	1-2	1-2-3-4
NIVEAU 6	1-2-3-4-5-6	1-2-3-4-5-6	1-2-3	1-2-3-4
NIVEAU 7	1-2-3-4-5-6-7	1-2-3-4-5-6-7	1-2-3	1-2-3-4-5
NIVEAU 8	1-2-3-4-5-6-7-8	1-2-3-4-5-6-7-8	1-2-3	1-2-3-4-5-6
NIVEAU 9	1-2-3-4-5-6-7-8	1-2-3-4-5-6-7-8	1-2-3-4	1-2-3-4-5-6
NIVEAU 10	1-2-3-4-5-6-7-8	1-2-3-4-5-6-7-8	1-2-3-4	1-2-3-4-5-6

TABLE D'APPRENTISSAGE DES SORTS				
NIVEAU	MAGICIEN	PRÊTRE	PALADIN	SHAMAN
1	2 sorts niveau 1 1 sort niveau 2	2 sorts niveau 1 1 sort niveau 2	Aucun	2 sorts niveau 1 1 sort niveau 2
2	1 sort niveau 2 1 sort niveau 3	1 sort niveau 2 1 sort niveau 3	1 sort niveau 1	1 sort niveau 2
3	1 sort niveau 3 1 sort niveau 4	1 sort niveau 3 1 sort niveau 4	1 sort niveau 1	1 sort niveau 3
4	1 sort niveau 4	1 sort niveau 4	1 sort niveau 2	1 sort niveau 3
5	1 sort niveau 5	1 sort niveau 5	1 sort niveau 2	1 sort niveau 4
6	1 sort niveau 5 1 sort niveau 6	1 sort niveau 5 1 sort niveau 6	1 sort niveau 3	1 sort niveau 4
7	1 sort niveau 6 1 sort niveau 7	1 sort niveau 6 1 sort niveau 7	1 sort niveau 3	1 sort niveau 5
8	1 sort niveau 7 1 sort niveau 8	1 sort niveau 7 1 sort niveau 8	1 sort niveau 3	1 sort niveau 6
9	1 sort niveau 8	1 sort niveau 8	1 sort niveau 4	1 sort niveau 6
10	1 sort niveau 8	1 sort niveau 8	1 sort niveau 4	1 sort niveau 6

Règle d'utilisation de parchemin

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

EX : vous acheter un parchemin créer par un magicien niveau 7 de serrure magique, vous avez utilisation d'objet magique niveau maître et êtes vous-même niveau 3 ... la serrure magique sera une de niveau 7

Les Dieux

SORTS GÉNÉRAUX

NIVEAU 1

<u>DÉTECTION DE LA MAGIE</u>	<u>GUÉRISON DES ÉRAFLURES</u>	<u>BÉNÉDICTION</u>
<p>DESCRIPTION : Détection de la magie que seul le lanceur de sort peut voir</p> <p>CATÉGORIE : Passif</p> <p>CLASSE : Aura</p> <p>PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de détecter la magie</p>	<p>DESCRIPTION : Guérit de 3 points de vie</p> <p>CATÉGORIE : Passif</p> <p>CLASSE : Aide</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de guérir les éraflures</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de donner 2 point de vie supplémentaire au-delà du maximum mais non cumulable</p> <p>CATÉGORIE : passif</p> <p>CLASSE : Aide</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta bénédiction</p>

NIVEAU 2

<u>FOI</u>	<u>GUÉRISON LÉGÈRE</u>	<u>TRANSFERT MYSTIQUE</u>
<p>DESCRIPTION : +1dégât pour un combat au priant du même clergé (premier combat)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Enchantement</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta foi</p>	<p>DESCRIPTION : Guérit de 4 points de vie</p> <p>CATÉGORIE : Passif</p> <p>CLASSE : Aide</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta guérison légère</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de transférer ses points de magie a un autres prêtre maximum 2 points +1/2 niveau</p> <p>CATÉGORIE : passif</p> <p>CLASSE : Aide</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton transfert mystique</p>

NIVEAU 3

<u>ÉPURATION DE L'EAU ET DE LA NOURRITURE</u>	<u>RÉSISTANCE FROID / CHAUD</u>	<u>SANCTIFICATION</u>
<p>DESCRIPTION : Purifie et enlève le poison De niveau novice</p> <p>CATÉGORIE : Passif</p> <p>CLASSE : Enchantement</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance d'épuré cette nourriture (ou cette eau)</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de résisté à une température ambiante chaude ou froide et de ne pas subir les malus. (Ne protège pas contre les dégâts)</p> <p>CATÉGORIE : Passif</p> <p>CLASSE : Aide</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta résistance au froid / chaud</p>	<p>DESCRIPTION : 1- Permet de sanctifier temporairement un lieu peut être fait sur parchemin pour sanctifié. La zone sanctifiée empêche tout changement de plan</p> <p>2- peut désactiver un pouvoir de campement pour 30 minutes selon la règle suivante doit avoir 4x le niveau en sort du niveau de pouvoir de campement Exemple : pouvoir niveau 4 prendrait 16 niveau de prêtre pour le désactivé combiné ou non ne peut être fait sur un parchemin pour désactivé un pouvoir de campement</p> <p>CATÉGORIE : Défensif</p> <p>CLASSE : Zone</p> <p>PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta sanctification</p>

NIVEAU 4

<u>GUÉRISON SUPERFICIELLE</u>	<u>LIBERTÉ DE MOUVEMENT</u>	<u>REMÈDE</u>
DESCRIPTION : Guérit de 6 points de vie CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta guérison Superficielle	DESCRIPTION : Retire les effets de tout genre d'immobilisation CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta liberté de mouvement	DESCRIPTION : Permet de réparer les os fracturés et non couper CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton remède

NIVEAU 5

<u>PURIFICATION DE L'EAU ET DE LA NOURRITURE</u>	<u>COUP ASSOMANT</u>	<u>LUMIÈRE CONTINUELLE</u>
DESCRIPTION: Permet de neutraliser un poison de niveau novice à Adepté CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton antidote	DESCRIPTION : Assomme une personne pour 1 minute (le premier 5 points de dégâts ramène la personne) CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE: Distance INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton coup étourdissant	DESCRIPTION : Peut invoquer une lanterne de lumière continue dans un endroit clos (donjon, château, souterrain etc.) doit fournir la lumière (ne peut enlever le sort noirceur) CATÉGORIE : Passif CLASSE : Zone PORTÉE: Distance INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta lumière continue

NIVEAU 6

<u>CERCLE DE PRÊTRE</u>	<u>GUÉRISON DES BLESSURES</u>	<u>SERMENT DU FIDÈLE</u>
DESCRIPTION : 3 prêtre et plus peu importe leur Dieu invoque ensemble tous leurs pouvoirs divins lors d'un rituel ou d'une messe afin d'augmenter le pouvoir ou le résultat final (doit voir organisation) CATÉGORIE : Aide CLASSE : Passif PORTÉE : Zone INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton cercle de prêtre	DESCRIPTION : Guérit de 8 points de vie CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de guérir les blessures	DESCRIPTION : Donne +2 de Dégâts pour 2 combats (les 2 premiers combats) CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton serment du fidèle

NIVEAU 7

CONFESSION

DESCRIPTION : Redonne 8 point de mana, après 5 minutes de confession a la cible en confession mais -1 à ses dégâts pour le prochain combat

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta confession

FAVEUR RELIGIEUSE

DESCRIPTION : Donne + 5 de dégâts pour le premier coup

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : toucher

INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta faveur religieuse

PURIFICATION EAU ET NOURRITURE

DESCRIPTION : Purifie et enlève le poison a maitre

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta purification

NIVEAU 8

GUÉRISON DES PLAIES

DESCRIPTION : Guérit de 10 points de vie

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de guérir les plaies

ARTEFACT DES DIEUX

DESCRIPTION : (voir organisation)

CATÉGORIE :

PORTÉE :

CLASSE : objet unique

INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance des objets des Dieux

APPEL DE L'AVATAR

DESCRIPTION : (voir organisation)

CATÉGORIE :

CLASSE :

PORTÉE :

INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton avatar

BANRYK

SYMBOLE



HISTOIRE

À VENIR

DOGMES

FORCE

Prime sur la force et désire faire le plus de dégât du premier coup
Doit faire preuve de force et l'utiliser en tout temps
Refuser une épreuve de force le plongerait dans le déshonneur
S'entraîne pour maintenir sa force
Perdre sa force ou perdre une épreuve de force serait la pire chose qu'il pourrait subir

COURAGE

Son courage le pousse à ne rien craindre et à toujours affronter ses peurs
Fuir un combat serait le pire acte de lâcheté et serait indigne de lui
Ne cherche pas la mort pour autant se servira de sa logique pour affronter ses adversaires, si il doit partir pour sauver sa vie il reviendra avec ses troupes rapidement
N'abandonnera jamais un allié derrière lui

COMBAT

Préfère le combat physique plutôt que magique
Si un combat s'annonce, il voudra faire acte de présence et y prouver sa force et son courage
Si il perçoit qu'un combat n'est pas une cause juste à ses yeux il ne se sentira pas obligé d'y prendre part
Qu'il soit prêtre, guerrier, paladin ou autre un suivant de Banryk voudra absolument être en première ligne sur le front ce qui peut causer quelques problèmes s'ils sont très nombreux
S'il le peut, il ne refusera jamais un duel

ALIGNEMENT : BON

SORTS

NIVEAU 1

COURAGE

DESCRIPTION : Immunise à la peur

CATÉGORIE : passif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance d'immuniser à la peur

FORCE

DESCRIPTION : + 1 de force

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta force

SOUFFLE DE BANRYK

DESCRIPTION : Renverse 2 personnes

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton souffle

NIVEAU 2

PROVOCATION

DESCRIPTION : Oblige une cible a entré en combat avec le lanceur de sort (l'intervention d'une autre personne dans le combat annule l'obligation de la cible à ne frapper que le lanceur de sort)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta provocation

FRAPPE DE BANRYK

DESCRIPTION : Cause 2 points +1 point **par 2 niveau** de dégâts et étourdit 5 seconde

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta frappe

EXPERTISE DU COMBAT

DESCRIPTION : Donne +1 de dégâts pour les 3 prochains coups physique

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton expertise

NIVEAU 3

BRAVOURE DE BANRYK

DESCRIPTION : Immunise le prêtre et une autre personne à la peur

CATÉGORIE : passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta bravoure

ENCHANTEMENT D'ARME

DESCRIPTION : Donne 3 coups magiques

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton enchantement d'arme

RIPOSTE

DESCRIPTION : Renvoie le premier coup physique reçu

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Activation

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta riposte

NIVEAU 4

TRANSMUTATION

DESCRIPTION : Permet de rendre une arme tranchante en contondante

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta transmutation

MISSILE DE FORCE

DESCRIPTION : Fait 4 points de dégâts +1 par 2 niveaux

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton missile de force

GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ MINEUR

DESCRIPTION : Immunise au sort du niveau 1 exception de Banryk

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton globe d'invulnérabilité mineur

NIVEAU 5

APPEL DU GUERRIER

DESCRIPTION : Permet par cette prière de donner +1 point de dégâts au suivant de Banryk

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : aura

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton appel du guerrier

COQUILLE ANTI-CHAOS

DESCRIPTION : Zone sur laquelle tous les priants de Banryk ne sont pas affectés par les effets de chaos

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta coquille anti-chaos

CHARGE DE BANRYK

DESCRIPTION : Permet d'effectuer une attaque à double dégâts physique

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Activation

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta charge

NIVEAU 6

MUR DE FORCE

DESCRIPTION : Mur de 15 x 10 pieds impénétrable (aucune personnes ou objets ou sorts ne peuvent traverser)

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton mur de force

GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ MAJEUR

DESCRIPTION : immunise à tous les sorts du niveau 1-2-3 sauf les sorts de Banryk

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton globe d'invulnérabilité majeur

BRAVOURE DU LION

DESCRIPTION : Immunisé toute forme de terreur

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta bravoure

NIVEAU 7

ONDE DE CHOC

DESCRIPTION : Le coup porté à l'adversaire cause une onde de choc et fait tomber au sol toutes personnes dans un rayon de 5 pieds autour de l'adversaire leurs causant 2 points de dégâts (affecte tout le monde sauf le lanceur de sort et l'adversaire)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton onde de choc

MISSILE DE FORCE SUPÉRIEUR

DESCRIPTION : Fait 12 points de dégâts

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton missile de force supérieur

CHAMPION DE BANRYK

DESCRIPTION : Permet de rendre une personne Champion de Banryk pour une journée (+2 dégâts pour toute une journée) et doit suivre les dogmes de Banryk pendant ce temps. Doit prier Banryk. Un seul champion peut être désigné par jour et jamais deux fois de suite la même personne. Pendant 24 heures

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton Champion.

NIVEAU 8

ARÈNE DE BANRIK

DESCRIPTION : Permet de sanctifier une arène au nom de Banryk ce qui déclare la zone apte au combat. Les suivants de Banryk présent dans l'arène de Banryk reçoivent un +2 au dégât et une immunité à tous les sorts tant qu'ils se battent dans l'arène

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton arène

GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ SUPRÊME

DESCRIPTION : Immunise à tous les sorts de niveau 1 à 5 sauf ceux de Banryk

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton globe d'Invulnérabilité suprême

CERCLE DE COURAGE DE BANRYK

DESCRIPTION : Immunise à la peur toutes personnes autour du lanceur de sorts

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aura

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton cercle de courage

NOK'THRA

SYMBOLE



HISTOIRE

À VENIR

DOGME

MENSONGE

Faire croire à leurs mensonges est leur priorité
Ils mentent à n'importe qui n'importe quand
Passé maître dans la manipulation des informations et des gens
Font tout pour détruire les sources qui découvre la vérité.

DÉSESPOIR

Se ressource à , même le désespoir autour d'eux
Propage le désespoir à la moindre occasion
Il y a peu d'espoir possible autour.
Feront tout pour conduire au désespoir ou à la perte des gens autour d'eux

TÉNÈBRES

Les plus fanatiques détruiront toute lumière, feu ou torche
Préfère de beaucoup la noirceur
Son à l'aise dans les ténèbres
Se sente morose dans la lumière
Éviterons la lumière le plus possible

ALIGNEMENT : MAUVAIS

SORTS

NIVEAU 1

NOIRCEUR

DESCRIPTION : Tout devient noir, aucune lumière ne peut traverser (peut être briser par lumière de Néosys si fait à l'intérieur de la noirceur)

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION :Nok'hra donne-moi la puissance de ta noirceur

ÉMOTIONS

DESCRIPTION : Permet de rendre triste et déprimé 1 personne

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Contrôle Mental

PORTÉE : Distance

INCANTATION :Nok'hra donne-moi la puissance de tes émotions

PERSUASION

DESCRIPTION : Permet d'obliger une cible à croire à un mensonge

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Contrôle Mental

Portée : Toucher

INCANTATION :Nok' donne-moi la puissance de ta persuasion

NIVEAU 2

AVEUGLEMENT

DESCRIPTION : Rend une personne aveugle

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION :Nok'hra donne-moi la puissance de ton aveuglement

TRAHISON FORCER

DESCRIPTION: force la personne a révélé le nom de le ou la coupable d'un acte (un nom seulement)

CATEGORIE : offensif

CLASSE : control mental

PORTÉE : Toucher

INCANTATION :Nok'hra donne-moi la puissance de ta trahison forcer

TOILE D'ARAIGNÉE

DESCRIPTION : Immobilise 1 personne

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION :Nok'hra donne-moi la puissance de ta toile d'araignée

NIVEAU 3

VAGUE DE DÉSESPOIR

DESCRIPTION : Tout le monde à l'intérieur du cercle se sente triste et peuvent seulement se défendre. Peut contrer la Vague de joie.

CATEGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION :Nok'hra donne-moi la puissance de ta vague de désespoir

MUTILATION

DESCRIPTION : Celui qui reçoit le sort se donne lui-même un coup perce armure

CATEGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Nok'hra donne-moi la puissance de ta mutilation

ALIGNEMENT OMBRAGÉ

DESCRIPTION : Celui qui reçoit le sort perd son bon côté et devient : Bon = mauvais / Neutre = très mauvais

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Mental

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Nok'hra donne-moi la puissance de ton alignement ombragé

NIVEAU 4

MÉMOIRE DU PASSÉ

DESCRIPTION : Fait ressurgir le plus traumatisant et terrifiant des souvenirs de la personne. La personne est tellement affectée par les images du passé qu'elle ne peut attaquer et peu à peine se défendre

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Contrôle mental
PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Nokt'hra donne-moi la puissance de ta mémoire du passé

MENTEUR AVERTI

DESCRIPTION : Immunise de 1 sort de vérité ou une potion de vérité

CATÉGORIE : Défensif
CLASSE : Personnel
PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Nokt'hra donne-moi la puissance de ton menteur averti

MORSURE DE L'ARAIGNÉE

DESCRIPTION : Une araignée vous mord et fait 4 points de dégâts + 1points /2 niveau

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Distance

INCANTATION : Nokt'hra donne-moi la puissance de ta morsure

NIVEAU 5

VEUVE NOIRE

DESCRIPTION : Araignée qui vous fait 9 dégâts de poison (peut être contré par un contre poison)

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Distance

INCANTATION : Nokt'hra donne-moi la puissance de ta veuve noire

ENCHANTEMENT DES SOUTERRAINS

DESCRIPTION : Donne 3 coups magiques de jour et donne 5 coups magiques

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Enchantement
PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Nokt'hra donne-moi la puissance de ton enchantement

DOULEURS DES TÉNÈBRES

DESCRIPTION : Fait souffrir la cible comme si des milliers d'araignée mangeaient la cible de l'intérieur.

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Distance

INCANTATION : Nokt'hra donne-moi la puissance de la douleur des ténèbres.

NIVEAU 6

SITUATION MORTELLE

DESCRIPTION : Transmet à la cible des visions constantes de sa mort, peu importe ses actions elle se voit mourir, la rendant de plus en plus méfiante et insécure envers tous plus la volonté de la cible est faible plus grande est sa confusion

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Distance

INCANTATION : Nokt'hra donne-moi la Puissance de ta situation mortelle

LAME EMPOISONNÉE

DESCRIPTION : permet de rendre une lame empoisonné pour les prochain 2 coup et la rendre perce armure faisant +3 de dégât si CP seule les dégâts de l'arme son fait

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Enchantement
PORTÉE : Activation

INCANTATION : Nokt'hra donne-moi la puissance ta lame empoisonnée

AIDE DE L'OMBRE

DESCRIPTION : Le Lanceur peut ouvrir une porte sur les ténèbres et disparaître pour immédiatement réapparaître 15 pied plus loin dans n'importe quelle direction par rapport au départ (aucun arrêt de jeux autorisé)

CATÉGORIE : Défensif
CLASSE : Personnel
PORTÉE : Distance

INCANTATION : Nokt'hra donne-moi la puissance de ton aide de l'ombre

NIVEAU 7

<u>INVASION DES SOUS-SOLS</u>	<u>MENTEUR NÉE</u>	<u>SERVANT SOMBRE</u>
<p>DESCRIPTION : Une armée d'araignée entoure la personne pour la protéger et cause 5 point de dégât +1 par 2 niveau à quiconque tente d'attaquer</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTER : Distance</p> <p>INCANTATION : Nokt'hra donne-moi la puissance de ton invasion des sous-sols</p>	<p>DESCRIPTION : Le sort vous immunise à tous les sorts de vérité ou potions de vérité. 1 + (1 par 2 niveaux)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTER : Activation</p> <p>INCANTATION : Nokt'hra donne-moi la puissance de ton menteur née</p>	<p>DESCRIPTION : L'ombre du prêtre devient une arme. Elle cause des dégâts égaux à l'arme du lanceur 1 cout sur 3</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel pour prêtre seulement PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Nokt'hra donne-moi la puissance de ton servent sombre</p>

NIVEAU 8

<u>NOURRITURE EN COCON</u>	<u>SOUFFRANCE DE L'OMBRE</u>	<u>TRANSFORMATION : DRIDER</u>
<p>DESCRIPTION : Emprisonne une cible dans un cocon. Qui meurt dans le ventre de Nokt'hra</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Nokt'hra donne-moi la puissance de ta nourriture en cocon</p>	<p>DESCRIPTION : Le lanceur de sort peut ensorceler l'ombre de la victime et la faire souffrir lui causant 3 points de dégâts /minutes tant et aussi longtemps que le lanceur garde sa concentration sur sa victime</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Concentration PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Nokt'hra donne-moi la puissance ta souffrance de l'ombre</p>	<p>DESCRIPTION : Transforme la victime en Drider, durant la transformation il est un suivant de Nokt'hra et est sous le contrôle et les ordres du prêtre de Nokt'hra qui l'a invoqué obligatoirement</p> <p>Impossible pour la gente féminine d'être transformé en Drider homme seulement. Un seul drider peut être invoquer par un même prêtre à la fois</p> <p>Ne peut être utiliser sur un parchemin</p> <p>Le drider a les skill suivant en tout temps</p> <p>Hauteur de 9 pied de haut Diamètre de 6 pied 80 PV Cause 10 points dégât par armes (à 2 armes) Seul les dégâts magiques l'affectent Peut grimper 3CS / 2 CP Force de 12 Tout contact corps à corps rapprocher (style câlin) cause des dégâts de 8 (4 si un CP est utilisé)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Nokt'hra donne-moi la puissance ton Drider</p>

KORANYOS

SYMBOLE



HISTOIRE

À VENIR

DOGME

ART

Art ancien.
Toute forme de magie est une source d'intérêt.
Fera respecter les droits de l'art arcané.
Veux tout savoir sur l'art arcané.
Fait souvent partie des Conseils magiques, des guildes ou autres regroupements de magie.

HAZARD

PAROLES DE KORANYOS: «Le Hazard fait toujours bien les choses.»

SAVOIR

Protège tous lieux de savoir.
A une passion pour l'apprentissage et la connaissance
Conserve, protège et respecte énormément les savoir ancien, les artefacts et autre objets de savoir.
Propage les apprentissages.

CRÉATION

Protège la création.
Adore créer. (Alchimie, Herboristerie,)
Son souvent de très bon maître alchimiste, herboriste, etc.
Favorise grandement tout ce qui amène à la création.
Fera tout pour défaire les plans menant à la destruction.

ALIGNEMENT : NEUTRE

Doit avoir un dé sur lui en tout temps

SORTS NIVEAU 1

<u>LOCATION D'OBJET MINEUR</u>	<u>CONNAISSANCE DU SENS MORALE</u>	<u>STATUT</u>	<u>CHANCEUX</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de localisé de petit objet non magique ou protégé magiquement (vous voyez ou il se trouve présentement sans voir qui le possède sauf si l'objet est visuellement près de vous.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : spécial</p> <p>INCANTATION :Koranyosos donne-moi la puissance de localisé un objet mineur</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de connaître l'alignement du personnage (bon ou Mauvais seulement)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Koranyosos donne-moi la puissance de ton sens morale</p>	<p>DESCRIPTION : La victime de se sort est transformer en statut et est entièrement immobilisé la rendant totalement immunisé a tous les coups et les sorts pour la durée</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION :Koranyosos donne-moi la puissance de ta statue</p>	<p>DESCRIPTION : Lorsque vous faites appel au hasard durant le GN ou un de ses évènements, vous obtenez automatiquement une seconde chance. Que ce soit lors d'un jeu de hasard ou en donjon. (À la discrétion de l'ANIMATEUR, le joueur sera particulièrement chanceux.)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉ : Activation</p> <p>INCANTATION :Koranyosos donne-moi la puissance du chanceux.</p>

NIVEAU 2

<u>DÉTECTION DES PIÈGES</u>	<u>BATON MAGIQUE</u>	<u>AUGURE</u>	<u>EFFET HASARDEUX</u>
<p>DESCRIPTION : permet de détecter les pièges</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Distance</p> <p>Niveau 1-3 novice Niveau 4-5 acolyte Niveau 6-7 adepte Niveau 8-9 maitre Niveau 10 porte caché ou autres rare</p> <p>INCANTATION :Koranyosos donne-moi la puissance de ta détection de piège novice</p>	<p>DESCRIPTION : permet de donner +2 de dégâts à un bâton pour 2 coups</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION :Koranyosos donne-moi la puissance de ton bâton magique</p>	<p>DESCRIPTION : Pose une question à son Dieu et reçoit une réponse par un oui ou un non</p> <p>Catégorie : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : (voir organisation)</p> <p>INCANTATION :Koranyosos donne-moi la puissance de ton augure</p>	<p>DESCRIPTION : Le prochain coup du prêtre aura un effet décidé au hasard par son dé. 1-2. Contondant 3-4. Magique 5-6. Perce-armure</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION :Koranyosos donne-moi la puissance de l'effet hasardeux.</p>

NIVEAU 3

<u>ENCHANTEMENT D'ARMES</u>	<u>CRÉATION D'EAU CLAIR</u>	<u>PARCHEMIN DU SAVOIR</u>	<u>ATTAQUE HASARDEUSE</u>
<p>DESCRIPTION : +2 dégâts magique pour 2 coups</p> <p>CATÉGORIE : Offensif DURÉE : enchantement CLASSE : activation</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance ton enchantement d'arme</p>	<p>DESCRIPTION : Produit une eau des ruisseaux (eau clair consommable)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : enchantement PORTÉE : spécial</p> <p>A partir de :</p> <p>Rien : eau ruisseau Eau ruisseau : eau enchanté Eau enchanté : eau des glacier ou volcanique Eau des glaciers : eau astral Eau volcanique : eau de lune (Doit fait en rituel si on veut les combinés)</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance de ta création d'eau clair</p>	<p>DESCRIPTION : La personne qui prend le parchemin doit répondre la vérité (1 utilisation)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif DURÉE : instantanée CLASSE : Objet</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance de ton parchemin du savoir</p>	<p>DESCRIPTION : La cible de ce sort sera affectée par un effet décidé par le dé du prêtre.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Amitié 2. Rire du fou 3. Migraine 4. Jour de rêve 5. Sommeil 6. Immobilisation <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance de l'attaque hasardeuse.</p>

NIVEAU 4

<u>SIESTE</u>	<u>LOCALISATION D'OBJET</u>	<u>PRÉSERVATION DES SAVOIRS</u>	<u>ESQUIVE CHANSEUSE</u>
<p>DESCRIPTION : On fait dormir la cible 20 minutes pour lui redonner 50% de ses points de magie</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance de ta sieste</p>	<p>DESCRIPTION : permet de localisé des objets un peu plus gros ou ayant une petite portion magique ou une protection magique Exemple : une épée +1</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : spécial</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance de la localisation d'objet</p>	<p>DESCRIPTION : Efface les traces sur un document (N'efface pas le document seulement les traces laissé)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance ta préservation du savoir</p>	<p>DESCRIPTION : Le prêtre pourra esquiver la prochaine attaque grâce à sa chance hors du commun.</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance de l'esquive chanceuse.</p>

NIVEAU 5

<u>TROU DE MANA</u>	<u>BRUME MYSTIQUE</u>	<u>BOUCLIER DE LA CRÉATION</u>	<u>ATTAQUE CHANSEUSE</u>
<p>DESCRIPTION : Détruit 6 points de magie + 1 points / 3 niveau</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance ton trou de mana</p>	<p>DESCRIPTION : permet de retourner les dégâts magiques à l'adversaire pour le prochain coup (arme ou sort) de 5 point de dégâts ou moins</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : personnel PORTÉE : Touché</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance de ta brume mystique</p>	<p>DESCRIPTION : Bloque un sort sans échec seulement</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance de ton bouclier de création</p>	<p>DESCRIPTION : Pour les 6 prochains coups, le prêtre frappera perce-armure 1 fois sur 2.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance de l'attaque chanceuse.</p>

NIVEAU 6

<u>COPIE</u>	<u>CLONE</u>	<u>LE SECRETS ANCIENS</u>	<u>CLONE HASARDEUX</u>
<p>DESCRIPTION : Peut copier un sort lancer par soi-même ou par un autre lanceur instantanément, pour un autre lanceur vous devez toucher sans bousculer le lanceur, le sort fait effet immédiatement (peu importe son Dieu, culte, école) ne peut invoquer de sort de plus haut niveau que vous pouvez invoquer (ne peut être fait en parchemin)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance de ta copie</p>	<p>DESCRIPTION : la cible qui reçoit votre sort vous voit en double et peu importe ce qu'elle vous fait elle affecte toujours votre double et non vous.</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : control mental PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance ton clone</p>	<p>DESCRIPTION : permet de décrypter un texte avec une période de RP selon le niveau de langage qui doit être décrypter</p> <p>NOVICE : 15 min/pages ACOLYTE : 30 Min/pages ADEPTE : 60 Min /pages MAITRE : 90 Min/pages</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance de ton secret ancien</p>	<p>DESCRIPTION : Doit être utilisé avant le sort Clone. Le prêtre lance son dé, définissant ainsi le nombre de clone du prochain sort lancé qui devra être Clone. (5 min. / clone)</p> <p>CATÉGORIE : CLASSE : PORTÉE :</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance ton clone hasardeux</p>

NIVEAU 7

<u>LOCALISATION D'OBJET MAJEUR</u>	<u>SANS NOM</u>	<u>CRÉATION D'UN PUIT</u>	<u>VICTORIEUX</u>
<p>DESCRIPTION : permet de localisé des objets magiques puissant, vous pouvez savoir où ils sont sans savoir qui le possède sauf si l'objet est visuellement a portée de vous Permet de localiser tout autres objet (mineur et intermédiaires) avec une précision absolue de l'endroit et de qui la en sa possession. Ne peut localiser les artefacts 1x par scénario</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : spécial</p> <p>INCANTATION : Koranyosos donne-moi la puissance localisation d'objet majeur</p>	<p>DESCRIPTION : transforme le dernier sort de la cible en sort sans nom donc ne peut plus utilisée de la journée. Durée 1 jour</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Koranyosos donne-moi la puissance de ton sans nom</p>	<p>DESCRIPTION : crée un puis de mana permettant de régénérer de 10 points de mana a 5 personnes une fois par jour ... doit faire le RP de s'abreuver (ne peut être fait en parchemin)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : aide PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Koranyosos donne-moi la puissance de ta création de puits</p>	<p>DESCRIPTION : Lorsque vous faites appel au hasard durant le GN ou un de ses évènements, vous obtenez automatiquement la victoire. Que ce soit lors d'un jeu de hasard ou en donjon (À la discrétion de l'ANIM, le joueur sera particulièrement chanceux.) 1X par scénario</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Koranyosos donne-moi la puissance du victorieux.</p>

NIVEAU 8

<u>EFFET ASSURÉ</u>	<u>ŒIL DE KORANYOSOS</u>	<u>APPEL DES ANCIENS</u>	<u>DERNIÈRE CHANCE</u>
<p>DESCRIPTION : permet de s'assurer que le prochain sort lancier devienne sans échec pour l'utilisation (ne peut être fait en parchemin et uniquement sur les sorts autoriser) 1x par jour (Ne peut être fait en parchemin)</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Koranyosos donne-moi la puissance de ton effet assuré</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de savoir le futur (voir organisation) 1x scénario</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : spécial</p> <p>INCANTATION : Koranyosos donne-moi la puissance ton œil</p>	<p>DESCRIPTION : permet d'avoir accès à 3 sort de protection et 3 sort de combat prédéfini (doit payer le mana être utiliser durant le 3 minute du sort)</p> <p><u>Protection :</u> Immobilisation Brouillard solide Pacifisme</p> <p><u>Combat :</u> Projectile magique Flèche d'acide Pluie de lames</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Koranyosos donne-moi la puissance ton appel des anciens</p>	<p>DESCRIPTION : Donne une chance sur deux de ramener quelqu'un du sommeil éternel en le ressuscitant. S'il échoue, la cible ne peut plus être ressuscitée et son achèvement n'est plus annulable. Le dé du prêtre décidera du sort final de la cible.</p> <p>1/3/5 VIE 2/4/6 MORT</p> <p>DURÉE : Instantanée CLASSE : toucher</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Koranyosos donne-moi la puissance de la dernière chance.</p>

FRAKK

SYMBOLE



HISTOIRE

À VENIR

DOGME

DESTRUCTION

Voulant honorer la destruction il ira jusqu'à construire afin de pouvoir mieux détruire
Se sent chez lui dans les ruines et les décombres
Rebâtit après une destruction pour pouvoir détruire à nouveau.
La civilisation ordonnée la pousse à vouloir la détruire

CHAOS

Propage le chaos partout.
N'auront aucune structure autre que celle qui mène au chaos
Peuvent changer continuellement leurs plans si c'est pour les rendre encore plus chaotique.
Se nourrir du chaos et de tout ce qui en produits

GUERRE

Essayera par tous les moyens d'engendrer la guerre
Veux faire le plus de conflit possible.
Voudras participer à plus de guerre possible.
Règlera tout conflit d'une seule manière, la guerre
N'aime pas garder de survivant, à la guerre amis ou ennemi blesser sont une nuisance

ALIGNEMENT : MAUVAIS

SORTS

NIVEAU 1

CHAOS MINEUR

DESCRIPTION : 2 personnes doivent frapper la personne la plus proche

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Distance

INCANTATION :Frakk donne-moi la puissance de ton chaos mineur

BLESSURE MINEUR

DESCRIPTION : inflige une blessure de 2 points de vie **+ 1 / 2 niveau**

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Toucher

INCANTATION :Frakk donne-moi la puissance de ta blessure mineure

CROC-EN-JAMBE

DESCRIPTION : fait tomber une personne au sol

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Distance

INCANTATION :Frakk donne-moi la puissance de ton croc en jambe

NIVEAU 2

POUVOIR DE GUERRE

DESCRIPTION: donne à une personne +1 pour le combat

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Enchantement
PORTÉE : Toucher

INCANTATION :Frakk donne-moi la puissance de ton pouvoir de guerre

BLESSURE LÉGÈRE

DESCRIPTION : inflige une blessure de 4 points de vie **+ 1 / 2 niveau**

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Toucher

INCANTATION :Frakk donne-moi la puissance de ta blessure légère

AURA DE CONFUSION

DESCRIPTION : toute personne dans la zone de sort devient confuse et ne peut que se défendre

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Zone
PORTÉE : Distance

INCANTATION :Frakk donne-moi la puissance de ton aura de confusion

NIVEAU 3

MAIN DE LA GUERRE

DESCRIPTION : donne 2 coups perce armure (avec une lame seulement)

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Enchantement
PORTÉE : Activation

INCANTATION :Frakk donne-moi la puissance de ta main de guerre

NUAGE PUANT

DESCRIPTION : inflige 2 points de dégâts / minute à toute personne se tenant dans la zone du Sort

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Zone
PORTÉE : Distance

INCANTATION :Frakk donne-moi la puissance de de ton nuage puant

L'ESPRIT DU CHAOS

DESCRIPTION : le prochain coup physique que le lanceur de sort reçoit rendra l'arme qui la frapper rempli de l'esprit du Chaos la rendant incontrôlable durant 1 minute (frappe partout incapable de se battre)

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : personnel
PORTÉE : Activation

INCANTATION :Frakk donne-moi la puissance de ton esprit de chaos

NIVEAU 4

BLESSURE MODÉRÉE

DESCRIPTION : inflige une blessure de 6 points de vie

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de blessure modérée

LANCIER DE GUERRE

DESCRIPTION : Donne +1 de dégâts pour 2 coups à 2 personnes

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton lancier de guerre

AURA DE PEUR

DESCRIPTION : toute personne dans la zone du sort doit s'enfuir s'il n'a pas courage ou une volonté assez élevé pour résister.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Area

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton aura de peur

NIVEAU 5

FORCE DU CHAMPION

DESCRIPTION : permet de rendre une personne championne de Frakk pour une journée

+2 dégâts pour toute la journée

Doit suivre les dogmes de Frakk durant 24 Heures. (Un seul champion à la fois et jamais deux fois le même de suite)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ta force du champion

MUR DE CHAOS

DESCRIPTION : mur de 15 pieds de longs x 10 pieds de hauts x 5 pieds de large, tous ceux qui le traverse attaque la première personne la plus proche (1 coup chaque fois)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance ton mur de chaos

TAMBOURS DE GUERRE

DESCRIPTION : immunise à la peur, aux suggestions, aux charmes et aux control mental à tous les suivants de Frakk dans la zone d'effet du sort pour le prochain combat doit rester dans l'aura du lanceur

PRÉREQUIS : Doit jouer du tambour durant 5 minutes

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : aura

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de tes tambours de guerre

NIVEAU 6

CHAOS MAJEUR

DESCRIPTION : toutes les personnes dans la zone d'effet du sort donnent 2 coups à la personne la plus proche

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton chaos majeur

DÉMANTÈLEMENT

DESCRIPTION : l'arme ou l'armure ou le bouclier se retrouve en morceaux et est inutilisable jusqu'à réparation ne fonctionne pas sur les artefacts

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance ton démantèlement

SEIGNEUR DE GUERRE

DESCRIPTION : le prêtre devient un stratège militaire pour la durée d'un combat. Donne 5 PV et +3 dégâts pour un combat. Doit faire le stratège

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton seigneur de guerre

NIVEAU 7

BLESSURE SÉVÈRE

DESCRIPTION : inflige une blessure de 8 points de vie + 1 / 2 niveau

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ta blessure sévère

CERCLE DE BLESSURE

DESCRIPTION : toutes personnes dans la zone du sort subissent 5 points de dégâts

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton cercle de blessure

GRENADIER DE L'ENFER

DESCRIPTION : donne + 2 dégâts à quatre personnes pour 1 combat

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton grenadier

NIVEAU 8

DESTRUCTION DE FRAKK

DESCRIPTION : permet de désintégrer une personne ou un objet (compte pour un achèvement) voir organisation pour les objets

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ta destruction de Frakk

ZONE D'ANARCHIE

DESCRIPTION : les cibles dans la zone doivent se combattre sans tenir compte des alliés et des ennemis. Les priants de Frakk ne sont pas affectés s'ils sont autour du lanceur de sort.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton anarchie

LANCE DE DESTRUCTION

DESCRIPTION : la cible qui est visé reçoit 8 et lance continu en ligne droite et frappe toute les cibles qui sont sur sa trajectoires jusqu'à ce que soit elle soit contrée soit elle n'est plus de cible

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de la lance de destruction

ERYSS

SYMBOLE



HISTOIRE

À VENIR

DOGMES

NATURE

Réveil et endort la nature à chaque automne et à chaque printemps
 Protège, Conserve et défend la faune et la flore des dangers.
 Demande ces droits à la nature avant de commettre l'acte.
 Rend à la nature les biens prit.

GUÉRISON

La santé et le bien être des gens lui tienne à cœur c'est pourquoi le suivant d'Eryss choisira de guérir dans la mesure de ses convictions le plus de gens possible

VIE

S'il peut l'éviter le suivant d'Eryss fera tout pour ne pas donner la mort.
 Lors d'un combat il priorisera de neutralisé son adversaire plutôt que de le tuer
 La création de la vie fera partie de son être. Celui-ci fera tout pour aider à cette création
 Chasse la non-vie
 S'il doit laisser la mort agir ce n'est que pour mieux honorer la vie

ALIGNEMENT : BON

NIVEAU 1

<u>GUÉRISON MINEUR</u>	<u>ENCHEVÊTREMENT</u>	<u>BÉNÉDICTION VITALE</u>
<p>DESCRIPTION : Guérit de 4 points de vie.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de ta guérison mineure.</p>	<p>DESCRIPTION : Immobilise une personne aux pieds.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de ton enchevêtrement.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'augmenter de 4 points de vie de deux personnes au-delà du maximum de façon temporaire (Non-cumulable).</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de ta bénédiction vitale.</p>

NIVEAU 2

<u>AIDE</u>	<u>GUÉRISON EFFICACE</u>	<u>DÉLIVRANCE DE LA MALÉDICTION</u>
<p>DESCRIPTION : Permet d'augmenter de 8 points de vie 1 personnes au-delà du maximum de façon temporaire (Non-cumulable).</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de ton aide.</p>	<p>DESCRIPTION : Guérit de 5 points de vie.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de ta guérison efficace.</p>	<p>DESCRIPTION : Enlève les malédictions. (Niveau du sort versus niveau du lanceur)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de délivrer de la malédiction.</p>

NIVEAU 3

<u>GUÉRISON SPONTANÉE</u>	<u>LIBÉRATION</u>	<u>IMMOBILISATION</u>
<p>DESCRIPTION : Guérit de 7 points de vie.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de ta guérison spontanée.</p>	<p>DESCRIPTION : permet de réparer les os fracturés et reposer un membre coupé</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de ta libération</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de rendre une personne immobile (dois recevoir 2 coups avant de bouger (reçoit les dégâts)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de ton immobilisation.</p>

NIVEAU 4

AVEUSURSI

(Aveuglement, surdit , silence)

DESCRIPTION : Permet de rendre une personne soit sourde soit aveugle ou silencieuse.

CAT GORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORT E : Distance

INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de ton AVEUSURSI

GU RISON DES MALADIES/POISON

DESCRIPTION : permet d'enl ve les effets n gatif d'une maladie / poison. Redonne les points de statistique perdus (Novice/Acolyte) (ne sert pas   purifier la nourriture ou autres)

CAT GORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORT E : Toucher

INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de la gu rison des maladies.

MUR D' PINES DE RONCE

DESCRIPTION : Un mur de ronce de 15 pieds X 10 pieds appara t devant vous (4 points de d g ts).

CAT GORIE : Offensif

CLASSE : Aide

PORT E : Toucher

INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance du mur de ronce

NIVEAU 5

GU RISON MOD R E

DESCRIPTION : Gu rit de 10 points de vie.

CAT GORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORT E : Toucher

INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance gu rison mod r e.

SANCTUAIRE

DESCRIPTION : Permet de cr er une zone ou les combats sont interdits. Cette zone doit servir   effectuer des gu risons uniquement (toute personne qui entre dans cette zone ne plus envie de se battre uniquement)

CAT GORIE : Passif

CLASSE : Zone

PORT E : Distance

INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance du Sanctuaire.

CERCLE DE GU RISON D' RYSS

DESCRIPTION : Gu rit de 3 points de vie aux personnes affect s par la zone de sort. (5 personnes maximum)

CAT GORIE : Passif

CLASSE : Zone

PORT E : Toucher

INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de ton cercle de gu rison.

NIVEAU 6

TENTACULES M RE

DESCRIPTION : 4 tentacules sortent de terre et attaque 5 points de d g ts sur 4 cibles.

CAT GORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORT E : Distance

INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance des tentacules m re

R G N RATION

DESCRIPTION : Permet de redonner un membre   une personne.

CAT GORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORT E : Toucher

INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de la r g n ration.

TRANSPORT V G TAL

DESCRIPTION : Permet de d placer de 100 pieds   travers les plantes (30 grands pas).

CAT GORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORT E : Toucher

INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance du transport v g tal.

NIVEAU 7

GUÉRISON DE L'EXPERT

DESCRIPTION : Guérit de 14 points de vie.

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION :Éryss donne-moi la puissance de la guérison de l'expert.

RESTAURATION

DESCRIPTION : Permet d'enlever les effets négatifs et redonne les points de statistique perdus (Maladie Poison Adept/Maitre)

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION :Éryss donne-moi la puissance de la restauration.

LANCE DE BAMBOU

DESCRIPTION : Fait apparaître une lance de bambou devant trois personnes et leur fait 8 points de dégâts Ne peut être combiné sur une seule cible

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION :Éryss donne-moi la puissance de la lance de bambou.

NIVEAU 8

GUÉRISON MAÎTRESSE

DESCRIPTION : Guérit de 18 points de vie.

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION :Eryss donne-moi la puissance de la guérison maîtresse.

MUR DE SÉRÉNITÉ

DESCRIPTION : Toute personne qui traverse le mur est affecté par la sérénité et ne ressent plus aucune envie de se battre ou d'affronter pour 3 min après avoir quitté la zone

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : distance

INCANTATION :Eryss donne-moi la puissance de ton mur de sérénité.

RÉSURRECTION

DESCRIPTION : Permet de redonner la vie à un personnage qui n'a plus de vie. VOIR ORGANISATION

PRÉREQUIS: 5 minutes incantation

CATÉGORIE : Passif

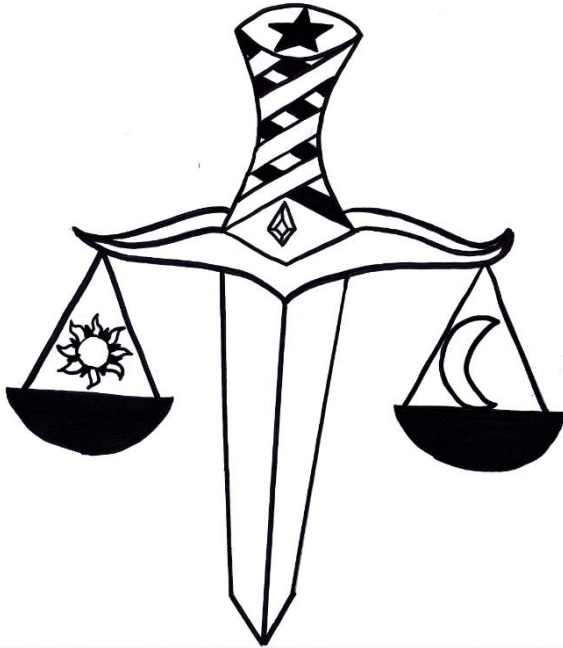
CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION :Eryss donne-moi la puissance de la résurrection.

NÉOSYS

SYMBOLE



HISTOIRE

À VENIR

DOGME

JUSTICE

Se doit de faire respecter les lois en place.
Est juge des sentences.
Est souvent Garde ou Milice ou Justicier.
Conseil de Juge.
Rend tout égal entre chaque.
Ne permet aucune injustice.
Prend au riche pour donner au pauvre et inversement.

LOYAUTÉ

Doit être Loyal en tout temps envers c'est supérieur
Religieux, Noble ou Autre.
Se doit d'être honnête en tout temps.
Ne tolère pas la triche.
N'aime pas usé de toxicologie.

RENOUVEAU

Fait respecter tous les cycles.
Lune, Soleil. Vie, Mort.
Change le vieux pas le neuf

ALIGNEMENT : BON

NÉOSYS

Alignement : Bon

NIVEAU 1

<u>DUEL EN RÈGLE</u>	<u>CONNAISSANCE DE LA LOI</u>	<u>REFROIDISSEMENT</u>	<u>LUMIÈRE DU SOLEIL</u>
<p>DESCRIPTION : un duel peut être organiser et accepter et sort protège les 2 opposants de toute intervention extérieur. Tous les bonus son dissipé avant le début du combat et toute interférence extérieur se voit immobilisé sans contre sort jusqu'à à la fin du duel</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance du duel en règle.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de connaître la loi locale en tout temps. (Voir Organisation)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : spécial</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de la loi en place.</p>	<p>DESCRIPTION : Ne peut être détecté par la chaleur et par les morts-vivants. (Invisible a l'œil mais pas aux autres sens)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Aide PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton refroidissement.</p>	<p>DESCRIPTION : Tout devient clair, aucune noirceur ne peut le traverser, peut être riser par le sort noirceur</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ta lumière du soleil</p>

NIVEAU 2

<u>DÉTECTION DES MENSONGES</u>	<u>OUBLI</u>	<u>ARME DU JUSTE</u>	<u>ÉNERGIE SOLAIRE DE GUÉRISON.</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de savoir si la personne ment.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de détecter les mensonges.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de faire oublier les 5 dernières minutes à quelqu'un.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de l'oubli.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de frapper de +2 points de dégâts sur un criminel pour les 3 prochains coups</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton arme juste.</p>	<p>DESCRIPTION : Redonne 5 Points de vie (doit être fait de jour seulement). Suivant de Néosys</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton énergie solaire de guérison.</p>

NIVEAU 3

<u>LANCE DE LA JUSTICE</u>	<u>RENAISSANCE DE L'AUBE</u>	<u>SERMENT</u>	<u>GUÉRISON LUNAIRE</u>
<p>DESCRIPTION : Envoie une lance invisible qui fait 2 points de dégâts +1 par niveau.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ta lance.</p>	<p>DESCRIPTION : Ramène une personne inconscience a 2 points vie peu- importe son Dieu ùz</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de la renaissance de l'aube.</p>	<p>DESCRIPTION : Oblige la cible à tenir sa parole</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton serment.</p>	<p>DESCRIPTION : Redonne 7 Points de vie (doit être fait de nuit seulement). Suivant de Néosys</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ta guérison lunaire</p>

NIVEAU 4

<u>ORDRE COMPULSIF</u>	<u>LOYAUTÉ DIRIGÉE</u>	<u>BOUCLIER DU MENTALISTE</u>	<u>PLUIE ASTRALE</u>
<p>DESCRIPTION : La personne doit suivre l'ordre donnée jusqu'au moment de l'accomplissement de l'ordre. Exception du suicide.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de donner un ordre.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de rendre une personne loyale au lanceur de sort. Celui-ci est libre tant qu'il reste loyal au lanceur de sort (ne peut être utilisé plus d'une fois sur la même personne dans la même heure)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ta loyauté dirigée</p>	<p>DESCRIPTION : Le lanceur est immunisé au sort mental</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton bouclier du mentaliste.</p>	<p>DESCRIPTION : une pluie venant des astres tombe et inflige 4 point dégâts dans la zone</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ta pluie astrale</p>

NIVEAU 5

<u>CERCLE D'EXÉCUTION</u>	<u>FORCE DU CHAMPION</u>	<u>ARMURE DE MARTEAU SPIRITUEL</u>	<u>RAYON SOLAIRE</u>
<p>DESCRIPTION : Crée un cercle de protection sur un lieu d'exécution (seuls les suivants de Néosys peuvent entrer dans le cercle, ne sert pas de prison l'exécuteur se devra de maîtriser le criminel si celui-ci sort du cercle il est libre et vous devrez l'y ramener) les exécutions considérées à l'achèvement animation exige la présence d'un animateur autorisé en tout temps sans quoi c'est un achèvement joueur vs joueur</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de créer un cercle d'exécution.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de rendre une personne Champion de Néosys pour une journée (+2 dégâts pour toute une journée) et doit suivre les dogmes de Néosys pendant ce temps. Doit prier Néosys. Un seul champion peut être désigné par jour et jamais deux fois de suite la même personne. (Si le champion prie un autre Dieu il en est complètement coupé pour les 24 heures que dure le sort)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de nommer ton champion.</p>	<p>DESCRIPTION : Fait 3 points de dégâts à une personne qui frappe le lanceur du sort (une seule fois par combat par adversaire).</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton armure de marteau spirituel.</p>	<p>DESCRIPTION : 5 dégâts plus une constante brûlure 5 dégâts par 5 secondes (ne peut suivre la cible d'aucune manière ni changer de cible)</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton rayon solaire</p>

NIVEAU 6

<u>CONSÉQUENCE</u>	<u>LE GARDIEN</u>	<u>ÉNERGIE LUNAIRE DE GUÉRISON</u>	<u>RAYON LUNAIRE</u>
<p>DESCRIPTION : (Pendant un procès uniquement) Permet de réprimander un joueur et il doit absolument subir une conséquence après le procès.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance la puissance de donner une conséquence.</p>	<p>DESCRIPTION : permet de forcer une personne à devenir le protecteur du lanceur de sort. Celui-ci fera tout pour protéger à n'importe quel prix la vie du lanceur de sort (doit suivre Néosys pour invoquer un gardien) (ne peut être utilisé plus d'une fois sur la même personne dans la même heure)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : control mental PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton gardien</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de guérir de 12 PV (seulement quand la lune est présente). Suivant de Néosys seulement</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de l'énergie lunaire de guérison.</p>	<p>DESCRIPTION : 6 dégâts plus une brûlure lunaire constante 6 dégâts par 5 secondes (ne peut suivre la cible d'aucune manière ni changer de cible)</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : : Néosys donne-moi la puissance de ton rayon lunaire</p>

NIVEAU 7

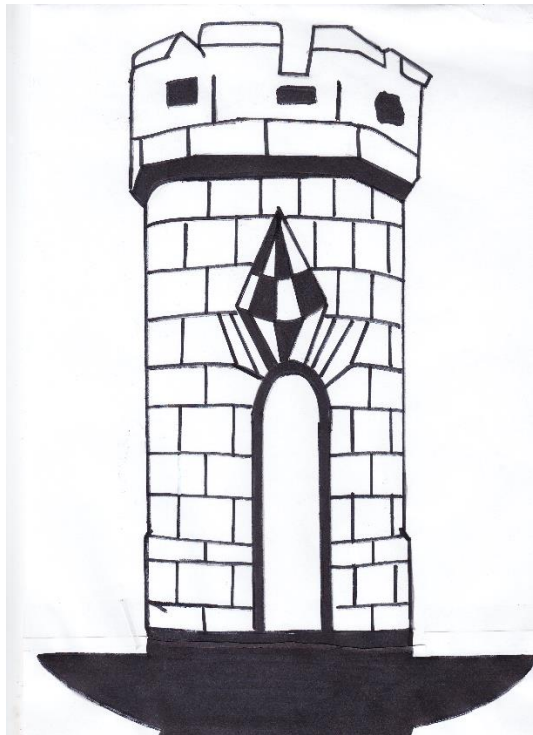
<u>PARDON DE NÉOSYS</u>	<u>DISSIPATION DU MAL</u>	<u>VÉRITÉ VRAIE</u>	<u>MUR SOLAIRE</u>
<p>DESCRIPTION : Permet d'enlever le statut de criminel d'un joueur.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de pardonner en ton nom.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de renvoyer une créature d'alignement mauvais d'un autre plan chez eux (ne peut être utilisé sur la même créature plus d'une fois par heure)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de dissiper le mal.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de voir dans la mémoire d'une personne qui a subi une altération de la mémoire et de lui remonter les événements en rapport avec les questions posés (ne peut faire revenir la mémoire du a une mort)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de savoir la vérité vraie.</p>	<p>DESCRIPTION : Mur qui aveugle quiconque le regarde et cause 10 points de dégâts quiconque le traverse ou est dans la zone</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton mur solaire</p>

NIVEAU 8

<u>RÉINCARNATION</u>	<u>RAYON DE VIE</u>	<u>INSPIRATION DIVINE</u>	<u>ZONE DE RENOUVEAU</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de réincarner un joueur qui n'as plus de vie à son personnage dans une nouvelle race.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ramener à nous cet esprit et donne lui un nouveau corps.</p>	<p>DESCRIPTION : Détruit un mort-vivant par niveau sauf les spéciaux.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance du soleil tout puissant.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de parler directement avec Néosys dans le temple de la justice céleste (VOIR ORGANISATION).</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de plaider devant toi.</p>	<p>DESCRIPTION : zone qui permet de doubler le nombre de point d'énergie récupérer durant la méditation (doit rester dans la zone minimum 10 min en méditation constante)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ta zone de renouveau</p>

BALDRIM

SYMBOLE



HISTOIRE

À VENIR

DOGME

FORGE

Doit connaître la métallurgie et faire tout pour en améliorer sa connaissance
La création et la réparation de l'équipement est une priorité commençant par soi-même
Maintenir un feu suffisamment chaud à la forge est important
Sera souvent de grand forgeron

ARSENAL

Être armé et amuré est d'une grande importance
Aimera posséder un inventaire d'arme et d'armure.
Adore les armes de siège

MÉTAUX & GEMME

Doit protéger tout lieu d'extraction
Doit garder un large inventaire de pierres et métaux
Doit connaître le plus grand nombre de Métaux et effet possible
Doit connaître le plus grand nombre de Gemme et effet possible
Souvent extracteur

ALIGNEMENT : NEUTRE

Baldrim

Alignement : Neutre

NIVEAU 1

ALLIAGE

DESCRIPTION : Permet de mélanger plusieurs genres de minéraux.

CATÉGORIE : passif
CLASSE : enchantement
PORTÉE : toucher

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de l'alliage.

RESSOURCE MOINDRE

DESCRIPTION : Permet de diminuer de 1 lingot a la Forge uniquement si plus de 1 lingot est requis, N'affecte pas la limaille

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : toucher

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de ta ressource moindre.

OBUS

DESCRIPTION : Donne une zone de 10 pieds supplémentaire a un projectile d'arme de siège.

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : enchantement
PORTÉE : toucher

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de l'Obus.

NIVEAU 2

CONNAISSANCE DU MATÉRIEL

DESCRIPTION : connaît la nature des gemmes.

SAPHIR : dégât
ÉMERAUDE : Guérison
TOPAZE : Protection
DIAMANT : vent
RUBIS : explosif

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : toucher

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de ta connaissance du matériel.

APPEL DE L'ARSENAL MINEUR

DESCRIPTION : fait apparaitre une petite arme, petit bouclier ou petite cuirasse. Pour un combat

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : enchantement
PORTÉE : activation

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de l'appel de l'arsenal mineur.

OBUS PERCANT

DESCRIPTION : Permet à un projectile d'arme de siège de percer un bâtiment.

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : enchantement
PORTÉE : toucher

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de l'obus perçant.

NIVEAU 3

REJET DES IMPURETÉS

DESCRIPTION : Réduit le niveau de forge du minerai. Ex. Rare=> Peu Commun.

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : toucher

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance du rejet des impuretés.

ENCLUME

DESCRIPTION : la cible se sent vraiment lourde et **marche** au ralentit.

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : opposant
PORTÉE : distance

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de l'enclume.

MÉTAL À BLANC

DESCRIPTION : Après une suite de trois coups le métal devient tellement chaud qu'il provoque un coup perce-armure à chaque 3 coups. Durant tout le combat.

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : Enchantement
PORTÉE : toucher

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance du métal à blanc.

NIVEAU 4

MAÎTRE DE FORGE

DESCRIPTION : Réduit le temps de création à la forge de 10 min.
Minimum 5 minutes

CATÉGORIE : passif

CLASSE : personnel

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance du maître de forge.

APPEL DE L'ARSENAL MODÉRÉ

DESCRIPTION : fait apparaitre une Moyenne arme ou un bouclier moyen ou armure légère. Pour un combat

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : activation

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de l'appel de l'arsenal modéré.

CORPS DE MÉTAL

DESCRIPTION : Bloque le prochain coup physique magique ou non. Mais le premier sort de feu ou foudre provoque le double de dégâts.

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : personnel

PORTÉE : activation

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de ton corps de métal.

NIVEAU 5

MÉTAL TORDU

DESCRIPTION : Annule 4 contrecoups d'une armure de métal ou sur un bouclier en métal cause un bris de bouclier sans échec

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance du métal tordu.

PLUIE DE TISON ARDENT

DESCRIPTION : Une pluie de tison ardent qui cause 4 dégâts +1/2 par niveaux.

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de la pluie de tison ardent.

ARME ENCLUME

DESCRIPTION : L'arme visée par ce sort enlèvera le double de CC. Soit 2 pour une lame et 4 pour une masse. Pour 3 coups

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de ton arme enclume

NIVEAU 6

APPEL DE L'ARSENAL MAJEUR

DESCRIPTION : permet de faire apparaitre une Arme martial ou une arme à 2 mains ou un grand bouclier ou une armure bataille. Pour un combat **non magique**

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : activation

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de l'appel de l'arsenal majeur.

SERTISSAGES

DESCRIPTION : Permet de rendre l'arme prêt à recevoir un Gemmes (annule le temps de sertissages)

CATÉGORIE : passif

CLASSE : personnel

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de ton sertissages

ENCHANTEMENT DE PIERRE

DESCRIPTION : permet d'activité les propriétés naturelles des gemmes selon la table des gemmes (doit trouver la table en jeux) ne peut enchanter une gemme avec un sort ou autre. Est capable d'activité ce qui est déjà présent naturel dans une gemme

CATÉGORIE : passif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de ton enchantement de pierre.

NIVEAU 7

GEMME DE VISON

DESCRIPTION : Permet de faire appel à son dieu pour voir le passé, le futur ou un emplacement.

CATÉGORIE : (Voir animation)

CLASSE :

PORTÉE :

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de ta gemme de vision

TRAVAIL DU GEMME

DESCRIPTION : Peut maintenant forger des armes et armures au même titre que tous les autres minéraux avec des pierres et gemmes. **Toujours selon la table de forge**

CATÉGORIE : passif

CLASSE : personnel

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance du travail de gemme

MUR DE DIAMAND

DESCRIPTION : Le prêtre invoque un mur de diamant qui ne peut être traversé et qui renvoie tous sorts lancés en sa direction. (15 x 10 pieds) **sauf dissipation de la magie**

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : zone

PORTÉE : activation

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de ton mur de diamant

NIVEAU 8

APPEL DE L'ARSENAL SUPRÊME

DESCRIPTION : Arme géante, pavois, armure de guerre pour un combat

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : enchante

PORTÉE : activation

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de l'appel de l'arsenal suprême.

DÉSASSEMBLAGE

DESCRIPTION : Détruit un objet magique ou rend un artefact inactif pour 1heure 1x par jour. Ne peut être fait en parchemin.

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance du désassemblage.

ÉTAT DE FONDERIE

DESCRIPTION : le lanceur de sort entre dans un état de fonderie. Sa peau devient en fusion détruisant tout sur lui, linge objet normal et magique. La chaleur qui l'entoure devient suffocante toute l'eau dans la zone s'évapore rapidement. La première cible subit 5 point de dégâts immédiatement et tous ceux dans la zone reçoive 1 point de dégât au 5 secondes. Seule la cible se voit son équipement normal détruit. Tous les dégâts élémentaires sauf l'eau lui font le double de dégâts durant tout son état de fonderie (ne peut être fait en parchemin)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : personnel

INCANTATION : Baldrim donne-moi la puissance de l'état de fonderie.

PHOEBIUS

SYMBOLE



HISTOIRE

À VENIR

DOGME

JEUX

RÊVE

RÉJOUISSANCE

ALIGNEMENT : NEUTRE

PHOBIUS

Alignement : Neutre

NIVEAU 1

TRICHERIE SUBTILE

DESCRIPTION : Permet de triché sans être vu une fois dans n'importe qu'elle jeu. Aux dés, vous pourrez brasser une seconde fois. Aux échecs, vous pourrez placer une pièce ou bon vous semble. Dans la plupart des jeux, le sort donnera une seconde chance.

CATÉGORIE : Passif
CLASSE : Personnel
PORTÉE : Activation

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ta tricherie subtile.

DANSE INCONTRÔLABLE

DESCRIPTION : La cible de ce sort ne peut s'empêcher de danser.

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Distance

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ta danse incontrôlable.

JOUR DE RÊVE

DESCRIPTION : La cible de ce sort revoit mentalement les meilleurs moments de sa vie. Ils lui paraissent si réel qu'elle sera apaisé de toute effet de rage, de chaos ou de peur.

CATÉGORIE : Défensif
CLASSE : Contrôle mental
PORTÉE : Distance

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance du jour de rêve.

NIVEAU 2

RIRE DU FOU

DESCRIPTION : La cible de ce sort est envahie par un rire incontrôlable qui l'empêche de se battre, mais qui lui permet de se défendre. Elle doit rire aux éclats durant toute la durée du sort, ou jusqu'à une première attaque reçue.

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Distance

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance du rire du fou.

MIGRAINE

DESCRIPTION : Sort mental qui utilise la puissance du monde des rêves. Au toucher le prêtre déclenche des souvenirs désagréables dans l'inconscient de sa cible, l'empêchant ainsi d'attaquer. Il peut cependant se défendre.

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de la migraine.

CHANT OBSESSIF

DESCRIPTION : La cible de ce sort doit absolument chanter. Tout ce qui sort de sa bouche, dialogue, incantation ou autre doit être chanté.

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Distance

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton chant obsessif

NIVEAU 3

JOUER!

DESCRIPTION : Toutes les personnes autour du prêtre sont prises par l'envie irrésistible de jouer.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Aura

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de jouer!

OBJET DE RÊVE

DESCRIPTION : Le prêtre peut utiliser la puissance de ses rêves pour changer un objet en un autre, toute en conservant ses proportions d'origine. Peut servir à altérer une arme, ou à tout autre effet général.

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de l'objet de rêve.

VAGUE DE JOIE

DESCRIPTION : tout le monde à l'intérieur de la zone se sent très joyeux et peuvent seulement se défendre. Contre Vague de désespoir.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ta vague de joie.

NIVEAU 4

GRIMACE DU FOU

DESCRIPTION : Toutes les personnes autour du prêtre sont affectées par l'effet de peur. Pour chaque cible, le prêtre a le visage de leur pire cauchemar.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Aura

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de la grimace du fou.

PERFORMANCE

DESCRIPTION : Le prêtre obtient la compétence performance à maître pour une utilisation. A moins de briser un contre sort, toutes les personnes présentes doivent regarder la prestation du prêtre.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Contrôle mental

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ta performance.

TRICHEUR NÉE

DESCRIPTION : Permet de triché sans être vu trois fois dans n'importe quel jeu. Aux dés, vous pourrez brasser trois nouvelle fois. Aux échecs, vous pourrez placer une pièce ou bon vous semble à trois reprises. Dans la plupart des jeux, le sort donnera une seconde chance à trois reprises.

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Activation

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance du tricheur née.

NIVEAU 5

DISCOURS ENIVRANT

DESCRIPTION : Le prêtre doit faire un discours rempli d'espoir et de joie afin de motiver ceux qui l'entoure +1 dégât et courage pour le combat

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Aura

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance du discours enivrant

SOMMEIL TROUBLÉ

DESCRIPTION : Malédiction simple. La cible de ce sort sera troublée par des cauchemars incessants lors de sa prochaine nuit de sommeil. Elle sera ainsi privée de la régénération de PV, de PM et de statistique que cette nuit lui aurait normalement apportée.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance du sommeil troublé.

SERMENT DU JOUEUR

DESCRIPTION : La cible de ce sort devra obligatoirement jouer à un jeu choisi par le prêtre et ce, jusqu'au bout et à tout prix.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton serment du joueur

NIVEAU 6

MIME

DESCRIPTION : La cible de ce sort est réduite au silence pour la durée du sort.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton mime.

RÊVE RÉGÉNÉRATEUR

DESCRIPTION : Sous l'effet de ce sort, le prêtre tombe endormi pendant la durée du sort, lui redonnant ainsi tous ses points de magie **après 15 minutes**

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton rêve régénérateur.

PLUIE DE DÉS

DESCRIPTION : Les dés de Phobius tombe du ciel. Infligeant 6 dégâts contondants à toutes personnes dans l'aura.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Aura /personnel

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ta pluie de dés.

NIVEAU 7

FESTIN DE LA VICTOIRE

DESCRIPTION : Le prêtre invoque un festin DIVIN. Jusqu'à 6 personnes pourront y prendre part pendant 5 minutes afin de récupérer tous leurs points de vie. Le festin n'est plus bon à la fin du sort et disparaît

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Activation

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton festin de la victoire.

INSOMNIE

DESCRIPTION : Malédiction majeur. La cible touchée par ce sort sera atteinte d'insomnie. Elle sera ainsi privée de la régénération de PV, de PM, compétence et de statistique que toutes ses nuits de sommeil lui auraient normalement apportée. Ainsi que sa méditation (doit trouver en jeux comment lever la malédiction et inscrire sa malédiction au poste de garde) ne peut être fait en parchemin

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de l'insomnie.

PLATEAU DE JEU

DESCRIPTION : Invoque un plateau de jeu de 15x15 (9 case) au sol. Chaque case peut contenir un sort activé lorsqu'on marche dessus. Pour un maximum de 7 niveaux de sorts total dans le plateau.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton plateau de jeu

NIVEAU 8

RIRE MORTEL

DESCRIPTION : La cible de ce sort meurt de rire. (Compte pour un achèvement) ne peut être fait en parchemin

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton rire mortel.

CAUCHEMAR ANIMÉ

DESCRIPTION : Le prêtre pourra invoquer une créature maléfique du royaume des rêves, un cauchemar. Ce sort peut être utilisé 1 fois par scénario. VOIR ORGANISATION

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Activation

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance du cauchemar animé.

GRAND JEU

DESCRIPTION : une fois le grand jeu lancer tous les joueurs qui s'inscrivent dans le grand livre des jeux auront un bonus de 10 PV pour le scénario et selon le succès du Grand jeux le prêtre verra sa quest avancé. Si le participant ne se présente pas il perdra le 10 PV + un 10 PV supplémentaire pour le prochain scénario 1x par scénario et ne peut être fait en parchemin

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Personnel

INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton grand jeu.

SATANOS

SYMBOLE



HISTOIRE

À VENIR

DOGME

ALIGNEMENT : MAUVAIS

NIVEAU 1

<u>CONFUSION</u>	<u>PEAU DE CAMBION</u>	<u>FACE DU DIABLOTIN</u>
<p>DESCRIPTION : La personne ne peut que se défendre et reste confuse</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE confusion</p>	<p>DESCRIPTION : Réduit de 2 point de dégâts le prochain coup à vous atteindre</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE peau de cambions</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de faire peur à 2 personnes</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE face du diabolotin</p>

NIVEAU 2

<u>JET D'ACIDE</u>	<u>DÉPHASAGE INFERNAL</u>	<u>MALÉDICTION DE L'ENFER</u>
<p>DESCRIPTION : Fait 2 points de dégâts + 1 par 2 niveau</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE jet d'acide</p>	<p>DESCRIPTION : Téléportation au premier coup reçu le lanceur se téléporte a 15 pied dans la direction ou il regardait au moment du coup (ne peut choisir la direction ou la distance) le 15 pied est obligatoire et la distance aussi</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE déphasage infernal</p>	<p>DESCRIPTION : l'enfer absorbe 1 point de force jusqu'à restauration</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE malédiction de l'enfer</p>

NIVEAU 3

<u>ARME INFERNAL</u>	<u>AURA DE PEUR</u>	<u>BOUILLONNEMENT SANGUIN</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de frapper 3 coups magiques</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE arme infernal</p>	<p>DESCRIPTION : Toutes les personnes dans un rayon de 10 pieds fuient en courant</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aura / personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE aura de peur</p>	<p>DESCRIPTION : Fait bouillir le sang de l'ennemi, il ne peut que se défendre en se tordant de douleur effet de souffrance</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE bouillonnement sanguin</p>

NIVEAU 4

SUGGESTION

DESCRIPTION : permet de donner un commandement à une personne (ne peut donner la mort) ne peut être sans échec et ne peut être fait en parchemin

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : control mental
PORTÉE : Distance

INCANTATION : SATANOS IMI DA
PUTERE suggestion

TROU DE MÉMOIRE

DESCRIPTION : Permet d'effacer un souvenir récent (15 minutes avant le sort)

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Spécial

INCANTATION : SATANOS IMI DA
PUTERE trou de mémoire

PLUIE D'ACIDE

DESCRIPTION : Cause 4 points de dégâts +1 par 2 niveau zone de 10 pieds

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Zone
PORTÉE : Distance

INCANTATION : SATANOS IMI DA
PUTERE pluie d'acide

NIVEAU 5

CHAOS MAJEUR

DESCRIPTION : Toutes les personnes donnent deux coups à la personne la plus proche.

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Zone
PORTÉE : Distance

INCANTATION : SATANOS IMI DA
PUTERE chaos majeur

ÉTHIQUE INVERSÉE

DESCRIPTION : Permet de renverser l'alignement d'une cible

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Contrôle mental
PORTÉE : Distance

INCANTATION : SATANOS IMI DA
PUTERE éthique inversée

BRULURE DES TÉNÈBRE

DESCRIPTION : force à répondre à une question précise

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Contrôle mental
PORTÉE : toucher

INCANTATION : SATANOS IMI DA
PUTERE brulure des ténèbres

NIVEAU 6

AURA DE BRAISE

DESCRIPTION : des flammes entourent le lanceur de sort et cause 9 points de dégâts à quiconque touche l'aura, si on reste à l'intérieur de l'aura les dégâts est de 9 au seconde

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : personnel
PORTÉE : zone

INCANTATION : SATANOS IMI DA
PUTERE

JET DE BRAISE

DESCRIPTION : fait 6 point de dégâts + 1 par 2 niveaux

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : opposant
PORTÉE : distance

INCANTATION : SATANOS IMI DA
PUTERE jet de braise

ZONE DE TERREUR

DESCRIPTION : cause une terreur intense sur la zone (si -de 8 de volonté ou courage a adepte) se sauve en panique en courant

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : zone
PORTÉE : distance

INCANTATION : SATANOS IMI DA
PUTERE zone de terreur

NIVEAU 7

<u>VAPEUR DES ENFERS</u>	<u>SPHÈRE DE DESTRUCTION</u>	<u>TOUCHER DE LA SUCCUBE</u>
<p>DESCRIPTION : Vapeur brulante qui cause 10 point de dégâts de braise (perce armure) un contre sort absorbe la moitié des dégâts</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : opposant</p> <p>PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE vapeur des enfers</p>	<p>DESCRIPTION : Crée une sphère de destruction qui détruit tout dans la zone et rend non conscient quiconque est dans la zone</p> <p>Armure /linge arme bouclier sont détruit</p> <p>Objet magique désactivé 1h</p> <p>1x par scénario</p> <p>Ne peut être fait en parchemin</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Zone</p> <p>PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE sphère de destruction</p>	<p>DESCRIPTION : Draine les points de magies, récupère le nombre de point maximum que le lanceur peut avoir et détruit entièrement les autres points, ne peut être mit en parchemin 2x par jour</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Opposant</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE baiser du succube</p>

NIVEAU 8

<u>LES PORTES DE L'ENFER</u>	<u>TRANSFORMATION : DECHUS</u>	<u>ÂME PIÉGÉE</u>
<p>DESCRIPTION : Ouvre un portail vers l'enfer (voir organisation)</p> <p>CATÉGORIE : Passif</p> <p>CLASSE : Zone</p> <p>PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE les portes de l'enfer</p>	<p>DESCRIPTION : fait appel à un nécro démon des enfers qui transforme la cible en ce démon (homme seulement) ce nécro-démon n'a qu'un objectif en obéissant au ordre de son prêtre c'est de collecter 3 âme en les absorbant (1 seul peut être invoquer par le prêtre à la fois, ne peut être utiliser sur un parchemin</p> <p>9 pied de haut</p> <p>80 PV</p> <p>Cause 10 de dégât a 2 armes</p> <p>Immuniser au dégât de feu</p> <p>3 CS</p> <p>2 CP</p> <p>Force 12</p> <p>Son but absorber 3 âmes (na pas besoin de pierre d'âme)</p> <p>Quand il a ses 3 âmes il disparaît et la cible tombe à terre inconsciente ou s'il meurt avant</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Contrôle mental</p> <p>PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE déchus</p>	<p>DESCRIPTION : Enferme l'âme d'une personne en enfer (compte pour un achèvement, doit remettre sa carte d'achèvement) doit donner sa carte d'achèvement et ramasser la carte d'âme si la carte d'âme n'est pas présente l'achèvement ne marche pas (ne peut être fait en parchemin)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Opposant</p> <p>PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE âme piégée</p>

HOCKNAR

SYMBOLE

HISTOIRE

À VENIR

DOGME

NAIN

CRÉATURES

PROTECTION

ALIGNEMENT : MAUVAIS

SORTS HOCKNAR

NIVEAU 1

<p style="text-align: center;"><u>ARMURE NAIN</u></p> <p>DESCRIPTION : permet de causer 1 point de dégât a chaque personne qui attaque le lanceur de sort physiquement</p> <p>CATÉGORIE : offensif</p> <p>CLASSE : personnel</p> <p>PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance ton armure naine</p>	<p style="text-align: center;"><u>DIFORMATION</u></p> <p>DESCRIPTION : Permet de modifier un aspect de son apparence (nez, oreille, main, corne, pied)</p> <p>CATÉGORIE : passif</p> <p>CLASSE : personnel</p> <p>PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi puissance de ta diformation</p>	<p style="text-align: center;"><u>PIOCHE NAIN</u></p> <p>DESCRIPTION : Permet d'enchanter une pioche afin qu'elle soit aussi performante que celle d'un nain +1 jet d'extraction.</p> <p>CATÉGORIE : passif</p> <p>CLASSE : aide</p> <p>PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta pioche naine</p>
--	---	--

NIVEAU 2

<p style="text-align: center;"><u>FOLIE DU NAIN</u></p> <p>DESCRIPTION : Vous êtes pris de l'envie folle de forger même si vous n'avez pas la compétence (forge imaginaire)</p> <p>CATÉGORIE : offensif</p> <p>CLASSE : opposant</p> <p>PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta folie du nain</p>	<p style="text-align: center;"><u>COMMUNICATION AVEC LES CREATURES</u></p> <p>DESCRIPTION : Permet de communiquer avec une créature dans un langage qu'elle comprend</p> <p>CATÉGORIE : passif</p> <p>CLASSE : personnel</p> <p>PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta communication avec les créatures</p>	<p style="text-align: center;"><u>SOIF DU NAIN</u></p> <p>DESCRIPTION : La personne ne peut s'empêcher de tout faire pour boire de l'alcool, c'est sa seule obsession.</p> <p>CATÉGORIE : offensif</p> <p>CLASSE : opposant</p> <p>PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta soif du nain</p>
---	---	---

NIVEAU 3

<p style="text-align: center;"><u>ARMURE D'HOCKNAR</u></p> <p>DESCRIPTION : Renvoie les dégâts de la première attaque physique</p> <p>CATÉGORIE : offensif</p> <p>CLASSE : personnel</p> <p>PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton armure d'hocknar</p>	<p style="text-align: center;"><u>MORSURE DU BASILIK</u></p> <p>DESCRIPTION : La main du prêtre se transforme en tête de basilik qui permet de mordre une cible en lui drainant 2 pv + 1 par 2 niveau</p> <p>CATÉGORIE : offensif</p> <p>CLASSE : opposant</p> <p>PORTÉE : touché</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta morsure du basilik</p>	<p style="text-align: center;"><u>EXTRACTION NAIN</u></p> <p>DESCRIPTION : Donne un ingrédient supplémentaire de niveau novice</p> <p>CATÉGORIE : passif</p> <p>CLASSE : aide</p> <p>PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton extraction naine</p>
---	--	---

NIVEAU 4

<p style="text-align: center;"><u>BBOUCLIER D'HOCKNAR</u></p> <p>DESCRIPTION : (Pré-requis bouclier) Un spectre sort du bouclier fait 5 dégâts et assomme 5 seconde 1 fois</p> <p>CATÉGORIE : offensif</p> <p>CLASSE : enchantement</p> <p>PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton bouclier d'Hocknar</p>	<p style="text-align: center;"><u>MORSURE DE LA CHIMÈRE</u></p> <p>DESCRIPTION : Le bras du prêtre devient une tête de chimère et allonge jusqu'à la cible pour le mordre lui draine 2 pm + 1 par 2 niveau</p> <p>CATÉGORIE : offensif</p> <p>CLASSE : opposant</p> <p>PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta morsure de la chimère</p>	<p style="text-align: center;"><u>BEUVERIE</u></p> <p>DESCRIPTION : Toute personne dans la zone est prise d'une envie irrésistible d'aller boire de l'alcool</p> <p>CATÉGORIE : offensif</p> <p>CLASSE : zone</p> <p>PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta beuverie</p>
--	--	--

NIVEAU 5

PRISON DU PRINCE

DESCRIPTION : Une immense prison d'or magique recouvre la zone. Rien n'entre ni ne sort

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta prison du prince

CONTRÔLE DES CRÉATURES

DESCRIPTION : Permet de contrôler une créature ayant moins de volonté que vous

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : domination mental

PORTÉE : distance

INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton contrôle des créatures

FORGE NAIN

DESCRIPTION : Réduit le temps de forge de 10 minutes, minimum 10 minutes

CATÉGORIE : passif

CLASSE : personnel

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta forge naine

NIVEAU 6

ARMURE FORGOL

DESCRIPTION : Renvoie les dégâts des 2 prochaines attaques physique reçue

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : personnel

PORTÉE : activation

INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton armure forgol

PATTES PUISSANTES

DESCRIPTION : Permet au prêtre de transformer ses jambes en patte mi-féline mi-reptile afin de permettre une évasion à maitre

CATÉGORIE : passif

CLASSE : personnel

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de tes pattes puissantes

NANISME

DESCRIPTION : Réduit la grandeur et le poids de 50%, donne 1 esquive

CATÉGORIE : aide

CLASSE : passif

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton nanisme

NIVEAU 7

MUR DE MYTRIL

DESCRIPTION : Un mur de mytril tombe sur une zone infligeant 8 dégâts et assomme tout ceux dans la zone

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : zone

INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton mur de mytril

CONTRÔLE DES CRÉATURE AVANCÉ

DESCRIPTION : Permet de contrôler une créature ayant la volonté égale à vous ou moindre

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : domination mental

PORTÉE : distance

INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton contrôle mental avancer

NAIN DES OMBRES

DESCRIPTION : La cible de ce sort se sent immédiatement ivre et devient tapageur

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton nain des ombres

NIVEAU 8

PROTECTION EXTRA-PLANAIRES

DESCRIPTION : Protège des effets négatifs des autres plans ou d'y entrer

CATÉGORIE : aide

CLASSE : passif

PORTÉE : personnel

INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta protection extra-planétaire

INVOCATION DE CRÉATURE

DESCRIPTION : Appel d'un avatar (voir organisation)

CATÉGORIE :

CLASSE :

PORTÉE :

INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton invocation des créatures

TOMBEAU D'HOCKNAR

DESCRIPTION : Endort la personne à jamais (achèvement) Non faisable en parchemin

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton tombeau d'hocknar

LES CULTES

CULTE DU NÉCROPHAGES



ALIGNEMENT MAUVAIS

Culte voué à la mort

NIVEAU 1

DÉTECTION DES MORTS-VIVANTS

DESCRIPTION : permet de détecter des morts-vivants 1/niveau

CATÉGORIE : Passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAZORTAM
 WAZORTAM détection des morts-vivants

DIVINE RENAISSANCE

DESCRIPTION : permet de savoir les derniers instants de la mort de quelqu'un sauf soi-même

CATÉGORIE : Passif
CLASSE : control mental
PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM
 WAZORTAM divine renaissance

TOUCHER CADAVERIQUE

DESCRIPTION : toucher qui draine 2 points de vie +1 par 2 niveaux

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM
 WAZORTAM toucher cadavérique

NIVEAU 2

ANIMATION DES MORTS

DESCRIPTION : peut animer 1 mort-vivant par niveau (doit fournir les masques) (voir Table Mort-Vivant)

CATÉGORIE : Passif
CLASSE : Enchantement
PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM
 WAZORTAM animation des morts

TRANSFERT NÉGATIF

DESCRIPTION : permet de faire faire à 1 squelette 1 de ses sorts des niveaux 1,2

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : enchantement
PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM
 WAZORTAM transfert négatif

PUSTULE (VERROUILLER INACTIF)

DESCRIPTION : La victime de ce sort commence à avoir de gros boutons pleins de pus et perd 3 points de vie permanent jusqu'à guérison de la maladie. Quiconque toucherait les pustules subirait le même sort mais sans pouvoir utiliser de contre-sort

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : personnel
PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM
 WAZORTAM pustule

NIVEAU 3

DRAIN ORGANIQUE

DESCRIPTION : Absorbe 5 points de vie au toucher

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM
WAZORTAM Drain organique

PARLER AVEC LES MORTS

DESCRIPTION : permet de jaser avec un cadavre et de savoir comment il est mort (permet de savoir les 5 dernières minutes de la vie de quelqu'un)

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM
WAZORTAM parler avec les morts

POURRITURE CADAVERIQUE

(VERROUILLER INACTIF)

DESCRIPTION : fait exploser un cadavre pour propager une nausée et vomissement. 2 dégâts +1/2 niveaux

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAZORTAM
WAZORTAM pourriture cadavérique

NIVEAU 4

TOUCHER DE LA GOULE

DESCRIPTION : Paralysie complète jusqu'à ce que la personne reçoive 1 coup (aucun délai)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM
WAZORTAM toucher de la goule

SACRIFICE VITAL

DESCRIPTION : Sa cause 6 dégâts pour gagner 3 Mana (Ne coûte pas de mana)

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM
WAZORTAM sacrifice vital

ANIMATION DE LA GOULE

DESCRIPTION : Peut animer Goule par niveau (doit fournir les masques de goule) VOIR TABLE MORT-VIVANT

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM
WAZORTAM animation de la goule

NIVEAU 5

TRANSFERT NÉGATIF AVANCÉ

DESCRIPTION : permet de donner à 1 squelette 1 de ses sorts des niveaux 1, 2, 3,4

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM
WAZORTAM transfert négatif avancé

MALÉDICTION

DESCRIPTION : donne -2 aux dégâts sur la personne ciblée

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : toucher

INCANTATION : WAZORTAM
WAZORTAM malédiction

DOMINATION MENTALE

DESCRIPTION : Permet de dominer une personne (seul un contre sort peut l'empêcher).

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : control mental

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAZORTAM
WAZORTAM domination mentale

NIVEAU 6

DRAIN DE VIE

DESCRIPTION : Drain de 6 PV +1 par 2 niveaux

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM

WAZORTAM drain de vie

TRANSMUTATION FORCÉE

DESCRIPTION : Permet de changer une personne en animal domestique pour 15 minutes (Sauf Chien) N'est pas obligé de suivre le lanceur de sort

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : toucher

INCANTATION : WAZORTAM

WAZORTAM transmutation forcée

ANIMATION DES GUERRIERS MORTS

DESCRIPTION : Peut animer 1 mort vivant par niveau (doit fournir les masques voire le tableau des morts vivant. Le mort vivant a pour la durée du sort 2cc 1 cs et frappe a 1 de plus que la base de l'arme qu'il porte. A la fin du sort tout disparaît et le joueur se retrouve inconscient comme avant d'être animé

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM

WAZORTAM animation des guerriers morts

Cultes Démonique



Culte voué au Démon

Alignement : Mauvais

NIVEAU 1

CONFUSION

DESCRIPTION : La personne ne peut que se défendre et reste confuse

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKASIMOS

WAKASIMOS confusion

PEAU DE CAMBION

DESCRIPTION : Réduit de 2 point de dégâts le prochain coup à vous atteindre

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Activation

INCANTATION : WAKAZIMOS

WAKAZIMOS peau de cambions

FACE DU DIABLOTIN

DESCRIPTION : Permet de faire peur à 2 personnes

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKASIMOS

WAKAZIMOS face du diabolotín

NIVEAU 2

JET D'ACIDE

DESCRIPTION : Fait 2 points de dégâts + 1 par 2 niveau

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKAZIMOS

WAKASIMOS jet d'acide

DÉPHASAGE INFERNAL

DESCRIPTION : Téléportation au premier coup reçu le lanceur se téléporte a 15 pied dans la direction ou il regardait au moment du coup (ne peut choisir la direction ou la distance) le 15 pied est obligatoire et la distance aussi

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Activation

INCANTATION : WAKAZIMOS

WAKASIMOS déphasage infernal

MALÉDICTION DE L'ENFER

DESCRIPTION : l'enfer absorbe 1 point de force jusqu'à restauration (prend un sort de restauration non cumulable)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : toucher

INCANTATION : WAKAZIMOS

WAKASIMOS malédiction de l'enfer

NIVEAU 3

ARME INFERNAL

DESCRIPTION : Permet de frapper 3 coups magiques

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : activation

INCANTATION : WAKAZIMOS
WAKAZIMOS arme infernal

AURA DE PEUR

DESCRIPTION : Toutes les personnes dans un rayon de 10 pieds fuient en courant

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Aura / personnel

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAKAZIMOS
WAKASIMOS aura de peur

BOUILLONNEMENT SANGUIN

DESCRIPTION : Fait bouillir le sang de l'ennemi, il ne peut que se défendre en se tordant de douleur effet souffrance

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKAZIMOS
WAKASIMOS bouillonnement sanguin

NIVEAU 4

SUGGESTION

DESCRIPTION : permet de donner un commandement à une personne (ne peut donner la mort) **Ne peut être fait en parchemin ni être pris sans échec**

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : control mental

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKAZIMOS
WAKASIMOS suggestion

TROU DE MÉMOIRE

DESCRIPTION : Permet d'effacer un souvenir récent (15 minutes avant le sort)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Spécial

INCANTATION : WAKAZIMOS
WAKASIMOS trou de mémoire

PLUIE D'ACIDE

DESCRIPTION : Cause 4 points de dégâts +1 par 2 niveau zone de 10 pieds

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKAZIMOS
WAKASIMOS pluie d'acide

NIVEAU 5

CHAOS MAJEUR

DESCRIPTION : Toutes les personnes donnent deux coups à la personne la plus proche.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKAZIMOS
WAKASIMOS chaos majeur

ÉTHIQUE INVERSÉE

DESCRIPTION : Permet de renverser l'alignement d'une cible

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Contrôle mental

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKAZIMOS
WAKASIMOS éthique inversée

TOUCHER DE LA SUCCUBE

DESCRIPTION : Draine les points de magies, récupère le nombre de point maximum que le lanceur peut avoir et détruit entièrement les autres points, ne peut être mit en parchemin 2x par jour

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAKAZIMOS
WAKASIMOS baiser du succube

NIVEAU 6

LES PORTES DE L'ENFER

DESCRIPTION : Ouvre un portail vers l'enfer (voir organisation)

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Activation

INCANTATION : WAKAZIMOS
WAKASIMOS les portes de l'enfer

SPHÈRE DE DESTRUCTION

DESCRIPTION : Crée une sphère de destruction qui détruit tout dans la zone et rend non conscient quiconque est dans la zone

Armure /linge arme bouclier sont

détruit **sauf linge de base**

Objet magique désactivé 1h

1x par scénario

Ne peut être fait en parchemin

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKAZIMOS
WAKASIMOS sphère de destruction

ÂME PIÉGÉE

DESCRIPTION : Enferme l'âme d'une personne en enfer (compte pour un achèvement, doit remettre sa carte d'achèvement) doit donner sa carte d'achèvement et ramasser la carte d'âme si la carte d'âme n'est pas présente l'achèvement ne marche pas (ne peut être fait en parchemin)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKAZIMOS
WAKASIMOS âme piégée

Cultes Du Voodoo



Culte voué au Voodoo

Alignement : Mauvais

NIVEAU 1

Ralentissement

DESCRIPTION : Malédiction mineur.
La cible de ce sort bougera au ralenti.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ
ralentissement

Migraine

DESCRIPTION : La cible de ce sort sera affectée par un mal de tête qui l'empêchera, ainsi d'attaquer. Il peut cependant se défendre.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ
Migraine

Protection mentale

DESCRIPTION Permet au shaman de résister à tous sorts mentaux. Que ce soit Détection de l'alignement, Détection de vérité, Charme, Rage ou autres. À condition que le shaman soit de niveau supérieur ou égale à son opposant.

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Activation

INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ
Protection mentale

NIVEAU 2

Aiguille Voodoo

DESCRIPTION : La cible de ce sort à l'impression qu'une aiguille le transperce de plus en plus lui infligeant 1 dégât (+1/2 niveau)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ
aiguille voodoo

Injonction

DESCRIPTION : Le shaman prononce un seul mot qui sera un ordre donner à sa cible. Celle-ci devra exécuter cet ordre. (ne peut ordonner la mort et peut se défendre)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Contrôle mental

PORTÉE : Activation

INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ
Injonction

Cuisson de l'âme

DESCRIPTION : La cible de ce sort, aura l'impression de cuire sur place, comme s'il était littéralement dans le feu. **Causant 2 point dégât +1 par 2 niveau**

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ
Cuisson de l'âme

NIVEAU 3

<u>Crampe</u>	<u>Mutilation</u>	<u>Parler avec les morts</u>
<p>DESCRIPTION : La cible de ce sort ressentira une grande douleur sur une partie de son corps que le shaman choisira, comme si une grosse aiguille le piquait. Si c'est un membre, celui-ci sera hors d'usage. Si la zone est au torse, la cible ressentira un profond inconfort, l'empêchant ainsi de se battre.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Crampe</p>	<p>DESCRIPTION : La cible de ce sort devra s'infliger son prochain coup avec l'arme qu'il a en main. Ce coup sera automatiquement percer-armure.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Mutilation</p>	<p>DESCRIPTION : Le shaman est capable de sortir l'esprit du mort pour lui poser une question (mort achevé ou inconscient) mais causera de grande souffrance à l'esprit du défunt (réponse simple) un mot une phrase une fois par cadavres</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : opposant PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ parler avec les morts</p>

NIVEAU 4

<u>Guide Spirituel</u>	<u>Drain de vie</u>	<u>Malédiction Voodoo</u>
<p>DESCRIPTION : Le shaman peut invoquer 1 fois par jour un guide spirituel au choix pour le seconder (30 minutes)</p> <p>Guide de sang : permet de faire 3x souffrance de 1 min sur la 30 minute</p> <p>Guide de l'âme : permet d'absorber tous les dégâts de magie niveau 1 à 4 durant la 30 minute</p> <p>Guide de l'esprit : Discussion avec un shaman Voodoo ancien (voir organisation)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Guide spirituel de (Sang, Ame, Exprit)</p>	<p>DESCRIPTION : Cause 3 dégâts (+1/niveau) à une cible. L'équivalent en point de vie peut être distribué à une cible (+1/ 3 niveaux).</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Drain de vie</p>	<p>DESCRIPTION : Malédiction. Réduit de 2 une statistique de la cible du sort. Au choix du lanceur de sort. Ne peut être réutiliser sur la même cible besoin d'une restauration pour récupérer</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : opposant PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Malédiction Voodoo</p>

NIVEAU 5

<u>Traîtrise</u>	<u>Inversion</u>	<u>Maîtrise corporel</u>
<p>DESCRIPTION : Lors d'un combat, la cible de ce sort se retournera contre ses alliés.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Traîtrise</p>	<p>DESCRIPTION : Malédiction majeure. Échange la statistique la plus haute de la cible avec sa statistique la plus basse.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Inversion</p>	<p>DESCRIPTION : Sous l'effet de ce sort, le shaman contrôlera son propre corps grâce à sa magie Vaudou. Lui donnant ainsi 1 coup perce-armure et 1 esquive ainsi que +1 dégât pour le combat.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Maîtrise corporel</p>

NIVEAU 6

<u>Poupée Vaudou</u>	<u>Meurtre Vaudou</u>	<u>Marionnette Vaudou</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de créer une poupée Vaudou qui vous prendra 1 scénario à confectionner, si réussi. (Voir organisation)</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Poupée Vaudou</p>	<p>DESCRIPTION : <i>Consume Poupée Vaudou</i> Tue instantanément la cible du sort Poupée Vaudou et de ce sort. (Compte pour un achèvement doit remettre la carte d'achèvement à la cible) 1x par scénario, ne peut être fait en parchemin</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Meurtre Vaudou</p>	<p>DESCRIPTION : Prérequis : Poupée Vaudou Le shaman Vaudou pourra contrôler à sa guise et ce, à distance la cible du sort Poupée Vaudou a raison du délai de la règle des sorts tant que la poupée ne sera pas détruite</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Marionnette Vaudou</p>

Culte du Dragon



Alignement : Bon

Culte voué au Dragon et aux Éléments

NIVEAU 1

MAIN BRULANTE

DESCRIPTION : 2 points de dégâts +1 par 2 niveaux

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAFARIL WAFARIL
brulante

NUAGE VOLCANIQUE

DESCRIPTION : Invoque un nuage de gaz et de cendre (5 pieds rayon) la zone ciblée devient très chaude et cause des brûlures de 3 points de dégâts à toutes les personnes dans la zone

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAFARIL WAFARIL
nuage volcanique

FORCE DE LA PIERRE

DESCRIPTION : donne +1 de force

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAFARIL WAFARIL
force de la pierre

NIVEAU 2

SOIF DU DÉSERT

DESCRIPTION : La personne ne peut s'empêcher de tout faire pour boire, c'est sa seule obsession

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAFARIL WAFARIL
soif du désert

PEAU DE DRAGON

DESCRIPTION : Permet au shaman de résisté à un élément de son choix (air eau feu terre) ne peut être fait en parchemin

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : personnel

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAFARIL WAFARIL
Peau de Dragon

VENT CURATIF

DESCRIPTION : Guérit de 3 points de vie 4 personnes du culte du dragon en même temps au même endroit.

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAFARIL WAFARIL
vent curatif

NIVEAU 3

ARMES ÉLÉMENTAIRES

DESCRIPTION : Permet de frapper 3 coups magiques

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAFARIL WAFARIL
armes élémentaires

Rafale

DESCRIPTION : Repousser de trois pas 3 adversaires

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAFARIL WAFARIL
rafale

SPHÈRE DES ÉLÉMENTS

DESCRIPTION : Cause 5 points de dégâts de l'élément choisi (eau, feu, terre, air)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAFARIL WAFARIL
sphère des éléments

NIVEAU 4

BASSIN DIVINATOIRE

DESCRIPTION : permet de faire une divination (une fois par scénario) Doit avoir une bassine remplie d'eau

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Activation

INCANTATION : WAFARIL WAFARIL
bassin divinatoire

TEMPÊTE ÉLÉMENTAIRE

DESCRIPTION : 4 points de dégâts + 1 par 2 niveaux

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAFARIL WAFARIL
tempête élémentaire

RETOUR DE PIERRE

DESCRIPTION : retourne à l'adversaire tous les dégâts sous forme de pierre

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Activation

INCANTATION : WAFARIL WAFARIL
peau de pierre

NIVEAU 5

MUR ÉLÉMENTAIRE**

DESCRIPTION : Un mur élémentaire de 15x10 pieds de long

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAFARIL WAFARIL
mur élémentaire

SOUFFLE ÉLÉMENTAIRE

DESCRIPTION : 10 points de dégâts, contre sort pour la moitié des dégâts élément au choix

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAFARIL WAFARIL
souffle élémentaire

BRIS DES ALIZÉES

DESCRIPTION : Guérit trois personnes de 8 PV du culte du Dragon

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAFARIL WAFARIL
brise des alizées

NIVEAU 6

<u>INVOCATION D'UN ÉLÉMENTAIRE</u>	<u>STATUE ÉLÉMENTAIRE**</u>	<u>TREMBLEMENT DE TERRE</u>
<p>DESCRIPTION : Invoque un élémentaire (voir organisation)</p> <p>CATÉGORIE : Passif</p> <p>CLASSE : Aide</p> <p>PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL invocation d'un élémentaire</p>	<p>DESCRIPTION : Transforme la personne en statue de l'élément choisi</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Opposant</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL statue élémentaire</p>	<p>DESCRIPTION : Fait tomber tout le monde au sol et les empêche de se relever Car la zone devient très instable</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Zone</p> <p>PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL tremblement de terre</p>

*Mur élémentaire

Feu : 9 points de dégâts à chaque fois

Eau : Empêche tout sort de traverser

Air : Repousse qui veut passer à 5 pieds

Terre : Impénétrable (arme, flèche, corps ou autre. Sort)

** Statue élémentaire

Feu : 10 points de dégâts à quiconque touche

Eau : Reproduit le sort Statue à quiconque touche

Air : Reproduit le sort Vent Curatif à quiconque touche

Terre : Bris d'arme ou bouclier ou armure (En lien avec le toucher)

Culte du Dragon Noir



Alignement : Mauvais

Culte voué au Dragon

PRÉ-REQUIS doit faire une quêtes en jeux pour l'obtenir

NIVEAU 1

BRULURE

DESCRIPTION : Cause une brulure instantané a une cible. 2 point de dégâts +1/ 2 niveaux.

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : distance

PORTÉE : opposant

INCANTATION : WAKAFARIL
WAKAFARIL brûlure

BAVE ACIDE

DESCRIPTION : Permet d'aveuglé en crachant sur quelqu'un

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : distance

PORTÉE : opposant

INCANTATION : WAKAFARIL
WAKAFARIL bave acide

NUAGE VOLCANIQUE

DESCRIPTION : Invoque un nuage de gaz et de cendre (5 pieds rayon) la zone ciblée devient très chaude et cause des brûlures de 2 points de dégâts à toutes les personnes dans la zone

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : zone

PORTÉE : opposant

INCANTATION : WAKAFARIL
WAKAFARIL nuage volcanique

NIVEAU 2

MORSURE DE DRAGON

DESCRIPTION : Permet de voler 4 PV

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : touché

PORTÉE : opposant

INCANTATION : WAKAFARIL
WAKAFARIL morsure de dragon

NUAGE DE POISON

DESCRIPTION : inflige une blessure de 3 points de poisons à 3 personnes en même temps au même endroit. (OBBLIGATOIRE 3 PERSONNES)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : opposant

INCANTATION : WAKAFARIL
WAKAFARIL nuage de poison

AURA DE CONFUSION

DESCRIPTION : toute personne dans un rayon de 5 pied devient confuse et ne peut que se défendre

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : aura

PORTÉE : distance

INCANTATION : WAKAFARIL
WAKAFARIL aura de confusion

NIVEAU 3

SPHÈRE DES ÉLÉMENTS

DESCRIPTION : Cause 5 points de dégâts de l'élément choisi (eau, feu, terre, air)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : distance

PORTÉE : opposant

INCANTATION : WAKAFARIL
WAKAFARIL sphère des éléments

AURA GLACIAL

DESCRIPTION : Immobilise dans la glace 3 adversaires

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : aura

PORTÉE : opposant

INCANTATION : WAKAFARIL
WAKAFARIL aura glacial

BASSIN SACRIFICIEL

DESCRIPTION : permet de faire une divination (une fois par scénario) Doit avoir une bassine remplie sang. (Doit utiliser son achèvement) ne peut être fait en parchemin

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Activation

INCANTATION : WAKAFARIL
WAKAFARIL bassin sacrifi

NIVEAU 4

RETOUR DE LAVE

DESCRIPTION : retourne à l'adversaire tous les dégâts sous forme de lave (max 8 points)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : activation

INCANTATION : WAKAFARIL
WAKAFARIL retour de lave

TEMPÊTE DE FRACTURES

DESCRIPTION : (Doit choisir l'endroit à fracturer pour tous) Crée une zone de vent violent qui fracture chaque personne dans la zones. (Doit avoir 3 personnes dans la zone sinon le lanceur reçoit aussi les dégâts)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : WAKAFARIL
WAKAFARIL tempête de fractures

AURA DU DRAGON

DESCRIPTION : toute personne dans un rayon de 10 pieds doit s'enfuir s'il n'a pas courage ou une volonté assez élevé pour résister. (CS seulement)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : aura

PORTÉE : opposant

INCANTATION : WAKAFARIL
WAKAFARIL aura du dragon

NIVEAU 5

SOUFFLE DU DRAGON NOIR

DESCRIPTION : 8 points de dégâts, contre sort pour la moitié des dégâts élément au choix

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : distance

PORTÉE : opposant

INCANTATION : WAKAFARIL
WAKAFARIL souffle du dragon noir

MUR DE MAGMA

DESCRIPTION : Les personnes qui touche au mur, y reste coller. 1 dégât de feu par seconde pendant 6 secondes. Puis peu se décoller.

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : WAKAFARIL
WAKAFARIL mur de magma

DRAIN TEMPÉTUEUX

DESCRIPTION : Draine trois cibles de 6 points de vies.

PRÉREQUIS : Doit jouer du tambour durant 5 minutes

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : zone

PORTÉE : opposant

INCANTATION : WAKAFARIL
WAKAFARIL drain tempétueux

NIVEAU 6

<u>BRUME DU DRAGON NOIR</u>	<u>COMBUSTION SPONTANNÉ</u>	<u>INVOCATION D'UN ÉLÉMENTAIRE</u>
<p>DESCRIPTION : toutes les personnes dans la zone sont ralenties et reçoive 3 dégâts de poison</p> <p>CATÉGORIE : offensif</p> <p>CLASSE : zone</p> <p>PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL brume du dragon noir</p>	<p>DESCRIPTION : Brûle instantanément une cible de l'intérieur. Lui causant un achèvement. (Ne peut être fait sur un parchemin)</p> <p>CATÉGORIE : offensif</p> <p>CLASSE : opposant</p> <p>PORTÉE : touché</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL combustion spontané</p>	<p>DESCRIPTION : Invoque un élémentaire (voir organisation)</p> <p>CATÉGORIE : offensif</p> <p>CLASSE :</p> <p>PORTÉE : voir organisation</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL invocation d'un élémentaire</p>

CULTES DE LA BÊTE



Culte voué aux animaux

Alignement : Neutre

NIVEAU 1

FORCE DE L'OURS

DESCRIPTION : Donne plus 1 de force.

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Force de l'Ours.

MORSURE DE LA TORTUE

DESCRIPTION : Quand le lanceur de sort reçoit des dégâts une tortue sort et mort l'adversaire et lui fait 3 points e dégâts

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Activation

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Carapace de la Tortue.

BEC DU CORBEAU

DESCRIPTION : Perce les yeux de la victime. La cible peut uniquement se défendre. **A besoin d'une guérison pour retrouver la vue**

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Bec du Corbeau.

NIVEAU 2

RÉGÉNÉRATION DU TROLL

DESCRIPTION : Guérit de 3 point de vie + 1 / 2 niveau instantané

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Régénération du Troll.

CHANGE-FORME : LOUP

DESCRIPTION : Change le lanceur en loup.

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Activation

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Change-Forme : Loup.

ÉTREINTE DU BOA

DESCRIPTION : Immobilise la cible.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Étreinte du Boa.

NIVEAU 3

FRAPPE DU BÉLIER

DESCRIPTION : 4 points de dégâts + 1 par niveaux.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Frappe du Bélier.

AGILITÉ DU FÉLIN

DESCRIPTION : Donne esquivé.

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Activation

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Agilité du Félin.

AMITIÉ ANIMAL

DESCRIPTION : Amitié avec un animal.

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM amitié Animal.

NIVEAU 4

CHANGE-FORME : TIGRE

DESCRIPTION : Change le lanceur en tigre.

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Activation

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Change-Forme : Tigre.

VISION DE L'AIGLE

DESCRIPTION : Immunise d'une attaque par derrière.

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Activation

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Vision de l'Aigle.

VENIN DU COBRA

DESCRIPTION : 4 dégâts poison + 1 par 2 niveaux.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Venin du Cobra.

NIVEAU 5

VITESSE DU LÉOPARD

DESCRIPTION : permet d'effectuer une attaque a doublé dégâts physique

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : activation

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Vitesse du Léopard.

MORSURE DE L'ALLIGATOR

DESCRIPTION : 6 points de dégâts plus un bris de membre (mâchoire, bras ou jambes).

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Morsure de l'Alligator.

GORILLE SACCAGEUR

DESCRIPTION : Seule une personne ayant 10 de force peut retenir la cible. (ne donne aucun bonus à la cible supplémentaire)

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Gorille Saccageur.

NIVEAU 6

NIVEAU 6		
<p style="text-align: center;"><u>CHANGE-FORME : OURS</u></p> <p>DESCRIPTION : Change le lanceur en ours.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Change-Forme : Ours.</p>	<p style="text-align: center;"><u>RETOUR DES CENDRES DU PHOENIX</u></p> <p>DESCRIPTION : permet 1x par jour d'être immédiatement téléporté dans son campement quand est mis inconscient et se réveille a 1 point de vie</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Retour des cendres du Phoenix.</p>	<p style="text-align: center;"><u>PIÉTINEMENT DE L'ÉLÉPHANT</u></p> <p>DESCRIPTION : chemin devant le lanceur de sort qui une grosse charge d'éléphant qui cause 8 points de dégâts et assomme les victimes.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM Piétinement de l'Éléphant.</p>
Change-Forme		
<p style="text-align: center;"><u>LOUP</u></p> <p>DESCRIPTION : Les alliés du lanceur frappe de + 1. Frappe de 1 Griffes.</p>	<p style="text-align: center;"><u>FÉLIN</u></p> <p>DESCRIPTION : . Frappe de 6 Griffes.</p>	<p style="text-align: center;"><u>OURS</u></p> <p>DESCRIPTION : Frappe de +2. Peut lancer Force de l'ours. Gagne 10 points de vie de plus Temporaire. Réduction de 1 dégât sur lames et masses.</p>

Cultes Des Runes Anciennes



Culte Voué au Runes

Alignement : Bon

Niveau 1

SCEAU DE SOUFFRANCE

<p>DESCRIPTION : fait souffrir la victime</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : toucher</p>	<p>DESCRIPTION : résiste à la souffrance</p> <p>CATÉGORIE : défensif CLASSE : personnel PORTÉE : toucher</p>	<p>DESCRIPTION : enchante un objet tous ceux qui le touche ont une décharge instantanée de souffrance</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : activation</p>
--	--	---

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM Sceau de souffrance

SCEAU D'AIDE VITAL

<p>DESCRIPTION : Diminue de 2 PV de façon temporaire (jusqu'à une guérison)</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : Distance</p>	<p>DESCRIPTION : Augmente les vies de 2 PV temporairement au-dessus du maximum</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p>	<p>DESCRIPTION : permet de mettre 2 PV de Guérison dans un objet temporairement</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p>
---	--	---

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM sceau d'aide Vital

SCEAU DE L'ARCHER

<p>DESCRIPTION : Une flèche magique qui cause 2 point dégâts + 1 / 2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance</p>	<p>DESCRIPTION : immunise au prochain dégât de projectiles</p> <p>CATÉGORIE : défensif CLASSE : personnel PORTÉE : activation</p>	<p>DESCRIPTION : permet d'enchante une vrai flèche pour qu'elle inflige 1 point de dégât supplémentaires (usage unique)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p>
--	---	--

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM sceau de l'archer

NIVEAU 2

SCEAU DE POISON

DESCRIPTION : donne un poison causant -1 a toute les statistiques jusqu'à restauration	DESCRIPTION : résiste à un poison/ maladie novice.	DESCRIPTION : permet de mettre dans un objet de façon temporaire à usage unique un décélérateur de toxine/virus réduisant de moitié les effets.
CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance	CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher	CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM sceau de poison

SCEAU DE PRISON

DESCRIPTION : emprisonne la cible dans une prison	DESCRIPTION : créer une prison autour du lanceur de sort (personne ne peut entrer ou sortir une fois la prison activé seule les sorts peuvent traverser)	DESCRIPTION : permet d'ouvrir un verrou de prison (évasion)
CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance	CATÉGORIE : Défensif CLASSE : zone PORTÉE : Toucher	CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM Sceau de prison

SCEAU DE LUMIÈRE

DESCRIPTION : Aveugle la cible	DESCRIPTION : Aveugle toutes les personnes dans 10 pieds de diamètre	DESCRIPTION : permet de transformer un objet en torche
CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : Distance	CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aura PORTÉE : Activation	CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM Sceau de lumière

NIVEAU 3

SCEAU BARBELÉ

<p>DESCRIPTION : Un fil barbelé entoure la cible en lui causant 2 dégâts +1 par 2 niveau</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p>	<p>DESCRIPTION : Une clôture entoure le lanceur de sort et qui le suit, 10 pieds de diamètre (aucun dégât, empêche le lanceur d'être atteint physiquement)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Aura PORTÉE : Activation</p>	<p>DESCRIPTION : Des fils barbelés sortent de l'objet et causent 2 dégâts à celui qui essaie de le prendre</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p>
---	--	--

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM Sceau Barbelé

SCEAU SACRÉ

<p>DESCRIPTION : La cible reçoit des dégâts augmentés de 1</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p>	<p>DESCRIPTION : Le lanceur de sort reçoit 2 dégâts de moins (minimum 1)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p>	<p>DESCRIPTION : L'objet permet de faire 2 coups magiques</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p>
--	---	--

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM Sceau Sacré

SCEAU DE VISION

<p>DESCRIPTION : La cible voit tout en une seule couleur (blanc, rouge, vert, bleu, etc.) tous les êtres d'un seul couleur</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p>	<p>DESCRIPTION : Bloque une attaque mentale</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p>	<p>DESCRIPTION : L'objet devient non-localisable</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p>
--	--	---

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM Sceau de Vision

NIVEAU 4

SCEAU DE GUÉRISON

DESCRIPTION : La cible ne reçoit plus que la moitié des PV lors d'une guérison (arrondis vers le bas: 3=1) CATÉGORIE : Offensif CLASSE : enchantement PORTÉE : Distance	DESCRIPTION : Guérit le lanceur de 9 PV. CATÉGORIE : Passif CLASSE : personnel PORTÉE : Toucher	DESCRIPTION : L'objet guérit de 5 PV CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation
--	--	--

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM Sceau de Guérison

SCEAU DE SANGSUE

DESCRIPTION : Draine des PV à la cible (3 +1/2 niveaux) CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher	DESCRIPTION : La sangsue absorbe le poison dans le sang du shaman (guérison) CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Aide PORTÉE : Activation	DESCRIPTION : Draine 5 de vie à la 1 ^{ère} personne qui touche l'Objet CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation
--	--	---

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM Sceau de Sangsue

SCEAU DE FEU

DESCRIPTION : La cible reçoit des dégâts de feu (4+1/2 niveaux) rend aveugle pour la durée du sort CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance	DESCRIPTION : La cible n'est plus affectée par le feu CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation	DESCRIPTION : L'objet devient brûlant donc imprenable feu magique CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher
---	--	--

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM Sceau de Feu

NIVEAU 5

SCEAU D'ALTÉRATION

DESCRIPTION : Draine 8 PV CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : distance	DESCRIPTION : La cible absorbe un sort lancé sur elle (aucun effet) CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation	DESCRIPTION : Redirige le sort sur l'objet (prochain sort reçu sur l'objet magique) CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation
---	--	---

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM Sceau d'Altération

SCEAU EXPLOSIF

DESCRIPTION : 8 dégâts sur la cible, 4 dégâts dans une zone de 10 pieds de diamètre CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance	DESCRIPTION : protège des dégâts qui affecteraient une zone ou le lanceur est CATÉGORIE : défensif CLASSE : Zone PORTÉE : activation	DESCRIPTION : L'Objet devient un projectile explosif (4 dégâts dans un diamètre de 10 pieds) CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation
---	---	--

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM Sceau Explosif

SCEAU DE CONTRÔLE

DESCRIPTION : contrôle la cible CATÉGORIE : Offensif CLASSE : control mental PORTÉE : Distance	DESCRIPTION : Dissipe les effets mentaux CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher	DESCRIPTION : La personne qui prend l'objet est envouté à celui qui l'a ensorcelé CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher
---	---	--

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM Sceau de Contrôle

NIVEAU 6

SCEAU MAGNÉTIQUE

DESCRIPTION : Tous les métaux sont attirés et font leurs dégâts minimums sur la cible CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance	DESCRIPTION : Repousse les métaux du shaman CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation	DESCRIPTION : L'objet attire/repousse les métaux CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation
---	--	--

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM

SCEAU DES ÂMES PERDUES

DESCRIPTION : 3 esprits qui font 7 dégâts chacune sur 3 cibles différentes CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance	DESCRIPTION : 3 esprits gardent le corps du shaman au moment de sa mort 1x par jour CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation	DESCRIPTION : L'Objet est entouré d'esprits qui causent <i>Frayeur</i> à 10 pieds de diamètre CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Toucher
---	--	--

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM Sceau des Âmes perdues

SCEAU ÉTHÉRÉ

DESCRIPTION : La cible devient Éthérée (n'a plus de lien avec le plan matériel) CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance	DESCRIPTION : Le shaman devient éthéré (n'a plus de lien avec le plan matériel) CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation	DESCRIPTION : L'Objet devient Éthéré (n'a plus de lien avec le plan matériel) CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher
---	--	--

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM Sceau Éthéré

*Une rune ne peut être lancée que sous un seul type à la fois (Offense, Défense ou Enchantement)

*Seul la peau des shamans des runes peuvent recevoir l'encre runique, ainsi que les objets autre que les vêtements.

*Seul le shaman qui a lancé une rune enchantée peut l'activer

*Les sceaux devant être activés doivent être dansés lors de la création de la rune, mais les PM sont dépensés lors de l'activation.

ART ANCIEN

ÉCOLE DE PROTECTION (TREGAMIS)



NIVEAU 1

ARMURE MAGIQUE

DESCRIPTION : le prochain sort reçu (positif ou négatif) rebondit automatiquement sur la personne la plus proche amis ou ennemis

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Tregamis Farimar armure magique

AMITIÉ

DESCRIPTION : Permet de rendre quelqu'un ami

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Tregamis Farimar Amitié

PROTECTION DU POISON/MALADIE

DESCRIPTION : Protège d'un/d'une poison/maladie (novice)

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Tregamis Farimar protection du poison/maladie

NIVEAU 2

BOUCLIER RENVERSANT

DESCRIPTION : Le prochain coup reçu repousse automatiquement la cible de 5 pieds et le fait tombé

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Tregamis Zamirion bouclier renversant

IMMOBILISATION

DESCRIPTION : Immobilise une personne jusqu'au premier coup

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Tregamis Zamirion Immobilisation

RÉSISTANCE AUX ÉLÉMENTS

DESCRIPTION : Résiste à un élément
ne peut être fait en parchemin

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Tregamis Zamirion Résistance aux éléments

NIVEAU 3

<p style="text-align: center;"><u>GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ MINEUR</u></p> <p>DESCRIPTION : Immuniser au sort du niveau 1</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Tregamis Soramys Globe d'invulnérabilité mineur</p>	<p style="text-align: center;"><u>PROTECTION MINEUR DU POISON/MALADIE</u></p> <p>DESCRIPTION : Protège d'un/d'une poison/maladie (acolyte)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Tregamis Soramys protection mineur du poison/maladie</p>	<p style="text-align: center;"><u>ARMURE DES CHOCS</u></p> <p>DESCRIPTION : Réduit les dégâts de moitié au premier coup</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Tregamis Soramys Armure des chocs</p>
--	--	--

NIVEAU 4

<p style="text-align: center;"><u>BROUILLARD SOLIDE</u></p> <p>DESCRIPTION : Brouillard qui ne peut être traversé dans la zone</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Tregamis Polarim Brouillard Solide</p>	<p style="text-align: center;"><u>BOUCLIER SPECTRAL</u></p> <p>DESCRIPTION : (Prérequis bouclier) Un spectre du bouclier de 2 dégâts + 1/niveau</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Tregamis Polarim Bouclier Spectral</p>	<p style="text-align: center;"><u>FORTIFICATION</u></p> <p>DESCRIPTION : Paralyse l'armure d'un adversaire la rendant tellement lourde qu'il ne peut être déplacé d'aucune façon</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Tregamis Polarim fortification</p>
--	---	--

NIVEAU 5

<p style="text-align: center;"><u>MUR DE PAVOIS</u></p> <p>DESCRIPTION : Mur de pavois 15x10 pieds</p> <p>CATÉGORIE : défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Tregamis Sumilek Mur de pavois</p>	<p style="text-align: center;"><u>BARRIÈRE EXPLOSIVE</u></p> <p>DESCRIPTION : Aura de 5 pieds de moins 1 CC</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : zone PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Tregamis Sumilek Barrière explosive</p>	<p style="text-align: center;"><u>SANCTUAIRE DE SÉRÉNITÉ</u></p> <p>DESCRIPTION : Crée une zone ou aucun combat ne peut pas avoir lieu dans la zone (seul l'envie de combat est affectée)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Tregamis Sumilek Sanctuaire de sérénité</p>
--	--	--

NIVEAU 6

<u>PROTECTION SUPÉRIEUR DU POISON/MALADIE</u>	<u>FORTERESSE</u>	<u>PACIFISME</u>
<p>DESCRIPTION : Protège d'un/d'une poison/maladie (adepte)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif</p> <p>CLASSE : Personnel</p> <p>PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Tregamis Davanis Protection supérieur du poison/maladie</p>	<p>DESCRIPTION : crée une barrière magique autour du lanceur qui absorbe les 3 prochains coups reçu physique</p> <p>CATÉGORIE : Défensif</p> <p>CLASSE : Personnel</p> <p>PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Tregamis Mikaobelath Forteresse</p>	<p>DESCRIPTION : La personne ne peut plus faire aucune action offensive.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Opposant</p> <p>PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Tregamis Davanis Pacifisme</p>

NIVEAU 7

<u>STATUE</u>	<u>ROBUSTESSE SURPRENANTE</u>	<u>GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ</u>
<p>DESCRIPTION : Transforme une personne en pierre</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Opposant</p> <p>PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Tregamis Tatoonis statue</p>	<p>DESCRIPTION : Réduit tous dégâts de 2 minimums de 1</p> <p>CATÉGORIE : Défensif</p> <p>CLASSE : Personnel</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Tregamis Tatoonis robustesse surprenante</p>	<p>DESCRIPTION : Immuniser au sort du niveau 1-6</p> <p>CATÉGORIE : Défensif</p> <p>CLASSE : Personnel</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Tregamis Tatoonis globe d'invulnérabilité</p>

NIVEAU 8

<u>FORTERESSE SUPREME</u>	<u>PROTECTION ULTIME</u>	<u>ARMURE À FAILLE</u>
<p>DESCRIPTION : crée une barrière magique qui absorbe les dégâts des 5 prochain coup physique reçu</p> <p>CATÉGORIE : Défensif</p> <p>CLASSE : Personnel</p> <p>PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Tregamis Mikaobelath Forteresse supreme</p>	<p>DESCRIPTION : immunise au sort 1-8</p> <p>CATÉGORIE : défensif</p> <p>CLASSE : personnel</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Tregamis Mikaobelath Protection Ultime</p>	<p>DESCRIPTION : Les 5 prochains coups sont perce-armure</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : enchantement</p> <p>PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Tregamis Mikaobelath Armure à faille</p>

ART ANCIEN



ÉCOLE DE COMBAT (RAZALOS)

NIVEAU 1

PROJECTILE MAGIQUE

DESCRIPTION : 2 dégâts +1/2 niveaux

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Razalos Farimar
Projectile magique

ÉTOUFFEMENT

DESCRIPTION : Empêche de faire des sorts (défense possible seulement)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Razalos Farimar
Étouffement

LENTEUR

DESCRIPTION : Permet de faire bouger une personne au ralenti

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Razalos Farimar
Lenteur

NIVEAU 2

FRACTURE

DESCRIPTION : Permet de briser un membre (mâchoire, bras, jambe)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Razalos Zamirion
Fracture

PIERRE MAGIQUE

DESCRIPTION : Donne 5 pierres +1 (doit avoir les pierres en mousses)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Razalos Zamirion
Pierre Magique

TRAPPE DE BOUE

DESCRIPTION : Immobilise les pieds d'une seule cible

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Razalos Zamirion
Trappe de boue

NIVEAU 3

LANCE SONORE

DESCRIPTION : lance de son, 2 dégâts +1/niveaux

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Razalos Soramys
Lance sonore

ARME INTENSE

DESCRIPTION : augmente de +1 dégât sur une arme non magique pour les 3 prochains coups

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Razalos Soramys
arme intense

REVERS

DESCRIPTION : Retourne l'attaque à l'adversaire. Soit dès que 5 point de dégâts est fait ou au choix avant du magicien Coup sans effet

VOIR REGLE DES SORT

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Activation

INCANTATION : Razalos Soramys
revers

NIVEAU 4

RUNES EXPLOSIVES

DESCRIPTION : Fait 4 dégâts lors de la lecture sur un document

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Activation

INCANTATION : Razalos Polarim
Runes explosive

ÉCLAIR

DESCRIPTION : 4 dégâts +1 /2 niveau.
Ceux qui ont du métal sont étourdit 5 seconde

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Razalos Polarim Éclair

FLÈCHE D'ACIDE

DESCRIPTION : 4 dégâts +1/2 niveaux

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Razalos Polarim
Flèche d'acide

NIVEAU 5

MUR DE MÉTAL

DESCRIPTION : mur d'acier de 15x10 pieds

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Razalos Sumilek Mur de métal

BÂTON TONNERRE

DESCRIPTION : Un son étourdissant s'entend rendant étourdis toutes personnes dans son rayon

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Activation

INCANTATION : Razalos Sumilek Bâton tonnerre

CAGE DE FORCE

DESCRIPTION : Enferme une personne dans une cage de force. (Dissipation de la magie) (Évasion à maître)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Razalos Sumilek Cage de force

NIVEAU 6

REVERS SUPÉRIEUR

DESCRIPTION : Retourne les 2 premières attaques complètes physique à l'adversaire (physique, empoisonné, magique) Soit dès que 5 point de dégâts est fait ou au choix avant du magicien Coup sans effet

VOIR REGLE DES SORT

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Activation

INCANTATION : Razalos Davanis
revers supérieur

CONTINGENCE

DESCRIPTION : Permet de déclencher un sort automatique sans coût Quand une des 3 situation se produit (déterminé au moment de l'invocation de contingence) coute les points de contingence et les points de sort

- 1- Quand on tombe à 0 PV
- 2- Quand on atteint 50% de ses PV
- 3- Quand on est victime d'une attaque par derrière (backstab)

Ne peut utiliser un sort qui serait déjà actif sur vous

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Razalos Davanis
Contingence

MOT DE POUVOIR : ÉTOURDISSEMENT

DESCRIPTION : Permet d'assommer 3 personnes

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposants

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Razalos Davanis Mot
de pouvoir : étourdissement

NIVEAU 7

BIJOU EXPLOSIF

DESCRIPTION : Fait 8 dégâts dans un cercle de 10 pieds autour du porteur de bijou

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Razalos Tatoonis
Bijou explosif

CHAÎNE D'ÉCLAIRS

DESCRIPTION : 6 dégâts +1/2 niveaux à 3 personnes. 1ceux qui ont du métal sont étourdit 5 seconde (Chaque cible)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Razalos Tatoonis
Chaîne d'éclair

PLUIE DE LAMES

DESCRIPTION : 5 dégâts +1 par 2 niveaux

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Razalos Tatoonis
Pluie de lames

NIVEAU 8

NUAGE INCENDIAIRE

DESCRIPTION : 8 dégâts dans la zone autour du lanceur

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Aura

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Razalos Mikaobelath
Nuage incendiaire

BÂTON DE L'ARCHIMAGE

DESCRIPTION : Permet de mettre de 1 à 3 sort dans un bâton ou baguette (les sorts devront avoir un total de niveau inférieur à7) Et de faire ceux-ci sans les invoqués

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Razalos Mikaobelath
Bâton de l'archimage

RETOUR DE SORTS

DESCRIPTION : Les 3 prochains sorts sont renvoyés à leur lanceur

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : Activation

INCANTATION : Razalos Mikaobelath
Retour de sorts

ART ANCIEN

ÉCOLE D'ALTÉRATION (SATUROM)



NIVEAU 1

DÉTECTION DE LA VIE

DESCRIPTION : Permet de détecter ce qui reste de vie sur une personne

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Saturom Farimar
Détection de la vie

IDENTIFICATION

DESCRIPTION : Permet d'identifier des objets magiques niveau 1-2-3-
Novice 4-5 acolyte 6-7-8 adepte 9-10
maitre

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Saturom Farimar
Identification

SERRURE MAGIQUE

DESCRIPTION : Permet de verrouiller de façon magique un coffre, un livre, une porte ou tout autre objet pouvant être fermé

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Saturom Farimar
Serrure Magique

NIVEAU 2

OUVERTURE/FERMETURE

DESCRIPTION : Ouvre des portes verrouillées des portes non magiques

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Saturom Zamirion
Ouverture/fermeture

DÉSAMORÇAGE SIMPLE

DESCRIPTION : Désamorce un piège (novice)

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Saturom Zamirion
Désamorçage simple

ONOMATOPIÉE

DESCRIPTION : Sur une cible crée une onomatopée (permet de faire sortir un son sur la cible)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Saturom Zamirion
Onomatopée

NIVEAU 3

<u>ENCHANTEMENT D'ARMES</u>	<u>RIRE DU PASSÉ</u>	<u>CHARME-PERSONNE</u>
<p>DESCRIPTION : Donne 3 coups magiques</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Saturom Soramyss Enchantement d'armes</p>	<p>DESCRIPTION : La personne ne peut que rire à chaude larmes</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Soramyss Rire du passé</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de charmer 1 humanoïde (volonté +1 contre volonté)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Soramyss Charme-personne</p>

NIVEAU 4

<u>ALTÉRATION DES ARMEMENTS</u>	<u>DISSIPATION DE LA MAGIE</u>	<u>BRAIEMENT DE L'IDIOT</u>
<p>DESCRIPTION : Change le type de l'arme pour un autre type (Ex. tranchant à contondant)</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : enchantement PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Saturom Polarim Altération des armements</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de dissiper un sort de niveau inférieur au niveau du lanceur</p> <p>CATÉGORIE : défensif CLASSE : enchantement PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Saturom Polarim dissipation de la magie</p>	<p>DESCRIPTION : Une cible braire comme un âne (HI-HAN)</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Polarim Braiment de l'idiot</p>

NIVEAU 5

<u>DANSE IRRÉSISTIBLE DES LUTINS</u>	<u>SPHÈRE PRISMATIQUE</u>	<u>SILENCE</u>
<p>DESCRIPTION : La personne ne peut s'empêcher de danser (peut se défendre)</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Sumilek Danse irrésistible des lutins</p>	<p>DESCRIPTION : 4 dégâts + 1/ 2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Sumilek Sphère prismatique</p>	<p>DESCRIPTION : Fait taire toute personne dans le rayon</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : zone PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Sumilek Silence</p>

NIVEAU 6

MUR DES LUMIÈRES

DESCRIPTION : Mur 10x15 pieds qui aveugle ceux qui passent

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Saturom Davanis Mur des lumières

VISION PHOBIQUE

DESCRIPTION : Donne la vision de la phobie de la cible

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Saturom Davanis Vision Phobique

DÉSAMORÇAGE COMPLEXE

DESCRIPTION : Désamorce un piège adepte ou moins

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aide

PORTÉE : activation

INCANTATION : Saturom Davanis Désamorçage complexe

NIVEAU 7

LANCE ILLUSOIRE

DESCRIPTION : 8 dégâts + 1/niveau

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Saturom Tatoonis Lance illusoire

DESTRUCTION D'ARMURE

DESCRIPTION : L'armure de la cible est rendu inutilisable et doit être réparé

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : distance

INCANTATION : Saturom Tatoonis destruction d'armure

PRESTATION DES FÉES

DESCRIPTION : La cible entre en folie de danse avec les fées ne peut pas s'empêcher de danser et ne voit plus que les fées

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Saturom Tatoonis Prestation des fées

NIVEAU 8

ALTÉRATION DU TEMPS

DESCRIPTION : enferme 3 cibles dans le temps ils entrent en hyper temps qui a pour but de réduire la durée de l'action seuls les cibles peuvent agir entre elles. Si une personne quitte l'hyper temps le sort est annulé (doit voir organisation pour la durée)

CATÉGORIE : passif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Saturom Mikaobelath Altération du temps

MUTATION

DESCRIPTION : Combine la plus haute statistique d'une cible avec la plus haute statistique de l'autre cible, mais fait de même avec les plus basses statistiques restantes avec un moins 2 à chaque d'elle minimum de 1

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Saturom Mikaobelath Mutation

CHAMPION ALTÉRÉ

DESCRIPTION : Transforme le magicien en champion altéré donne accès à une fiche de guerrier niv.6

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : personnel

PORTÉE : activation

INCANTATION : Saturom Mikaobelath Champion altéré

EXEMPLE MUTATION

	Force	Volonté	Savoir	Métabo.	
JORGE	9	4	3	7	
LÉLAH	3	8	7	3	
	Ils mutent Force et Volonté pour la haute statistique mais Savoir et Métabolisme sont affectés par la basse statistique.				
	Force	Volonté	Savoir	Métabo.	
Résultat JORGE	9	8	1	1	Prend la plus haute volonté mais perd le plus bas métabolisme - 2
Résultat LÉLAH	9	8	1	1	Prend la plus haute force mais perd le plus bas savoir - 2

ART ANCIEN

ÉCOLE D'ABJURATION (KAFAMORS)



NIVEAU 1

<u>ANTI-DÉTECTION VÉGÉTALE</u>	<u>PÉNITENCE</u>	<u>ENDURANCE AUX PROJECTILES</u>
DESCRIPTION : Ne peut être vu par une plante	DESCRIPTION : Empêche une cible d'agir	DESCRIPTION : -1 dégât pour le prochain projectile reçu
CATÉGORIE : passif	CATÉGORIE : offensif	CATÉGORIE : offensif
CLASSE : personnel	CLASSE : opposant	CLASSE : enchantement
PORTÉE : activation	PORTÉE : distance	PORTÉE : activation
INCANTATION : Kafamors Farimar Anti-détection végétale	INCANTATION : Kafamors Farimar Pénitence	INCANTATION : Kafamors Farimar Endurance aux projectiles

NIVEAU 2

<u>ANTI-DÉTECTION : ANIMALE</u>	<u>PRÉVENTION MAGIQUE</u>	<u>CHAMP DE FORCE</u>
DESCRIPTION : Ne peut être vu par un animal	DESCRIPTION : prévient les 5 prochains points de dégâts par coup physique	DESCRIPTION : Crée un petit champ de force autour d'une personne cette personne ne peut pas être touchée et ne peut toucher personne (tout tentative offensive de la cible protégé détruit le champ)
CATÉGORIE : passif	CATÉGORIE : défensif	CATÉGORIE : défensif
CLASSE : personnel	CLASSE : personnel	CLASSE : aura
PORTÉE : activation	PORTÉE : activation	PORTÉE : activation
INCANTATION : Kafamors Zamirion Anti-détection animale	INCANTATION : Kafamors Zamirion prévention magique	INCANTATION : Kafamors Zamirion Champ de force

NIVEAU 3

CERCLE DE MAGIE BIEN/MAL

DESCRIPTION : créer un cercle de magie ou chacun a -1 dégât bien/mal et +1 dégât bien/mal selon l'alignement du lanceur de sort

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Kafamors Soramys
Cercle de magie bien/mal

COQUILLE : ANTI-ÉLÉMENT

DESCRIPTION : Aucun élément ne peut plus traverser la zone (sauf cible choisit max de 5)

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Kafamors Soramys
coquille anti-élément

ABSORPTION MAGIQUE

DESCRIPTION : prévient et absorbe les dégâts du prochain sort de niveau 1-3 et emmagasine les points de mana de ce sort

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : personnel

PORTÉE : activation

INCANTATION : Kafamors Soramys
absorption magique

NIVEAU 4

ALIGNEMENT INDÉTECTABLE

DESCRIPTION : Ne peut plus se faire lire son alignement

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : personnel

PORTÉE : activation

INCANTATION : Kafamors Polarim
Alignement indétectable

ANCRE DIMENSIONNELLE

DESCRIPTION : Empêche tout transport inter-plan (déphasage)

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : aide

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Kafamors Polarim
Ancre dimensionnelle

COQUILLE : ANTI-PEUR

DESCRIPTION : Aucun effet de peur ne peut plus traverser la zone (sauf cible choisit max de 5)

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Kafamors Polarim
Coquille : anti-peur

NIVEAU 5

COQUILLE : ANTI-PIERRE

DESCRIPTION : Aucune pierre ne peut plus traverser la zone (sauf cible choisit max de 5)

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Kafamors Sumilek
Coquille : anti-pierre

ESPRIT IMPÉNÉTRABLE

DESCRIPTION : Aucun sort mental ne peut pas affecter la cible temporairement

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : aide

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Kafamors Sumilek
Esprit impénétrable

MUR PRISMATIQUE

DESCRIPTION : Mur de nombreuses couleurs 15x10 pieds annule tous les sorts actifs sur les personnes qui traversent le mur

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Kafamors Sumilek
Mur prismatique

NIVEAU 6

ANTI-DÉTECTION : HUMANOÏDE

DESCRIPTION : Ne peut être vu par un humanoïde

CATÉGORIE : passif

CLASSE : personnel

PORTÉE : activation

INCANTATION : Kafamors Davanis
Anti-Détection : Humanoïde

EMPRISONNEMENT

DESCRIPTION : Emprisonne 3 cibles

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Kafamors Davanis
Emprisonnement

COQUILLE : ANTI-MÉTAL

DESCRIPTION : Aucun métal ne peut plus traverser la zone (sauf cible choisit max de 5)

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Kafamors Davanis
Coquille : anti-métal

NIVEAU 7

COQUILLE ANTI-VIE

DESCRIPTION : Aucune vie ne peut plus traverser la zone (sauf cible choisit max de 5)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Kafamors Tatoonis
Coquille : anti-magie

INTERDICTION

DESCRIPTION : Empêche une cible d'agir

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Kafamors Tatoonis
Interdiction

AURA OCULAIRE

DESCRIPTION : Crée des yeux qui regardent tout autour du lanceur empêchant tout effet de surprises

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : personnel

PORTÉE : activation

INCANTATION : Kafamors Tatoonis
Aura oculaire

NIVEAU 8

BANNISSEMENT

DESCRIPTION : Permet de bannir un être qui provient d'un autre plan

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Kafamors
Mikaobelath Bannissement

ZONE ANTI-MAGIE

DESCRIPTION : Crée une zone ou plus aucun sort n'est plus effectif

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Kafamors Mikaobelath
Zone anti-magie

GLYPHE DE GARDE

DESCRIPTION : Protège un lieu, une porte, un objet ou un coffre. Crée un garde quand le glyphe est brisé Le garde frappe et fait 20 point dégât magique et disparaît

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Kafamors
Mikaobelath Glyphe de garde

ART ANCIEN



ÉCOLE DE TRANSMUTATION (HAMYNASS)

NIVEAU 1

<u>RABOUGRISSEMENT DES PLANTES</u>	<u>CROISSANCE : ANIMALE</u>	<u>CROISSANCE : VÉGÉTALE</u>
<p>DESCRIPTION : Détérioration d'un végétal. Elle devient flétrie et inutilisable</p> <p>CATÉGORIE : offensif</p> <p>CLASSE : enchantement</p> <p>PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Farimar Rabougrissement des plantes</p>	<p>DESCRIPTION : Donne un second ingrédient à la chasse</p> <p>CATÉGORIE : passif</p> <p>CLASSE : aide</p> <p>PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Farimar Croissance : animale</p>	<p>DESCRIPTION : Donne un second ingrédient à la cueillette</p> <p>CATÉGORIE : passif</p> <p>CLASSE : aide</p> <p>PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Farimar Croissance : végétale</p>

NIVEAU 2

<u>TRANSMUTATION : VÉGÉTAL-VÉGÉTAL</u>	<u>TRANSMUTATION : ANIMAL-ANIMAL</u>	<u>COLLET</u>
<p>DESCRIPTION : Change un ingrédient cueillette pour un autre de cueillette de même niveau au hasard</p> <p>CATÉGORIE : passif</p> <p>CLASSE : aide</p> <p>PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Zamirion Transmutation : végétal-végétal</p>	<p>DESCRIPTION : Change un ingrédient chasse pour un autre de chasse de même niveau au hasard</p> <p>CATÉGORIE : passif</p> <p>CLASSE : aide</p> <p>PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Zamirion Transmutation : animal-animal</p>	<p>DESCRIPTION : Attrape une cible par le cou ce qui la tient en place et l'étouffe (2 point de dégâts /min)</p> <p>CATÉGORIE : offensif</p> <p>CLASSE : concentration</p> <p>PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Hamynass Zamirion Collet</p>

NIVEAU 3

AFFÛTAGE

DESCRIPTION : Donne 2 coup perce armure

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Hamynass Soramyss
Affûtage

TRANSMUTATION : PIERRE-CHAIR

DESCRIPTION : Change un ingrédient d'extraction pour un autre de chasse de même niveau au hasard

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aide

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Hamynass Soramyss
Transmutation : pierre-chair

GOURDIN MAGIQUE

DESCRIPTION : Donne 3 coups magiques (uniquement pour les armes contondantes)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Hamynass Soramyss
Gourdin magique

NIVEAU 4

REPLI EXPÉDITIF

DESCRIPTION : Donne un effet de fuite (1 minute)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Hamynass Polarim
Repli Expéditif

MESSAGE

DESCRIPTION : Envoie une lettre ou un message de façon magique

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aide

PORTÉE : distance

INCANTATION : Hamynass Polarim
Message

TRANSMUTATION : VÉGÉTAL-PIERRE

DESCRIPTION : Change un ingrédient cueillette pour un autre d'extraction de même niveau au hasard

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aide

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Hamynass Polarim
Transmutation : Végétal-Pierre

NIVEAU 5

ROUILLE

DESCRIPTION : Rend une arme, armure ou bouclier inutilisable

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : distance

INCANTATION : Hamynass Sumilek
Rouille

MORSURE MAGIQUE

DESCRIPTION : 4 dégâts +1/2 niveaux

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Hamynass Sumilek
Morsure magique

TRANSMUTATION : PIERRE-VÉGÉTAL

DESCRIPTION : Change un ingrédient d'extraction pour un autre de cueillette de même niveau au hasard

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aide

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Hamynass Sumilek
Transmutation : pierre-végétal

NIVEAU 6

<u>FUSION DANS LA PIERRE</u>	<u>RAMOLLISSEMENT DES OS</u>	<u>ANIMATION D'OBJET</u>
<p>DESCRIPTION : Emprisonne une cible à l'intérieur de la pierre et broie les os de jambes à la sortie</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Hamynass Davanis Fusion dans la pierre</p>	<p>DESCRIPTION : Tous les os du corps se ramollissent et fait de la cible un gros ver de terre. Besoin d'une guérison maladie</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Hamynass Davanis Ramollissement des os</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'animé un objet non magique (grosseur 2 LB maximum) pour qu'il bouge et ne soit plus possible à prendre</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Davanis Animation d'objet</p>

NIVEAU 7

<u>AMPLIFICATEUR DE LA GRAVITÉ</u>	<u>COLOSSE</u>	<u>TRANSMUTATION : MÉTAL-BOIS</u>
<p>DESCRIPTION : Dans une zone la gravité est amplifier sauf pour le lanceur tous son écrasé au sol, ne peut pas se défendre</p> <p>CATÉGORIE : défensif CLASSE : passif PORTÉE : personnel</p> <p>INCANTATION : Hamynass Tatoonis Inversion de la gravité</p>	<p>DESCRIPTION : Faire gonfler la masse musculaire. Fait durcir les os. +3 force et empêche les fractures</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : aide PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Tatoonis Colosse</p>	<p>DESCRIPTION : Change le métal en bois</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : enchantement PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Tatoonis Transmutation : métal-bois</p>

NIVEAU 8

<u>POLYMORPHE D'OBJET</u>	<u>POLYMORPHE</u>	<u>EMPIRE VÉGÉTAL</u>
<p>DESCRIPTION : change l'aspect de l'objet Même grandeur pour même grandeur</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : personnel PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Mikaobelath Polymorphe d'objet</p>	<p>DESCRIPTION : Transforme la cible en animal de compagnie. Ne peut plus lancer de sort où utiliser de traits de personnage. Le premier coup donné devient automatiquement perce armure et inflige les dégâts normaux. Sans autre bonus possible. Cela brise le polymorphe</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Hamynass Mikaobelath Polymorphe</p>	<p>DESCRIPTION : Fait en sorte que tous les arbres et les plantes environnante bougent en protégeant la cible. Durant le temps du sort tous les coups donnés au lanceur ne lui font rien et tous les cibles ennemies sont repoussées à 10 pieds</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : personnel PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Hamynass Mikaobelath Empire végétal</p>

ART ANCIEN

ÉCOLE DE LA DIVINATION (POSTECOM)



NIVEAU 1

COMPRÉHENSION DES LANGAGES

DESCRIPTION : Comprend une langue, mais ne la parle pas et ne l'écrit pas et ne peut pas comprendre 2 fois la même langue de suite

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aide

PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom Farimar
Compréhension des langages

COMMUNICATION AVEC LES PLANTES

DESCRIPTION : Peut parler avec les plantes et en retiré de l'information

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aide

PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom Farimar
Communication avec les plantes

DÉTECTION DES PASSAGES SECRETS

DESCRIPTION : Permet de détecté un passage secrets

CATÉGORIE : passif

CLASSE : personnel

PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom Farimar
Détection des passages secrets

NIVEAU 2

ASSISTANCE DES ASTRE

DESCRIPTION : + 1 au dégât durant un combat

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Postecom Zamirion
Assistance des astres

DÉTECTION DES POISONS/MALADIES

DESCRIPTION : Permet de détecté un poison/maladie

CATÉGORIE : passif

CLASSE : personnel

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Postecom Zamirion
Détection des poisons/maladies

CLAIRAUDIENCE

DESCRIPTION : Donne accès à une conversation en cours

CATÉGORIE : passif

CLASSE : personnel

PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom Zamirion
Clairaudience

NIVEAU 3

LECTEUR DE LA MAGIE

DESCRIPTION : Utilisation en donjon seulement. Unique à chaque donjon donne un évènement du donjon

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom Soramys
Lecteur de la magie

COMMUNICATION AVEC LES PIERRES

DESCRIPTION : Peux parler avec les pierres et retiré de l'information

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : toucher

INCANTATION : Postecom Soramys
Communication avec les pierres

COUP AU BUT

DESCRIPTION : le prochain coup donne 1 coup perce armure + 2 dégâts

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : enchantement
PORTÉE : toucher

INCANTATION : Postecom Soramys
Coup au but

NIVEAU 4

VISION

DESCRIPTION : Permet de voir dans le noir

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom Polarim
Vision

ÉTOILE EXPLOSIVE

DESCRIPTION : 2 point de dégâts +1 /2 niveaux zone de 5 pieds

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : zone
PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom Polarim
Étoile explosive

MYTHE ET LÉGENDE

DESCRIPTION : Permet de savoir une légende ou un mythe 1x scénario

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom Polarim
Mythe et légende

NIVEAU 5

MOMENT DE PRESCIENCE

DESCRIPTION : Donne une vision général sur le lanceur ce qui empêche tous les effets de surprise

CATÉGORIE : défensif
CLASSE : personnel
PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom Sumilek
Moment de prescience

COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX

DESCRIPTION : Peux parler avec les animaux et en retiré de l'information

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom Sumilek
Communication avec les animaux

VISION LUCIDE

DESCRIPTION : Permet de voir les vrais choses. Évite l'hallucination

CATÉGORIE : défensif
CLASSE : personnel
PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom Sumilek
Vision lucide

NIVEAU 6

DON DES LANGUES

DESCRIPTION : Permet de parler et lire une langue autre que celle connu du lanceur. Ne peut l'utiliser 2 fois de suite sur la même langue

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom Davanis
Don des langues

ORIENTATION

DESCRIPTION : Retrouve exactement son chemin peu importe l'endroit

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom Davanis
Orientation

LECTEUR DES ASTRES

DESCRIPTION : (Voir organisation)

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom Davanis
Lecture des astres

NIVEAU 7

PRÉMONITION

DESCRIPTION : (Voir organisation)

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom Tatoonis
Prémonition

VISION FAUSSÉE

DESCRIPTION : Fait halluciner une personne

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : opposant
PORTÉE : distance

INCANTATION : Postecom Tatoonis
Vision Faussée

MORCEAU DE COMÈTE

DESCRIPTION : 5 dégâts + 1/ 2niveaux

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : zone
PORTÉE : distance

INCANTATION : Postecom Tatoonis
Morceau de comète

NIVEAU 8

CLAIRVOYANCE

DESCRIPTION : (Voir organisation)

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : activation

INCANTATION : Postecom
Mikaobelath Clairvoyance

CORVUS AUSTRALIS CETUS

DESCRIPTION : Météore toujours vu comme un mauvais présage. 12 dégâts sur une cible. Utilisable très rarement sous peine de provoquer des changements

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : opposant
PORTÉE : distance

INCANTATION : Postecom
Mikaobelath Corvus australis cetus

CONSTELLATIONS

DESCRIPTION : Lance une constellation dans le ciel donne l'effet varie selon la constellation 1x par scénario 30 minutes

CATÉGORIE : passif
CLASSE : aide
PORTÉE : activation

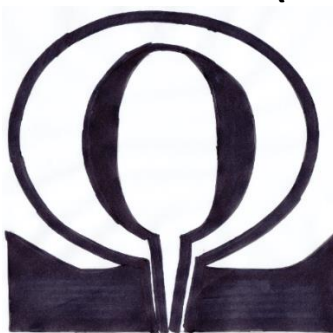
INCANTATION : Postecom
Mikaobelath Constellations

Constellation

Guerrier	+1 Dégât +3CC Double Dégât x 1 Jour
Mage	+3 CS +1 Savoir + 5 PM.
Moine	+1 Volonté +2 CS + Impositions des mains 4 PV.
Voleur	+3 CP +Dégât Poison +1 Potion Toxicologie
Et plus à découvrir	
Assassin	+1 dégât dague, dégât poison paralysie, Robustesse (réduit dégât) 2

ART ANCIEN

ÉCOLE D'INVOCATION (COCHERO)



NIVEAU 1

<u>MOT DE RAPPEL</u>	<u>FAMILIER NOVICE</u>	<u>CONNAISSANCE INVOCATION</u>
<p>DESCRIPTION : Renvoi un familier</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : personnel PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Cochero Farimar Mot de rappel</p>	<p>DESCRIPTION : appel un familier</p> <p>CATÉGORIE : défensif CLASSE : personnel PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Cochero Farimar Familier</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'avoir un second et un troisième familier</p> <p>CATÉGORIE : défensif CLASSE : personnel PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Cochero Farimar Connaissance invocation</p>

NIVEAU 2

<u>SAVOIR DES PLANS</u>	<u>PORTE DIMENSIONNELLE</u>	<u>CONVOCACTION D'INGRÉDIENT : COMMUN</u>
<p>DESCRIPTION : Permet d'avoir un familier d'un autre plan</p> <p>CATÉGORIE : défensif CLASSE : personnel PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Cochero Zamirion Savoir des plans</p>	<p>DESCRIPTION : Téléporte de 15 pieds</p> <p>CATÉGORIE : défensif CLASSE : personnel PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Cochero Zamirion Porte dimensionnelle</p>	<p>DESCRIPTION : 1 ingrédient commun 1xscénario</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : personnel PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Cochero Zamirion Convocation d'ingrédient : commun</p>

NIVEAU 3

<u>NUÉE DE VERMINE</u>	<u>FAMILIER ACOLYTE</u>	<u>GRAISSE</u>
<p>DESCRIPTION : Envoie une nuée de rat, araignée ou mille-pattes entourant la cible et la déstabilisant complètement (tomber au sol)</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Cochero Soramys Nuée de vermine</p>	<p>DESCRIPTION : Voir table familier</p> <p>CATÉGORIE : défensif CLASSE : personnel PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Cochero Soramys Familier acolyte</p>	<p>DESCRIPTION : Crée une zone où le sol devient très instable. Fait tomber tous les cibles les cibles ne peuvent sortir seule de la zone</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : zone PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Cochero Soramys Graisse</p>

NIVEAU 4

<p style="text-align: center;"><u>NUAGE NAUSÉABOND</u></p> <p>DESCRIPTION : Crée un nuage très nauséabond ou tous les cibles vomissent à s'en faire mal à l'estomac. 2 dégâts</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : zone PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Cochero Polarim Nuage nauséabond</p>	<p style="text-align: center;"><u>COURSIER</u></p> <p>DESCRIPTION : un messager fantôme</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : personnel PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Cochero Polarim Coursier</p>	<p style="text-align: center;"><u>CONVOCATION D'INGRÉDIENT : PEU COMMUN</u></p> <p>DESCRIPTION : 2 ingrédient commun différent, 1 Ingrédient peu commun 1x par scénario</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : personnel PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Cochero Polarim Convocation d'ingrédient : peu commun</p>
---	---	--

NIVEAU 5

<p style="text-align: center;"><u>MUR DE RONCE</u></p> <p>DESCRIPTION : Mur de ronce 15x10 pieds</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : zone PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Cochero Sumilek Mur de ronce</p>	<p style="text-align: center;"><u>FAMILIER ADEPTE</u></p> <p>DESCRIPTION : Voir table familier</p> <p>CATÉGORIE : défensif CLASSE : personnel PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Cochero Sumilek Familier adepte</p>	<p style="text-align: center;"><u>CONTRAT D'INVOCATION</u></p> <p>DESCRIPTION : Crée un contrat avec son familier ce qui le rend très fidèle, rend le familier permanent 1 familier à la fois doit avoir le matériel</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : personnel PORTÉE : spécial</p> <p>INCANTATION : Cochero Sumilek Contrat d'invocation</p>
--	--	--

NIVEAU 6

<p style="text-align: center;"><u>LABYRINTHE DE FORCE</u></p> <p>DESCRIPTION : Emprisonne une cible dans un labyrinthe ou il ne peut pas en sortir (voir organisation)</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Cochero Davanis Labyrinthe de force</p>	<p style="text-align: center;"><u>CONVOCATION D'INGRÉDIENT : RARE</u></p> <p>DESCRIPTION : 3 ingrédients commun différent, 2 Ingrédients peu commun différent, 1 ingrédient commun, 1 aux choix 1x scénario</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : personnel PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Cochero Davanis Convocation d'ingrédient : rare</p>	<p style="text-align: center;"><u>CHANGEMENT DE PLAN</u></p> <p>DESCRIPTION : Permet de changer de plan aléatoirement voir organisation pour lancer un dé 8</p> <p>1 : feu 2 : eau 3 : Air 4 : terre 5 : matériel 6 : éther 7 : paradis 8 : enfer</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : personnel PORTÉE : activation</p> <p>INCANTATION : Cochero Davanis Changement de plan</p>
---	---	--

NIVEAU 7

FESTIN DES HÉROS

DESCRIPTION : crée un incroyable festin protège de tout durant la durée du sort et la festivité restaure entièrement les points de vie et les point de magies, toute la nourriture à la fin du sort disparaît (5 personnes + 1 personne par 2 niveaux)

CATÉGORIE : défensif
CLASSE : zone
PORTÉE : distance

INCANTATION : Cochero Tatoonis
Festin des héros

FAMILIER MAÎTRE

DESCRIPTION : voir organisation

CATÉGORIE : défensif
CLASSE : personnel
PORTÉE : activation

INCANTATION : Cochero Tatoonis
Familier maître

PORTAIL

DESCRIPTION : (Voir organisation)

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : activation

INCANTATION : Cochero Tatoonis
Portail

NIVEAU 8

FLÉAU D'INSECTE

DESCRIPTION : Envoi un fléau d'insecte incroyablement dévastateur et ravageur. 8 dégâts ou détruit une récolte complètement

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : zone
PORTÉE : distance

INCANTATION : Cochero Mikaobelath
Fléau d'insecte

ALLIÉ D'OUTRE PLAN

DESCRIPTION : Invoque un allié plus puissant d'un autre plan (voir organisation)

CATÉGORIE : défensif
CLASSE : personnel
PORTÉE : activation

INCANTATION : Cochero Mikaobelath
Allié d'outre plan

AMÉLIORATION DES FAMILIERS

DESCRIPTION : Donne un sort (niveau 1) à son familier (doit avoir un familier permanent pour utiliser ce sort 1x par jour)

CATÉGORIE : passif
CLASSE : aide
PORTÉE : toucher

INCANTATION : Cochero Mikaobelath
Amélioration des familiers

Familier

Doit avoir de quoi pour représenter son familier non fourni par l'organisation.

Le familier doit être visible sur le lanceur pour utiliser ses effets

Araignée	Peut empêcher un désarmement	Acolyte
Chauve-Souris	Peut voir dans le noir temporairement	Acolyte
Chouette	+1 Volonté	Novice
Corbeau	Peut éviter une chute temporairement	Acolyte
Crapaud	+5 Point de magie	Adepté
Faucon	+5 Pieds de plus au sort	Adepté
Furet	+1 Savoir	Novice
Grenouille	Peut respirer sous l'eau temporairement	Acolyte
Lézard	+1 CC par scénario	Adepté
Rat	+5 Points de vie	Adepté
Scorpion	+1 Force	Novice
Serpent	+1 Métabolisme	Novice

ART ANCIEN

ÉCOLE D'ÉVOCAATION (JALEIDA)



NIVEAU 1

DÉCRET (UN MOT)

DESCRIPTION : Fait doubler le premier mot de l'incantation

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION :Jaleida Farimar Décret

RAYON ARDENT

DESCRIPTION : 1 dégât plus une chaleur constante causant 1 dégât au 5 seconde par la suite (ne peut suivre la cible d'aucune manière ni changer de cible)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION :Jaleida Farimar Rayon ardent

TOUCHÉ ÉCLAIR

DESCRIPTION : Désarme la cible en un seul toucher

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : toucher

INCANTATION :Jaleida Farimar Touché éclair

NIVEAU 2

RAYON GIVRE

DESCRIPTION : 2 dégâts plus un froid constant causant 2 dégâts aux 5 secondes par la suite (ne peut suivre la cible d'aucune manière ni changer de cible)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION :Jaleida Zamirion Rayon givre

REGAIN D'ÉNERGIE

DESCRIPTION : Permet de transférer 3 point de magie en 1 point de vie + le cout du sort (donc coute 5 point de magie pour 1 point de vie)

CATÉGORIE : passif

CLASSE : personnel

PORTÉE : toucher

INCANTATION :Jaleida Zamirion regain d'énergie

SPHÈRE D'ISOLEMENT

DESCRIPTION : Emprisonne la cible dans une sphère ou aucun son ne passe suis la cible

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION :Jaleida Zamirion Sphère d'isolement

NIVEAU 3

FRAPPE SONORE

DESCRIPTION : Un son qui fait 3 dégât +1/ 2niveau

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION :Jaleida Soramyss
Frappe sonore

MAIN DU BERGER

DESCRIPTION : Une main qui se déplace vers la cible et la pousse (la main ne peut transporter la cible)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION :Jaleida Soramyss Main du berger

FRAPPE DU MARTEAU

DESCRIPTION : Assomme la cible

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Jaleida Soramyss
Frappe du marteau

NIVEAU 4

CRI DÉVASTATEUR

DESCRIPTION : 4 dégâts +1 /2niveaux rend sourd

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Jaleida Polarim Cri dévastateur

EXPLOSION DE LUMIÈRE

DESCRIPTION : A partir d'une source de lumière une zone de dégât de 8 points de dégâts

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Jaleida Polarim
Explosion de lumière

BOULE DE FEU

DESCRIPTION : 2 points dégâts + 1 par niveau sur une cible + 1 dégât +1 par 2 niveau une zone autour de la cible (maximum 5 cibles dans la zone excluant la première cible)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant & zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Jaleida Polarim Boule de feu

NIVEAU 5

MAIN INTERPOSÉE

DESCRIPTION : Le lanceur invoque une main devant une cible choisit et celle-ci bouge avec la cible choisit. Plus rien provenant de la cible choisit ne peut atteindre le lanceur de sort tant que celui-ci reste concentrer sur sa cible choisit , il n'est pas possible de changer de cible une fois le sort lancer

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : aura

PORTÉE : distance

INCANTATION : Jaleida Sumilek Main interposée

RAYON SOLAIRE

DESCRIPTION : 5 dégâts plus une constante brûlure causant 5 dégâts par 5 secondes par la suite (ne peut suivre la cible d'aucune manière ni changer de cible)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Jaleida Sumilek Rayon solaire

BLASPHEME (DEUX MOTS)

DESCRIPTION : Fait doubler les deux premiers mots de l'incantation

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Jaleida Sumilek
Blasphème

NIVEAU 6

RAYON LUNAIRE

DESCRIPTION : 6 dégâts plus une brûlure lunaire constante causant 6 dégâts par 5 secondes par la suite (ne peut suivre la cible d'aucune manière ni changer de cible)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Jaleida Davanis Rayon lunaire

BAISER GLACIAL

DESCRIPTION : Un souffle glacial qui gèle la cible instantanément et l'immobilise (temps selon le niveau) et qui cause après la libération un froid majeur intérieur permettant à la cible que de se défendre (même temps que l'immobilisation)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Jaleida Davanis baiser glacial

MAIN BROYEUSE

DESCRIPTION : Fait appel à une main qui broie une personne lui causant des dégâts (4) et un bris de membre (choisit un membre)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Jaleida Davanis Main broyeuse

NIVEAU 7

APPEL DES ÉNERGIES

DESCRIPTION : redonne tous les points de mana 1x/jour (ne peut être fait que sur soi-même et ne peut être utiliser en parchemin)

CATÉGORIE : passif

CLASSE : personnel

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Jaleida Tatoonis Appel des énergies

PROFANATION

DESCRIPTION : Fait doubler l'incantation (doit dire 2 fois)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Jaleida Tatoonis Profanation

RÉSONANCE

DESCRIPTION : vague sonore qui fait vibrer le métal, les armes sont échappées, les armures vibrent tellement que leurs porteurs ne peuvent que se défendre

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Jaleida Tatoonis Résonance

NIVEAU 8

ARME SPIRITUELLE

DESCRIPTION : Convoque une arme arcane qui se bat seul au côté de son lanceur (L'arme possède 40 point de vie et doit être à la vue du mage) doit posséder l'épée et la personne qui la manie. L'épée frappe de 4 normal /4 magique en alternance

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : activation

INCANTATION : Jaleida Mikaobelath Arme spirituelle

IMPLOSION

DESCRIPTION : Fait implorer une personne (achèvement doit remettre la carte d'achèvement et ne peut être fait en parchemin)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Jaleida Mikaobelath Implosion

BLIZZARD

DESCRIPTION : envoie un blizzard de glace sur la zone, causant 10 point de dégât à tous dans la zone et ralentissant ceux-ci le temps du sort

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : Distance

INCANTATION : Jaleida Mikaobelath blizzard

ART ANCIEN

ÉCOLE D'ENCHANTEMENT (LAKIMOS)



NIVEAU 1

FORCE ACCRUE

DESCRIPTION : Augmente la force de la cible temporairement (+1 force /3 niveaux)

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aide

PORTÉE : toucher

INCANTATION :Lakimos Farimar Force accrue

ENTRAVE

DESCRIPTION : Fait tomber une cible

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION :Lakimos Farimar Entrave

ÉMOTIONS

DESCRIPTION : La cible est atteinte par une émotion suivant : colère, tristesse, jalousie, surprise

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : contrôle mentale

PORTÉE : distance

INCANTATION :Lakimos Farimar Émotions

NIVEAU 2

INJONCTION

DESCRIPTION : Un ordre d'un seul mot (sans suicide)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : contrôle mentale

PORTÉE : distance

INCANTATION :Lakimos Zamirion Injonction

VOLONTÉ ACCRUE

DESCRIPTION : Augmente la volonté de la cible temporairement (+1 volonté /3 niveaux)

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aide

PORTÉE : toucher

INCANTATION :Lakimos Zamirion Volonté accrue

APAISEMENT DES ÉMOTIONS

DESCRIPTION : Permet de rendre la cible calme de tout comportement inhabituel

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : contrôle mentale

PORTÉE : toucher

INCANTATION :Lakimos Zamirion Apaisement des émotions

NIVEAU 3

SAVOIR ACCRUE

DESCRIPTION : Augmente le savoir de la cible temporairement (+1 savoir /3 niveaux)

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aide

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Lakimos Soramys Savoir accrue

DÉBILITÉ

DESCRIPTION : Fait perdre 1 de savoir / 3 niveaux

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Lakimos Soramys Débilité

DISCOURS CAPTIVANT

DESCRIPTION : La cible devient des plus captivantes tous les personnes doivent la regarder

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : aura

PORTÉE : distance

INCANTATION : Lakimos Soramys Discours captivant

NIVEAU 4

MISSION

DESCRIPTION : Ordre d'un sujet, verbe, complément (sans suicide)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : contrôle mental

PORTÉE : distance

INCANTATION : Lakimos Polarim Mission

MÉTABOLISME ACCRUE

DESCRIPTION : Augmente le métabolisme de la cible temporairement (+1 métabolisme /3 niveaux)

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aide

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Lakimos Polarim Métabolisme accrue

ATTIRANCE

DESCRIPTION : Attire la cible vers ...

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Lakimos Polarim Attirance

NIVEAU 5

IDIOTIE

DESCRIPTION : Fait perdre 1 savoir et 1 volonté, compte double au niveau 10

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Lakimos Sumilek Idiotie

AVERSION

DESCRIPTION : Repousse la cible vers ...

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Lakimos Sumilek Aversion

HÉBÈTEMENT

DESCRIPTION : Perd l'usage de ses traits de personnages, aux premiers coups la cible retrouve ses esprits

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Lakimos Sumilek Hébétement

NIVEAU 6

QUÊTE

DESCRIPTION : Ordre complexe (sans suicide)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : contrôle mental

PORTÉE : distance

INCANTATION : Lakimos Davanis Quête

SOUSSION

DESCRIPTION : La cible doit se mettre à genou, visage face au sol et les mains dans le dos sans arme. Un coup sur la cible ou le lanceur et le sort se brise

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Lakimos Davanis Soumission

BRUME MENTAL

DESCRIPTION : Protège des effets mentaux négatifs

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : personnel

PORTÉE : activation

INCANTATION : Lakimos Davanis Brume mental

NIVEAU 7

STATISTIQUE ACCRUE

DESCRIPTION : Le choix entre : force/volonté, force/savoir, métabolisme/savoir, métabolisme/volonté. Augmente la cible temporairement (+1 chaque, +1 niveau 9, +1 niveau 10)

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aide

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Lakimos Tatoonis Statistique accrue

HYPNOSE

DESCRIPTION : Endors la zone ciblée.

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : zone

PORTÉE : distance

INCANTATION : Lakimos Tatoonis Hypnose

MARIONNETTE

DESCRIPTION : Transforme la cible en marionnette (sans suicide) Si combiné avec marionnettiste permet de contrôler la cible

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : contrôle mental

PORTÉE : distance

INCANTATION : Lakimos Tatoonis Marionnette

NIVEAU 8

MARIONNETTISTE

DESCRIPTION : permet de rendre une personne marionnettiste et lui permet de contrôler totalement une marionnette

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Lakimos Mikaobelath Marionnettiste

RAGE MENTAL

DESCRIPTION : Entre en médiation, une transe totale. Dans la tête de la cible tous ses idées se bousculent. Sur le point de perdre la tête. Le mage regagne la totalité de ses points de magie. Mais perd 2 de savoir et l'accès au sort niveaux 7-8

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aide

PORTÉE : activation

INCANTATION : Lakimos Mikaobelath rage mental

ALIÉNATION MENTAL

DESCRIPTION : La cible perd tous ses points de magie. Et crois que toutes être autour d'elle lui veut du mal. Perd complètement moyen de son esprit. Ne peut utiliser ses traits

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Lakimos Mikaobelath aliénation mental

LA GÉO-POLITIQUE

LE PANTHÉON

LUY

			NEOSYS	ERYSS	NOKTH'RA	FRAKK		
BANRIK	BALDRIM	KORANYSOS					PHOEBUIS	HOCKNAR
Archange Force	Archange Forge	Archange Savoir	Archange Justice	Archange Vie	Archange Mensonge	Archange Guerre	Archange Jeux	Archange Nain
Archange Combat	Archange Gemmes	Archange Art ancien	Archange Renouveau	Archange Nature	Archange Ténèbres	Archange Chaos	Archange Rêve	Archange Créatures
Archange Courage	Archange Arsenal	Archange Création	Archange Loyauté	Archange Guérison	Archange Désespoir	Archange Destruction	Archange Réjouissance	Archange Protection
		Archange Hasard	Archange Astre					
Archange Céleste	Archange Céleste	Archange Céleste	Archange Céleste	Archange Céleste	Archange Céleste	Archange Céleste	Archange Céleste	Archange Céleste
Demi-Céleste	Demi-Céleste	Demi-Céleste	Demi-Céleste	Demi-Céleste	Demi-Céleste	Demi-Céleste	Demi-Céleste	Demi-Céleste

La hiérarchie des Enfers

Méphistophélès	La souveraine Kalypso		Titivalos
	General Satanos		
	Les 7 seigneurs Infernos (Diable) Flemmard, Leviathon, Gourmand, Mammon, Ramus, , Eman		
	Les Démons majeurs Désirée, , Baël , Plethor		
	Les Démons mineurs (né enfer) Astaroth, Azazel, Doué , Fyro,		
	Les Cambions		
Les Imps		Les Manes	Les demi-cambions

Royaume de Zaryzad

Famille Delphe			
Valeur		Unité, Fidélité, Prestige, Apparat	
Alignement		Bon	
Dieu		Banryk Néosys, Eryss	
Race		Presque entièrement humain	
Slogan		Ensemble pour la gloire	
Couleur		Mauve et Argent	
Roi		Gauvin Delphe	Prince Vermont Princesse Cassandra
Duc Duchesse		Éléonard Delphe	
Marquis Marquise		Marie Blake (décédé)	
Comte Comtesse		Agnès Delphe	
Baron Baronne			
Chevalier Dame			
Écuyer Écuyère			
Famille Seigneurial			
Famille St-Preux		Famille Jamysta	
Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Honneur	Valeur	La vie
Dieu	Banrik	Dieu	Eryss
Slogan	Naitre preux mourir preux	Slogan	Vivre et laissez vivre
Couleur	Blanc et rouge	Couleur	Blanc-Vert
Duc Duchesse		Duc Duchesse	
Marquis Marquise		Marquis Marquise	
Comte Comtesse	Maxwell St-preux (décédé)	Comte Comtesse	
Vicomte Vicomtesse		Vicomte Vicomtesse	Calixa (NPC)
Baron Baronne		Baron Baronne	
Chevalier Dame		Chevalier Dame	
Écuyer Écuyère		Écuyer Écuyère	

Famille Vassal

Famille St Preux

De la Rose		De Lyandre		De Breton	
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Combat	Valeur	Force	Valeur	Courage
Dieu	Banryk	Dieu	Banryk	Dieu	Banryk
Slogan	Nul n'évitera l'épine	Slogan	Toujours plus fort	Slogan	Mon courage est mon armure
Couleur	Rouge noir	Couleur	Blanc Noir	Couleur	Rouge
Marquis Marquise		Marquis Marquise		Marquis Marquise	
Comte Comtesse	Vaul De la Rose	Comte Comtesse		Comte Comtesse	
Vicomte		Vicomte		Vicomte	
Vicomtesse		Vicomtesse		Vicomtesse	
Baron Baronne		Baron Baronne		Baron Baronne	
Chevalier Dame		Chevalier Dame		Chevalier Dame	
Écuyer		Écuyer		Écuyer	

Famille Bourgeoise sous les St-Preux

Du tonneau	Du	Du
Du Pied Leger	Du	Du

Famille Jamysta

De Boswell		De Cormack		De Bran	
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Vie	Valeur	Nature	Valeur	Guérison
Dieu	Eryss	Dieu	Eryss	Dieu	Eryss
Slogan		Slogan	Nature est mère de tout	Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Marquis Marquise		Marquis Marquise		Marquis Marquise	
Comte Comtesse		Comte Comtesse		Comte Comtesse	
Vicomte		Vicomte		Vicomte	
Vicomtesse		Vicomtesse		Vicomtesse	
Baron Baronne		Baron Baronne		Baron Baronne	
Chevalier Dame		Chevalier Dame		Chevalier Dame	
Ecuyer		Ecuyer		Ecuyer	

Famille Bourgeoise sous les Jamysta

Du	Du	Du
Du	Du	Du

Famille Doncivia					
Valeur		Commerce, navire, argent , pouvoir, pirate			
Alignement		Neutre			
Dieu		Aucun Dieu , ne crois qu au pouvoir et a l'argent			
Race		Presque entièrement humain			
Slogan		Oui mon Capitaine			
Couleur		Noir			
Duc Duchesse		Capitaine Malik Doncivia(NPC) Décédé			
Marquis Marquise		Décédé Capitaine Kyra Doncivia (NPC)		Salia Doncivia	
Conte Comtesse		Léa Doncivia (NPC)			
Baron Baronne		Vonchel Doncivia(NPC)			
Chevalier Dame		Lily La traite Doncivia			
Écuyer Écuyère		Nito Doncivia			
Famille Seigneurial					
Famille Basti		Famille Firandul		Famille Delvin	
Alignement	Neutre	Alignement	Neutre	Alignement	Neutre
Valeur	Commerce	Valeur	Maitre de la tromperie	Valeur	Utilise le jeux pour faire de l'argent
Dieu	Aucun	Dieu	Nokth'ra	Dieu	Phoebius
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Noir et jaune	Couleur	Noir orange	Couleur	Noir et bleu
Duc Duchesse		Duc Duchesse		Duc Duchesse	
Marquis Marquise		Marquis Marquise		Marquis Marquise	
Comte Comtesse		Comte Comtesse		Comte Comtesse	
Vicomte Vicomtesse		Vicomte Vicomtesse		Vicomte Vicomtesse	
Baron Baronne		Baron Baronne		Baron Baronne	
Chevalier Dame	Baltazar Basti	Chevalier Dame		Chevalier Dame	
Écuyer Écuyère		Écuyer Écuyère		Écuyer Écuyère	

Famille Vassal

Famille Basti

De Korpakas		De Driscoll		De Farrell	
Alignement	Mauvais	Alignement	Neutre	Alignement	Mauvais
Valeur	Manipulation	Valeur	Magie et argent	Valeur	opportuniste
Dieu	Nokth'ra	Dieu	Koranysos	Dieu	Nokth'ra
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Noir rouge	Couleur	Bleu rouge	Couleur	Noir /charcoal

Famille Bourgeoise sous les Basti

Du	Du	Du
Du	Du	Du

Famille Firandul

De Castellant		De Nidpie		De Mirod	
Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais
Valeur	Désespoir	Valeur	Falsification	Valeur	Contrôle
Dieu	Nokth'ra	Dieu	Nokth'ra	Dieu	Voodoo
Race	Humain ou demi-elf	Race	Humain ou demi-elf	Race	Humain ou demi-elf
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Noir	Couleur	Noir	Couleur	Noir

Famille Bourgeoise sous les Firandul

Du	Du	Du
Du	Du	Du

Famille Delvin

De Kordozak		De Féonel		De Nadar	
Alignement	Mauvais	Alignement	Neutre	Alignement	Mauvais
Valeur	Mensonge	Valeur	Cauchemard/reve	Valeur	Zizanie
Dieu	Nokth'ra	Dieu	Phoebius	Dieu	Nokth'ra
Race	Humain	Race	Humain et demi	Race	Humain et demi
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Noir vert	Couleur	Noir	Couleur	Noir

Famille bourgeois sous les Delvin

Du	Du	Du
Du	Du	Du

Famille Daramis					
Valeur		Plus politique que combat			
Alignement		Bonne			
Dieu		Koranyos , Erys			
Race		humain			
Slogan					
Couleur		Turquoise et Bronze			
Duc Duchesse					
Marquis Marquise					
Conte Comtesse					
Baron Baronne					
Chevalier Dame					
Écuyer Écuyère					
Famille Seigneurial					
Famille Ahtott		Famille Lorogas		Famille Morobak	
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Magie, art ancien	Valeur	Création savoir	Valeur	Nature guérison
Dieu	Koranyos	Dieu	Koranyos	Dieu	Eryss
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Turquoise blanc	Couleur	Turquoise noir	Couleur	Turquoise
Race	Humain +demi	Race	Humain +demi	Race	Humain +demi
Famille Vassal					
Famille Ahtott					
De Boisjoli		De Féonel		De Nadar	
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Nature protection	Valeur	Guérison	Valeur	Création
Dieu	Eryss	Dieu	Eryss	Dieu	Koranyos
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Race	Toute	Race	Humain	Race	Humain
Famille Bourgeoise sous les Ahtott					
Du		Du		Du	
Du		Du		Du	
Famille Lorogas					
De Maisonfort		De Bryst		De Clairfontaine	
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Savoir	Valeur	Création	Valeur	Protection de la vie

Dieu	Koranyosos	Dieu	Koranyosos	Dieu	Eryss
Race	Humain	Race	Humain	Race	Humain
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Famille Bourgeoise sous les Lorogas					
Du		Du		Du	
Du		Du		Du	
Famille Morobak					
De Laforge		De Montmirail		De Morrigan	
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Guérison	Valeur	Nature	Valeur	Vie
Dieu	Eryss	Dieu	Eryss	Dieu	Eryss
Race	Humain	Race	Humain	Race	Humain
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Famille bourgeois sous les Montmirail					
Du		Du		Du	
Du		Du		Du	

Royaume de Kyrell

Famille Crowley		
Valeur	La loi	
Alignement	Bon	
Dieu	Banryk Néosys	
Race	Presque entièrement humain	
Slogan		
Couleur	Bleu et Or et fleur de Lys	
Roi	Victor Crowley NPC	Prince Arfé Crowley NPC
Reine	Lhyanne Crowley NPC	Princesse Laetia Crowley NPC
Duc Delphe	Archange Kalas Crowley NPC	
Duchesse	Ophélia Bloodsun Crownley Richard Crowley NPC décédé	
Marquis Delphe	William Crowley NPC décédé	
Marquise	Rafia Crowley	Mélyanne Crowley NPC
Conte	Aldaris Crowley porter disparu	
Comtesse	Amélya Crowley Elhyzabeth Crowley NPC	
Baron	Azekiel Crowley	
Baronne		
Chevalier	Edmond Crowley	
Dame		
Écuyer		
Écuyère		

Famille Seigneurial					
Famille Montellier		Famille Loyalcoeur		Famille Blake	
Alignement	Bon	Alignement	Neutre /Bon	Alignement	Bon
Valeur	Justice,combat	Valeur	Loyauté, espoir résilience	Valeur	Droiture, honneur
Dieu	Banryk /Néosys	Dieu	Ancien	Dieu	Banryk
Slogan	La justice par le combat	Slogan	Toujours fidèle	Slogan	
Couleur	Rouge et noir	Couleur	Vert et gris	Couleur	Noir et or
Duc	Gael Montellier décédé	Duc	Kyan-jan Loyalcoeur	Duc	Lévius Blake
Duchesse		Duchesse		Duchesse	
Marquis		Marquis	Kayaro Loyalcoeur décédé	Marquis	
Marquise		Marquise	Marie Loyalcoeur	Marquise	
Comte		Comte	Triskéos loyalcoeur NPC	Comte	
Comtesse	Marianne Montellier	Comtesse		Comtesse	
Vicomte		Vicomte		Vicomte	
Vicomtesse		Vicomtesse		Vicomtesse	
Baron		Baron		Baron	
Baronne		Baronne		Baronne	
Chevalier	Ethan Montellier (disparu)	Chevalier		Chevalier	
Dame		Dame		Dame	
Écuyer		Écuyer		Écuyer	
Écuyère		Écuyère		Écuyère	

Famille Vassal					
Famille Montellier					
De l'Orty		De Rousselle		De Mandeville	
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Le renouveau	Valeur	Courage	Valeur	Force
Dieu	Néosys	Dieu	Banrik	Dieu	Banryk
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Rouge bleu	Couleur	Noir bleu	Couleur	Rouge doré
Famille Bourgeoise sous les Montellier					
Du		Du		Du	
Du		Du		Du	
Famille Loyalcoeur					
De MacNeil		De Macbrige		De Macdowell	
Alignement	Bon	Alignement	Neutre/Bon	Alignement	Neutre/Bon
Valeur	Respect	Valeur	Espoir légende	Valeur	Loyauté
Dieu	Esprit ancien	Dieu	Érudit	Dieu	Banrik
Slogan	N'oublie jamais d'où tu viens	Slogan	Nature est mère de tout	Slogan	La valeur d'un homme se mesure ou bien il se relève
Couleur	Gris orange	Couleur	Gris mauve	Couleur	Gris rouge
Animal	Belette	Animal	Renard	Animal	Loup
Famille Bourgeoise sous les Jamysta					
Du		Du		Du	
Du		Du		Du	
Famille Blake					
De Bellerive		De Beaumont		De Limbour	
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Protection	Valeur	Médiation	Valeur	Vaillance
Dieu	Banryk	Dieu	Culte dragon	Dieu	Banryk
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Vert et or	Couleur	Vert noir	Couleur	Vert bleu
Famille bourgeoise sous les Blake					
Du		Du		Du	
Du		Du		Du	

Royaume Sangsoleil

Famille Bloodsun

Valeur	Savoir magie	Valeur	Savoir magie
Alignement	Bon	Alignement	Neutre
Dieu	Koranyos	Dieu	Koranyos
Race	Mixte humain elf	Race	Vesper
Slogan		Slogan	
Symbole	Soleil rouge et blanc	Symbole	Soleil rouge noir
Couleur	Rouge blanc	Couleur	Rouge noir
Histoire	Les Bloodsun bon chasse les Bloodsun neutre a cause de leur race		
Roi	Kierkegaard Bloodsun	Alpha Roi	Kamerion Bloodsun
Reine			
Prince	Lazarus Bloodsun	Alpha	Éléna Bloodsun
Princesse	Ophélie Bloodsun Marianne Bloodsun		
Duc		Beta	Droj Bloodsun Talrik Bloodsun Monar Bloodsun Anna Bloodsun décédé
Duchesse			
Marquis			
Marquise			
Conte			
Comtesse			
Baron			
Baronne			
Chevalier			
Dame			
Écuyer			
Écuyère			

Famille Seigneurial

Famille Umar		Famille Karkatien		Famille Chaggori	
Alignement	Mauvais	Alignement	Neutre	Alignement	Neutre
Valeur	Mort et manipulation	Valeur	Savoir ,magie, vie	Valeur	Mort et magie
Dieu	Nokth'ra et culte nécrophage	Dieu	Koranyos	Dieu	Banryk
Slogan	Votre heure viendra	Slogan	Vivre pour apprendre	Slogan	Mélange de koranysis et de nécrophage
Couleur	Noir blanc rouge	Couleur	Bleu blanc	Couleur	Noir, blanc, bleu
Duc		Duc		Duc	
Duchesse		Duchesse		Duchesse	
Marquis	Marcus Umar	Marquis		Marquis	
Marquise		Marquise		Marquise	
Comte	Kirox Umar	Comte		Comte	
Comtesse		Comtesse		Comtesse	
Vicomte		Vicomte		Vicomte	

Vicomtesse		Vicomtesse		Vicomtesse	
Baron Baronne	Xérès Umar	Baron Baronne	Azurite Karkatien	Baron Baronne	Kaem Chagori
Chevalier Dame		Chevalier Dame		Chevalier Dame	
Ecuyer Écuyère		Ecuyer Écuyère		Ecuyer Écuyère	

Famille Vassal

Famille Umar

De Gordman		De Sully		De Vanchikas	
Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais
Valeur	La non vie	Valeur	Maladie	Valeur	Ténèbre
Dieu	Nécrophage	Dieu	Nécrophage	Dieu	Nokth'ra
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Noir blanc	Couleur	Noir rouge	Couleur	Blanc rouge
Race	Orc demi-orc loup	Race	Orc et loup	Race	Orc et loup

Famille Bourgeoise sous les Umar

Du	Du	Du
Du	Du	Du

Famille Karkatien

De Phelan		De Caddel		De Clairvin	
Alignement	Neutre	Alignement	Neutre	Alignement	Bon
Valeur	Magie	Valeur	Savoir	Valeur	Guérison
Dieu	Koranyosos	Dieu	Koranyosos	Dieu	Koranyosos
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Bleu	Couleur	Bleu rouge	Couleur	Bleu vert
Race	Humain elf	Race	Humain elf	Race	Humain elf

Famille Bourgeoise sous les Karkatien

Du	Du	Du
Du	Du	Du

Famille Chagori

De Nesta		De Bohan		De Lelancy	
Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais	Alignement	neutre
Valeur	Tromperie	Valeur	La mort	Valeur	Création
Dieu	Nokth'ra	Dieu	Nécrophage	Dieu	Koranyosos
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Noir bleu	Couleur	Noir	Couleur	Blanc mauve
Race	Mélange orc et demi-orc	Race	Humain orc et demi-orc	Race	Humain et demi-orc

Famille bourgeoise sous les Chagori

Du	Du	Du
Du	Du	Du

Royaume des Îles Brumeuse

Famille Drakemountain					
Valeur	Commerce, combat, savoir, force, temps, nature, courage, éléments				
Alignement	Neutre bon				
Dieu	Karanyos Banrik et culte du Dragon				
Race	Humain				
Slogan	La forge de la montagne				
Couleur	Rouge noir or				
Symbole	Deux dragon noir et rouge				
Roi	Danator Drakemountain		Prince Sigvard Drakemountain		
Reine			Princesse Élhizabeth Drakemountain		
Duc	Vanator Drakemountain				
Duchesse					
Marquis	Althor Drakemountain				
Marquise	Karel Drakemountain				
Comte	Thanator Drakemountain				
Comtesse	Élisandre Drakemountain				
Baron	William Drakemountain				
Baronne	Katarina Drakemountain				
Chevalier	Martial Drakemountain		Hector Drakemountain		
Dame					
Écuyer					
Écuyère					
Famille Seigneurial					
Famille Tyrondel		Famille Madracus		Famille Isandros	
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Neutre
Valeur	Courage nature dragon	Valeur	Force combat éléments	Valeur	Commerce savoir temps
Dieu	Culte du dragon	Dieu	Banrik	Dieu	Koranyos
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Noir et rouge	Couleur	Noir et or	Couleur	Argent et rouge
Famille Vassal					
Famille Tyrondel					
De Liondel		De Drakariel		De Lydranel	
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Courage	Valeur	Dragon	Valeur	Nature
Dieu	Banrik	Dieu	Culte du dragon	Dieu	Culte du Dragon
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Blanc et bleu	Couleur	Rouge et noir	Couleur	Vert et blanc
Famille Bourgeoise sous les Tyrondel					
Du Mandrel		Du Danadriel		Du Midronel	
Du Valandrel		Du Caladriel		Du Hataniel	

Famille Madracus					
De Darcomède		De Darracus		De D'Alominus	
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Éléments	Valeur	Force	Valeur	Combat
Dieu	Culte du dragon	Dieu	Banryk	Dieu	Banryk
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Animal		Animal		Animal	
Famille Bourgeoise sous les Madracus					
Du Makalezar		Du Midrela		Du Madrominus	
Du Honydriède		Du Midrolus		Du Macouinus	
Famille Isandros					
De Negos		De Magnan		De Déritos	
Alignement	Neutre	Alignement	Neutre	Alignement	Neutre
Valeur	Commerce	Valeur	Savoir	Valeur	Temps
Dieu	Koranysos	Dieu	Koranysos	Dieu	Koranysos
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Famille bourgeoise sous les Isandros					
Du Melegos		Du Maginaut		Du Palandros	
Du Maltéros		Du Madragan		Du Milanios	

Royaume des Terres Brisé

Famille Salista

Valeur	Chaos Guerre désespoir	
Alignement	Mauvaise	
Dieu	Frakk et Nokth'ra	
Race	Orc Demi-Orc Humain et Gobelin	
Slogan		
Couleur	Vert et mauve	
Roi Reine	Karlos Salista	
Duc Duchesse	Karol-Ann Salista	
Marquis Marquise		
Conte Comtesse		
Baron Baronne		
Chevalier Dame		
Écuyer Écuyère		

Famille Seigneurial

Famille Raigia		Famille Mordanis		Famille Setrizok	
Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais
Valeur	Desespoir	Valeur	Chaos	Valeur	Guerre
Dieu	Nokth'ra	Dieu	Frakk	Dieu	Frakk
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	

Famille Vassal

Famille Raiga

De Sombretour		De Gardefeu		De Morrigan	
Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais
Valeur	Chaos	Valeur	Destruction	Valeur	Guerre
Dieu	Frakk	Dieu	Frakk	Dieu	Frakk
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Race	Orc +	Race	Orc +	Race	Orc +

Famille Bourgeoise sous les Raiga

Du	Du	Du
Du	Du	Du

Famille Mordanis					
De Faladad		De Balfour		De Obray	
Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais
Valeur	Guerre	Valeur	Guerre	Valeur	Désespoir
Dieu	Frakk	Dieu	Frakk	Dieu	Nokth'ra
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Race	Orc	Race	Orc	Race	Orc
Famille Bourgeoise sous les Mordanis					
Du		Du		Du	
Du		Du		Du	
Famille Setrizok					
De Hautroche		De Badinat		De Montbord	
Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais
Valeur	Destruction	Valeur	Guerre destruction	Valeur	Chaos
Dieu	Frakk	Dieu	Frakk	Dieu	Frakk
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	
Race	Orc	Race	Hobgobelins	Race	Orc
Famille bourgeoise sous les Setrizok					
Du		Du		Du	
Du		Du		Du	

Royaume de Ryoko

Famille Impérial Takeda			
Valeur	Honneur, tradition, pouvoir		
Alignement	Neutre		
Dieu	Culte Dragon		
Race	Humain , Kami		
Slogan			
Couleur	Noir et rouge		
Empereur	Kireschi Takeda		
Marquis			
Marquise			
Conte			
Comtesse			
Famille Vassal			
Famille Asahina (air, Lumière)		Famille Luchiban (Terre, Ombre)	
Alignement	Neutre Bon	Alignement	Mauvais
Valeur	Honneur tradition	Valeur	Tradition pouvoir
Dieu	Culte du Dragon et Néosys	Dieu	Culte du Dragon noir et Nokth,ra
Slogan		Slogan	
Couleur	Blanc jaune	Couleur	Noir brun
Race	Humain	Race	Humain
Famille sous Vassal			
Sogen (sang-acide)		Hidan (Eau-Magma)	
Alignement	Neutre bon	Alignement	Neutre bon
Valeur	Honneur	Valeur	Tradition
Dieu	Culte du dragon	Dieu	Culte du dragon
Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur	
Race	Humain	Race	Humain
Tobirama (Dragon-mage)		Tenno (Nécrophage-dragon)	
Alignement	Neutre	Alignement	Neutre mauvais
Valeur	Tradition	Valeur	Pouvoir
Dieu	Culte du dragon et art ancien	Dieu	Nécrophage et culte du dragon
Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur	
Race	Humain	Race	Humain

Les Monts Forgol

Famille Forgol

Valeur	Force courage combat fête et bière
Alignement	Neutre bon
Dieu	Banryk, Baldrim, Hocknar
Race	Nains principalement
Slogan	
Couleur	
Roi	Hocknar Forgol (devenu Dieu)
Reine	Zéphérine Forgol

Famille Seigneurial

Famille Saphyr		Famille Rubis		Famille Crystal	
Alignement	Neutre	Alignement	Bon	Alignement	Neutre
Valeur	Forge militaire	Valeur	Courage combat	Valeur	Tradition célébration
Dieu	Baldrim Hocknar	Dieu	Banryk Baldrim	Dieu	Banrik Baldrim
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Bleu	Couleur	Rouge	Couleur	Vert

Famille Vassal

Famille Saphyr

De Mythril		De l'Enclume		De Braise	
Alignement	Neutre	Alignement	Bon	Alignement	Neutre
Valeur	Forge militaire	Valeur	Forge tradition	Valeur	Puissance militaire
Dieu	Baldrim	Dieu	Baldrim	Dieu	Banryk
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur	Gris foncé	Couleur	Rouge orange noir

Famille Rubis

De Fer		D'Or		Du Lion	
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Courage, bravoure, ténacité	Valeur :	Valeur combat prestige	Valeur	Combat gloire bravoure
Dieu	Banryk	Dieu	Banryk Baldrim	Dieu	Banryk
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	Blanc or bleu
Animal		Animal		Animal	

Famille Crystal

De Houblon		Du Marteau		Du Mehnir	
Alignement	Neutre	Alignement	Neutre	Alignement	Neutre
Valeur	Fête confort luxure	Valeur	Devoir tradition ancêtre	Valeur	Persévérance endurance
Dieu	Banryk Baldrim, Phoebius	Dieu	Banryk Koranyos	Dieu	Banryk
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur		Couleur		Couleur	

La Source

(La cité Elfique)

Roi	Eldarion				
Reine					
Princesse	Orchidée				
Prince					
Tous les 100 ans le Roi nomme ses 6 conseillés qui deviendront les familles noble du Royaume Elfique pour les 100 prochaines années 3 homme et 3 femme					
1 ^{er} conseillé	Grande Dame Elbereth Azrazendae NPC				
2 ^{ième} conseillé	Grand Sieur Elros Jusea-Shyr NPC				
3 ^{ième} conseillé	Grande Dame Myryel Mea-Shan NPC				
4 ^{ième} conseillé	Grand Sieur Galdor Rathildar NPC				
5 ^{ième} conseillé	Grande Dame Yavana Finfinborn NPC				
6 ^{ième} conseillé	Grand Sieur Sindar Mira-Dirgae NPC				
Famille Noble					
Azrazendae		Jusea-Shyr		Mea-Shan	
Grande Dame	Elbereth	Grande Dame		Grande Dame	Myryel
Grand Sieur	Arcadio	Grand Sieur	Elros	Grand Sieur	Bregolas
Autres		Autres	Ashana	Autres	
Rathildar		Finfinborn		Mira-Dirgae	
Grande Dame	Irmarune	Grande Dame	Yavana	Grande Dame	Endaria
Grand Sieur	Gaidor	Grand Sieur	Gwindor	Grand Sieur	Sindar
Autres		Autres		Autres	

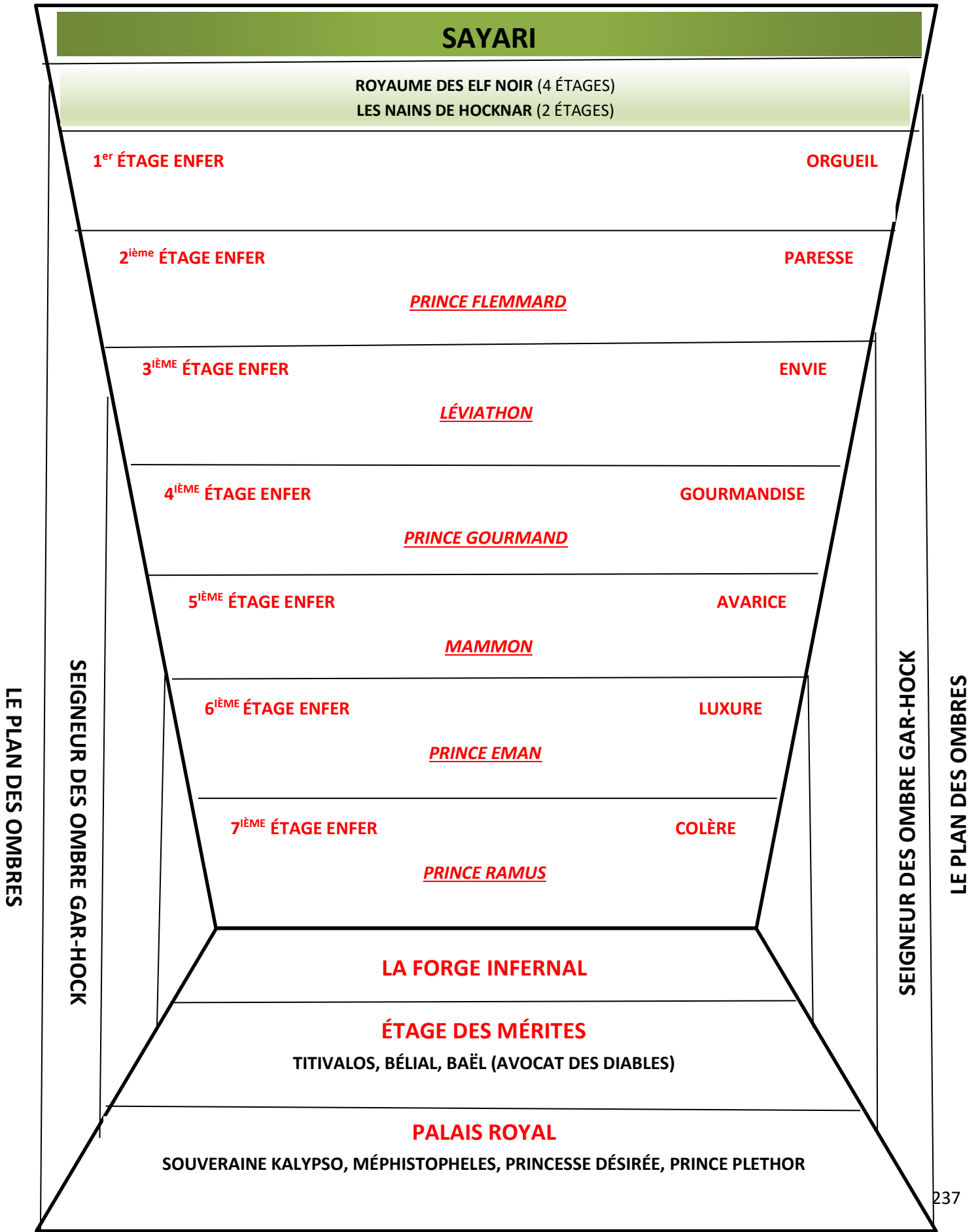
Le Royaume Souterrain

Drow (Elf Noir)

Système matriarcale

Reine	Roi
Dranays (araignée géante d'une beauté rare)	Sir William (Ange noir)
Hiérophante	
Dame Akasha (Elf noir) NPC	
Grande matrone	
Zania (Elf noir) NPC	
Matrone	
1 ^{ère} matrone	
2 ^{ième} matrone	
3 ^{ième} matrone	
4 ^{ième} matrone	
5 ^{ième} matrone	
6 ^{ième} matrone	
7 ^{ième} matrone	
Tout les males Elf Noir son des soumis au matrone sauf exception et doivent obéir	

Les Enfers et le plan des ombres



*** RACE DE PRESTIGE ***

Céleste



CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les Célestes sont les être provenant du plan de la lumière. Ils ont été créés par **Luy**.
- Ils luttent pour la domination du bien contre le mal.
- Ophélia et Kalas Crowley sont les premiers humains a avoir mérité le statut d'Azimont pour ensuite mériter leur ciel en devenant des Céleste a part entière.

APPARENCE

Doit avoir des ailes obligatoires.
 Habit pâle.
 Peau doit briller comme si illuminé.
 Poudre brillante ou maquillage brillant.

AVANTAGE

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

Sombre Céleste



CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les Sombre Célestes sont les être provenant du plan Sombre. Ils ont été créés par Luy.
- Ils luttent pour la domination du bien contre le mal.
- William est le premier humain à avoir mérité le statut de Céleste Sombre à part entière.

APPARENCE

Doit avoir des ailes obligatoires.
Vêtement foncé.
Noirceur autour des yeux.

AVANTAGE

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

Archange

CALCUL DES TRAITES DE PERSONNAGE : 6



- Les Archanges sont des célestes ayant été choisis par leur dieux pour représenter l'un de leur porte-folio.
- Ils sont dotés d'une grande lumière aveuglante et bienfaisante.
- Kalas Crowley est le premier humain à être devenu Azimont, Céleste puis Archange
- **Doit mettre en action le porte folio pour lequel son Dieu la choisit.**

APPARENCE

Doit avoir des ailes.

Vêtement pâle.

Doit avoir l'air glorieux flamboyant (poudre brillante ou maquillage brillant).

AVANTAGE

+1 savoir

+1 volonté

1 absorption de sort 1x/jour

Étude (novice)

Dévotion démons

Toucher Angélique 2PV/ 2niv. 10x/jour sur cible différente

+ 1 full heal /jour personnel.

Bannissement du mal 1x/jour

Vole 15 pieds 1x/jour

Voie divine : 30 sec de fascination 1x/jour.

Peut retourner dans son plan 3xjour

Cambion



CALCUL DES TRAITS DE
PERSONNAGE : 5

- Les cambions sont des êtres créés par Satanos ou ses autres seigneurs à partir d'âme.
- Ils sont de nature mauvaise, mais sont loyaux envers leur seigneur.
- Baldur, un ancien Général de Satanos et ses hommes sont les premiers êtres terrestres à être devenus demi-cambion puis pure Cambion.

APPARENCE

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

AVANTAGE

1 CC naturel
 1 Déphasage infernal
 +1 Métabolisme
 +1 Force
 - 1 Savoir
 Obsession (Sans retour de Défaut)
 Torture (Novice).
 Dévotion fanatique : Azimon,
 Céleste, Archange

Succube/Incube (non débloquent)



CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les succubes sont la création du seigneur Satanos lui-même. Il créa celle-ci pour son simple plaisir. Ayant vu trop grand, il dû créer les incubes.
- Les succubes sont dotés d'un charme irrésistible pour le sexe opposé.

APPARENCE

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

AVANTAGE

1 Déphasage infernal
 +1 savoirs
 +1 Volonté
 -1 Force
 -1 Métabolisme

Charme (**3x/jour**) : Permet de charmer une cible du sexe opposé et de lui demander **une chose**. Pour résister, la cible doit avoir 8 de volonté et brisé un CS. (Doit avoir 8 de volonté)
Peut résister.

Mère Succube/Incube (non débloquer)



CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 6

- Les succubes sont la création du seigneur Satanos lui-même. Il créa celle-ci pour son simple plaisir. Ayant vu trop grand, il dû créer les incubes.
- Les succubes sont dotés d'un charme irrésistible pour le sexe opposé.

APPARENCE

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

AVANTAGE

2 Déphasage infernal
+1 savoirs
+1 Volonté
+1 Force
-1 Métabolisme

Charme (**6x/jour**) : Permet de charmer une cible du sexe opposé et de lui demander **n'importe quoi**.
Pour résister, la cible doit avoir 8 de volonté et brisé un CS. (Doit avoir 8 de volonté)
Peut résister.

Seigneur Cambion



CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 6

- Le Seigneur cambion est un démon noble ayant évolué
- Plusieurs types de Seigneur existe, selon leur provenance et leur poste.
- Le seigneur Éman est le premier Cambion a devenir seigneur cambion et aussi devenir seigneur des ombres.
- Pré-requis : avoir été transformer en jeux ou obtenir l'autorisation spéciale avec son historique de personnage

APPARENCE

Seigneur de guerre :
Doit avoir des cornes **obligatoires**
Ont la peau rouge **obligatoire**
Peut avoir des ailes

Seigneur des ombres :
Doit avoir des cornes **obligatoires**
Ont la peau grise **obligatoire**
Vêtement de couleur neutre
Évite la lumière, favorise l'ombre

AVANTAGE

Seigneur de guerre :
+1 Métabolisme
+1 Force
1 Déphasage infernal/ jour
1 CC naturel
Peut retourner sur son étage 1x/jour
Torture (novice)
Peut prendre des Âmes

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

Diabie



Calcul des traits de personnages : 6

- Pré-requis : avoir été transformer en jeux ou obtenir l'autorisation spéciale avec son historique de personnage
- Démon majeur, le seigneur Cambion Eman fut le premier en jeux à devenir un Diabie

Doit avoir des grosse cornes **obligatoires** (autour de 3-4 pouce minimum)
Ont la peau rouge **obligatoire**
Peut avoir des ailes si il veut voler
Peut avoir des griffes

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

Grizlokrog



CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 4

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

APPARENCE

Apparence d'ours
Doit avoir des cornes **obligatoires**
Peut avoir des ailes
Doit avoir des griffes Obligatoire.

AVANTAGE

+2 Métabolisme
2 CC naturel
+2 dégât avec ses griffes (**Doit avoir des griffes**)
Cannibalisme (novice)
Souffle de feu (cône 10 pieds) 6 dégâts de feu
3x/jour

Balrog



CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 5

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

APPARENCE

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

AVANTAGE

+1 force
-1 savoir
+2 métabolisme

Obsession de protéger l'Enfer a tout prix
Rage de feu 3x/jour (le corps devient en feu et cause 4 point de dégâts à quiconque le touche durant 1 minute)

Treant



CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 5

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

APPARENCE

Apparence d'arbre ou d'arbuste
Écorce, mousse, feuillage **obligatoire**

AVANTAGE

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

Ombre

CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- L'ombre est un démon créé par Titivalos.
- Ils sont de nature mauvaise et cruelle.
- C'est démon sont des tueurs **qui sont souvent au service de Seigneur des ombres.**



APPARENCE

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

AVANTAGE

+1 Savoir
Torture (novice)

Peut entrer dans l'ombre pour retourner sur l'étage des Ombres. 1x/jour + 1x/nuit (Doit avoir de l'ombre)

La nuit, peut se déplacer dans l'ombre magiquement. (15 pieds) (3x/nuit)
+
De jour, peut se déplacer d'une ombre a une autre (max. 15 pieds) (3x/jour)

Vesper Beta



CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les Vesper sont une race très ancienne et de nature très hautaine. Il fonctionne en meute comme les loups garou, l'Alpha détient le pouvoir sur tous les betas
- Ils ont une apparence humaine
- Lors de la pleine lune, ils se transforment
- Les Vesper beta sont des créatures qui sucent le sang de leur victime afin de leur aspirer leur énergie magique
- Ces créatures sont souvent sournoises et redouté.
- Tous les Vesper on le sang des Bloodsun evil soit par naissance soit reçu par un rituel avec un alpha
- Quand il se transforme leur peau devient blanche ou grise, leur yeux deviennent vert intense et leur croc apparaisse

APPARENCE

Doit avoir des crocs **obligatoires**
 Doit avoir le teint blanc **obligatoire** quand transformer
 Lorsqu'ils sont provoqué, leur yeux ont tendance à s'illuminé vert. Et par grande colère souvent leur croc peut sortir (**En dehors des pleines lunes**)

AVANTAGE

+2 Savoir
 +5 pm
 Étude (novice)
 Quand il mort, **drain 2 PM par 5 sec. à sa victime par cible par 30 min. Max. 10 PM. Durant le drain, ne peut ni attaquer ni se défendre sans arrêter sont drain.**

 S'il se transforme entièrement, +2 force pour 1 heure. Peut se déplacer rapidement sur 10 pieds 3x jour

 Peut voler lorsqu'il est transformé en forme de chauve-souris

Vesper Alpha (1 seul par territoire)



CALCUL DES TRAITES DE PERSONNAGE : 5

Les Vesper Alpha sont une race très ancienne et de nature très hautaine. Il fonctionne en meute comme les loups garou, l'Alpha détient le pouvoir sur tous les betas

Ils ont une apparence humaine

Lors de la pleine lune, ils peuvent se transformer n'importe quand.

Les Vesper Alpha sont des créatures qui sucent le sang de leur victime afin de leur aspirer leur énergie magique et leur énergie vitale selon leur besoins

Ces créatures sont souvent surnoises et redouté.

Tous les Vesper on le sang des Bloodsun evil soit par naissance soit reçu par un rituel avec un alpha

Quand il se transforme leur peau devient blanche ou grise, leur yeux deviennent vert intense et leur croc apparaisse

Les Vesper priorise la magie arcane

APPARENCE

Doit avoir des crocs obligatoires

Doit avoir le teint blanc obligatoire quand transformer

Lorsqu'ils sont provoqué, leur yeux ont tendance à s'illuminé vert. Et par grande colère souvent leur croc peut sortir

Transformé

- Double Force
- Déplacement rapide 15" 3x/jour
- Régénération 3PV/min. 2x/jour
- Désarmement 3x/jour

AVANTAGE

+2 Savoir

+1 Volonté

+10 pm

Étude (novice)

Quand il mort, drain 4 PM / 2 PV a sa victime par 5 sec.

Jusqu'à 20 PM et 10 PV par cible /30min.

S'il se transforme entièrement, ils doublent leur force

Peut se déplacer rapidement sur 15 pieds 3x jour

On une régénération exceptionnelle quand transformer 3pv/min jusqu'à guérison complète 1x par transformation

Peuvent désarmer un adversaire 3x jours si celui-ci a 50% de la force du Vesper

Si leur adversaire on moins de 50% de leur volonté ils peuvent faire un contrôle mental sur une personne a la fois et ne peuvent l'envoyer en mission la personne sous le contrôle mental doit rester a moins de 15 pied du Vesper sinon le lien est rompu 6/jour.

Les Alpha on le pouvoir de repousser les betas par un cri strident unique a leur race

Lors de grande colère l'alpha peut causer des dégâts de 2pv2/niv avec un grand cri strident unique à leur race mais celui-ci lui coute le même nombre de point de vie

Peut voler lorsqu'il est transformé en forme de chauve-souris

Homme-Griffon



CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 5

- Les Hommes Griffons sont des êtres purs, bon et courageux.
- Ils vont toujours à la défense des opprimés
- Cette race, très vieille, proviendrait d'un rituel d'un puissant roi auquel se serait allié l'esprit puissant d'un griffon blanc.
- Les gènes restant des homme-griffons sont très dilués et passe souvent inaperçus.
- Les seuls à s'être éveillés sont Marianne Bloodsun de Montellier et Ophélie Crowley

APPARENCE

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

AVANTAGE

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

Fondateur



CALCUL DES TRAITS DE PERSONNAGE : 6

- Cette race fut créée lors de la séparation du deuxième titan créé par Lui. Ainsi il allait veiller sur Sayari autrement.
- Ce peuple veilla au grain, mais lorsque les autres races arrivèrent pour combattre le mal et ainsi créé un équilibre, ils se détournèrent de leur mission.
- Ce peuple découvrit alors les limites du monde en poussant la science jusqu'au bout et en faire un art comparable à la magie des dieux. Cependant les émanations du a tous ces expériences anéantir ce peuple.
- Des légendes raconte que certains d'entre eux aurait réussi à survivre grâce à un mélange de magie et de science qui les aurait plongé dans un sommeil protecteur.

APPARENCE

Humaine

AVANTAGE

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

KAMI



(1^{er} descente)

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

Kamui : (2iemes descente)

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

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

-1 de force

+1 de Savoir

+1 de Volonté

+1 CS

3x jour le Kami peut ce transporté dans le plan de l'Éther pendant 1-2-3 minutes **1x chaque**

3x Jour Le Kami devient immatériel pendant 1-2-3 minutes aussi longtemps qu'il ne fait pas d'action offensive.

Doit rester sur place **1x chaque**

Le Kami est allergique au sel, si aspergé celui-ci perd c'est pouvoir de Kami et deviens mortel pendant un court moment. **1h00**

Le Kami ne peut pas être Ressuscité lorsque mort celui-ci disparaît dans son plan d'existence. **ne peut piger de bille de vie**

Le Kami est invocable lors de sa mort il peut être invoqué à nouveau à la vie ou pour venir en aide à n'importe quelle autre personne qui connaît son vrai nom et qui il est vraiment. **1x par scénario après mort définitive**

La pierre frontale des Kami peuvent être prise seulement si celui-ci est inconscient et que les personnes enlève c'est pouvoir grâce au Sel, si la pierre est soutiré " voir animation pour suite "

***** CLASSE DE PRESTIGE *****

(prérequis être niveau 6)

PRÊTRE

ARCHEVÊQUE

ARCHEVÊQUE		
DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Diplomate religieux souvent conseillé divin des rois Souvent au centre même de grande discussion de médiation Plutôt impartial avec les autre Dieu du même alignement que son Dieu		Être prêtre
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Immunité Divine	En appel au divin pour faire place à un pour-parler sans qu'aucune autres formes 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 point vie par Dieu EXEMPLE : 3 Dieu bon = + 6 points de vie /+6 point d'énergie
NIVEAU 10	Assis à la grande réunion	L'archevêque possède un sort de chaque Dieu du même alignement que lui ... sort de niveau 1 à 5 uniquement au choix En plus il reçoit un sort unique lui appartenant donnée par l'organisation

ARCHIPRÊTRE

ARCHIPRÊTRE		
DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Maitre dans l'art de la prière, deviennent souvent des enseignants de leurs divinité		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 niveau 1-8 automatiquement
NIVEAU 10	Présence Divine	Obtiens les sorts de son Dieu niveau 9-10

MAITRE RITUALISTE		
DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Maitre dans l'art d'utiliser les essences des éléments, des pierres, des ingrédients et autre pour procéder à divers rituel afin de changer la cour normale de certaine chose ou être		Être prêtre, shaman ou magicien. Le premier Shaman ritualiste fut Melfick Varagon
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Rituel élémentaire	<p>Shaman : peut faire des rituels, Peut faire appel aux 4 éléments Minimum 1h de rituel</p> <p>Prêtre : Peut faire des rituels, Utilise les pouvoir de son Dieu et le symbole des 4 éléments Minimum 1h de rituel</p> <p>Magicien : peut faire des rituels, utilise une représentation symbolique pour appeler les éléments Rituel minimum 1 heure</p>
NIVEAU 8	Rituel bonis	<p>Shaman : contact avec les esprit plus limpide, effet augmenter bonus/malus Minimum 1h de rituel</p> <p>Prêtre : contact avec son Dieu plus clair, augmenter les effets du rituel bonus/ malus Minimum 1h de rituel</p> <p>Magicien : contact avec les énergies augmenter, augmente les effets bonus/ malus Rituel minimum 1 heure</p>
NIVEAU 10	Rituel épique	<p>Shaman : réduit de 50% son temps de rituel Ne peut être moins que 30 minutes</p> <p>Prêtre : réduit de 50% son temps de rituel Ne peut être moins que 30 minutes</p> <p>Magicien : réduit de 50% son temps de rituel Ne peut être moins que 30 minutes</p>

HIÉROPHANTE

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

PURGATEUR

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Maitre du Chaos , il se voit comme le purificateur religieux , doit avoir un objet sanctifié de Frakk		Prêtre de Frakk Bible (maitre) 8 de volonté
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Objet pur	Objet divin (voir organisation)
NIVEAU 8	Guerrier chaotique	Donne accès aux traits combattant sans utiliser entraînement martial.
NIVEAU 10	Purgatoire	Voir organisation

LE GRAND LION BLANC

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Le grand Lion Blanc est le représentant suprême de Banrik, maitre à l'art du combat il a de grandes vertus comme le courage, la volonté, la force de vaincre. Il croit profondément au dogme de Banrik et les faits appliquer à ses fidèles		Prêtre de Banrik Bible (maitre) 8 de volonté
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Force Force Force	A accès à la table de force jusqu'à 15 Plus 2 de force
NIVEAU 8	Assaut de bravoure	Une charge puissante que rien ne peut arrêter, la mort elle-même ni arriverais tout simplement pas Doit crier pour Banrik et Frapper au sol très fort a pour effet de faire tomber au sol toute personne dans La zone (20'') 3x/jour
NIVEAU 10	Grande puissance musculaire	Donne + 2 de force de façon permanente

Le Forgeron Divin

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Grand prêtre de Baldrim et maître des forges. Il a élevé l'art de la forge à un tel point que c'est création démontre une divine perfection. Il contrôle le métal à un tel point, qu'il parviendra à réparer des armures en plein combat.		Prêtre de Baldrim Bible (maitre) 8 de volonté, Métallurgie (Maître)
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Forge Divine	Le forgeron divin peut à tout moment faire appel à une forge divine qui apparaîtra pour servir exclusivement qu'à lui. Sur cette forge, le forgeron divin produira deux fois plus rapidement qu'à l'habitude. Doit avoir le matériel les matériaux et son marteau.
NIVEAU 8	Manipulation du métal	Le forgeron divin peut détruire instantanément une armure, ou une structure métallique. L'armure ou la structure se défait en pièce et tombe au sol. (3x/jours)
NIVEAU 10	Gemmes et métaux Divins	(Voir organisation)

INQUISITEUR

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
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 martial et de faire venir l'Inquisition afin d'enquêter et de ramener l'ordre		Prêtre de Néosys Bible (maitre) 8 de volonté
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Allégeance notoire	Un criminel qui se verrait enlever son statut par le sort pardon de Néosys par l'inquisiteur devra une allégeance a l'inquisiteur jusqu'à libération par l'inquisiteur qu'il devra suivre et aider pour racheter ses crimes passés. Si le pardonné brise son serment d'allégeance sans que l'inquisiteur ne l'en est libéré il pourra être exécuté sans procès à la demande de l'inquisiteur. (si un contre sort est utilisé le statuts reste inchangé)
NIVEAU 8	Loi d'égalité	Retire tous les droit magique ou divin temporairement le temps nécessaire a l'action de l'inquisiteur (enquête, procès, attente de procès, etc.) L'inquisiteur marque la cible d'un sceau d'égalité (le sceau cause un point de dégâts par niveau du sort choisit plus le niveau de l'inquisiteur. Exemple le sceau est mis avec le sort lance de justice (sort 2 points +1 par 2 niveau) sort de niveau 3 plus inquisiteurs niveaux 8 Donc : 2 +8 pour le niveau +3 niveau du sort +8 niveau inquisiteur = 21 points de dégâts
NIVEAU 10	De nuit comme de jour	La journée de l'inquisiteur est à partir de maintenant de 10 heure 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 autre se renouvelle au 10 heures

ORACLE

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
L'oracle est la voix des Dieu, Le visionnaire des réponses divines. En consultant les lieux sacrés l'oracle voix. 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'excellent guide spirituel et militaire car leur connaissance dans l'espace-temps est plus large et ouverte que pour la normal		Prêtre de Eryss Bible (maitre) 8 de volonté
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Prophétie	Est frappé par les visions souvent claires, parfois flou mais jamais normal. Minimum de 1 chaque GN voir au début de chaque scénario
NIVEAU 8	Droit de vision	Accès à tous les sorts École de Divination
NIVEAU 10	Bio-Essence	Donne plus 3 points de vie sur chaque sort de guérison

ARTISTE ANCIEN

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Grand prêtre de Koranyos qui est maitre des énergies arcane et divine. Préconise l'équilibre et la balance de façon presque obsessionnelle. Peut enseigner au prêtre et au magicien suivant de Koranyos.		Prêtre de Koranyos Bible (maitre) 8 de volonté
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Archi-Art Ancien	A accès à toutes les écoles de magie mais ne peut en prendre que 24 et ne pourra en changer que rendu au niveau 8 Doit soumettre ses sorts (voir organisation)
NIVEAU 8	Polyvalence Magique	Permet de changer son grimoire à chaque scénario (24 sort maximum) Doit soumettre ses sorts (voir organisation)
NIVEAU 10	Don de Koranyos	Peut invoquer un sort sans incantation, et sans coût 1x / jours. Doit soumettre ses sorts après avoir choisi (voir organisation) Exemple : vous choisissez Projectile magique, vous pouvez l'invoquer 1x par jour tous les jours sans PM et sans incantation mais vous ne pouvez changer de sort avant le scénario suivant

L'ARLEQUIN

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Un fou devenu maître du jeu et du hasard. Il est ainsi le plus grand suivant de Phobius. Il est aussi doté d'une imagination infinie qui est amplifiée par la magie de son dieu.		Prêtre de Phobius Bible (Maître) 8 de volonté
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Joueur Ultime (Doit dépenser les PM et doit pouvoir lancer le sort)	Niv. 6 : Sous l'effet d'un jeu sans fin, peut faire migraine Niv. 8 : Sous l'effet de jeu sans fin, peut faire Tricheur née Niv.10 : Sous l'effet de jeu sans fin, peut faire Mimique
NIVEAU 8	Grand rêveur	Accès au monde des rêves 1 fois/ scénario
NIVEAU 10	Maître du hasard	Voir organisation

VOLEUR

BUVEUR DE SANG

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Psychopathe sanguinaire qui doit continuellement nourrir son objet dans une collecte de sang. Prend plaisir de la souffrance de ses victimes		Voleur, Maître à la dague
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Vampirisation Matériel	Objet vampirique provoque un drain de vie 3 coups par jour ne peut être associé à aucune compétence (le drain de vie est égal à l'arme qui lui sert de drain vampirique)
NIVEAU 8	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 mineur 4PV soit en aide 4pv au-dessus du maximum (maximum de 10 capsule)
NIVEAU 10	Drain vital	Consomme 10 capsules internes pour aspirer toute 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		PRÉ-REQUIS
Maitre 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		Voleur Neutre au mauvais
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Homicide	L'attaque par derrière augmente d'une catégorie par 4 au niveau 6 par 5 au niveau 9
NIVEAU 8	Catalepsie	Feindre la mort sans douleur, sans détection, sans réaction, presque vraiment mort (les dégâts compte) 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
NIVEAU 10	Égorgement	La victime tombe à 1 PV. Peut que se défendre sans casté mais peut crier. Même condition que Backstab.

*** GUERRIER ***

SPÉCIALISTE D'ARMES

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Passer maitre dans l'art de manipuler tous les types d'armes, il est un adversaire redoutable au combat qu'il ne faut pas sous-estimé		Guerrier Maniement de tous les types d'arme 2 styles de combat (Adepté)
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Armement	Retour de 1 point par maniement d'arme
NIVEAU 8	Coup persévèrent	Peu importe l'arme que le spécialiste prendra il fera automatiquement le max de dégât que l'arme peut faire.
NIVEAU 10	Multi-spécialiste	Peut dépasser le max que l'arme peut faire (selon la table)

MAITRE D'ARME

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Maitre absolue du maniement de tous les types d'armes Souvent engagé pour former les armées au combat Voue sa vie a améliorés ses techniques de combat et celle de ses élèves		Guerrier Maniement de tous les types d'arme Apprentissage a maitre
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Style varié	Possède les 6 styles de combat à novice sans retour de points
NIVEAU 8	Professeur	Permet si rémunéré de réduire de 1 le cout d'apprentissage de la table avec un minimum de 1 si non rémunéré utilise la table ordinaire
NIVEAU 10	Enseignement efficace	Permet de réduire de moitié le temps d'apprentissage (doit être absolument en jeux au GN) doit s'inscrire à l'autel des Dieux

CHAMPION DIVIN

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS	
Combattant fièrement au nom de son Dieu, le champion Divin apporte la parole et les dogmes de son Dieu sur les champs de bataille		Guerrier / Paladin Doit être élu par son Dieu (nommé par un messenger Divin envoyé directement par son Dieu) Doit avoir subi le défi 1 seul champion divin par Divinité	
POUVOIR HÉROIQUE			
		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 augmente de 2
		BANRIK	Bonus en tonus : +1 force peut briser la table de 10 .Max 13
		KORANYSOS	Armure ancienne : transforme ses contre sort en contre poison et vice versa
		BALDRIM	Autoréparation : En présence d'une enclume ou d'une forge il répare son armure automatiquement 1x /jour
		PHOBIUS	Rire absolue : Chaque sort que le champion reçoit fait qu'une personne reçoit l'effet rire du passé (rire durant 5 minutes) sans contre sort possible
		HOCKNAR	
	Frappe Divine	NÉOSYS	Frappe Justicière : vous frappez du même nombre de dégâts que l'attaque que vous avez fait le coup précédent 1x /combat
		FRAKK	Tohu-Bohu : Chaque personne frappée par ce coup entend une cacophonie vous êtes confus durant 5 secondes 3x /jour
		NOK'THRA	Ténébreuse : Aveugle la cible au contact de la lame durant 5 secondes 3x / jour
		ÉRYSS	L'enracinant : le coup donné en plus des dégâts enchevêtre durant 5 secondes l'adversaire 3x/jour
		BANRIK	Bosseleur : le coup donné retire le double de contrecoup 1x /jour
		KORANYSOS	Chaque coup enlève son équivalent en dégât de mana 1x /jour
		BALDRIM	Bris naturel : permet de briser les boucliers sans exception 1x /jour
		PHOBIUS	Objet de rêve 3x/jour
		HOCKNAR	
	Faveur Divine	NÉOSYS	

NIVEAU 10		FRAKK	Chaos pure : le champion divin peut déclencher un chaos général de 20 pieds de diamètre, tout le monde frappe 2 coups sur la personne la plus proche 2x /jour
		NOK'THRA	Maitre venin : peut appliquer un venin sans contre poison sur sa lame (doit se procurer le venin) 3x /jour
		ÉRYSS	Anticorps supérieur : les maladie n'affecte plus le champion divin même la lycanthropie
		BANRIK	
		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
		BALDRIM	Armure intelligente : l'armure est automatiquement réparée entre les combats (délais de 30 minutes minimum entre chaque combat)
		PHOBIUS	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	

GLADIATEUR

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Combattant au nom d'un Dieu, d'un Roi, d'un noble ou d'une cause Adeptes de tournoi ou il peut démontrer sa valeurs au combat, très fière de ses capacités il peut être un peu arrogant		Guerrier /Barbare / Paysans /Paladin Force 7
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Coup déchireur	Un coup fort et puissant qui brise un membre sur l'impact et inflige un dégât perce-armure.
NIVEAU 8	Crève-cœur	Toutes les attaques du Gladiateur son perce-armure. Aucune compétence ne peut être utilisée pour augmenter les dégâts.
NIVEAU 10	Coup décisif	En tournois, duel ou gladiatorial le gladiateur peut achever sous ordre du juge, sans utiliser son achèvement 1x/tournois.

PALADIN

JUSTICIER

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
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.		Paladin de Néosys
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Aura d'Authenticité	On ne peut mentir à un Justicier.
NIVEAU 8	Juge Solaire Juge Lunaire	Le Justicier a accès au sort Énergie Lunaire de Guérison et Rayon de soleil. 1x/jour
NIVEAU 10	Répartition équitable	Les dégâts que le Justicier reçoit sont divisé par deux moins 1. Les moins 1 s'accumule pour un maximum de 10 pouvant être renvoyé sur une cible sous forme de dégât. 3 combats/ jour

PACIFICATEUR

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
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 réfléchit.		Paladin d'Éryss
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	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 possible. 3x/ jour
NIVEAU 8	Perfectionnement	Rend l'imposition des mains plus efficace. Les points de vie sont doublés. 1x/jour
NIVEAU 10	Bien-être des âmes	Les cibles guéris par le Pacificateur ne peuvent plus être achevé ou relever en mort-vivant pour 30 minutes

SANS PEUR

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

POUVOIR HÉROIQUE

NIVEAU 6	Aura Musculaire	Dans un rayon de 5 pieds autour du Sans Peur, tout le monde gagne 1 de force.
NIVEAU 8	Force du combat	Peut faire, Provocation 3x/jour 1 personne.
NIVEAU 10	Aura de courage	Tous les allier du Sans Peur dans son aura de 10'' ont la même résistance à la peur.

ANARCHISTE

DESCRIPTION	PRÉ-REQUIS
Le paladin anarchiste amène le chaos par l'application de ses propres loi, il aime semé la zizanie dans les rangs adverses.	Paladin Frakk

POUVOIR HÉROIQUE

NIVEAU 6	Aura de chaos de vie	Chaque premier coup reçu retourne le même nombre de dégât a l'attaquant 1x /combat le 1 ^{er} coup/combat.
NIVEAU 8	Aura de doutes	Dans une foule, l'anarchiste touche au hasard quelques personnes (maximum de 5) celles-ci son persuader immédiatement que toute les autres autour de lui son des ennemi mortel (durée 5 minute) 5 personnes 2x/jour
NIVEAU 10	Aura de Révolte	L'anarchiste 2x/jour pourra crée une révolte en touchant 2 personnes qui suivront l'anarchiste à semer le chaos et la revolte sans résistance possible. (max 15min.)

MYTHOMANE TÉNÉBREUX

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
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		Paladin Nok'thra
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Plaidoyer charismatique	Le mythomane ténébreux 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
NIVEAU 8	Maitre menteur	Aucun sort, potion ou autres de vérité ne peut affecter le mythomane
NIVEAU 10	Servant Sombre	L'ombre du paladin devient une arme et cause des dégâts 1 coup sur 3 3x/jour

Le Fou du Roi

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
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.		Paladin de Phobius
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	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. (1 fois/ combat)
NIVEAU 8	Coup chanceux	En combat le fou du roi peut déclencher un effet au 3 coups sur 9 coups au total. 3-Désarmement 6-Bris de bouclier 9-Perce-armure (1 fois/ combat)
NIVEAU 10	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		PRÉ-REQUIS
Le paladin gardien du savoir, est un être obsédé par tous les objets magiques, les livres de magie et autres artefact. 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		Paladin de Koranyos
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Aura d'omniscience	Immunisé aux attaques par derrière
NIVEAU 8	Détecteur supérieur	A le pouvoir 1x /scénario de demander à Koranyos de lui montrer avec exactitude ou son située un objet qu'il ressent ne fonctionne pas sur les artefacts
NIVEAU 10	Secrets	Donne le choix de 2 secrets Secret de trait (ajoute + 6 points de trait de personnage) Secret de vitalité (ajoute + 8 PV) Secret de force (ajoute + 1 de force) Secret de savoir (ajoute +1 savoir) Secret de volonté (ajoute + 1 volonté) Secret de métabolisme (ajoute + 1 métabolisme) Secret de combat (ajoute + 2 dégâts) Secret d'art (ajoute 1 sort de niveau 5)

Paladin de Luy

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Le paladin de Luy est le gardien suprême de Sayari. Il fut désigné comme tel par le dieu créateur lui-même. De plus le paladin de Luy arbitra souvent les conflits entre les différents dieux. Il ne peut y avoir un seul paladin de Luy,		Paladin Neutre Prit Luy
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Pouvoir du créateur	Lorsqu'il prit au nom de Luy, les sorts de soins du Paladins de Luy sont plus efficaces. De plus, il peut soigner n'importe qui. + 3 au sort de soins
NIVEAU 8	Bannissement des intrus	Permet de bannir toutes créatures ne provenant pas de Sayari dans un rayon de 15 pieds autour du Paladin de Luy. 1x/jour
NIVEAU 10	Myala	Le paladin de Luy gagne un accès privilégié au Myala. Il est aussi désigné comme gardien suprême que renferme celui-ci. 1x/jour

*** BARBARE ***

BERSERKER

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
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		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 tué, Il gagne + 2 aux dégâts durant sa rage
NIVEAU 10	Rage vivifiante	Une fois la rage terminer le Berserker retombe a 3 PV au contraire de - x point de rage mais tombe inconscient 5 minute

CHEF DE GUERRE

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Chef d'un groupe officiellement créer, chef né qui mène ses troupes de main de maitre au combat et les motives. En temps de guerre ca présence donne courage a ses troupes, Ils sont grands forts et on de la prestance.		Barbare Avoir un groupe de 5 personnes minimum présent Si le chef perd son groupe il perd ses pouvoir le temps de ramener le nombre a 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 de vie, 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			PRÉ-REQUIS
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			Barbare
POUVOIR HÉROIQUE			
NIVEAU 6	Onde de Choc atomisant	Saut du fou de guerre qui se projette fait un dégât de 2 et fait tomber les cibles au sol dans un rayon de 5 pied autour de l'impact 2x / jour	
NIVEAU 8	Folie de Guerre	Au moment où il entre en rage il gagne automatiquement 8 PV le sortant ainsi de son état de rage applicable 1x / combat 3x / jours	
NIVEAU 10	Imparable	Réduit les dégâts de 2 physique et magique et donne la liberté de mouvement + 1 aux dégâts 1x /combat 2x /jour	

BARBARE TOTÉMIQUE

DESCRIPTION			PRÉ-REQUIS
Ce barbare est tellement proche de son côté totémique qu'il en développera certaines caractéristiques			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 développer a un tel point qu'il confèrera certaines compétences au barbare (avec retour de points)voir organisation	
NIVEAU 10	Rage totémique	En rage le barbare devient un homme animal (voir organisation)	

*** SHAMAN***

ELEMENTALISTE

DESCRIPTION			PRÉ-REQUIS
Shaman contrôlant parfaitement un élément choisit et ayant la puissance de ce servir de celui-ci comme bon lui semble			Shaman culte du Dragon
POUVOIR HÉROIQUE			
NIVEAU 6	Spécialisation élémentaire	Choisit un élément gagne plus de pouvoir (voir organisation)	
NIVEAU 8	Forme élémentaire	Peut devenir son élément temporairement a déterminé voir organisation	
NIVEAU 10	Appel du dragon	Appel de son dragon élémentaire (voir organisation)	

TOTEMISTE

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Spécialiste du Totem, le shaman totémiste est tellement puissant qu'il est capable d'un plus grand control de ses pouvoirs		Shaman
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Deuxième	Donne un second Totem (voir organisation)
NIVEAU 8	Idole sacrée	Renforce les totems donne de la résistance supplémentaire (voir organisation)
NIVEAU 10	Tribal du pouvoir	Augmente la puissance des totems (voir organisation)

NÉCROMANCIEN

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Shaman donc le pouvoir est de manipuler la mort elle-même lui conférents la capacité de relevé les morts et de les contrôler		Shaman Nécrophage
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	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
NIVEAU 8	Danse du défunt	Le nécromancien possède une dance unique, il peut relever un unique mort-vivant (voir organisation)
NIVEAU 10	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 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 premiere mort 1x/jour

MAITRE ÉLÉMENTALISTE			
DESCRIPTION			PRÉ-REQUIS
Le shaman maitre élémentaliste est un puissant shaman qui a la capacité intense à contrôler tous les éléments et a leurs faire faire ce qu'il veut			Shaman Culte du dragon Avoir reçu les enseignement sur tous les éléments de base
POUVOIR HÉROIQUE			
NIVEAU 6	Manipulation des éléments	Gagne + 1 dans son élément	
NIVEAU 8	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 dégât +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
NIVEAU 10	Équilibre élémentaires (doit choisir un seul éléments et l devient permanent)	Sous l'influence du FEU Vos sorts de feu son tous augmenter de +2 Mais si vous recevez des dégâts d'eau vous augmenter vos dégâts de +2	Sous l'influence de l'AIR Vos sorts d'air son tous augmenter de +2 Mais si vous recevez des dégâts de terre vous augmenter vos dégâts de +2
		Sous l'influence du EAU Vos sorts d'eau sont tous augmenter de +2 Mais si vous recevez des dégâts de feu vous augmenter vos dégâts de +2	Sous l'influence du TERRE Vos sorts de terre son tous augmenter de +2 Mais si vous recevez des dégâts d'air vous augmenter vos dégâts de +2

BÊTE SANGUINAIRE

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Shaman du culte de la bête qui se laisse contrôler par sa bête au point que celle-ci en devient sanguinaire		Shaman Culte de la bête Alignement neutre a mauvais
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Totem sanguinaire (animal)	Le totem présent devient un animal sanguinaire, Il devient plus fort et plus résistant (voir organisation)
NIVEAU 8	Hurlement	Quand le shaman sanguinaire pousse son hurlement tous on le sang glacé confèrent a la bête un + 2 aux dégâts dans son change forme durant 5 minutes 2x jour 1 de jour et 1 de nuit.
NIVEAU 10	Meutes sanguinaires	Quand le shaman attaque avec sa meute (max de 5) pour 1 combat celui-ci confère a la meute + 2 au dégâts et a lui-même + 4 au dégâts tant que le chaman reste en vie 1x /jour

MAGICIEN

ARCHIMAGE

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
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 il font d'excellent mentor		Magicien Diversification arcane maître Doit recevoir l'enseignement par un maître archimage
POUVOIR HÉROÏQUE		
NIVEAU 6	Énergie phénoménal	+ 15 point de magie a votre total permanent
NIVEAU 8	Étude approfondit	Donne accès à tous les écoles et à tous les sorts de niveau 1a 8 mais tous doivent être appris en jeu
NIVEAU 10	Canalisation mental	Redonne la totalité des PM en méditant 10 min 1x / jour

MAGE DE GUERRE

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Un mage de guerre est un puissant magicien qui n'a pas froid aux yeux et à qui le combat ne fait pas peur, sera un bon tacticien et un bon conseiller militaire		Magicien 2 manières d'arme
POUVOIR HÉROÏQUE		
NIVEAU 6	École martial	Donne accès aux traits de combattant sans retour de points
NIVEAU 8	Mage en armure	Retire la restriction sur le port d'armure et sur les armes données aux magiciens
NIVEAU 10	Sort de guerre	Met un sort temporairement sur son arme et a le pouvoir de décider à quel moment le sort sera déclenchera 3x/ jour (doit refaire le sort entre chaque utilisation)

MAÎTRE PROFESSEUR

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Magicien maître absolue de son école. Plus aucun secret sur son école lui est caché il la maîtrise mieux que tout		Magicien Avoir seulement 1 école de magie Savoir de 10
POUVOIR HÉROÏQUE		
NIVEAU 6	Retour de l'académie	Ouvre un sort de plus sur chaque niveau (4 sort par niveau au lieu de 3)
NIVEAU 8	Isolement pouvoir arcane	Tous les sorts coutent 2 PM de moins mais reste minimum de 1
NIVEAU 10	École exceptionnel	Ouvre les sorts niveau 9 et 10

KLEPTOMAGE

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
<p style="color: red;">Le kleptomage est passé maître dans l'art de manipulé les arcanes, il a la facilité a les drainés et a les emmagasiné. S'il dépasse son mana cumulable il tombe en état de rage et n'arrive plus à contrôler la magie qu'il libère et cause des dégâts au hasard en invoquant malgré lui différents sorts jusqu'à qu'il soit vide</p>		<p>Magicien Doit avoir un réceptacle pour emmagasiner la magie l'objet doit être approuver</p>
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Objet draine mana	Au toucher draine avec l'objet 8 PM au niveau 6 / 20 PM au niveau 8 / 32 PM au niveau 10 L'objet peut contenir 20 PM maximum
NIVEAU 8	Absorption arcane	Donne le sort trou de mana avec un drain sur le sort pas dans l'objet et augmente l'aimant énergétique de draine a 30 PM au niveau 8 / 50 PM au niveau 10. L'objet peut contenir 50 PM à la fois
NIVEAU 10	Aura d'absorption	A le pouvoir 2x / jour de drainer tous les PM dans un rayon de 5 pied de diamètre autour de lui

MAGE FOU

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
<p>Le mage fou est un magicien qui est autant fasciné par sa magie qu'il peut la craindre. Séparer émotionnellement entre son besoin de magie et sa peur qu'il en vient a devenir fou</p>		Magicien
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Rage Arcanique	1x / jour le mage fous entre dans un état de folie pure, de façon automatique il dépense tous ses PM en invoquant que des sort offensif lancer au hasard sauf si il le fait en combat. A la fin de sa folie le mage tombe inconscient 5 minute et un nuage protecteur l'entoure (ne peut être achevé durant ce délais) a son réveil il a récupéré 50 % de ses PM et gagne un bonus de +2 au dégât sur les sort qu'il a invoqué durant sa rage pour 1 heure
NIVEAU 8	Acharnement Magique	Une fois par jour le mage fou entre en rage et ressent l'obligation de dépenser tous ses PM en invoquant à répétition 1 sort offensif quand il est à zéro une forte puissante intérieur lui confère la ½ de ses PM normale négatif et il lui donne le bonus de +3 point de dégâts sur le sort sélectionné jusqu'à ce qu'il régénère au-dessus de zéro
NIVEAU 10	Savant Fou	Devenant plus en contrôle de sa folie le mage fou a la capacité quand sa rage s'enclenche de vider ses PM tout en contrôlant la vague d'attaque de ses sorts et de ne pas perdre conscience à la fin, il obtient ainsi le bonus de +2 sur ses sort utilisé et la capacité d'utilisé à volonté 50 % du mana négatif mais doit régénéré celui-ci avant de pouvoir régénéré les PM positif

MAGICIEN NOIR

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Le magicien noir est un être par sa nature profonde mauvaise qui est totalement imbu de lui-même et n'a aucune conscience ni moral 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		Magicien Alignement mauvais
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Drain de vie	Drain de vie 4 PV 3x /jour
NIVEAU 8	Violence arcanique	Les sorts offensifs qui causent des dégâts coutent 1PM de moins
NIVEAU 10	Voix	Le magicien noir doit choisir entre la démonologie ou la golemisterie.

RELIGIO-MAGE

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Le religio-mage est un magicien qui en plus de savoir manipuler les énergies arcane sait aussi manipuler la magie divine, par sa ferveur a son Dieu il s'est vu octroyer par celui-ci certain pouvoir de prêtre		Magicien Doit avoir élu par son Dieu Doit avoir subi le défi Un seul par Dieu
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Profane ou Divin	Donne accès au sort de son Dieu mais pas au sort généraux
NIVEAU 8	Magie céleste	Donne +1 de volonté et + 1 de savoir
NIVEAU 10	Don Divin	Peut invoquer un sort de ton Dieu sans incantation, et sans coût 1x / jours Exemple : vous choisissez le sort oublie, vous pouvez l'invoquer 1x par jour tous les jours sans PM et sans incantation mais vous ne pouvez changer de sort avant le scénario suivant

MAGICIEN BLANC

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
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		Magicien Alignement bon
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Aide arcanique	Permet de donner 4 PV supplémentaire par simple touché (peu dépasser le maximum)
NIVEAU 8	Paix arcanique	Tous les sorts défensifs coutent 1 PM de moins
NIVEAU 10	Protection blanche	Globe d'invulnérabilité aux sorts offensifs de 5pied de diamètre autour du magicien blanc et pouvant s'entendre a 3 autres personnes maximum durant 5 minute

*** PAYSAN ***

MOBILISATEUR

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Le mobilisateur est un paysan ayant un pouvoir de rassembler de façon inné le peuple et de les mobiliser pour des révoltes ou autres		Paysan
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	L'appel du roturier	Chaque roturier compte pour tous pour un des paysans
NIVEAU 8	Mobilisé ! & Armé !	Les armes petites et moyennes compte dans le tous pour un selon la table des armes ne peut dépasser le maximum
NIVEAU 10	Population stimulé	Chaque paysan /roturier compte double pour le tous pour un

*** DIVERS ***

ÉMISSAIRE NOIR

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Grand prêtre de Noktr'a 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		Prêtre de Noktr'a Rebelle, Sexe mâle Bible (maître) 8 de volonté
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Silhouette Biblique	L'ombre au sol possède la bible du prêtre et donne droit à 5 parchemins de plus
NIVEAU 8	Arme des ténèbres	Le jour ne l'affecte plus
NIVEAU 10	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)

AMBASSADEUR

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
L'ambassadeur est un représentant nommé par une nation, un peuple ou un clan 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 soit toujours protégé		Doit être de famille noble reconnu Doit représenter un peuple ou une nation Doit avoir son symbole du royaume en tout temps
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Drapeau	Qui conque voudra attaquer l'ambassadeur devra utiliser 3 contre sorts pour se faire
NIVEAU 8	Immunité diplomatique	État de pourparlers. Rien ne peut empêcher ces pourparlers
NIVEAU 10	Obligeance Noble	L'ambassadeur a droit de regard sur tous documents envoyé ou reçu par la haute noblesse concernant le royaume concerné seulement

AIGREFIN

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Personne ne qui vit d'escroquerie. passé maitre dans l'art de marchandé, d'échangé et de tromper, il manie avec brio les procédé délicat, c'est le parfait escroc		Commerce maitre Marché noir
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Coup d'argent	Chaque scénario il peut vendre au marché noir (autel de Dieux) un objet il fait alors un grand profit Double son profit
NIVEAU 8	Digne d'un carotteur	10 % de bonus sur votre marché noir et votre recel Augmente votre table d'influence de 5
NIVEAU 10	Sans un sous	La bourse d'un aigrefin semble toujours pleine mais elle est pourtant toujours vide, le vol à la tire ne l'affecte plus, si il meurt sa bourse est vide d'or, seul les objets de quêtes ou en jeux reste accessible

INTENDANT ROYALE

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Le bourgmestre 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		Doit être noble Savoir de 6 DOIT ETRE NOMMÉ PAR LE ROI OU LA REINE, SOUS LES ORDRE ROYAL
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Vu sur tout	+ 10 point de trait général
NIVEAU 8	Conseil de ville	A le pouvoir de rassembler les nobles dans un conseil de ville et aucun n'a le pouvoir de refuser
NIVEAU 10	Enrôlement forcé	Peut créer une milice forcée. milice obligatoire pour 4 heures obligatoire avec rémunération

GARDIEN SENTINEL

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Homme croyant ou engagé qui au péril de sa vie protégera un objet ou un lieu. Il vouera sa vie à cette protection		Guerrier /paladin / barbare /prêtre /voleur / paysan Utilisation bouclier Utilisation armure
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Prévision	+ 1 dégât lorsque le gardien défends son objectif + 10 PV permanent
NIVEAU 8	Sanctuaire	Une aura de 20 pieds qui servira a protégé son objectif le gardien durant qu'il est dans son aura reçoit temporairement 10 PV et immuniser au sort de niveau 1 à 4 1x /jour 5 minute ou 1 combat
NIVEAU 10	Gardien suprême	Lors de la défense de son objectif tous ses coup son magique pour le combat 1x/jour

TUEUR DE ...

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Un tueur de ... est une personne qui a une obsession compulsive envers une autre personne, un clan, un culte, un suivant d'un Dieu et qui va laisser la haine l'envahir au point de passer sa vie à vouloir détruire cette obsession.		Obsession a Doit être précis comme obsession et être capable de détailler clairement ses futures cibles doit être approuver
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Némésis	Sur l'obsession le tueur frappe de + 1 en tout temps
NIVEAU 8	Stratégie défensive	Le tueur comprend parfaitement le comportement de son obsession il a donc développé une défense contre lui. En présence de ses ennemis, le tueur gagne une caractéristique selon son obsession (voir organisation)
NIVEAU 10	Marquer a mort	Le tueur peut marquer une cible et cela doit être clair et visible de tous .Alors la si le tueur tue sa cible et qu'il l'achève lui-même la cible meurt définitivement (mort du personnage) achèvement sans pige dans le sac 1x saison

Seigneur infernal

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
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.		Être une race de cambion Prendre la place d'un des 7 seigneur existant ou une étage libre
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	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 niveau. 1x/ jour 2x-niv.8 3x-niv.10 (toucher) (Ne fonctionne pas sur les Azimonts et les Céleste) 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 a la fois et doit lui-même l'enlever avant de pouvoir en mettre une autre , la cible na pas conscience d avoir la marque celle-ci
NIVEAU 8	Guide des âmes	Permet d'accumulé des âmes comme les autres seigneurs infernaux. Le seigneur peut contrôler ceux-ci à volonté sur son étage. Le seigneur peut garder 5 pierre d'âme à la fois sur lui toute les autres doivent être libérer en enfer immédiatement (ramener carte au poste de garde)
NIVEAU 10	Maître infernal	Permet de prendre contact avec la souveraine des enfers ou son grand général Satanos 1x/jour

Rôdeur

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
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 Rôdeur servent aussi le Grand Druides qui est le gardien suprême de Sayari.		Race du plan primaire Neutre
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Éveil	1 défaut en lien avec le personnage et l'ancien suivit Accès au savoir d'un ancien et à sa puissance s'il l'accepte. 1^{er} pouvoir actif même si l'ancien dort, les autre pouvoir il doit être réveiller
NIVEAU 8	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)
NIVEAU 10	Myala Sayarien	Accès au savoir infini du Myala de Sayari ainsi qu'à une puissance qu'il recèle. (Voir animation)

Grand Druides

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
Le Grande Druides est le gardien suprême de Sayari. De plus, il est maître et professeur des anciens qui sont ses seuls représentants de confiance. Les Anciens ont entraîné chacun leur tour le premier Grand Druides afin qu'il soit le gardien idéal de leur puissance et de leur monde.		Race du plan primaire Neutre
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Éveil total	Accès au savoir de tous les anciens réveillés ainsi qu'à leur puissance qu'ils lui accordent. Peut désigner le porteur de la Stèle Toutes les informations de Myala de trouva dans la conscience du Druides. (Voir animation) . 1^{er} pouvoir actif même si l'ancien dort, les autre pouvoir il doit être réveiller
NIVEAU 8	Enchevêtrement du Sayarien	Utilise la puissance de la nature qui l'entoure afin de protéger Sayari. Enchevêtre 3 personnes dans un rayon de 15 pieds durant 15 min. (6x/jour)
NIVEAU 10	Polymorphe	Peut prendre la forme et les particularité de n'importe quelle race, créature ou autres.

Maître Dragonnier

DESCRIPTION		PRÉ-REQUIS
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		Shaman Dragon
POUVOIR HÉROIQUE		
NIVEAU 6	Liens Draconique	Un lien avec un dragon ancien est créer jusqu'à la mort du dragonnier(+10 PV)
NIVEAU 8	Souffle du dragon	Cône de 15 pieds 45 degré 8 de dégâts peut être CS Effet triangle
NIVEAU 10	Totem Dragon	Permet de devenir un Dragon(voir organisation)

Les Ingrédients

INGRÉDIENTS

CHASSE / PÊCHE

COMMUN

ANIMAUX		INSECTE	OISEAU	ANIMAL MARIN
Bœuf	Gros	Abeille	Chauve-souris	Poisson
Crapaud	Petit	Araignée	Hibou	Corail
Rat	Petit	Araignée d'eau	Corbeau	
	Moyen	Chenille	Canard	
Chat	Petit		Poule	
Putois	Petit			
	Moyen			
Grenouille	Petit	Coquerelle		
Porc	Moyen	Criquet		
Renard	Moyen	Escargot		
Lapin	Petit	Fourmis noir		
Loup	Gros	Fourmis rouge		
Ours	Gros	Larve		
Sanglier	Gros			
Cheval	Gros	Limace		
Chèvre	Moyen	Papillon		
Souris	Petit	Papillon de nuit		
Humain(cartes)	Moyen	Sauterelle		
Elf (Carte)	Moyen	Ver de terre		
Nain (Carte)	Moyen	Sangsue		
		Cloporte		

PEU COMMUN

ANIMAUX		INSECTE	OISEAU	ANIMAL MARIN
Élan	Gros	Clovisse	Vautour	Tortue
Gobelin (carte)	Moyen	Cocon	Faucon	Oscar
Orc (carte)	Gros	Milles pattes	Aigle	Rascasse
Vipère	Petit	Mygale	Paon	Tétronon
Bison	Gros	Reine abeille		Crabe
Caribou	Gros	Scorpion		
Lézard	Petit	Veuve noir		
Cobra	Petit			
Agneau	Moyen			
Mouton	Moyen			
Cerf	Gros			

RARE

ANIMAUX		INSECTE	OISEAU	ANIMAL MARIN
	Moyen	Fée		Anguille
Minotaure	T-Gros	Libellule doré		Étoile de mer
Centaure	Gros	Poudre de fée		
	Moyen	Scorpion jaune		
Illithid	Gros	Scorpion noir		
Yéti	T-Gros	Mante		
Troll	T-Gros			
Géant	T-Gros			
Gargouille	Moyen			
Satire	Moyen			
Lion	Gros			
Tigre	Gros			
Ectoplasme	Petit			
Cambion (carte)	Gros			

ÉPIQUE (*ÉPIQUE ++)

ANIMAUX		INSECTE	OISEAU	ANIMAL MARIN
Phœnix *		Scarabée céleste *	Griffon *	Narval
Licorne *			Plume d'ange *	Sirène *
Gorgone				
Liche *				
Kraken *				
* ÉPIQUE ++ NE SONT DISPONIBLE QU'EN QUEST				

INGRÉDIENTS

CUEILLETTE

COMMUN

FRUITS	LÉGUMES	HERBES/ÉPICES	PLANTES	FLEURS
Abricot	Ail	Basilic	Algue	Capucine
Ananas	Aubergine	Camomille	Avoine	Hortensia bleue
Bleuet	Betterave	Graine de fenouil	Blé	Iris
Cerise	Carotte	Laurier	Foin	Jasmin
Citron	Cèleri	Graine de lin	Houblon	Jonquille
Fraise	choux	Menthe verte	Nénuphar	Lilas
framboise	Citrouille	Persil	Noix d'arachide	Marguerite
Gland de chêne	Concombre	Poivre noir	Orge	Œillet
Melon d'eau	Épinard	Poivre vert	Plantain	Pétunias
Mure	Fève	Poivre rouge	Tabac vert	Pivoine
Pêche	Laitue	Sauge	Trèfle	Quenouille
Poire	Maïs		Vigne verte	Rose blanche
Pomme	Melon		Belladone	Rose rose
Raisin	Oignon		osier	Rose jaune
	Patate		Bois	Rose rouge
	Poireau			
	Radis			
	Tomate			

PEU COMMUN

FRUITS	LÉGUMES	HERBES/ÉPICES	PLANTES	FLEURS
Noix de coco	Artichaut	Clou girofle	Alkanet	
Orange		Feuille d'aloès	Arborvitae	Chardon blanc
		Griffe du diable	Arrowroot	Chardon rose
		Étoile d'anise	Bambou	Églantine
		Gingembre	Gentiane pourprée	Jacinthe
		Lavande	Ginko biloba	Lys blanc
		Pavot	Mauve	Lys bleue
			Riz	Lys martagon
			Riz brun	Oiseau du paradis
			Riz noir	Orchidée
			Tabac rouge	Soldanelle

			Sureau	Tulipe
			Vigne blanche	
			Vigne rouge	
RARE				
FRUITS	LÉGUMES	HERBES/ÉPICES	PLANTES	FLEURS
Noix d'acajou		Eucalyptus	Bloodgrass	Fleurs de rocou
			Dracaena Draco	La centaurée
				La jourbarbe des montagnes
			Lichen sanguin	
			Nightshade	
			Racine de mandragore	
			Tabac noir	
			Trèfle blanc	
			Trèfle sombre	
ÉPIQUE				
FRUITS	LÉGUMES	HERBES/ÉPICES	PLANTES	FLEURS
	Oronges	Fleurs de safran	Tabac ancien	Fleur d'orchidée lunaire
				Inflorescence solaire
				Orchis macula

INGRÉDIENTS

EXTRACTION

COMMUN

MINÉRAIS	LIQUIDE	DIVERS	PIERRE
Calcaire	Eau des marais	Braise	Citrine
Charbon	Eau douce	Gravier	Grenat
Limaille de cuivre	Eau des ruisseaux	Sable	Œil de tigre
Limaille de fer		Rouille	Malachite
Zinc		Sel brute	Pyrite

PEU COMMUN

MINÉRAIS	LIQUIDE	DIVERS	PIERRE
Argent	Eau enchanté	Arsenic	Cobalt
Limaille Bronze	Eau minéral	Cendre sulfurique	Crystal concassé
Carbone	Eau salé	Sel	Corindon
Limaille Fer / argent			
Magnésium			
Phosphore			
Limaille plomb			
Silicium			
Souffre			

RARE

MINÉRAIS	LIQUIDE	DIVERS	PIERRE
Limaille d'or	Eau de feu	Boue magnétique	Améthyste
Limaille Platine	Eau glacial	Roche volcanique	Crystal
	Eau de roche	Sel raffiné	Diamant
	Eau volcanique		Émeraude
	Mercure		Lapis lazuli
	Morceau de glacier		Obsidienne
			Pierre d'âme
			Rubis
			Saphir
			Topaz

ÉPIQUE

MINERAIS	LIQUIDE	DIVERS	PIERRE
Limaille Mytrill	Eau astral	Fossile	Onyx
Adamantite	Eau de lune	Poudre de lune	Perle noir
	Eau runique		Pierre de lune
			Pierre noir d'âme
			Saphir sombre

N.B : 5 limailles = 1 lingot peu importe la sorte de minerais

LIVRE DE RECETTES

LIVRE DE RECETTES

ALCHIMIE

NOVICE

BÂTON DE FUMÉE

EFFET : Une fois la braise bien raviver le bâton crée une épaisse fumée d'un rayon possible, sans grand vent, de 5 pieds ou personne n'est dans la mesure de voir ce qui se passe.

DURÉE : 15 minutes

DOSE : 1

TYPE : bâtonnet

INGRÉDIENT :

- 1 BRAISE
- 2 CHARBON
- 2 BASILIC (plante)

BRAVOURE EN BOUTEILLE

EFFET : L'utilisateur de cette concoction voit sa ou ses peurs disparaître temporairement. Courage

DURÉE : 30 minutes

DOSE : 1

TYPE : liquide ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU DE RUISSEAU
- 1 CORAIL
- 3 POIVRE NOIR ☐ 1 POULE

CADAVÉRINE

EFFET : L'utilisateur de la potion sent son corps devenir froid et son pouls disparaître plus aucun signe vital est perceptible. Il est donc en mort artificielle. (Ne peut être ramené que par une guérison)

DURÉE : après 15 minutes perd 1 vie jusqu'à la mort

DOSE : 1

TYPE : liquide ingestion

Durée : 1 heure si dépassé mort permanente

INGRÉDIENT :

- 1 EAU DE RUISSEAU
- 2 LARVE
- 2 CAPUCINE
- 1 CALCAIRE

CENDRE BRULANTE

EFFET : Le contact avec la peau cause des brûlures à ne pas prendre à la légère. 5 points de dégâts ☐ 5 BRAISE

DURÉE : Instantanée

DOSE : 1

TYPE : poudre cutanée

INGRÉDIENT :

DÉTECTION DE VIE

EFFET : Grâce à cette potion votre corps est capable de percevoir ce qui est vivant de ce qui est mort

DURÉE : Instantanée

DOSE : 1

TYPE : Liquide ingestion

INGRÉDIENT :

- ☐ 1 EAU DOUCE
- ☐ 5 VIPER

DISTORSION CORPOREL MAJEUR

EFFET : Le corps qui double sa grosseur! Vous augmentez de 50% votre grandeur vous donnant +1 force, +1 aux dégâts
DURÉE : instantanée pour 15 minutes
DOSE : 1
TYPE : liquide ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU DE RUISSEAU
- 1 GINGEMBRE
- 1 GRAINE DE LIN
- 1 GRAINE DE FENOUIL
- 2 NÉNUPHAR

DISTORSION CORPOREL MINEUR

EFFET : Les alchimistes ont toujours comme but personnel de déformé la réalité en utilisant la Distorsion du corps est un magnifique exemple. Le corps qui se divise en deux sur sa grosseur!
DURÉE : instantanée pour 15 minutes
DOSE : 1
TYPE : liquide ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU DE RUISSEAU
- 1 GINGEMBRE
- 1 GRAINE DE LIN
- 1 GRAINE DE FENOUIL
- 2 CRAPAUD

ÉTERNEMENT PROLONGÉ (Création Christian Beauchamp)

EFFET: Cette poudre rend tous ceux qui la respire une envie d'éternuer sans arrêt
DURÉE: 1 minute
DOSE: 1
TYPE: Poudre Inhalation

INGRÉDIENT:

- 2 POIVRE ROUGE
- 1POIVRE NOIR
- 1POIVRE VERT

EXPLOSIF EN BOUTEILLE

EFFET : Ce liquide hautement explosif est énormément dangereux et instable. 4 Dégâts Feux
DURÉE : Instantanée au lancer de la bouteille
DOSE : 1
TYPE : liquide contact

INGRÉDIENT :

- 1 EAU DOUCE
- 1 HOUBLON
- 1 POIVRE ROUGE □
- 1 MAÏS

FLACON D'ACIDE

EFFET : Ce liquide hautement acidulé est énormément dangereux et corrosif. 4 Dégâts Acides
DURÉE : Instantanée au lancer de la bouteille
DOSE : 1
TYPE : liquide contact:

INGRÉDIENT :

- EAU DOUCE
- 1 CITRON
- 1 SEL BRUTE
- 1 TOMATE

POUDRE GLACÉE

EFFET : La température tellement basse de cette poudre peut causer des engelures. 3 Dégât Froid DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : poudre cutanée	INGRÉDIENT : ☐ 3 LYS BLEU ☐ 1 CITRINE
---	---

POUDRE ACIDULÉ

EFFET : L'acide contenu dans cette poudre est majeur. Manipuler avec précaution. 4 Dégât Acide DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : poudre cutanée	INGRÉDIENT : • 3 BLEUET • 1 CITRINE
--	---

POURDE DE NUIT

EFFET : Cet étrange créature que l'on croit être enduit d'une poudre venue d'ailleurs qui aurait la propriété d'endormir les gens. DURÉE : jusqu'au premier coup ou 5 minutes DOSE : 1 TYPE : Poudre Inhalée	INGRÉDIENT : ☐ 5 PAPILLON DE NUIT
---	--------------------------------------

VISION DE L'AUTRE LUNE

EFFET : La victime de cette potion perdra vite l'usage de ses yeux. Il deviendra aveugle graduellement et temporairement. Après 1 minute. DURÉE : 15 minutes DOSE : 1 TYPE : liquide ingestion	INGRÉDIENT : • 1 EAU DOUCE • 2 CHAUVE-SOURIS ☐ • 1 POISSON
---	---

ALCHIMIE

ACOLYTE

BÂTON FEU

EFFET : Tout ces ingrédients entassée dans un bâton peu créé une magnifique explosion. 3 Dégâts Feu sur 5 pieds de rayon

DURÉE : Instantanée

DOSE : 1

TYPE : bâton contact

INGRÉDIENT :

- 2 CENDRE SULFURIQUE
- 1 BAMBOU
- 1 COCON
- 1 CRYSTAL CONCASSÉE

FENDEUR

EFFET : Les alchimistes ont trouvé le moyen d'enfermer la puissant de frappe dans une bouteille. Bris de Bouclier

DURÉE : instantanée

DOSE : 1

TYPE : liquide /lame contact

INGRÉDIENT :

- 1 SANGLIER
- 1 GOBELIN
- 2 ALKANET

LUMIÈRE EN PRISON

EFFET : À l'utilisation de cette concoction une lumière intense est émanée. Créant une lumière pouvant effacer toute noirceur

DURÉE : 20 minutes ou jusqu'à fermeture

DOSE : 1

TYPE : objet alchimique

INGRÉDIENT :

- 4 MAGNÉSIUM
- 1 GRAVIER

SOMNOLENCE PERDU

EFFET : Ce liquide était utilisé particulièrement par des guérisseurs escroc pour faire encore plus d'or. Ils pouvaient faire entrer leur victime dans une passe de somnolence. Sommeil 1 Minute

DURÉE : Instantanée

DOSE : 1

TYPE : liquide ingestion

INGRÉDIENT :

1 ROSE ROUGE
2 camomille
1 aloès

TRANQUILLISANT CHIMIQUE

EFFET : Une poudre très efficace pour les gardiens qui ne pouvaient point couvrir les évasions des criminelles. Et hop la petite poudre qui tombe sur ceux et les voilà prient. Paralyse 5 Minutes

DURÉE : instantanée pour 5 minutes

DOSE : 1

TYPE : poudre cutanée

INGRÉDIENT :

2 ARAIGNÉE
2 LAVANDE
1 ESCARGOT

SOUFFLE ARDENT

<p>EFFET : Cette poudre permet à celui qui l'utilise de provoquer un souffle de feu qui infligera 5 dommages de feu sur un rayon de 15 pieds</p> <p>DURÉE : 15 minutes</p> <p>DOSE : 1 souffle</p> <p>TYPE : poudre</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 LÉZARD• 1 CHARDON BLANC• 1 CHARDON ROSE• 1 CHARBON
---	---

Pierre Philosophale (créée par Dominic Leroux)

<p>EFFET : Transmute un minéral a un minéral de même niveau (à faire au poste de garde)</p> <p>DURÉE : Instantané</p> <p>DOSE : 1</p> <p>TYPE : liquide absorbant</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none">• 2 CARBONNE• 1 EAU MINERAL• 1 CORRINDON
---	--

ALCHIMIE

ADEPTE

ÉLECTRICITÉ INSTABLE

EFFET : La réaction chimique de ce mélange d'ingrédient crée une charge électrique positive extrêmement dangereuse. 9

Dégâts Électrique DURÉE : 1

DOSE : instantanée

TYPE : contact liquide

INGRÉDIENT :

- 1 TOPAZ
- 1 MERCURE
- 1 LA CENTAURÉE
- 1 ANGUILE

FEU CONFLAGRATEUR

EFFET : La réaction chimique de ce mélange d'ingrédient devient des plus inflammable et extrêmement dangereux. 9 Dégâts Feu Embrassement Général (Tout papier carton autre est brûlé)

DURÉE : 1

DOSE : instantanée

TYPE : contact liquide

INGRÉDIENT :

- 1 EAU VOLCANIC
- 2 RUBIS
- 1 CHARBON

FLOCON D'AIR

EFFET : Ce flacon d'air contient suffisamment d'air pour faire respirer une personne sous l'eau (Donjon Seulement)

DURÉE : 25 minutes

DOSE : 1

TYPE : LIQUIDE INGESTION

INGRÉDIENT :

- 3 CLOVISE
- 1 SAPHIR
- 2 RASCASSE
- 5 POISSON

FORGE CHIMIQUE

EFFET : Les experts forgeront cette invention alchimique du bon œil. Le mélange permet de rendre les armes plus solides.

Augmente les dégâts de l'arme de plus 1 permanent

DURÉE : + le temps de création à la forge

DOSE : 1

TYPE : objet alchimique

INGRÉDIENT :

- 2 EAU GLACIAL
- 1 BOUE MAGNÉTIQUE
- 2 EAU FEU
- 1 LINGOT FER

AMOUR EN BOUTEILLE

EFFET : La victime qui aura pris cette potion tombera éperdument amoureux de la première personne du sexe opposé qu'elle verra.

DURÉE : valide 15 min dans un liquide et dure 1h une fois ingurgité

DOSE : 1

TYPE : Liquide ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU DE RUISSEAU
- 1 ROSE ROSE
- 1 ROSE JAUNE
- 2 ROSE ROUGE

PIERRE LIQUIDE

EFFET : Très rare sont les alchimistes qu'ils ont recouru à cette recette de potion car son effet est largement trop dangereux. Une simple goutte sur la peau et votre corps se transforme en pierre. (Immobilisation)
DURÉE : 25 minutes
DOSE : 1
TYPE : Liquide cutané

INGRÉDIENT :

- 6 GRAVIER
- 1 EAU VOLCANIC
- 1 BOUE MAGNETIQUE

SOUFFLE DE CONFUSION

EFFET : Généralement utiliser pour donner un fou rire général à la personne non touchée. Elle était laissée dans un petit sac sur la table de l'auberge et le premier curieux à l'ouvrir laissait sortir tout la poudre très volatile et créait du mm coup un effet de Confusion général. RIRE 1 Minute sur 10 pieds
DURÉE : Instantané
DOSE : 1
TYPE : Poudre Inhalée

INGRÉDIENT :

- 3 BLOOGRASS
- 2 ILLITHID
- 1 TRÈFLE

POLYMORPHE CAMBIONS (création Christian Beauchamp)

EFFET : transforme le joueur en cambions pour une période de 1 heure (le joueur doit se peindre rouge et fournir le matériel requis pour imiter un cambions)

DURÉE : 1 heure
DOSE : 1
TYPE : liquide ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 cambions (carte de cambions)
- 2 eaux enchantées
- 1 racine de mandragore
- 1 coquerelle

POLYMORPHE ORC (création Christian Beauchamp)

EFFET : transforme le joueur en Orc pour une période de 1 heure (le joueur doit se peindre en vert et fournir le matériel requis pour imiter un Orc)

DURÉE : 1 heure
DOSE : 1
TYPE : liquide ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 Orc (carte d'Orc)
- 2 eaux enchantées
- 1 racine de mandragore
- 1 coquerelle

POLYMORPHE GOBELIN (création Christian Beauchamp)

EFFET : transforme le joueur en goblin pour une période de 1 heure (le joueur doit se peindre en vert et fournir le matériel requis pour imiter un goblin)

DURÉE : 1 heure
DOSE : 1
TYPE : liquide ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 gobelins (carte de goblin)
- 2 eaux enchantées
- 1 racine de mandragore
- 1 coquerelle

POLYMORPHE HUMAIN (création Christian Beauchamp)	
<p>EFFET : transforme le joueur en humain pour une période de 1 heure (le joueur ne doit pas se peindre et fournir le matériel requis pour imiter un humain)</p> <p>DURÉE : 1 heure DOSE : 1 TYPE : liquide ingestion</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 humains (carte d'humain) • 2 eaux enchantées • 1 racine de mandragore • 1 coquerelle
POLYMORPHE EFL DES CITÉS (création Christian Beauchamp)	
<p>EFFET : transforme le joueur en Elf des cités pour une période de 1 heure (le joueur doit porter des oreilles et fournir le matériel requis pour imiter un Elf des cités)</p> <p>DURÉE : 1 heure DOSE : 1 TYPE : liquide ingestion</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Elf des cités (carte d'Elf des cités) • 2 eaux enchantées • 1 racine de mandragore • 1 coquerelle
POLYMORPHE ELF SAUVAGE (création Christian Beauchamp)	
<p>EFFET : transforme le joueur en Elf sauvage pour une période de 1 heure (le joueur doit porter des oreilles et fournir le matériel requis pour imiter un Elf sauvage)</p> <p>DURÉE : 1 heure DOSE : 1 TYPE : liquide ingestion</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Elf sauvage (carte d'Elf sauvage) • 2 eaux enchantées • 1 racine de mandragore • 1 coquerelle
POLYMORPHE NAIN DES VILLES (création Christian Beauchamp)	
<p>EFFET : transforme le joueur en nain des villes pour une période de 1 heure (le joueur doit porter une barge et fournir le matériel requis pour imiter un nain des villes)</p> <p>DURÉE : 1 heure DOSE : 1 TYPE : liquide ingestion</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 nains des villes (carte de nains des villes) • 2 eaux enchantées • 1 racine de mandragore • 1 coquerelle
POLYMORPHE NAIN DES COLLINES (création Christian Beauchamp)	
<p>EFFET : transforme le joueur en nain des collines pour une période de 1 heure (le joueur doit porter une barbe et fournir le matériel requis pour imiter un nain des collines)</p> <p>DURÉE : 1 heure DOSE : 1 TYPE : liquide ingestion</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 nains des collines (carte de nain des collines) • 2 eaux enchantées • 1 racine de mandragore • 1 coquerelle

BARBE DE JORUN (création Carl Pepin)

EFFET : Celui qui boit cette mixture sentiras sa pilosité augmenter, une barbe apparait. Elle est immunisée au lame, feu et sorts
DURÉE : 1 heure
DOSE : 1
TYPE : liquide ingestion

INGRÉDIENTS :

- 2 eau enchantée
- 1 nains
- 1 racine de mandragore
- 1 coquerelle
- 1 mouton

ALCHIMIE

MAITRE

FLACON DE SINCÉRITÉ

EFFET : Pourquoi mentir quand la potion t'oblige la vérité.

DURÉE : 30 minutes

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 LICORNE
- 1 EAU RUNIQUE
- 1 SIRÈNE
- 1 FLEUR DE SAFRAN
- 2 EUCALYPTUS

ONDE SISMIQUE (création Christian Beauchamp)

EFFET: Cette potion si elle est lancée par terre causeras un tremblement de terre ce qui feras tomber tous ceux dans un rayon de 5 pieds

DURÉE: Immédiat

DOSE: 1

TYPE: Liquide Explosif

INGRÉDIENT:

- 2 ROCHE VOLCANIQUE
- 2 EAU VOLCANIQUE
- 1 MERCURE

POUDRE NOIRE

EFFET : Fabrication ancienne détenu par les pirates rare sont ceux qui possède la recette. Elle serre uniquement dans les armes à feu.

DURÉE : Jusqu'à Utilisation ou Contact avec l'eau ou le feu

DOSE : 5

TYPE : Poudre Explosive

INGRÉDIENT :

- 2 CHARBON
- 1 SOUFRE
- 1 MAGNÉSIUM
- 2 ROCHE VOLCANIC

VORTEX ANTI-MAGIE

EFFET : Un puissant alchimiste a réussi à comprendre le système de l'art ancien, de culte shamanique et des pouvoir divin et en faire une arme contraire. Un vortex Anti-magie. Il a pour effet d'aspirer toute source de magie dans un rayon donné. Il a même pu créer se vortex sur une plante carnivore. Enfin c le seul moyen qu'il a pu trouver

DURÉE : 10 Minutes (voir Organisation)

DOSE : 1

TYPE : Poudre Cutanée

INGRÉDIENT :

- 1 EAU ASTRAL
- 1 EAU LUNE
- 1 EAU RUNIQUE
- 1 TABAC ANCIEN
- 5 ROCHE VOLCANIC
- 3 MORCEAU DE GLACIER

LIVRE DE RECETTES

HERBORISTE

NOVICE

AMPLIFICATEUR VÉGÉTALE

EFFET : Un liquide que beaucoup adoreront. Ce liquide permet de faire pousser une plante Instantanément (Double un Ingrédient Cueillette)
DURÉE : Instantanée (utilisable au poste de garde seulement)
DOSE : 1
TYPE : Liquide Absorbée

INGRÉDIENT :
• 2 POISSON
• 2 LAURIER ☐

BARBARE EN BOUTEILLE

EFFET : L'ingestion de cette concoction donne 4 point de rage temporaire
DURÉE : Jusqu'à utilisation
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :
• 1 EAU DOUCE
• 2 BŒUF ☐
• 1 OURS

BAUME LÉGER

EFFET : La santé est une priorité chez les herboristes. Ils sont devenus expert en la matière. Le baume doit être appliqué avant le bandage. Donne 3 point de vie DURÉE : Instantanée
DOSE : 1
TYPE : Crème Cutanée

INGRÉDIENT :
• 2 VIGNE VERT
• 2 SANSUES
• 3 PLANTAIN

BOUTEILLE D'ESSENCE MINEUR

EFFET : L'art ancien n'est pas un mystère pour les herboristes. La création d'une potion pour redonner une partit de l'énergie perdue. 6 Point d'Art
DURÉE : Instantanée
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :
• 1 EAU ENCHANTÉ
• 2 ZINC
• 2 PERSIL

CHASSEUR EXPÉRIMENTER

EFFET : A pour effet de donne les rations plus nourrissantes et ainsi doubler les portions possible (Double un Ingrédient Chasse)
DURÉE : Instantanée (utilisable au poste de garde seulement)
DOSE : 1
TYPE : Poudre Absorbée

INGRÉDIENT :
• 1 POULE
• 1 CERF
• 1 RENARD
• 1 LOUP
• 1 OURS
• 1 LAPIN

ÉLIXIR DE COLÈRE

EFFET : Une autre force importante chez les herboristes c'est les capacités physiques. En vous rendent fou de colère, ils ont découvert que votre force de frappe devient plus grade. Plus 1 aux dégâts

DURÉE : Prochaine attaque

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU RUISSEAU
- 2 ABEILLE

ÉLIXIR DE LA FOURMIS

EFFET : Une autre force importante chez les herboristes c'est les capacités physiques. Ils ont découvert que votre force devient plus grade quand on jumelait votre capacité à ceux des fourmis. Plus 1 de force

DURÉE : 1 HEURE

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU RUISSEAU
- 2 FOURMIS ROUGE □
- 2 FOURMIS NOIRE

ÉLIXIR DE LA LIMACE

EFFET : Une autre force importante chez les herboristes c'est les capacités physiques. Ils ont découvert que votre volonté devient plus grade quand on jumelait votre capacité à ceux des limaces. Plus 1 de volonté

DURÉE : 1 HEURE

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU RUISSEAU
- 2 CAPUCINE
- 1 RAT
- 1 LIMACE

ÉLIXIR DU VER DE TERRE

EFFET : Une autre force importante chez les herboristes c'est les capacités physiques. Ils ont découvert que votre métabolisme devient plus grade quand on jumelait votre capacité à ceux des vers de terre. Plus 1 de Métabolisme

DURÉE : 1 HEURE

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU RUISSEAU
- 5 VER DE TERRE

ÉLIXIR DE LA SOURIS

EFFET : Une autre force importante chez les herboristes c'est les capacités physiques. Ils ont découvert que votre Savoir devient plus grade quand on jumelait votre capacité à ceux des souris. Plus 1 de Savoir

DURÉE : 1 HEURE

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU DE RUISSEAU
- 2 SAUTRELLE
- 2 SOURIS
- 1 PATATE

FLACON DE PRIÈRE MINEUR	
<p>EFFET : La foi n'est point un mystère pour les herboristes. La création d'une potion pour redonner une partit de l'énergie perdue. 6 Point Divin DURÉE : Instantanée</p> <p>DOSE : 1</p> <p>TYPE : Liquide Ingestion</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 EAU ENCHANTÉ • 2 ANGUILE FUMÉE • 1 CERISE • 2 CHOUX • 1 CITROUILLE
GUÉRISON FAIBLE	
<p>EFFET : La santé n'est plus un mystère pour les herboristes. La création d'une potion pour redonner une partit de la vitalité perdue. 4 Point de Vie DURÉE : Instantanée</p> <p>DOSE : 5</p> <p>TYPE : Liquide Ingestion</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 FRAISE • 1 JASMIN • 2 LAURIER
JAR DE CULTE MINEUR	
<p>EFFET : Le culte shamanique n'est plus un mystère pour les herboristes. La création d'une potion pour redonner une partit de l'énergie perdue. 6 Point de Culte DURÉE : Instantanée</p> <p>DOSE : 1</p> <p>TYPE : Liquide Ingestion</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 EAU ENCHANTÉ • 1 POMME • 2 SEL RAFFINÉ • 1 BLÉ
RESTORATEUR DE CERVEAU	
<p>EFFET : La santé est une priorité chez les herboristes. Ils sont devenus expert en la matière. Tout caractéristique touchant le cerveau, ils ont trouvé le moyen de les restaurés. Restauration du savoir.</p> <p>DURÉE : Instantanée</p> <p>DOSE : 1</p> <p>TYPE : Liquide Ingestion</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 EAU DU RUISEAU • 1 HORTENSIA BLEUE • 1 FOURMIS NOIR • 1 FOURMIS ROUGE
RESTORATEUR DE MUSCLE	
<p>EFFET : La santé est une priorité chez les herboristes. Ils sont devenus expert en la matière. Tout caractéristique touchant la musculation, ils ont trouvé le moyen de les restaurés. Restauration de la force.</p> <p>DURÉE : Instantanée</p> <p>DOSE : 1</p> <p>TYPE : Liquide Ingestion</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 EAU DU RUISSEAU • 1 ÉPINARD • 1 OURS • 1 BŒUF

RESTORATEUR DE SANG

EFFET : La santé est une priorité chez les herboristes. Ils sont devenus expert en la matière. Tout caractéristique touchant le sang, ils ont trouvé le moyen de les restaurés. Restauration du Métabolisme.

DURÉE : Instantanée

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU DU RUISSEAU
- 2 FEVE
- 1 LEZARD

RESTORATEUR D'ÉTAT

EFFET : La santé est une priorité chez les herboristes. Ils sont devenus expert en la matière. Tout caractéristique touchant l'esprit, ils ont trouvé le moyen de les restaurés. Restauration de la volonté.

DURÉE : Instantanée

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 1 EAU DU RUISSEAU
- 1 ORGE
- 2 PORC

HERBORISTE

ACOLYTE

BAUME GRAS

EFFET : La santé est une priorité chez les herboristes. Ils sont devenus expert en la matière. Le baume doit être appliqué avant le bandage. Donne 5 point de vie DURÉE : Instantanée

DOSE : 1

TYPE : Crème Cutanée

INGRÉDIENT :

- 4 CERF
- 1 SOLDANELLE

BOUTEILLE D'ESSENCE MODÉRÉ

EFFET : L'art ancien n'est pas un mystère pour les herboristes. La création d'une potion pour redonner une partit de l'énergie perdue. 10 Point d'Art DURÉE : Instantanée

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU MINÉRAL
- 2 ARTICHAULT □ 3 TRÈFLE

ÉLIXIR DE CONNAISSANCE

EFFET : Une autre force importante chez les herboristes c'est les capacités physiques. Tous les élixirs ont été inventés pour améliorer votre personne à court terme. Plus 2 de Savoir

DURÉE : 1 HEURE

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 REINE ABEILLE
- 2 PAON
- 1 EAU SALÉ

ÉLIXIR D'ENDURANCE

EFFET : Une autre force importante chez les herboristes c'est les capacités physiques. Tous les élixirs ont été inventés pour améliorer votre personne à court terme. Plus 2 de Métabolisme

DURÉE : 1 Minutes

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU SALÉ □ 2 CRABE
- 1 RASCASSE

ÉLIXIR DE PERSÉVÉRANCE

EFFET : Une autre force importante chez les herboristes c'est les capacités physiques. Tous les élixirs ont été inventés pour améliorer votre personne à court terme. Plus 2 de Volonté

DURÉE : 1 HEURE

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU SALÉ □ 1 RIZ
- 1 RIZ BRUN
- 1 RIZ NOIR

ÉLIXIR DE PUISSANCE

EFFET : Une autre force importante chez les herboristes c'est les capacités physiques. Tous les élixirs ont été inventés pour améliorer votre personne à court terme. Plus 2 de Force

DURÉE : 1 HEURE

TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU SALÉ
- 5 SANGLIER

FLACON DE LA BRUTE

EFFET : L'ingestion de cette concoction donne 8 point de rage temporaire
 DURÉE : Jusqu'à utilisation
 DOSE : 1
 TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU MINÉRAL
- 1 ORANGE
- 2 LION
- 2 TIGRE

FLACON DE PRIÈRE MODÉRÉ

EFFET : La foi n'est point un mystère pour les herboristes. La création d'une potion pour redonner une partit de l'énergie perdue. 10 Point Divin
 DURÉE : Instantanée
 DOSE : 1
 TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU MINÉRAL
- 2 GOBELIN
- 1 CORINDON
- 1 BAMBOU

GUÉRISON AVANCER

EFFET : La santé n'est plus un mystère pour les herboristes. La création d'une potion pour redonner une partit de la vitalité perdue. 7 Point de Vie
 DURÉE : Instantanée
 DOSE : 5
 TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU ENCHANTER
- 2 LIBBELLULE
- 2 TULIPE
- 1 VIGNE BLANCHE

JAR DE CULTE MODÉRÉ

EFFET : Le culte shamanique n'est plus un mystère pour les herboristes. La création d'une potion pour redonner une partit de l'énergie perdue. 10 Point de Culte
 DURÉE : Instantanée
 DOSE : 1
 TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU MINÉRAL
- 1 GRIFFE DU DIABLE
- 1 LYS BLANC
- 1 FAISAN

RAGOÛT DU CHASSEUR

EFFET : Comme tout bonne chasseur qui se respecte doit rapporter de bonne pièce de viande et les faires préparer dans un repas digne de ce nom. Un énorme ragoût est préparé à l'arrivée des chasseurs. Selon les légendes se ragoût avait que des bien fait sur les personnes le mangent. Plus aucune blessure ou manque d'énergie étaient retrouvé à la suite de ce festin.
 DURÉE : Souper seulement et c'est pour tous (voir organisation pour autre)
 DOSE : 1
 TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU DOUCE
- 1 CARIBOU
- 1 AGNEAU
- 1 BISON
- 1 MOUTON □ 1 CÉLERI
- 1 CAROTTE
- 1 OIGNON
- 1 POIRREAU
- 1 PORC
- 1 SEL
- 1 POIVRE VERT
- 1 LAURIER
- 2 PERSIL
- 1 AIL

HERBORISTE

ADEPTE

BOUTEILLE D'ESSENCE MAJEUR

EFFET : L'art ancien n'est pas un mystère pour les herboristes. La création d'une potion pour redonner une partit de l'énergie perdue. 18 Point d'Art DURÉE : Instantanée
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU ROCHE
- 2 CORAIL
- 2 FLEUR DE ROCOU

ÉLIXIR DE FUREURE

EFFET : Une autre force importante chez les herboristes c'est les capacités physiques. En vous rendent fou furieux, ils ont découvert que votre force de frappe devient plus grade. Plus 2 aux dégâts
DURÉE : 2 Prochaine attaques
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU FEU
- 2 NOIX D'ACAJOU
- 1 GÉANT

FLACON DE PRIÈRE MAJEUR

EFFET : La foi n'est point un mystère pour les herboristes. La création d'une potion pour redonner une partit de l'énergie perdue. 18 Point Divin DURÉE : Instantanée
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU ROCHE
- 1 EUCALYPTUS
- 2 MANTE

GOURDE DU GUÉRRIER FAUVE

EFFET : L'ingestion de cette concoction donne 7 point de rage temporaire
DURÉE : Jusqu'à utilisation
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU FEU
- 1 YÉTI
- 1 TABAC NOIR □ 2 TROLL

GUÉRISON PARTIELLE

EFFET : La santé n'est plus un mystère pour les herboristes. La création d'une potion pour redonner une partit de la vitalité perdue. 9 Point de Vie DURÉE : Instantanée
DOSE : 5
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 2 EAU ENCHANTER □ 2 FÉE
- 1 LIBELLULE DORÉE

JAR DE CULTE MAJEUR

<p>EFFET : Le culte shamanique n'est plus un mystère pour les herboristes. La création d'une potion pour redonner une partit de l'énergie perdue. 18 Point de Culte DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide Ingestion</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 EAU ROCHE• 2 RACINE DE MANDRAGORE• 1 TREFLE SOMBRE
---	--

SIROP ÂCRE

<p>EFFET : Les guérisseurs on recoure à ce sirop pour enrayer la maladie. DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide Ingestion</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none">• 4 MAUVE• 1 NIGHTSHADE
---	--

TRANQUILLISANT POUR ANIMAUX (PARALISE 3 MINUTES)

<p>EFFET : Les chasseurs se sont munie d'arme plus sophistiquer sur une flèche se tranquillisant devient une arme des plus efficace. Paralyse 3 Minute DURÉE : Instantané DOSE : 1 TYPE : Poudre Cutanée</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 TABAR NOIR• 1 SILICIUM• 2 BASILIC
--	---

HERBORISTE

MAITRE

ACCÉLÉRATION PHÉNOMÉNAL (création Christian Beauchamp)

EFFET: Réduit de moitié le temps de réalisation de toute compétence. (Exemple: cueillette de 4 heures si tu prends la potion devant le responsable de l'hôtel dieux vous enlève un maximum de deux heures.)

DURÉE: Maximum 2 Heure

DOSE: 1

TYPE: Pate Comestible

INGRÉDIENT:

- 1 TABAC ANCIEN
- 1 TABAC NOIR
- 1 TABAC ROUGE
- 1 TABAC VERT
- 1 MILLES PATTES

BAUME ANCIEN

EFFET : La santé est une priorité chez les herboristes. Ils sont devenus expert en la matière. Le baume doit être appliqué avant le bandage. Donne 7 point de vie

DURÉE : Instantanée

DOSE : 5

TYPE : Crème Cutanée

INGRÉDIENT :

- 1 EUCALYPTUS
- 1 SHIMOUZ
- 1 OURSIN

CURE DE MÉTAMORPHE

EFFET : Les plus grands guérisseurs ont découvert une formule pour enrayer la lycanthropie.

DURÉE : Instantanée

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 EAU ASTRAL
- 2 EAU RUNIQUE □ 1 NARVAL
- 2 TRÈFLE BLANC
- 1 INFLORESCENCE SOLAIRE

ÉLIXIR DE LA FAUNE

EFFET : Une autre force importante chez les herboristes c'est les capacités physiques. Tous les élixirs ont été inventés pour améliorer votre personne à court terme. Mais ici les herboristes se sont surpassés. Ils ont réussi à la suite de plusieurs erreurs à combiner la force, le savoir, la volonté et le métabolisme des animaux en une seule et même potion. Plus 1 toutes les

Statistiques

DURÉE : 8 HEURE

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 BŒUF
- 1 CHÈVRE
- 1 CERF
- 1 LAPIN
- 1 OURS
- 1 SANGLIER
- 1 CHEVAL
- 1 ÉLAN
- 1 LION
- 1 BISON
- 1 CARIBOU

NECTAR SAUVEUR (création Christian Beauchamp)

EFFET: Les Herboristes ont découvert le bienfait des abeilles et en mélangeant a certaine herbe ils peuvent crée une pate qui guérie les blessures tranchantes. la moitié des points de vie
DURÉE: INSTANTANÉE
DOSE: 1
TYPE: Pate Cutanée

INGRÉDIENT:

- 4 REINE ABEILLE
- 2 ALKONET
- 3 SUREAU
- 2 FLEUR DE ROCOU

SYSTÈME IMMUNITAIRE ARTIFICIEL

EFFET : La santé est une priorité chez les herboristes. Ils sont devenus expert en la matière. Chez les hautes sociétés herboriste. Plus aucun d'entre eux ne peut tomber malade. Il n'était pas rare de les voir très vieux. On dit même que le poison ne les toucherait même plus. 10/10 Métabolisme
DURÉE : 30 Minutes
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 AIGLE
- 1 PAON
- 1 EAU DE LUNE □ 1 RASCASSE

LIVRE DE RECETTES

TOXICOLOGIE

NOVICE

CLOVISSE AUX PIEDS

COÛT DE FABRICATION : 1,7po

VALEUR DE VENTE :

EFFET : Les toxicologues ont réussi à enfermer les effets de certaine maladie dans des flacons. La Clovisse aux pieds est une maladie particulière qui rendre vos pieds remplie de petit coquillage se nourrissant d'une matière dégager de votre pied. Seule une guérison pour venir à bout de cette maladie. Empêche d'utiliser la fuite ou arrestation. Maladie DURÉE : Permanent

DOSE : 1

TYPE : Liquide Cutanée/Application

INGRÉDIENT :

- 3 CLOVISSE
- 2 COQUERELLE

ESPRIT VAGABOND

COÛT DE FABRICATION : 1,8po

VALEUR DE VENTE :

EFFET : La victime toucher par ce poison perdra de sa volonté de faire temporairement. -1 Volonté. DROGUE

DURÉE :1 MINUTES

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion/Application

INGRÉDIENT :

- 1 CORAIL
- 3 CRIQUET
- 1 EAU DES MARAIS

FAUVE FAIBLE

EFFET : La victime toucher par ce poison perdra de sa force de frappe temporairement. -1 Dégât.

DURÉE : 1 minute

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion/Application

INGRÉDIENT :

- 2 CHENILLE
- 1 LIMACE
- 1 ESCARGOT
- 1 EAU DES MARAIS

FOLIE FURIEUSE

EFFET : La victime toucher par ce poison se verra atteint par la folie. Agit en fou cri la mort, cri pour rien semble étrangement perturbée par tout et rien.

DURÉE : 1 minute

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion/Application

INGRÉDIENT :

- 1 ZINC
- 2 LOUP
- 1 EAU DES MARAIS

GLACE POUR MÉNINGE

EFFET : La victime toucher par ce poison perdra de sa connaissance des choses temporairement. -1 Savoir.

DURÉE : 1 minute

DOSE : 1

TYPE : Liquide Ingestion/Application

INGRÉDIENT :

- 2 POISSON □ 1 CANARD
- 1 MYGALE
- 1 EAU DES MARAIS

GROS GRAS

EFFET : La victime touché par ce poison perdra de son Endurance physique temporairement. -1 Métabolisme.
DURÉE : 1 minute
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion/Application

INGRÉDIENT :
• 2 LARVE
• 1 PORC
• 1 EAU DES MARAIS

LA BUVEUSE DE SANG

EFFET : La victime touché par ce poison hautement néfaste pour le sang. 4 Dégâts de Drain de vie DURÉE : Instantanée
DOSE : 1
TYPE : Lame Contact

INGRÉDIENT :
• 4 SANGSUE
• 1 EAU DES MARAIS

LA PYRITONITE

EFFET : Les toxicologues ont réussi à enfermer les effets de certaine maladie dans des flacons. La Pyritonite est une maladie particulière qui attaque une région d'un cerveau vous laissent croire que tout est faire d'or. Seule une guérison pour venir à bout de cette maladie. Alors tous vos achats et vente son compromis durant tout le temps de la maladie. Maladie DURÉE : Permanent
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :
• 3 PYRITE
• 1 ANGUILE
• 1 ALGUE

MAUVAIS POCHE

EFFET : La victime touchée par cette poudre sera obligée de vérifier l'autre poche pour voir s'il n'a rien perdu. Une Attaque par derrière réussie a 100% ou annule l'effet contraire. DURÉE : Instantanée
DOSE : 1
TYPE : Poudre Inhalée

INGRÉDIENT :
• 1 ARAIGNÉE
• 1 ARAIGNÉE D'EAU
• 2 CLOPORTE

MAUVE LA CHIENNE

EFFET : Les toxicologues ont réussi à enfermer les effets de certaine maladie dans des flacons. La Mauve la chienne est une maladie qui attaque tout le système digestif qui cause une grande envie de vide le tube aux minutes. Maladie DURÉE : 15 minutes
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :
• 1 MAUVE
• 1 EAU ENCHANTER

PLUME INDIGESTE

EFFET : La victime touché par ce poison perdra de ses muscles temporairement. -1 Force. DURÉE : 1 heure DOSE : 1 TYPE : Liquide Ingestion/Application	INGRÉDIENT : <ul style="list-style-type: none">• 3 CORBEAU• 1 HIBOU• 1 EAU DES MARAIS
--	---

SYSTÈME OCCULAIRE TOUCHÉ

EFFET : La victime touchée par cette poudre perdra l'usage de la vision DURÉE : 15 Minutes DOSE : 1 TYPE : Poudre Inhalée/Application	INGRÉDIENT : <ul style="list-style-type: none">• 2 SABLE• 4 MAIS• 1 GRAVIER
--	---

TABAC SPIRITUEL

EFFET : Tout personne entrant dans le rayon et qui peut sentir le tabac brûlé entre en état de choc et doit ranger ses armes. Il peut seulement discuter. Aucun trait de personnage, sortilège ou potion ne peut être utilisé de façon offensive. DURÉE : 15 Minutes DOSE : 1 TYPE : Inhalée	INGRÉDIENT : <input type="checkbox"/> TABAC VERT
---	---

TOXINE

EFFET : La victime touché par ce poison hautement néfaste pour le sang. 4 Dégâts Poison DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Lame Contact	INGRÉDIENT : <input type="checkbox"/> 3 BELLADONNE
--	---

TOXICOLOGIE

ACOLYTE

BARBARE PAISIBLE

EFFET : La victime touché par ce poison perdra tout sa rage. 0 Point de Rage. DROGUE
DURÉE : Instantanée
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :
• 1 EAU ENCHANTER
• 1 ESCARGOT
• 1 TULIPE
• 1 CHARDON ROSE

DIVINITÉ ABANDONNER

EFFET : La victime touché par ce poison perdra tout la foi envers son dieu. 0 Point Divin.
DURÉE : Instantanée
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :
• 1 EAU SALÉ
• 3 PHOSPHORE □ 1 SOUFFRE

HORMONALISME

EFFET : Les toxicologues ont réussi à enfermer les effets de certaine maladie dans des flacons. La Hormonalisme est une maladie particulière qui fait que la victime a des monter de fièvres. À chaque monté la victime se prend follement d'amour pour la première personne du sexe opposer quelle voix et se durant une minute jusqu'à la prochaine fièvre ou il recommencera le manège avec une autre personne de sexe opposé. La victime peut prendre deux fois la même personne mais jamais de suite. Maladie
DURÉE : 20 Minutes
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :
□ 1 EAU ENCHANTER
□ 1 PAON

LA CONSTITUTION FRAGILE

EFFET : La victime touché par ce poison perdra de son endurance physique temporairement. -2 Métabolisme. DROGUE
DURÉE : 1 minute
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :
• 3 PAVOT
• 2 COCON
• 1 EAU SALÉ

L'ANGOISSIAMIQUE	
<p>EFFET : Les toxicologues ont réussi à enfermer les effets de certaine maladie dans des flacons. L'Angoissiamique est une maladie des troubles d'angoisse. La victime aura des crises d'angoisse chronique. Une crise aux 5 minutes causant de la peur et de la détresse. Maladie DURÉE : 20 Minutes DOSE : 1 TYPE : Liquide Ingestion/Application</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 FAUCON • 1 CRYSTAL CONCASSÉE □ 1 EAU MINÉRAL
LE CERVEAU LENT	
<p>EFFET : La victime touché par ce poison perdra de sa connaissance des choses temporairement. -2 Savoir. DROGUE DURÉE : 1 minute DOSE : 1 TYPE : Liquide Ingestion/Application</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 EAU SALÉ • 2 BAMBOU • 1 CORINDON • 1 LICHEN SANGUIN
LE POING FAIBLE	
<p>EFFET : La victime touché par ce poison perdra la force de ses muscles temporairement. -2 Force. DROGUE DURÉE : 1 minute DOSE : 1 TYPE : Liquide Ingestion/Application</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 EAU SALÉ • 2 ABEILLE • 3 SILISIUM
MAGE SANS RESSOUE	
<p>EFFET : La victime touché par ce poison perdra toute l'énergie ancienne. 0 Point Art. DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide Ingestion/Application</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 EAU SALÉ • 2 RIZ • 2 LÉZARD
SHAMAN SOLITAIRE	
<p>EFFET : La victime touché par ce poison perdra toute action avec les esprits de son culte. 0 Point de Culte. DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide Ingestion</p>	<p>INGRÉDIENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 EAU SALÉ • 2 VIGNE BLANCHE • 1 OSCAR • 1 GOBELIN (CARTE DE RACE)

TOXICOLOGIE

ADEPTE

APPÉTIT RONGEUSE (création Christian Beauchamp)

EFFET: Cette mixtion donne a celui qui l'avale une envie soudaine de dévorer tous ce qu'il croise sous sont chemin.
DURÉE: 15 minutes
DOSE: 1
TYPE: Liquide Ingestion

INGREDIENT:

- 4 RATS
- 1 EAU ROCHE
- 5 FOURMIS ROUGE

MERCURUM

EFFET : La victime touchée par ce poison subira une incursion dans ces veines. une entrée mercure. 5 Dégât Poison
DURÉE : Instantanée/Et reste à vie dans le corps DOSE : 1 max 5
TYPE : Lame contact

INGRÉDIENT :

- 5 MERCURE

PÉTRIFICATEUR DES LÉGENDES

EFFET : La pauvre victime touchée par ce poison deviendra statue de pierre.
DURÉE : 25 Minutes
DOSE : 1
TYPE : Lame contact

INGRÉDIENT :

- 1 BASILIC
- 1 EAU GLACIAL
- 1 EAU VOLCANIC

PEUR NON-CONTRÔLER

EFFET : La victime touchée par cette concoction venimeuse sera frappée par une terreur immonde. Peur
DURÉE : 25 Minutes DOSE : 1
TYPE : Lame contact

INGRÉDIENT :

- 1 GARGOUILLE
- 4 SCORPION

PUSTULE DU CRAPAUD (création Christian Beauchamp)

EFFET: Si une lame qui est imbiber de cette mixtion touche a une personne, celle-ci sentiras un énorme besoin de se gratter la peau, plus elle grattera et plus elle se sentira malade
DURÉE: 5 minutes
DOSE: 1
TYPE: Lame contact

INGRÉDIENT:

- 5 CRAPAUD
- 2 ROUILLE
- 1 EAU SALÉ

TABAC SPIRITUEL DES ANCIENS

EFFET : Tout personne entrant dans le rayon et qui peut sentir le tabac brûlé entre en état de pour parler et doit rangé ses armes. Il peut seulement discuté. Aucun trait de personnage, sortilège ou potion ne peut être utilisé de façon offensive. Et si offensive est faite sanction des anciens sera fait contre la personne en faute. DURÉE : 25 Minutes
DOSE : 1
TYPE : Inhalée

INGRÉDIENT :

- 3 TABAC ANCIEN
- 1 TABAC NOIR

VENIN

EFFET : La pauvre victime touchée par ce poison subira des brûlures important sur la peau et son armure ne supportera pas bien le coup. 9 Dégâts sur peau
DURÉE : Instantanée
DOSE : 1
TYPE : Lame contact

INGRÉDIENT :

- 1 ILLITHID
- 1 OBSIDIENNE
- 1 NIGHTSHADE

TOXICOLOGIE

MAITRE

DÉGANISME MAJEURTIRUM

EFFET : Les toxicologues ont réussi à enfermer les effets de certaine maladie dans des flacons. La Déganisme Majeurtirum est une maladie extrêmement nocive qui fait que la victime perd toute sa force de frappe. À chaque armes que la victime va prendre les dégâts se limiteront à 1. Malgré la force, les poisons, les forges chimiques ou autre les dégâts resteront 1. Maladie
DURÉE : 20 Minutes
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 CANARD ☐
- 5 ALGUE
- 2 DRACAENA DRACO
- 1 FLEUR DE ROCOU

LA CONCOTION DE LA MORT

EFFET : Le pire poison que le monde connait rare son ceux qui l'utilise car la manipulation est extrêmement difficile. Il a causé plus de victime chez les personnes tentant à l'utiliser. A ce jour on peut compter quelque grand criminel qui réussisse à bien se servir de ce poison mortel. Le poison a une vitesse de réaction tellement rapide que la mort est instantanée. La société secrète des toxicologues discute encore de se produit pour savoir s'ils ne devraient pas tout simplement faire disparaître tous les recettes de ce monde. De plus vu par les autorités de partout être prit en possession, mit réserve personnel, en préparation de la dit potion, posséder la recette, parler de sa création ou même avoir au moins la moitié des ingrédients est passible du même sort que la potion elle-même cause. DURÉE : Instantanée
DOSE : 1
TYPE : Lame Contact
ACHÈVEMENT PREND 3CP POUR CONTRÉ

INGRÉDIENT :

- 1 PIERRE NOIR D'ÂME
- 1 BASILIC (CHASSE)
- 2 GORGONE
- 1 SCORPION NOIR
- 1 SCORPION JAUNE ☐ 1 EAU GLACIAL

ZÉRULTIMUS

EFFET : Les toxicologues ont réussi à enfermer les effets de certaine maladie dans des flacons. La Zérultimus est une maladie extrêmement particulière qui fait que la victime tombe à zéro dans toutes ces statistiques sauf a 1 de métabolisme. Maladie
DURÉE : 30 Minutes
DOSE : 1
TYPE : Liquide Ingestion

INGRÉDIENT :

- 1 CRAPAUD
- 2 CHENILLE ☐ 1 POULE
- 1 CRIQUET
- 1 ESCARGOT
- 1 ÉTOILE DE MER
- 1 LIBELLULE DORÉ ☐ 3 LARVE
- 2 LIMACE
- 1 SAUTRELLE
- 2 VER DE TERRE
- 1 MOUTON
- 1 MILLE-PATTE
- 1 POUDRE DE FÉE

LES SCARABÉES PRÉCIEUX

EFFET : Selon la légende les Scarabées précieux sont des êtres qui autre fois était vivant et vénéré. Depuis des lunes c'est scarabée son simplement des pierres précieuses. Avec une valeur énorme. Mais en possédé ou en vendre est totalement illégal. Les toxicologues ont trouvé le moyen de ramener la vie à ces scarabées. Crée ainsi un artéfact puissant que les dieux apprécient plus que tout. **DURÉE :** Voir L'organisation
DOSE : 1
TYPE : Artéfact des dieux

INGRÉDIENT :

- 1 DIAMANT
- 1 SAPHIR
- 1 TOPAZ
- 1 ÉMERAUDE
- 1 RUBIS
- 1 SCARABÉE CELESTE □ 1 EAU ASTRAL