



MANUEL
DES VOIES MYSTIC

Les maîtres de
ZARYZA

LA MAGIE

LES 3 TYPES DE MAGIE DE BASE

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

RÈGLES D'INVOCATION DES SORTS

Les Sorts :

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

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

L'arrêt de jeu pour le sort :

- Dans la mesure du possible, vous ne devez pas arrêter le jeu pour invoquer un sort. Si le sort s'adresse à une personne en particulier, après avoir 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.

Prêtre / Paladin :

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

Magicien :

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

Shaman :

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

Les sorts ne sont pas cumulables d'aucune manière.

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

Exemple :

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

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

Le délai entre les sorts :

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

Dissipation/annulation de sort

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

Chaque sortilège :

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

Les Sorts de guérison :

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

Les sorts de mage Revers et Revers supérieur :

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

Les sorts de malédiction :

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

Les Sorts de contrôle mental et d'achèvements :

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

Légende des sorts

PARCHEMIN	SANS ECHEC	ARME	ARMURE	BOUCLIER	BIJOUX	BAGUETTE	APPRENTISSAGE
Peut être fait en parchemin	Peut être pris sans échec	Peux être mit dans une arme	Peux être mit dans une armure (ou un vêtement)	Peux être mis dans un bouclier	Peux être mis dans un bijou (ou un objet)	Peut être mis dans une baguette	Parchemin qui sert pour l'apprentissage uniquement

Les poisons :

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

RÈGLES D'UTILISATION DES PARCHEMINS

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

Exemple :

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

<u>NOM DU LANCEUR :</u>			
<u>NIVEAU DU LANCEUR :</u>			
<u>NOM DU SORT :</u>			
<u>NIVEAU DU SORT :</u>			
<u>CULTE/RELIGION/ÉCOLE :</u>			
<u>DURÉE :</u>			
<u>PORTÉE :</u>			
<u>CLASSE :</u>			
PARCHEMIN	SANS ÉCHEC	ARMURE	BAGUETTE
BOUCLIER	BIJOUX	ARME	APPRENTISSAGE
<u>EFFET :</u>			
<u>INCANTATION :</u>			
<u>ZARYZAD : SIGNATURE :</u>			

DEFENSIF**OFFENSIF****PASSIF****CLASSE**

(*) La durée des sorts offensifs dépend du niveau du lanceur

- Niveau 1-2-3-4 : 1 minute
- Niveau 5-6-7 : 2 minutes
- Niveau 8-9 : 3 minutes
- Niveau 10 : 4 minutes

PERSONNEL

Sort servant à se protéger uniquement et qui reste valide jusqu'à utilisation uniquement s'il a besoin d'une activation.

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

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

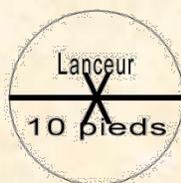
30 minutes

(Selon le niveau)

30 minutes

AIDE

Sort permettant d'aider une autre personne ou soi-même
30 minutes

AURA

Sort qui entoure le lanceur et qui le suit pour protéger.

Sort qui entoure le lanceur, qui le suit et qui est en mesure de nuire ou d'infliger des dégâts.

Sort qui entoure le lanceur et lui permet de voir ou d'identifier certaines choses

Rayon 5 pieds /
diamètre de 10 pieds
15 minutes

Rayon 5 pieds / diamètre de
10 pieds
(Selon le niveau)

Rayon 5 pieds / diamètre de
10 pieds
30 minutes

ZONE

Sort qui est activé autour du lanceur et qui a pour but de protéger une zone donnée

Sort qui est lancé à une distance max de 10 pieds du lanceur. Le sort a pour but de nuire ou d'infliger des dégâts à toutes personnes présentes dans la zone

Rayon 10 pieds
30 minutes

Rayon 5 pieds
À une Distance max 10 pieds

MUR

Murs de 10 pieds de haut et 15 pieds de long
30 minutes

Murs de 10 pieds de haut et 15 pieds de long
(Selon le niveau)

OPPOSANT

Sort lancé par le lanceur de sort vers une cible unique ou dégâts retournée vers une cible Max 15 pieds
(Selon le niveau)

DEFENSIF**OFFENSIF****PASSIF****CONCENTRATION**

Sort lancé sur une cible unique et doit maintenir de façon constante sa concentration sur la cible, il peut la suivre tant et aussi longtemps que les pieds du lanceur de sort ne bougent pas et qu'elle reste dans la distance. Durant la concentration le lanceur de sort ne peut combattre ni même se défendre sans que la concentration lâche et que la cible soit libérée

CONTRÔLE MENTAL

5 min
Distance 15 pieds
Sort lancé par le lanceur de sort qui a pour but d'affecter l'esprit d'une cible unique sauf si celle-ci est immunisée

ENCHANTEMENT

30 min



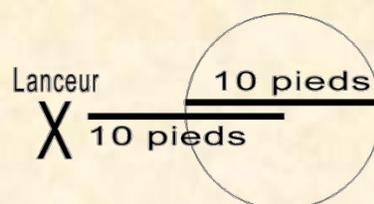
15 min ou utilisation
Sort qui a pour but d'augmenter la puissance de soi-même, d'un allié ou d'un objet

30 min

PORTÉES

- TOUCHER** Doit absolument se toucher ou toucher la cible pour que le sort fonctionne
- DISTANCE** Le sort est lancé à une distance définie par la catégorie et la classe du sort
- ACTIVATION** Tous les sorts qui s'utilisent uniquement quand les conditions du sort l'activent
- SPÉCIAL** Doit voir l'organisation pour information

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



APPRENTISSAGE DES SORT

(MAXIMUM DE SORT POSSIBLE POUR ENSEIGNÉ EST ÉGAL A LA VOLONTÉ OU LE SAVOIR SELON LA CLASSE)

- Un prêtre peut enseigner à un autre prêtre/paladin les sorts **de 2 niveaux plus bas que son niveau max** et seulement s'il connaît tous les sorts de ce niveau.
- Les classes de prestiges Archevêque, Archiprêtre et Hiérophante permettent d'enseigner au niveau de maîtrise.
- Méthode d'enseignement, Le prêtre inscrit sur un parchemin la prière a enseigné, l'élève recopie cette prière dans sa bible et ensuite ensemble il pratique la prière afin que l'élève soit capable de l'utiliser (environ 15 min de RP par prière)

Exemple :

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

- Un shaman peut enseigner à un autre shaman du même culte les sorts **de 2 niveaux plus bas que son niveau max** et seulement s'il connaît tous les sorts/danse de ce niveau.
- Maître shaman prestige idem a prêtre.
- Méthode pour enseigner une danse le shaman professeur remplis un parchemin avec la danse à apprendre et l'élève le recoupe sur son papyrus, ensuite ensemble il pratique la danse pour que l'élève la maîtrise (environ 15 min de Rp par danse)

Exemple :

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

- Un magicien **ne peut apprendre des sorts que par l'intermédiaire d'un Archimage ou un maître professeur.**
- Méthode pour enseigner un sort arcane, L'archimage ou le maître professeur complète un parchemin du sort à apprendre, l'élève le recopie dans son grimoire et ensemble il pratique le sort jusqu'à que l'élève la maîtrise

FORMULE DES NIVEAUX D'ART ANCIEN

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



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

ACCES DE NIVEAU DE SORT / PRIÈRE / DANSE

JOUEURS	MAGICIEN	PRETRE	PALADIN	SHAMAN
NIVEAU 1	Sorts niv. : 1-2	Sorts niv. : 1-2	Aucun	Sorts niv. : 1-2
NIVEAU 2	Sorts niv. : 3	Sorts niv. : 3	Sorts niv. : 1	Sorts niv. : 3
NIVEAU 3	Sorts niv. : 4	Sorts niv. : 4	Sorts niv. : 1	Sorts niv. : 3
NIVEAU 4	Sorts niv. : 5	Sorts niv. : 5	Sorts niv. : 2	Sorts niv. : 4
NIVEAU 5	Sorts niv. : 5	Sorts niv. : 5	Sorts niv. : 2	Sorts niv. : 4
NIVEAU 6	Sorts niv. : 6	Sorts niv. : 6	Sorts niv. : 3	Sorts niv. : 5
NIVEAU 7	Sorts niv. : 7	Sorts niv. : 7	Sorts niv. : 3	Sorts niv. : 5
NIVEAU 8	Sorts niv. : 8	Sorts niv. : 8	Sorts niv. : 4	Sorts niv. : 6
NIVEAU 9	Sorts niv. : 8	Sorts niv. : 8	Sorts niv. : 4	Sorts niv. : 6
NIVEAU 10	Sorts niv. : 8	Sorts niv. : 8	Sorts niv. : 4	Sorts niv. : 6

TABLE D'APPRENTISSAGE AUTOMATIQUE DES SORTS (Reçus automatique en montant de niveau)

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 1 sort niveau 3
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 1 sort niveau 4
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 1 sort niveau 5
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 5 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

LES RITUELS

RÈGLES DE RÉALISATION D'UN RITUEL

- Pour effectuer un rituel, voici les étapes obligatoires :



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

OBJETS/ARTÉFACTS/RELIQUES

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

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

Le but de remettre obligatoirement ces objets est de :

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

POUVOIR DE CAMPEMENT ET LIEUX ENCHANTES

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

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

RITUELS DES SHAMANS DU DRAGON

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

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

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

Rituel du cercle :

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

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

Rituel du carré :

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

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

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

Rituel du losange :

Les shamans qui ont complétés le carré peuvent créer leur losange afin d'obtenir un pouvoir particulier. Pour être en mesure de compléter le losange, le shaman doit avoir atteint le niveau 5.

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

MAGMA

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

ACIDE

1 – Jet d'acide	Un jet d'acide fait 2 pt + 1 / 2 niv et enlevé 2 CC
2 – Main d'acide	Permet de faire 3 pt de dégâts + 1 / 2 niv. Peut l'utiliser n'importe quand durant la durée du sort. Peut-être fait sur soi ou sur une arme naturelle et doit être utilisé dans le délai du sort.
3 – Corrosion	Détruit une arme ou un bouclier non magique
4 – Flaque d'acide	Crée une flaque d'acide autour du lanceur causant 3 pts de dégâts et souffrance le temps que la cible reste dans l'aura
5 – Serpent d'acide	Un serpent étreint une cible et l'immobilise 30s lui causant 5 pts de dégâts et peut changer de cible 3x durant la durée du sort. Ne peut prendre 2x la même cible.
6 – bassin d'acide	Peut créer un bassin dans le sol assez grand et creux pour recevoir l'objet choisit et le remplir d'acide permettant de détruire un objet magique ou de désactiver un artefact pour le reste du GN. Durée 1H, 1x/GN/1 objet Après le délai les artefacts réapparaissent au sol désactivé.

ETHER

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

FOUDRE

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



LES PRIÈRES AUX DIEUX



LE PANTHÉON

LUY

		KORANYOS	NEOSYS	ERYSS	NOKTH'RA	FRAKK		
BANRIK	MORTEMEUR						PHOEBU IS	HOCKNAR
Archange Force	Archange Mort	Archange Savoir	Archange Justice	Archange Vie	Archange Mensonge	Archange Guerre	Archange Jeux	Archange Sang
Archange Combat	Archange Renouveau	Archange Art ancien	Archange Espoir	Archange Nature	Archange Ténèbres	Chaos	Archange Rêve	Archange Créatures
Archange Courage	Archange Mort-Vivant	Archange Création	Archange Loyauté	Archange Guérison	Archange Désespoir	Destruction	Archange Réjouissance	Archange Protection
		Archange Hasard	Archange Rédemption					
Archange	Archange	Archange	Archange	Archange	Archange	Archange	Archange	Archange
Céleste	Céleste	Céleste	Céleste	Céleste	Céleste	Céleste	Céleste	Céleste
Demi- Céleste	Demi- Céleste	Demi- Céleste	Demi- Céleste	Demi- Céleste	Demi- Céleste	Demi- Céleste	Demi- Céleste	Demi- Céleste



SORT GÉNÉRAL

NIVEAU 1

DÉTECTION DE LA MAGIE

DESCRIPTION : Détection de la magie que seul le lanceur de sort peut voir

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aura

PORTÉE : Distance

INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de détecter la magie

GUÉRISON DES ÉRAFLURES

DESCRIPTION : Guérit de 3 points de vie

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

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

BÉNÉDICTION

DESCRIPTION : Permet de donner 2 points de vie supplémentaire au-delà du maximum mais non cumulable

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

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

Parchemin / arme / armure / bijoux

Parchemin

NIVEAU 2

FOI

DESCRIPTION : +1dégât pour un combat au priant du même clergé (premier combat)

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Enchantement

PORTÉE : Toucher

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

GUÉRISON LÉGÈRE

DESCRIPTION : Guérit de 4 points de vie

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

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

TRANSFERT MYSTIQUE

DESCRIPTION : Permet de transférer ses points de magie à un autres prêtre maximum 2 points +1/2 niveau

CATÉGORIE : Passif

CLASSE : Aide

PORTÉE : Toucher

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

Parchemin

Parchemin / arme / armure / bijoux

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 CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance d'épuré cette nourriture (ou cette eau)</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de résister à une température ambiante chaude ou froide et de ne pas subir les malus. (Ne protège pas contre les dégâts)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta résistance au froid / chaud</p>	<p>DESCRIPTION :</p> <p>1- Permet de sanctifier temporairement un lieu peut être fait sur parchemin pour sanctifier. 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</p> <p>Exemple : pouvoir niveau 4 prendrait 16 niveaux de prêtre pour le désactivé combiné ou non ne peut être fait sur un parchemin pour désactiver un pouvoir de campement</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta sanctification</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 4

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

NIVEAU 5

<u>PURIFICATION DE L'EAU ET DE LA NOURRITURE (ANTIDOTE)</u>	<u>COUP ASSOMMANT</u>	<u>LUMIÈRE CONTINUELLE</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de neutraliser un poison de niveau novice à Adeptes</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton antidote</p>	<p>DESCRIPTION : Assomme une personne pour 1 minute (le premier 5 points de dégâts ramène la personne)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton coup assommant</p>	<p>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)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta lumière continue</p>
Parchemin	Parchemin / Sans echec	Parchemin

NIVEAU 6

<u>CERCLE DE PRÊTRE</u>	<u>GUÉRISON DES BLESSURES</u>	<u>SERMENT DU FIDÈLE</u>
<p>DESCRIPTION : 3 prêtres 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)</p> <p>CATÉGORIE : Aide CLASSE : Passif PORTÉE : Zone</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton cercle de prêtre</p>	<p>DESCRIPTION : Guérit de 8 points de vie</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de guérir les blessures</p>	<p>DESCRIPTION : Donne +2 de Dégâts pour 2 combats (les 2 premiers combats)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton serment du fidèle</p>
	Parchemin / arme / armure / bijoux	

NIVEAU 7

<u>CONFESSION</u>	<u>FAVEUR RELIGIEUSE</u>	<u>PURIFICATION EAU ET NOURRITURE</u>
<p>DESCRIPTION : Redonne 8 points de mana, après 5 minutes de confession a la cible en confession mais -1 à ses dégâts pour le prochain combat</p> <p>CATÉGORIE : défensif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta confession</p>	<p>DESCRIPTION : Donne + 5 de dégâts pour le premier coup au même clergé</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta faveur religieuse</p>	<p>DESCRIPTION : Purifie et enlève le poison a maitre</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ta purification</p>
	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 8

<u>GUÉRISON DES PLAIES</u>	<u>ARTEFACT DES DIEUX</u>	<u>APPEL DE L'AVATAR</u>
<p>DESCRIPTION : Guérit de 20 points de vie</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de guérir les plaies</p>	<p>DESCRIPTION : invoque temporairement un artefact lié à son clergé (Voir organisation) Une fois par scénario</p> <p>CATÉGORIE : Passif PORTÉE : CLASSE : Objet unique</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de l'artefact des Dieux</p>	<p>DESCRIPTION : Invoque temporairement la puissance de soin dieu et la canalise en lui. (Voir organisation) Une fois par scénario</p> <p>CATÉGORIE : Aide CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : (Nom du Dieux) donne-moi la puissance de ton avatar</p>

ERYSS

BON



HISTOIRE

La quatrième enfant de Luy a embrassé les pouvoirs de nature, de guérison et de la vie. Tenue en haute estime par les peuples fondateur, elle créa les elfes afin de pourvoir la création de Luy des plus beaux êtres. Munie de sa beauté et de sa compassion elle parvint au début à contenir les dommages causés par son aîné Frakk à cette Sayari naissante.

L'ascension de Frakk vers le mont Tablier la poussa alors dans ces derniers retranchements. Pour le combattre, elle s'associera avec sa sœur Néosys afin de déjouer les plans machiavéliques de son frère et ainsi accéder elle aussi au Panthéon à titre de Divinité à part entière. Son clergé est représenté partout dans le monde mais particulièrement dans la grande cathédrale ancestrale elfique se trouvant à la Source. Demeure Sayarienne d'Éryss. Les vieux elfes sont les seuls à pouvoir y pénétrer pour finir leur jour en compagnie de la déesse et de son jardin paradisiaque.

NATURE	Réveil et endort la nature à chaque automne et à chaque printemps Protège, Conserve et défend la faune et la flore des dangers. Demande ces droits à la nature avant de commettre l'acte. Rend à la nature les biens prit.
GUÉRISON	La santé et le bien être des gens lui tiennent à cœur c'est pourquoi le suivant d'Éryss choisira de guérir dans la mesure de ses convictions le plus de gens possible
VIE	S'il peut l'éviter le suivant d'Éryss fera tout pour ne pas donner la mort. Lors d'un combat il priorisera de neutraliser 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

NIVEAU 1	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédictio Guérison Mineure	Enchevêtrement Bénédictio Vitale
NIVEAU 2	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Aide	Guérison Efficace Délivrance De La Malédiction
NIVEAU 3	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Guérison Spontanée	Libération Immobilisation
NIVEAU 4	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Aveusursi	Mur D'épines De Ronce Ordre Compulsif
NIVEAU 5	Purification De L'eau Et De La nourriture Coup Assommant	Lumière Continue Guérison Modérée	Sanctuaire v Cercle De Guérison D'Éryss
NIVEAU 6	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Tentacules Mère	Régénération Transport Végétal
NIVEAU 7	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Nourriture Guérison De L'expert	Restauration Lance De Bambou
NIVEAU 8	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel De L'avatar Guérison Maîtresse	Mur De Sérénité Résurrection

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>
Parchemin /Arme / Armure / Bijoux	Parchemin / Sans échec	Parchemin / Bijoux

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 personne 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 mineures et normales.</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION :Eryss donne-moi la puissance de la délivrance de la malédiction.</p>
Parchemin	Parchemin /Sans échec / Arme / Armure / Bijoux	Parchemin

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 (doit recevoir 5 dégâts totaux avant de bouger)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION :Eryss donne-moi la puissance de ton immobilisation.</p>
Parchemin / Sans Échec / Arme / Armure / Bijoux	Parchemin	Parchemin / Sans échec

NIVEAU 4

<u>AVEUSURSI</u> (Aveuglement, surdité, silence)	<u>GUÉRISON DES POISON</u>	<u>MUR D'ÉPINES DE RONCE</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de rendre une personne soit sourde soit aveugle ou silencieuse.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance INCANTATION :Eryss donne-moi la puissance de ton AVEUSURSI</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'enlève les effets négatifs d'un poison. Redonne les points de statistique perdus (Novice/Acolyte) (ne sert pas à purifier la nourriture ou autres)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher INCANTATION :Eryss donne-moi la puissance de la guérison des maladies.</p>	<p>DESCRIPTION : Un mur de ronce de 15 pieds X 10 pieds apparaît devant vous (4 points de dégâts).</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher INCANTATION :Eryss donne-moi la puissance du mur de ronce</p>
Parchemin/ Sans Échec	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 5

GUÉRISON MODÉRÉE	SANCTUAIRE	CERCLE DE GUÉRISON D'ÉRYSS
<p>DESCRIPTION : Guérit de 10 points de vie.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Éryss donne-moi la puissance guérison modérée.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de créer une zone où les combats sont interdits. Cette zone doit servir à effectuer des guérisons uniquement (toute personne qui entre dans cette zone ne plus envie de se battre uniquement)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Éryss donne-moi la puissance du Sanctuaire.</p>	<p>DESCRIPTION : Guérit de 6 points de vie aux personnes affectés par la zone de sort.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Zone PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Éryss donne-moi la puissance de ton cercle de guérison.</p>
Parchemin/ Arme /Armure / Bijoux	Parchemin / Bijoux	Parchemin

NIVEAU 6

TENTACULES MÈRE	RÉGÉNÉRATION	TRANSPORT VÉGÉTAL
<p>DESCRIPTION : 4 tentacules sortent de terre et attaque 5 points de dégâts sur 4 cibles.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Éryss donne-moi la puissance des tentacules mère</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de redonner un membre à une personne.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Éryss donne-moi la puissance de la régénération.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de déplacer de 100 pieds à travers les plantes (30 grands pas).</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Éryss donne-moi la puissance du transport végétal.</p>
Parchemin / Sans échec	Parchemin	Parchemin / Bijoux

NIVEAU 7

<u>GUÉRISON DE L'EXPERT</u>	<u>RESTAURATION</u>	<u>LANCE DE BAMBOU</u>
<p>DESCRIPTION : Guérit de 15 points de vie.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Éryss donne-moi la puissance de la guérison de l'expert.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'enlever les effets négatifs et redonne les points de statistique perdus (Poison Adeptes/Maitre)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Éryss donne-moi la puissance de la restauration.</p>	<p>DESCRIPTION : Fait apparaître une lance de bambou devant trois personnes et leur fait 8 points de dégâts Ne peut être combinée sur une seule cible</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Éryss donne-moi la puissance de la lance de bambou.</p>
Parchemin / Bijoux	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 8

<u>GUÉRISON MAÎTRESSE</u>	<u>MUR DE SÉRÉNITÉ</u>	<u>RÉSURRECTION</u>
<p>DESCRIPTION : Guérit de 25 points de vie.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de la guérison maîtresse.</p>	<p>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</p> <p>CATÉGORIE : défensif CLASSE : Mur PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de ton mur de sérénité.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de redonner la vie à un personnage qui n'a plus de vie. VOIR ORGANISATION</p> <p>PRÉREQUIS: 5 minutes incantation</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Eryss donne-moi la puissance de la résurrection.</p>
Parchemin / Bijoux	Parchemin	

BANRYK

BON

HISTOIRE



Premier nain du clan Forgol à être devenu un héros. Il accepta malgré ce que le conseil des nains avait décidé de conduire son armée défendre ce qui restait d'elfe et d'humain contre toute la main rouge réunis pour le siège de l'oasis de Sangsoleil.

Pour y arriver, il accomplit un miracle en bâtissant les sept cités de Sangsoleil en une seule nuit; ensuite Il affronta seul le général ennemi dans un combat titanesque qu'il remporta, laissant la main rouge défaite. Sa force, son courage et son combat furent reconnus par Luy et il accéda ainsi au Panthéon. Son clergé se retrouve sur tous les champs de bataille.

FORCE	Prime sur la force et désire faire le plus de dégât du premier coup Doit faire preuve de force et l'utiliser en tout temps Refuser une épreuve de force le plongerait dans le déshonneur S'entraîne pour maintenir sa force Perdre sa force ou perdre une épreuve de force serait la pire chose qu'il pourrait subir
COURAGE	Son courage le pousse à ne rien craindre et 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, s'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 S'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

NIVEAU 1	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédictio Courage	Force Souffle De Banryk
NIVEAU 2	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Provocation	Frappe De Banryk Expertise Du Combat
NIVEAU 3	Épuration De L'eau Et De La nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Bravoure De Banryk	Enchantement D'arme Riposte
NIVEAU 4	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Transmutation	Missile De Force Globe D'invulnérabilité Mineur
NIVEAU 5	Purification De L'eau Et De la nourriture Coup Assommant	Lumière Continuelle Appel Du Guerrier	Coquille Anti-Chaos Charge De Banryk
NIVEAU 6	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Mur De Force	Globe D'invulnérabilité Majeur Bravoure Du Lion
NIVEAU 7	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Nourriture Onde De Choc	Missile De Force Supérieur Champion De Banryk
NIVEAU 8	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel Deavatar Arène De Banryk	Globe D'invulnérabilité suprême Cercle De Courage De Banryk

NIVEAU 1

<u>COURAGE</u>	<u>FORCE</u>	<u>SOUFFLE DE BANRYK</u>
<p>DESCRIPTION : Immunise à la peur</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton courage</p>	<p>DESCRIPTION : + 1 de force</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta force</p>	<p>DESCRIPTION : Renverse 2 personnes</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton souffle</p>
Parchemin / Bijoux / Armure	Parchemin / Bijoux	Parchemin / Bouclier

NIVEAU 2

<u>PROVOCATION</u>	<u>FRAPPE DE BANRYK</u>	<u>EXPERTISE DU COMBAT</u>
<p>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)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta provocation</p>	<p>DESCRIPTION : Cause 3 points +1 point par 2 niveaux de dégâts et étourdit 5 secondes</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta frappe</p>	<p>DESCRIPTION : Donne +1 de dégâts pour les 3 prochains coups physiques</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton expertise du combat</p>
Parchemin / Sans échec	Parchemin / Sans échec / Arme	Parchemin / Arme

NIVEAU 3

<u>BRAVOURE DE BANRYK</u>	<u>ENCHANTEMENT D'ARME</u>	<u>RIPOSTE</u>
<p>DESCRIPTION : Immunise le prêtre et une autre personne à la peur</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta bravoure</p>	<p>DESCRIPTION : Donne 3 coups magiques</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton enchantement d'arme</p>	<p>DESCRIPTION : Renvoie le premier coup physique reçu</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta riposte</p>
Parchemin	Parchemin / arme	Parchemin / Armure

NIVEAU 4

<u>TRANSMUTATION</u>	<u>MISSILE DE FORCE</u>	<u>GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ MINEUR</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de rendre une arme tranchante en contondante</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta transmutation</p>	<p>DESCRIPTION : Fait 5 points de dégâts +1 par 2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton missile de force</p>	<p>DESCRIPTION : Immunise au sort du niveau 1 exception de Banryk</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton globe d'invulnérabilité mineur</p>
Parchemin / Arme	Parchemin / Sans échec / Arme	Parchemin / Armure

NIVEAU 5

<u>APPEL DU GUERRIER</u>	<u>COQUILLE ANTI-CHAOS</u>	<u>CHARGE DE BANRYK</u>
<p>DESCRIPTION : Permet par cette prière de donner +1 point de dégâts au suivant de Banryk</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aura PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton appel du guerrier</p>	<p>DESCRIPTION : Zone sur laquelle tous les priants de Banryk ne sont pas affectés par les effets de chaos</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta coquille anti-chaos</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'effectuer une attaque à double dégâts physique</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta charge</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin / arme

NIVEAU 6

<u>MUR DE FORCE</u>	<u>GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ MAJEUR</u>	<u>BRAVOURE DU LION</u>
<p>DESCRIPTION : Mur de 15 x 10 pieds impénétrable (aucune personnes ou objets ou sorts ne peuvent traverser)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Mur PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton mur de force</p>	<p>DESCRIPTION : immunise à tous les sorts du niveau 1-2-3 sauf les sorts de Banryk</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton globe d'invulnérabilité majeur</p>	<p>DESCRIPTION : Immunisé toute forme de terreur</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta bravoure du lion</p>
Parchemin	Parchemin / Armure	Parchemin / Armure

NIVEAU 7

<u>ONDE DE CHOC</u>	<u>MISSILE DE FORCE SUPÉRIEUR</u>	<u>CHAMPION DE BANRYK</u>
<p>DESCRIPTION : Le coup porté à l'adversaire cause une onde de choc et fait tomber au sol (pour 5 secs.) 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)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton onde de choc</p>	<p>DESCRIPTION : Un missile de force part en direction de la cible Fait 12 points de dégâts</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton missile de force supérieur</p>	<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton Champion.</p>
Parchemin / Arme	Parchemin / Sans échec	Parchemin

NIVEAU 8

<u>ARÈNE DE BANRYK</u>	<u>GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ SUPRÊME</u>	<u>CERCLE DE COURAGE DE BANRYK</u>
<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton arène</p>	<p>DESCRIPTION : Immunise à tous les sorts de niveau 1 à 5 sauf ceux de Banryk</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton globe d'Invulnérabilité suprême</p>	<p>DESCRIPTION : Immunise à la peur toutes personnes autour du lanceur de sorts</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aura PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton cercle de courage</p>
Parchemin	Parchemin / Armure	Parchemin

NÉOSYS

BON

HISTOIRE



Deuxième enfant de Luy. Elle fut déclarée inquisitrice de Sayari par Luy, C'est à elle que revint le dur fardeau de juger Frakk pour ces actes répréhensibles. Elle le condamna à la destruction de son enveloppe Sayarienne, ce qui fut fait.

Elle peuplera Sayari à son image en y implantant la race humaine partout où Frakk avait ses pénates afin de leur apporter justice et loyauté. Néosys enseignait à ces premiers humains comment vivre en société et en démocratie. Plusieurs siècles s'écoulèrent et les sociétés se suivaient en se renouvelant toujours.

La grande prêtresse Ophélie Crowley réforma la doctrine de Néosys en lui proposant de nouvelles valeurs incarnées. Son clergé est présent dans tous les tribunaux des grandes villes du monde.

JUSTICE	Se doit de faire respecter les lois en place. Il est juge des sentences. Est souvent Garde ou Milice ou Justicier. Conseil de Juge. Rend tout égal entre chaque. Ne permet aucune injustice. Prend au riche pour donner au pauvre et inversement.		
LOYAUTÉ	Doit être Loyal en tout temps envers ses supérieurs religieux, noble ou autre. Se doit d'être honnête en tout temps. Ne tolère pas la triche. N'aime pas utiliser de toxicologie.		
ESPOIR	Ne doit jamais se laisser abattre par les aléas de la vie, est de nature très positive L'espoir est une source du Bonheur Un criminel peut toujours être réformer		
RÉDEMPTION	Garantir une réparation équitable d'une faute à hauteur de la faute		
NIVEAU 1	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures Bénédiction	Duel En Règle Connaissance De La Loi	Optimisme Lumière Du Pardon
NIVEAU 2	Foi Guérison Légère Transfert Mystique	Détection Des Mensonges Conviction	Arme Du Juste Le Grand Remoud
NIVEAU 3	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Lance De La Justice Allié de Fortune	Serment Pénitence
NIVEAU 4	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement Remède	Ordre Compulsif Loyauté Dirigée	Juste Cause Sceau de Châtiment
NIVEAU 5	Purification De L'eau Et De La Nourriture Coup Assommant	Lumière Continuelle Cercle D'exécution Force Du Champion	Ténacité Flagellation
NIVEAU 6	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures Serment Du Fidèle	Conséquence Le Gardien	Oublie Épiphanie
NIVEAU 7	Confession Faveur Religieuse Purification Eau Et Nourriture	Pardon De Néosys Dissipation Du Mal	Vérité Vraie Pèlerinage
NIVEAU 8	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux Appel De L'avatar	Rappel de l'âme La Grande Rédemption	Inspiration Divine Balise d'Espoir

NIVEAU 1

<u>DUEL EN RÈGLE</u>	<u>CONNAISSANCE DE LA LOI</u>	<u>OPTIMISME</u>	<u>LUMIÈRE DU PARDON</u>
<p>DESCRIPTION : Un duel peut être organisé et accepter et un sort protège les 2 opposants de toute intervention extérieure. Tous les bonus sont dissipés avant le début du combat et toute interférence extérieure se voit immobilisée sans contre-sort jusqu'à la fin du duel.</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 : Annule les effets de peur et de désespoir sur la cible.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton optimisme.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de redonner 5 points de vie à un priant de Néosys.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ta lumière du Pardon.</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 2

<u>DÉTECTION DES MENSONGES</u>	<u>CONVICTION</u>	<u>ARME DU JUSTE</u>	<u>LE GRAND REMORD</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 : Confère +1 dégât et +1 volonté pour le combat.</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ta conviction.</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 : La cible devient très lente et ne peut que se défendre.</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton Grand remord.</p>
Parchemin / Bijoux	Parchemin	Parchemin / Sans échec	Parchemin / Sans échec

NIVEAU 3

<u>LANCE DE LA JUSTICE</u>	<u>ALLIÉ DE FORTUNE</u>	<u>SERMENT</u>	<u>PÉNITENCE</u>
<p>DESCRIPTION : Envoie une lance invisible qui fait 2 points de dégâts +1 par niveaux.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ta lance de la justice.</p>	<p>DESCRIPTION : La cible est considérée comme du dieu ou culte choisi par le prêtre. Il ne devient pas membre de cette croyance, mais peut être affecté par les sorts spécifiques à cette croyance.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de nommer ton allié de fortune</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 : La cible devient comme en transe et est immunisé a tout mais ressent le besoin de demander pardon et a haute voix</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ta pénitence</p>
Parchemin / Sans échec	Parchemin	Parchemin / Sans échec	Parchemin

NIVEAU 4

<u>ORDRE COMPULSIF</u>	<u>LOYAUTÉ DIRIGÉE</u>	<u>BOUCLIER DU MENTALISTE</u>	<u>SCEAU DE CHÂTIMENT</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 compulsif.</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 : Un sceau marque la cible et lui enlève 5 points de vie maximum qu'il ne pourra récupérer qu'après avoir reçu une délivrance de la malédiction</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton sceau de châtiment</p>
Parchemin / Sans échec	Parchemin / Sans échec	Parchemin / Bijoux	Parchemin / Sans échec

NIVEAU 5

CERCLE D'EXÉCUTION	FORCE DU CHAMPION	TÉNACITÉ	FLAGELLATION
<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 considéré 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 priait 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 : Le prochain coup qui emmène la cible de ce sort à 0 points de vie l'emmène plutôt à 1 point de vie. Ce sort est immédiatement dissipé après un usage.</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ta ténacité</p>	<p>DESCRIPTION : La cible ressent le besoin de se Flageller durant la durée du sort et subit 5 points de dégâts (cherche de quoi pour le faire)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ta Flagellation</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 6

CONSÉQUENCE	LE GARDIEN	OUBLIE	ÉPIPHANIE
<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 faire oublier un instant traumatisant de façon permanente</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton oublie.</p>	<p>DESCRIPTION : La cible est prise dans un sentiment d'espoir et d'extase et est immobilisée dans son extase 1-2-3-4 minutes. Fonctionne comme un apaisement. La cible ne ressent plus la souffrance ou la détresse psychologique le temps de l'épiphanie</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton Épiphanie</p>
Parchemin		Parchemin	Parchemin / Sans échec

NIVEAU 7

PARDON DE NÉOSYS	DISSIPATION DU MAL	VÉRITÉ VRAIE	PÈLERINAGE
<p>DESCRIPTION : Permet d'enlever le statut de criminel d'un joueur. Peut être accordé qu'une seule fois par 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 : La cible de se sort perd temporairement 1 point à toute ses statistiques et ne pourra les récupérer qu'après avoir fait un pèlerinage de Néosys (ne peut avoir qu'une cible active a la fois) VOIR LISTE DE PÈLERINAGE</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton pèlerinage</p>
	Parchemin / Sans échec / Arme / Bijoux	Parchemin / Bijoux	

NIVEAU 8

RAPPEL DE L'ÂME	LA GRANDE RÉDEMPTION	INSPIRATION DIVINE	BALISE D'ESPOIR
<p>DESCRIPTION : Permet de récupérer l'âme d'une personne peut importe ou elle se trouve mais en contrepartie la personne devient Bonne et de Néosys jusqu'à la fin de la lune (cumulable chaque rappel suivant augmente d'une lune le temps et après 5 lunes devient permanent)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ton rappel de l'âme</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'annuler un achèvement (1 fois par saison par joueur) Mais a pour conséquence de faire perdre 2 niveau permanent et 1 point de vie par 2 niveau permanent (doit être fait dans l'heure suivant l'achèvement)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance de ta grande rédemption</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 l'inspiration divine</p>	<p>DESCRIPTION : Sur un rayon de 10 pieds centré autour du prêtre, retire tout effet vexant (aveuglement, chaos, immobilisation, contrôle mental, etc.)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aura PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Néosys donne-moi la puissance d'être ta Balise d'Espoir</p>
			Parchemin

LISTE DE PÈLERINAGE (CHOISIT PAR LE LANCEUR)

1	La cible doit faire le tour du terrain (ne peut être donné de nuit ou s'il pleut)
2	Doit s'asseoir sous un arbre et prié a haute voix Néosys durant 30 minutes a haute voix
3	Doit offrir a Néosys une offrande PERSONNELLE à l'Autel de Néosys indiquer par le lanceur
4	Doit retourner a son campement en louant Néosys a haute voix tout le long du chemin (doit être entendu)
Tout autre idée de Pèlerinage doit recevoir l'approbation de l'organisation avant de pouvoir être fait en jeu	

BANRYK

BON

HISTOIRE



Premier nain du clan Forgol à être devenu un héros. Il accepta malgré ce que le conseil des nains avait décidé de conduire son armée défendre ce qui restait d'elfe et d'humain contre toute la main rouge réunis pour le siège de l'oasis de Sangsoleil.

Pour y arriver, il accomplit un miracle en bâtissant les sept cités de Sangsoleil en une seule nuit; ensuite Il affronta seul le général ennemi dans un combat titanesque qu'il remporta, laissant la main rouge défaite. Sa force, son courage et son combat furent reconnus par Luy et il accéda ainsi au Panthéon. Son clergé se retrouve sur tous les champs de bataille.

FORCE	Prime sur la force et désire faire le plus de dégât du premier coup Doit faire preuve de force et l'utiliser en tout temps Refuser une épreuve de force le plongerait dans le déshonneur S'entraîne pour maintenir sa force Perdre sa force ou perdre une épreuve de force serait la pire chose qu'il pourrait subir
COURAGE	Son courage le pousse à ne rien craindre et 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, s'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 S'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

NIVEAU 1	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédition Courage	Force Souffle De Banryk
NIVEAU 2	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Provocation	Frappe De Banryk Expertise Du Combat
NIVEAU 3	Épuration De L'eau Et De La nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Bravoure De Banryk	Enchantement D'arme Riposte
NIVEAU 4	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Transmutation	Missile De Force Globe D'invulnérabilité Mineur
NIVEAU 5	Purification De L'eau Et De la nourriture Coup Assommant	Lumière Continue Appel Du Guerrier	Coquille Anti-Chaos Charge De Banryk
NIVEAU 6	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Mur De Force	Globe D'invulnérabilité Majeur Bravoure Du Lion
NIVEAU 7	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Nourriture Onde De Choc	Missile De Force Supérieur Champion De Banryk
NIVEAU 8	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel De L'avatar Arène De Banryk	Globe D'invulnérabilité suprême Cercle De Courage De Banryk

NIVEAU 1

<u>COURAGE</u>	<u>FORCE</u>	<u>SOUFFLE DE BANRYK</u>
<p>DESCRIPTION : Immunise à la peur</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton courage</p>	<p>DESCRIPTION : + 1 de force</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta force</p>	<p>DESCRIPTION : Renverse 2 personnes</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton souffle</p>
Parchemin / Bijoux / Armure	Parchemin / Bijoux	Parchemin / Bouclier

NIVEAU 2

<u>PROVOCATION</u>	<u>FRAPPE DE BANRYK</u>	<u>EXPERTISE DU COMBAT</u>
<p>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)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta provocation</p>	<p>DESCRIPTION : Cause 3 points +1 point par 2 niveaux de dégâts et étourdit 5 secondes</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta frappe</p>	<p>DESCRIPTION : Donne +1 de dégâts pour les 3 prochains coups physiques</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton expertise du combat</p>
Parchemin / Sans échec	Parchemin / Sans échec / Arme	Parchemin / Arme

NIVEAU 3

<u>BRAVOURE DE BANRYK</u>	<u>ENCHANTEMENT D'ARME</u>	<u>RIPOSTE</u>
<p>DESCRIPTION : Immunise le prêtre et une autre personne à la peur</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta bravoure</p>	<p>DESCRIPTION : Donne 3 coups magiques</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton enchantement d'arme</p>	<p>DESCRIPTION : Renvoie le premier coup physique reçu</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta riposte</p>
Parchemin	Parchemin / arme	Parchemin / Armure

NIVEAU 4

TRANSMUTATION	MISSILE DE FORCE	GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ MINEUR
<p>DESCRIPTION : Permet de rendre une arme tranchante en contondante</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta transmutation</p>	<p>DESCRIPTION : Fait 5 points de dégâts +1 par 2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton missile de force</p>	<p>DESCRIPTION : Immunise au sort du niveau 1 exception de Banryk</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton globe d'invulnérabilité mineur</p>
Parchemin / Arme	Parchemin / Sans échec / Arme	Parchemin / Armure

NIVEAU 5

APPEL DU GUERRIER	COQUILLE ANTI-CHAOS	CHARGE DE BANRYK
<p>DESCRIPTION : Permet par cette prière de donner +1 point de dégâts au suivant de Banryk</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aura PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton appel du guerrier</p>	<p>DESCRIPTION : Zone sur laquelle tous les priants de Banryk ne sont pas affectés par les effets de chaos</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta coquille anti-chaos</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'effectuer une attaque à double dégâts physique</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta charge</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin / arme

NIVEAU 6

MUR DE FORCE	GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ MAJEUR	BRAVOURE DU LION
<p>DESCRIPTION : Mur de 15 x 10 pieds impénétrable (aucune personnes ou objets ou sorts ne peuvent traverser)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Mur PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton mur de force</p>	<p>DESCRIPTION : immunise à tous les sorts du niveau 1-2-3 sauf les sorts de Banryk</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton globe d'invulnérabilité majeur</p>	<p>DESCRIPTION : Immunisé toute forme de terreur</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ta bravoure du lion</p>
Parchemin	Parchemin / Armure	Parchemin / Armure

NIVEAU 7

<u>ONDE DE CHOC</u>	<u>MISSILE DE FORCE SUPÉRIEUR</u>	<u>CHAMPION DE BANRYK</u>
<p>DESCRIPTION : Le coup porté à l'adversaire cause une onde de choc et fait tomber au sol (pour 5 secs.) 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)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton onde de choc</p>	<p>DESCRIPTION : Un missile de force part en direction de la cible Fait 12 points de dégâts</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton missile de force supérieur</p>	<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton Champion.</p>
Parchemin / Arme	Parchemin / Sans échec	Parchemin

NIVEAU 8

<u>ARÈNE DE BANRYK</u>	<u>GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ SUPRÊME</u>	<u>CERCLE DE COURAGE DE BANRYK</u>
<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton arène</p>	<p>DESCRIPTION : Immunise à tous les sorts de niveau 1 à 5 sauf ceux de Banryk</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton globe d'Invulnérabilité suprême</p>	<p>DESCRIPTION : Immunise à la peur toutes personnes autour du lanceur de sorts</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aura PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Banryk donne-moi la puissance de ton cercle de courage</p>
Parchemin	Parchemin / Armure	Parchemin

KORANYSOS

NEUTRE



HISTOIRE

Luy étant une entité cosmique, créa de toute pièce Sayari et pour y arriver il utilisa beaucoup des énergies présente dans le cosmos et les façonna en un tableau presque parfait. Ces énergies confiner dans la terre continue d'influencer les forces en présence.

L'influence de la magie sur Sayari est considérable et au tout début n'était pas représenter au Panthéon. Quelques siècles après l'ascension des enfants de Luy. Un jour, sans savoir pourquoi cette force décida de se manifester aux autres dieux. Il prit la forme d'un œil afin de

Pouvoir observer du haut des cieux le destin de ces nouvelles créations que sont les races primordiales de Sayari. Il fut désigné par Luy

En 418 comme Gardien des portes du Panthéon céleste.

Son clergé est composé en grande partie d'ordre de magie cherchant par-dessus tous les savoirs encore cachés de par Sayari. Une partie minoritaire du clergé pratique la prêtrise et crois que l'arcane c'est Divin.

ART	Art ancien. Toute forme de magie est une source d'intérêt. Fera respecter les droits de l'art arcane. Veux tout savoir sur l'art arcane. Fait souvent partie des Conseils magiques, des guildes ou autres regroupements de magie.		
HAZARD	PAROLES DE KORANYSOS: « Le Hazard fait toujours bien les choses. »		
SAVOIR	Protège tous lieux de savoir. A une passion pour l'apprentissage et la connaissance Conserve, protège et respecte énormément les savoir ancien, les artefacts et autre objet de savoir. Propage les apprentissages.		
CRÉATION	Protège la création. Adore créer. (Alchimie, Herboristerie,) Sont souvent de très bon maitre alchimiste, herboriste, etc. Favorise grandement tout ce qui amène à la création. Fera tout pour défaire les plans menant à la destruction.		
NIVEAU 1	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures Bénédiction	Location D'objet Mineur Connaissance Du Sens Morale	Statut Chanceux
NIVEAU 2	Foi Guérison Légère Transfert Mystique	Détection Des Pièges Bâton Magique	Augure Effet Hasardeux
NIVEAU 3	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Enchantement D'armes Création D'eau Clair	Parchemin Du Savoir Attaque Hasardeuse
NIVEAU 4	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement Remède	Sieste Localisation D'objet	Préservation Des Savoirs Esquive Chanceuse
NIVEAU 5	Purification De L'eau Et De La Nourriture Coup Assommant	Trou De Mana Brume Mystique	Bouclier De La Création Attaque Chanceuse
NIVEAU 6	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures Serment Du Fidèle	Copie Clone	Le Secrets Anciens Clone Hasardeux
NIVEAU 7	Confession Faveur Religieuse Purification Eau Et Nourriture	Localisation D'objet Majeur Sans Nom	Création D'un Puit Victorieux
NIVEAU 8	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux Appel De L'avatar	Effet Assuré Œil De Koranyosos	Appel Des Anciens Dernière Chance

NIVEAU 1

<u>LOCATION D'OBJET MINEUR</u>	<u>CONNAISSANCE DU SENS MORALE</u>	<u>STATUE</u>	<u>CHANCEUX</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de localiser 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 :Koranyos 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 : Koranyos donne-moi la puissance de ton sens morale</p>	<p>DESCRIPTION : La victime de ce sort est transformée en statue et est entièrement immobilisée la rendant totalement immunisée a tous les coups et les sorts pour la durée</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION :Koranyos 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 :Koranyos donne-moi la puissance du chanceux.</p>
		Parchemin / Sans échec / Bijoux	

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>Niveau 1-3 novice Niveau 4-5 acolyte Niveau 6-7 adepte Niveau 8-9 maitre Niveau 10 porte cachée ou autres rare</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION :Koranyos 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 : Koranyos 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 :Koranyos donne-moi la puissance de ton augure</p>	<p>DESCRIPTION : Le prochain coup du prêtre aura un effet décidé au hasard par son dé.</p> <p>1-2. Contondant 3-4. Magique 5-6. Perce-armure</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION :Koranyos donne-moi la puissance de l'effet hasardeux.</p>
	Parchemin		

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) A partir de : Rien : eau ruisseau Eau ruisseau : eau enchantée Eau enchantée : eau des glaciers ou volcanique Eau des glaciers : eau astrale Eau volcanique : eau de lune (Doit fait en rituel si on veut les combinés)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Spécial</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>
Parchemin / Arme	Parchemin	Parchemin	Parchemin

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 localiser des objets un peu plus gros ou ayant une petite portion magique ou une protection magique Exemple : une épée +1 CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Spécial</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 laissés)</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>
Parchemin / Sans échec / Arme / Bijoux		Parchemin / Bijoux	

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 / 2 niveaux</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) 5 dégâts et plus</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>
Parchemin / Sans échec			Parchemin / Arme

NIVEAU 6

<u>COPIE</u>	<u>CLONE</u>	<u>LE SECRETS ANCIEN</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 : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Koranyos donne-moi la puissance ton clone hasardeux</p>
	Parchemin	Parchemin	

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 localiser des objets magiques puissant, vous pouvez savoir où ils sont sans savoir qui le possède sauf si l'objet est visuellement à 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 : Koranyos 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 : Koranyos donne-moi la puissance de ton sans nom</p>	<p>DESCRIPTION : Crée un puit de mana permettant de régénérer de 10 points de mana à 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 : Koranyos 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 : Koranyos donne-moi la puissance du victorieux.</p>
	Parchemin / Sans échec		

NIVEAU 8

<u>EFFET ASSURÉ</u>	<u>ŒIL DE KORANYOS</u>	<u>APPEL DES ANCIENS</u>	<u>DERNIÈRE CHANCE</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de s'assurer que le prochain sort lancer 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 : Koranyos 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 : Koranyos donne-moi la puissance ton œil</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'avoir accès à 3 sorts de protection et 3 sorts de combat prédéfini (doit payer le mana être utiliser durant le 3 minutes du sort <u>Protection</u> : Immobilisation Brouillard solide Pacifisme <u>Combat</u> : Projectile magique Flèche d'acide Pluie de lames</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Koranyos 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. 1/3/5 VIE 2/4/6 MORT</p> <p>DURÉE : Instantanée CLASSE : toucher CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION Koranyos donne-moi la puissance de la dernière chance.</p>
			Parchemin

PHOEBIUS

NEUTRE



HISTOIRE

Fondateur qui a renié ses origines afin d'obtenir plus de puissance. Suite à un rêve et à un jeu; il réussit à tromper la reine Balade et parvint à dérober la combinaison de la voûte où était caché le trésor. Le voleur de métier qu'il était, déroba le sablier du temps et en fit un usage pervers. Sa passion pour le jeu le poussa à faire des actes horribles, avec les pouvoirs du sablier, il instaura les grands jeux et trichait toujours afin de gagner. En 412 il fit irruption dans la colonie de Kyrell et se mit tout de suite à manipuler les gens pour les pousser à abandonner leur neutralité.

Il y parvint presque mais fut battu à son propre jeu par les habitants de cette colonie. Ayant perdu ces pouvoirs du hasard au dépend de Koranyos il se rabattit sur les réjouissances et transforma sa philosophie, maintenant il ne voulait plus contrôler un domaine aussi volatile que le hasard, il voulait simplement profiter du fait qu'il peut à tout moment déclencher une fête et s'amuser

JEUX	Doit toujours accepter une invitation à jouer un jeu Le jeu est une compétition et se doit être gagnant Doit dans la mesure du possible le prêtre doit essayer de nouveau jeu
RÊVE	Le rêve est nécessaire pour vivre. Les rêves révèlent la vraie nature des gens.
RÉJOUISSANCE	Il y a toujours une occasion pour se réjouir Les jours de réjouissance sont sacrés Les réjouissances sont toujours accompagnées de rituel alcooliser

NIVEAU 1	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédiction Tricherie Subtile	Danse Incontrôlable Jour De Rêve
NIVEAU 2	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Rire Du Fou	Migraine Chant Obsessif
NIVEAU 3	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Jouer!	Objet De Rêve Vague De Joie
NIVEAU 4	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Grimace Du Fou	Performance Tricheur Née
NIVEAU 5	Purification De L'eau Et De La Nourriture Coup Assommant	Lumière Continue Discours Enivrant	Sommeil Troublé Serment Du Joueur
NIVEAU 6	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Mime	Rêve Régénérateur Pluie De Dés
NIVEAU 7	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Mime Festin De La Victoire	Insomnie Plateau De Jeu
NIVEAU 8	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel De L'avatar Rire Mortel	Cauchemar Animé Grand Jeu

NIVEAU 1

<u>TRICHERIE SUBTILE</u>	<u>DANSE INCONTRÔLABLE</u>	<u>JOUR DE RÊVE</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de tricher sans être vu une fois dans n'importe quel jeu. Aux dés, vous pourrez brasser une seconde fois. Aux échecs, vous pourrez placer une pièce ou bon vous semble. Dans la plupart des jeux, le sort donnera une seconde chance.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ta tricherie subtile.</p>	<p>DESCRIPTION : La cible de ce sort ne peut s'empêcher de danser.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ta danse incontrôlable.</p>	<p>DESCRIPTION : La cible de ce sort revoit mentalement les meilleurs moments de sa vie. Ils lui paraissent si réel qu'elle sera apaisée de toute effet de rage, de chaos ou de peur.</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance du jour de rêve.</p>
	Parchemin / Sans échec	Parchemin / Sans échec

NIVEAU 2

<u>RIRE DU FOU</u>	<u>MIGRAINE</u>	<u>CHANT OBSESSIF</u>
<p>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.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance du rire du fou.</p>	<p>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.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de la migraine.</p>	<p>DESCRIPTION : La cible de ce sort doit absolument chanter. Tout ce qui sort de sa bouche, dialogue, incantation ou autre doit être chanté.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton chant obsessionnel</p>
Parchemin / Sans échec	Parchemin	Parchemin / Sans échec

NIVEAU 3

<u>JOUER!</u>	<u>OBJET DE RÊVE</u>	<u>VAGUE DE JOIE</u>
<p>DESCRIPTION : Toutes les personnes autour du prêtre sont prises par l'envie irrésistible de jouer.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aura PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de jouer!</p>	<p>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.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de l'objet de rêve.</p>	<p>DESCRIPTION : Tout le monde à l'intérieur de la zone se sente très joyeux et peuvent seulement se défendre. Contre Vague de désespoir.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ta vague de joie.</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 4

<u>GRIMACE DU FOU</u>	<u>PERFORMANCE</u>	<u>TRICHEUR NÉE</u>
<p>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.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aura PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de la grimace du fou.</p>	<p>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.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ta performance.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de tricher sans être vu trois fois dans n'importe quel jeu. Aux dés, vous pourrez brasser trois nouvelles fois. Aux échecs, vous pourrez placer une pièce ou bon vous semble à trois reprises. Dans la plupart des jeux, le sort donnera une seconde chance à trois reprises.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance du tricheur née.</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 5

<u>DISCOURS ENIVRANT</u>	<u>SOMMEIL TROUBLÉ</u>	<u>SERMENT DU JOUEUR</u>
<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aura PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance du discours enivrant</p>	<p>DESCRIPTION : Malédiction. La cible de ce sort sera troublée par des cauchemars incessants lors de sa prochaine nuit de sommeil. Elle sera ainsi privée de la régénération de PV, de PM et de statistique que cette nuit lui aurait normalement apportée.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance du sommeil troublé.</p>	<p>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.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton serment du joueur</p>
Parchemin	Parchemin / Sans échec	Parchemin / Sans échec

NIVEAU 6

<u>MIME</u>	<u>RÊVE RÉGÉNÉRATEUR</u>	<u>PLUIE DE DÉS</u>
<p>DESCRIPTION : La cible de ce sort est réduite au silence pour la durée du sort.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton mime.</p>	<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton rêve régénérateur.</p>	<p>DESCRIPTION : Les dés de Phobius tombe du ciel. Infligeant 6 dégâts contondants à toutes personnes dans l'aura.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ta pluie de dés.</p>
Parchemin / Sans échec		Parchemin / arme

NIVEAU 7

<u>FESTIN DE LA VICTOIRE</u>	<u>INSOMNIE</u>	<u>PLATEAU DE JEU</u>
<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton festin de la victoire.</p>	<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de l'insomnie.</p>	<p>DESCRIPTION : Invoque un plateau de jeu de 15x15 (9 cases) 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.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton plateau de jeu</p>
Parchemin		

NIVEAU 8

<u>RIRE MORTEL</u>	<u>CAUCHEMAR ANIMÉ</u>	<u>GRAND JEU</u>
<p>DESCRIPTION : La cible de ce sort meurt de rire. (Compte pour un achèvement) ne peut être fait en parchemin. Doit obligatoirement remettre une carte d'achèvement.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton rire mortel.</p>	<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance du cauchemar animé.</p>	<p>DESCRIPTION : Une fois le grand jeu lancer tous les joueurs qui s'inscrivent dans le grand livre des jeux aura un bonus de 10 PV pour le scénario et selon le succès du Grand jeu le prêtre verra sa quête avancée. 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</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Personnel</p> <p>INCANTATION : Phobius donne-moi la puissance de ton grand jeu.</p>
	Parchemin	Parchemin

NOK'THRA

MAUVAIS



HISTOIRE

Troisième enfant de Luy. À la première mort de son grand frère Frakk, elle tomba dans une profonde mélancolie et s'enferma dans le royaume des ombres afin de cacher sa peine d'avoir perdu son frère. Elle qui comme ses congénères devait se créer une race d'être descendant d'eux.

Elle est la mère de tous les elfes noirs qui furent créer des larmes qu'elle versera pour l'éternité. Dans les ténèbres les plus sombre de Sayari vous y trouverez des temples complètement dédié à la mère araignée, c'est sous cette forme qu'elle a décidé de parcourir la noirceur du monde et de se repaître du désespoir de ses victimes pour nourrir le sien.

MENSONGE	Faire croire à leurs mensonges est leur priorité Ils mentent à n'importe qui n'importe quand Passé maître dans la manipulation des informations et des gens Font tout pour détruire les sources qui découvre la vérité.
DÉSÉPOIR	Se ressourcent à, même le désespoir autour d'eux Propage le désespoir à la moindre occasion Il y a peu d'espoir possible autour. Feraient tout pour conduire au désespoir ou à la perte des gens autour d'eux
TÉNÈBRES	Les plus fanatiques détruiront toute lumière, feu ou torche Préfère de beaucoup la noirceur Sont à l'aise dans les ténèbres Se sentent morose dans la lumière Éviteront la lumière le plus possible

NIVEAU 1	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédictio Noirceur	Émotions Persuasion
NIVEAU 2	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Aveuglement	Trahison Forcer Toile D'araignée
NIVEAU 3	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Vague De Désespoir	Mutilation Alignement Ombragé
NIVEAU 4	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Mémoire Du Passé	Menteur Averti Morsure De L'araignée
NIVEAU 5	Purification De L'eau Et De La Nourriture Coup Assommant	Lumière Continue Veuve Noire	Enchantement Des Souterrains Douleurs Des Ténèbres
NIVEAU 6	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Situation Mortelle	Lame Empoisonnée Aide De L'ombre
NIVEAU 7	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Nourriture Invasion Des Sous-Sols	Menteur Née Servant Sombre
NIVEAU 8	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel De L'avatar Nourriture En Cocon	Souffrance De L'ombre Transformation : Drider

NIVEAU 1

<u>NOIRCEUR</u>	<u>ÉMOTIONS</u>	<u>PERSUASION</u>
<p>DESCRIPTION : Tout devient noir, aucune lumière ne peut traverser (peut être brisé par lumière de Néosys si fait à l'intérieur de la noirceur)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION :Nok'thra donne-moi la puissance de ta noirceur</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de rendre triste et déprimé 1 personne</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle Mental PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION :Nok'thra donne-moi la puissance de tes émotions</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'obliger une cible à croire à un mensonge</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle Mental Portée : Toucher</p> <p>INCANTATION :Nok'thra donne-moi la puissance de ta persuasion</p>
Parchemin	Parchemin / Sans échec	Parchemin / Sans échec

NIVEAU 2

<u>AVEUGLEMENT</u>	<u>TRAHISON FORCER</u>	<u>TOILE D'ARAIGNÉE</u>
<p>DESCRIPTION : Rend une personne aveugle</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION :Nok'thra donne-moi la puissance de ton aveuglement</p>	<p>DESCRIPTION : Force la personne a révélé le nom du ou la coupable d'un acte (un nom seulement)</p> <p>CATEGORIE : Offensif CLASSE : Control mental PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION :Nok'thra donne-moi la puissance de ta trahison forcer</p>	<p>DESCRIPTION : Immobilise 1 personne dans la toile d'araignée</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION :Nok'thra donne-moi la puissance de ta toile d'araignée</p>
Parchemin / Sans échec	Parchemin / Sans échec	Parchemin / arme /armure / bijoux

NIVEAU 3

<u>VAGUE DE DÉSESPOIR</u>	<u>MUTILATION</u>	<u>ALIGNEMENT OMBRAGÉ</u>
<p>DESCRIPTION : Tout le monde à l'intérieur du cercle se sente triste et peuvent seulement se défendre. Peut contrer la Vague de joie.</p> <p>CATEGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION :Nok'thra donne-moi la puissance de ta vague de désespoir</p>	<p>DESCRIPTION : Celui qui reçoit le sort se donne lui-même un coup perce armure</p> <p>CATEGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Nok'thra donne-moi la puissance de ta mutilation</p>	<p>DESCRIPTION : Celui qui reçoit le sort perd son bon côté et devient : Bon = mauvais / Neutre = très mauvais</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Mental PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Nok'thra donne-moi la puissance de ton alignement ombragé</p>
Parchemin	Parchemin / Sans échec	Parchemin / Sans échec

NIVEAU 4

<u>MÉMOIRE DU PASSÉ</u>	<u>MENTEUR AVERTI</u>	<u>MORSURE DE L'ARAIGNÉE</u>
<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Nok'thra donne-moi la puissance de ta mémoire du passé</p>	<p>DESCRIPTION : Immunise de 1 sort de vérité ou une potion de vérité</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Nok'thra donne-moi la puissance de ton menteur averti</p>	<p>DESCRIPTION : Une araignée vous mord et fait 4 points de dégâts + 1points /2 niveau</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Nok'thra donne-moi la puissance de la morsure de l'araignée</p>
Parchemin / Sans échec		Parchemin / sans échec / arme

NIVEAU 5

<u>VEUVE NOIRE</u>	<u>ENCHANTEMENT DES SOUTERRAINS</u>	<u>DOULEURS DES TÉNÈBRES</u>
<p>DESCRIPTION : Araignée qui vous fait 9 dégâts de poison (peut être contré par un contre poison)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Nok'thra donne-moi la puissance de ta veuve noire</p>	<p>DESCRIPTION : Donne 3 coups magiques de jour et donne 5 coups magiques de nuit</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Nok'thra donne-moi la puissance de ton enchantement des souterrains</p>	<p>DESCRIPTION : Fait souffrir la cible comme si des milliers d'araignée mangeaient la cible de l'intérieur.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Nok'thra donne-moi la puissance de la douleur des ténèbres.</p>
Parchemin / sans échec / arme	Parchemin / sans échec / arme	Parchemin / sans échec / arme / Bijoux

NIVEAU 6

<u>SITUATION MORTELLE</u>	<u>LAME EMPOISONNÉE</u>	<u>AIDE DE L'OMBRE</u>
<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Oposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Nok'thra donne-moi la Puissance de ta situation mortelle</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de rendre une lame empoisonnée pour les prochain 2 coups et la rendre perce armure faisant +3 de dégât si CP seuls les dégâts de l'arme son fait</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Nok'thra donne-moi la puissance ta lame empoisonnée</p>	<p>DESCRIPTION : Le Lanceur peut ouvrir une porte sur les ténèbres et disparaître pour immédiatement réapparaître 15 pieds plus loin dans n'importe quelle direction par rapport au départ (aucun arrêt de jeux autorisé)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Nok'thra donne-moi la puissance de ton aide de l'ombre</p>
Parchemin / Sans échec	Parchemin / arme	

NIVEAU 7

<u>INVASION DES SOUS-SOLS</u>	<u>MENTEUR NÉE</u>	<u>SERVANT SOMBRE</u>
<p>DESCRIPTION : Une armée d'araignée entour la personne pour la protéger et cause 5 point de dégât +1 par 2 niveaux à quiconque tente d'attaquer</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTER : Distance</p> <p>INCANTATION : Nok'thra 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 : Nok'thra donne-moi la puissance de ton menteur née</p>	<p>DESCRIPTION : L'ombre du prêtre devient une arme. Elle cause des dégâts égaux (sans les buff) à l'arme du lanceur 1 coup sur 3</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel (prêtre seulement) PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Nok'thra donne-moi la puissance de ton servent sombre</p>
		Parchemin / arme

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 Nok'thra. (Compte comme un achèvement, ne peut être fait en parchemin) Doit obligatoirement remettre une carte d'achèvement.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Nok'thra 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 : Nok'thra 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 Nok'thra et est sous le contrôle et les ordres du prêtre de Nok'thra qui l'a invoqué obligatoirement. Impossible pour la gente féminine d'être transformé en Drider homme seulement. Un seul drider peut être invoqué par un même prêtre à la fois Ne peut être utilisé sur un parchemin Le drider a les skill suivant en tout temps : Hauteur de 9 pieds de haut, Diamètre de 6 pieds</p> <ul style="list-style-type: none"> • 80 PV, 3CS / 2 CP • Force de 10 • Cause 10 dégâts par armes (à 2 armes) • Seuls les dégâts magiques et perce-armure l'affectent • Peut grimper • Tout contact corps à corps rapprocher (style câlin) cause des dégâts de 8 (4 si un CP est utilisé) <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Nok'thra donne-moi la puissance ton Drider</p>
	Parchemin / Sans échec	Parchemin / Sans échec

HOCKNAR

MAUVAIS



HISTOIRE

Neveu du dieu Baldrym, ce magicien protecteur affronta Willem le dragonnier qui voulait s'emparer du portfolio de la protection et le vainquit. La famille Horacio à ensuite pousser celui-ci à tenter sa chance auprès du peuple nain des profondeurs. Chance qui fera de lui la seule entité reconnus chez ces nains maudit par les ténèbres. La Famille Horacio lui offre le portfolio des créatures. Et complète ainsi sa puissance divine mais Hocknar n'était pas au bout de ses peines, avant de devenir un dieu, il dut gagner sa place au Panthéon en affrontant Frakk, Nok'thra et Mortemur. Ce qui fut accomplis il perdit contre Frakk dans un grand combat à Kyrell, il eut le dessus sur Nok'thra et Mortemur. Luy reconnut sa puissance et il en fit un dieu à part entière. Hocknar rejoint ainsi sa famille d'illustre dieu.

SANG	Le sang Transmet l'essence, Dans le sang se retrouve la force
CRÉATURES	Les créatures et leurs attributs nous montre la voie à suivre. Toute créatures mérite de vivre et ce sans être chassés à vue. Les monstres n'ont pas choisi d'être des monstres et mérite le respect
PROTECTION	Toute les chose de valeur doivent être protéger Les lieux importants mérite protection Ne doit pas refuser la protection du clergé à aucune créatures

NIVEAU 1	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédictio Sang Tolérance	Difformation Lance Sanguine
NIVEAU 2	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Accélération sanguine	Communication Avec Les Creatures Vague de sang
NIVEAU 3	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Armure D'Hocknar	Morsure Du Basilik Lame Sanguinaire
NIVEAU 4	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Bouclier D'Hocknar	Morsure De La Chimère Sang de la Mimic
NIVEAU 5	Purification De L'eau Et De La Nourriture Coup Assommant	Lumière Continue Prison Du Prince	Contrôle Des Créatures Les Buveurs de sang
NIVEAU 6	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Armure Forgol	Pattes Puissantes Cadeau Sanguinaire
NIVEAU 7	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Nourriture Mur De Mytril	Contrôle Des Créature Avancé Sang Corrompu
NIVEAU 8	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel De L'avatar Protection Extra-Planaires	Invocation De Créature Tombeau D'Hocknar

NIVEAU 1

<u>SANG TOLÉRANCE</u>	<u>DÉFORMATION</u>	<u>LANCE SANGUINE</u>
<p>DESCRIPTION: Permet d'ignorer les 2 premiers coups physique reçu</p> <p>CATÉGORIE : défensif CLASSE : Personnel PORTÉE: Toucher</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance ton sang tolérance</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de modifier un aspect de son apparence (nez, oreille, main, corne, pied)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi puissance de ta déformation</p>	<p>DESCRIPTION : Un projectile de sang magique qui cause 2 points de dégâts + 1 / 2 niveaux.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE: Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta lance sanguine</p>
		Parchemin/ sans échec

NIVEAU 2

<u>ACCÉLÉRATION SANGUINE</u>	<u>COMMUNICATION AVEC LES CREATURES</u>	<u>VAGUE DE SANG</u>
<p>DESCRIPTION: La cible gagne une régénération de 1 point de vie / 5 min par niveau</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Défensif PORTÉE: Toucher</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton accélération sanguine</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de communiquer avec les créatures minimalement intelligentes.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi puissance de communication avec les créatures</p>	<p>DESCRIPTION : une vague frappant 2 cible dans un même rayon leur infligeant 5 points de dégâts et les projetant a 2 mètre plus loin</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE: Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta vague de sang</p>
Parchemin	Parchemin / Bijoux	Parchemin / Sans échec

NIVEAU 3

<u>ARMURE D'HOCKNAR</u>	<u>MORSURE DU BASILIK</u>	<u>LAME SANGUINAIRE</u>
<p>DESCRIPTION : Renvoie les dégâts de la première attaque physique</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton armure d'Hockna</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 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Touché</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta morsure du Basilik</p>	<p>DESCRIPTION : Le prochain dégât que vous infligerez la lame vous guérira du même nombre de point de vie que de dégât infligé</p> <p>CATÉGORIE : enchantement CLASSE : offensif PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta lame sanguinaire</p>
	Parchemin / Sans échec	Parchemin

NIVEAU 4

<u>BOUCLIER D'HOCKNAR</u>	<u>MORSURE DE LA CHIMÈRE</u>	<u>SANG DE LA MIMIC</u>
<p>DESCRIPTION : (Pré-requis bouclier) Un spectre sort du bouclier fait 7 dégâts et assomme 5 secondes 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>DESCRIPTION : Le bras du prêtre devient une tête de chimère et allonge jusqu'à la cible pour le mordre lui draine 4 PM + 1 par 2 niveaux</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>DESCRIPTION : Quand le lanceur tombe à 10 points de vie, il draine les vies amis ou ennemi 4 points de vie + 1 / 2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : opposant</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton sang de la mimic</p>
Parchemin / Bouclier	Parchemin / Sans échec	Parchemin

NIVEAU 5

<u>PRISON DU PRINCE</u>	<u>CONTRÔLE DES CRÉATURES</u>	<u>LES BUVEURS DE SANG</u>
<p>DESCRIPTION: Une immense prison d'or magique recouvre la zone. Rien n'entre ni ne sort</p> <p>CATÉGORIE : Défensif</p> <p>CLASSE : Zone</p> <p>PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta prison du prince</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de contrôler une créature ayant moins de volonté que vous</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Domination mental</p> <p>PORTÉE: Distance</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton contrôle des créatures</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'enchanter 3 armes +1/2 niveau ces armes draineront l'équivalent de dégâts fait en le transformant en point de vie pour le porteur de l'arme permettant de dépasser temporairement son maximum de PV, Le sort reste actif tant qu'il n'a pas drainé au moins 1 PV (la cible doit pouvoir saigner)</p> <p>CATÉGORIE : offensif</p> <p>CLASSE : aide</p> <p>PORTÉE: Toucher</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de tes buveurs de sang</p>
Parchemin	Parchemin / Bijoux	

NIVEAU 6

<u>ARMURE FORGOL</u>	<u>PATTES PUISSANTES</u>	<u>CADEAU SANGUINAIRE</u>
<p>DESCRIPTION : Renvoie les dégâts des 2 prochaines attaques physiques reçues</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Personnel</p> <p>PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton armure Forgol</p>	<p>DESCRIPTION : Permet au prêtre de transformer ses jambes en patte mi-féline mi-reptile afin de permettre une évasion à maitre</p> <p>CATÉGORIE : Passif</p> <p>CLASSE : Personnel</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de tes pattes puissantes</p>	<p>DESCRIPTION : Le prêtre fait boire le sang d'une créature (monstre possédant du sang) a la cible et celle-ci tombe dans le coma, durant ce temps la cible est considérée inconsciente, Au bout de 20 min elle se réveille avec tous ses points de magies</p> <p>CATÉGORIE : Aide</p> <p>CLASSE : Passif</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton cadeau sanguinaire</p>
		Parchemin / Armure /Bijoux

--	--	--

NIVEAU 7

<u>MUR DE MYTRIL</u>	<u>CONTRÔLE DES CRÉATURE AVANCÉ</u>	<u>SANG CORROMPU</u>
<p>DESCRIPTION : Un mur de Mytril tombe sur une zone infligeant 8 dégâts et assomme tous ceux dans la zone</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Mur PORTÉE : Zone</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton mur de Mytril</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de contrôler une créature ayant la volonté égale à vous ou moindre</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Domination mental PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton contrôle des créatures avancé</p>	<p>DESCRIPTION : La cible devient immunisée au sort de soin et ne peut méditer (Malédiction majeur nécessite Délivrance de la malédiction)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton sang corrompu</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin / Sans échec

NIVEAU 8

<u>PROTECTION EXTRA-PLANAIRE</u>	<u>INVOCATION DE CRÉATURE</u>	<u>TOMBEAU D'HOCKNAR</u>
<p>DESCRIPTION : Protège des effets négatifs des autres plans ou d'y entrer</p> <p>CATÉGORIE : Aide CLASSE : Passif PORTÉE : Personnel</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ta protection extra-planétaire</p>	<p>DESCRIPTION : Appel d'une créature maléfique (Voir organisation)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton invocation des créatures</p>	<p>DESCRIPTION : Endort la personne à jamais (achèvement) Non faisable en parchemin. Doit obligatoirement remettre sa carte d'achèvement.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Hocknar donne-moi la puissance de ton tombeau d'Hocknar</p>

FRAKK

MAUVAIS



HISTOIRE

Premier né d'une famille de quatre, il fut le premier à accomplir toutes les étapes enseigner au M.Y.A.L.A. pour devenir un dieu. Frakk a toujours été porteur de cette méchanceté et de cette violence. À une époque moins glorieuse pour lui il décida d'affronter son père en combat singulier et bien sûr malgré toute sa puissance il perdit contre un des deux titans de ce monde. L'explosion de son enveloppe corporelle tua aussi le titan. Luy qui contre toute attente aimait son fils, permit à ses trois sœurs de le ramener à la vie.

Depuis ce jour le M.Y.A.L.A. transmettait maintenant chaotiquement toutes les informations. Frakk était, et est encore considéré comme le plus puissant des dieux. Son influence sur Sayari s'accroît avec chaque nouvelle guerre. Le clergé est souvent désorganisé et peu de chapelle reste debout assez longtemps. Pour parvenir à leur fin, les plus grands prêtres, arrivent souvent à s'immiscer et à se fondre dans la masse afin de pervertir les organisations les plus respectables de ce monde afin d'y semer les graines du chaos.

DESTRUCTION	<p>Voulant honorer la destruction il ira jusqu'à construire afin de pouvoir mieux détruire</p> <p>Se sent chez lui dans les ruines et les décombres</p> <p>Rebâtit après une destruction pour pouvoir détruire à nouveau.</p> <p>La civilisation ordonnée la pousse à vouloir la détruire</p>
CHAOS	<p>Propage le chaos partout.</p> <p>N'auront aucune structure autre que celle qui mène au chaos</p> <p>Peuvent changer continuellement leurs plans si c'est pour les rendre encore plus chaotique.</p> <p>Se nourrir du chaos et de tout ce qui en produits</p>
GUERRE	<p>Essayera par tous les moyens d'engendrer la guerre</p> <p>Veux faire le plus de conflit possible.</p> <p>Voudras participer à plus de guerre possible.</p> <p>Règlera tout conflit d'une seule manière, la guerre</p> <p>N'aime pas garder de survivant, à la guerre amis ou ennemi blesser sont une nuisance</p>

NIVEAU 1	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédictio Chaos Mineur	Blessure Mineur Croc-En-Jambe
NIVEAU 2	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Pouvoir De Guerre	Blessure Légère Aura De Confusion
NIVEAU 3	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Main De La Guerre	Nuage Puant L'esprit Du Chaos
NIVEAU 4	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Blessure Modérée	Lancier De Guerre Aura De Peur
NIVEAU 5	Purification De L'eau Et De La Nourriture Coup Assommant	Lumière Continue Force Du Champion	Mur De Chaos Tambours De Guerre
NIVEAU 6	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Chaos Majeur	Démantèlement Seigneur De Guerre
NIVEAU 7	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Nourriture Blessure Sévère	Cercle De Blessure Grenadier De L'enfer
NIVEAU 8	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel De L'avatar Destruction De Frakk	Zone D'anarchie Lance De Destruction

NIVEAU 1

<u>CHAOS MINEUR</u>	<u>BLESSURE MINEUR</u>	<u>CROC-EN-JAMBE</u>
<p>DESCRIPTION : 2 personnes doivent frapper la personne la plus proche</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton chaos mineur</p>	<p>DESCRIPTION : inflige une blessure de 2 points de vie + 1 / 2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ta blessure mineure</p>	<p>DESCRIPTION : Fait tomber une personne au sol</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton croc en jambe</p>
Parchemin / arme	Parchemin / Sans échec	Parchemin / Sans échec

NIVEAU 2

<u>POUVOIR DE GUERRE</u>	<u>BLESSURE LÉGÈRE</u>	<u>AURA DE CONFUSION</u>
<p>DESCRIPTION: Donne à une personne +1 pour le combat</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton pouvoir de guerre</p>	<p>DESCRIPTION : inflige une blessure de 4 points de vie + 1 / 2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ta blessure légère</p>	<p>DESCRIPTION : Toute personne dans la zone de sort devient confuse et ne peut que se défendre</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton aura de confusion</p>
Parchemin / arme	Parchemin / sans échec / arme	Parchemin

NIVEAU 3

<u>MAIN DE LA GUERRE</u>	<u>NUAGE PUANT</u>	<u>L'ESPRIT DU CHAOS</u>
<p>DESCRIPTION : Donne 2 coups perce armure (avec une lame seulement)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ta main de guerre</p>	<p>DESCRIPTION : Inflige 2 points de dégâts / minute à toute personne se tenant dans la zone du Sort</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de de ton nuage puant</p>	<p>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)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton esprit de chaos</p>
Parchemin / arme	Parchemin	

NIVEAU 4

<u>BLESSURE MODÉRÉ</u>	<u>LANCIER DE GUERRE</u>	<u>AURA DE PEUR</u>
<p>DESCRIPTION : Inflige une blessure de 6 points de vie +1 par 2 niv.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de blessure modérée</p>	<p>DESCRIPTION : Donne +1 de dégâts pour 2 coups à 2 personnes</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton lancier de guerre</p>	<p>DESCRIPTION : Toute personne dans la zone du sort doit s'enfuir s'il n'a pas courage ou une volonté assez élevée pour résister.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aura PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton aura de peur</p>
Parchemin / sans échec / arme	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 5

<u>FORCE DU CHAMPION</u>	<u>MUR DE CHAOS</u>	<u>TAMBOURS DE GUERRE</u>
<p>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)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ta force du champion</p>	<p>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)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance ton mur de chaos</p>	<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aura PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de tes tambours de guerre</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 6

<u>CHAOS MAJEUR</u>	<u>DÉMANTÈLEMENT</u>	<u>SEIGNEUR DE GUERRE</u>
<p>DESCRIPTION : Toutes les personnes dans la zone d'effet du sort donnent 2 coups à la personne la plus proche</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton chaos majeur</p>	<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance ton démantèlement</p>	<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton seigneur de guerre</p>
Parchemin	Parchemin	

NIVEAU 7

<u>BLESSURE SÉVÈRE</u>	<u>CERCLE DE BLESSURE</u>	<u>GRENADIER DE L'ENFER</u>
<p>DESCRIPTION : Inflige une blessure de 8 points de vie + 1 / 2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ta blessure sévère</p>	<p>DESCRIPTION : Toutes personnes dans la zone du sort subissent 5 points de dégâts</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton cercle de blessure</p>	<p>DESCRIPTION : Donne + 2 dégâts à quatre personnes pour 1 combat</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ton grenadier de l'enfer</p>
Parchemin / sans échec / arme	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 8

<u>DESTRUCTION DE FRAKK</u>	<u>ZONE D'ANARCHIE</u>	<u>LANCE DE DESTRUCTION</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de désintégrer une personne ou un objet (compte pour un achèvement, ne peut être fait en parchemin) voir organisation pour les objets. Doit obligatoirement remettre une carte d'achèvement.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ta destruction de Frakk</p>	<p>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.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de ta zone d'anarchie</p>	<p>DESCRIPTION : La cible qui est visé reçoit 8 ainsi que toute personnes sur la ligne droite entre le lanceur et la cible et frappe toutes les cibles qui sont sur sa trajectoires</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Frakk donne-moi la puissance de la lance de destruction</p>
	Parchemin	Parchemin / Sans échec Parchemin / Sans échec

MORTEMEUR

NEUTRE



HISTOIRE

Seul membre du conseil des fondateurs ayant survécu au grand changement. Il y parvient en se transformant en liche et ainsi parcourir Sayari. Ces recherches le poussèrent dans les endroits les plus reculés du monde. Il trouva refuge chez la peuplade de Palenque qui fit de lui un dieu vivant. Après deux millénaires en régner en maître il entreprit de devenir un vrai dieu et pour y parvenir il attaqua la colonie de Kyrell et en fit son nouveau lieu de puissance, puisant à même le lien tellurique se trouvant à cet endroit. Le combat contre Baldrim le prêtre de Banryk et lui laissa de sombre trace. Une défaite amère s'installa en lui et si ce n'était de la ténacité d'un de ses suivants (Markus Umar) qui retrouva son phylactère et canalisa une nouvelle fois de la puissance en lui. Il réussit enfin à devenir un vrai dieu en s'emparant de la hache sacrée de Banryk. Corrompant cette dernière afin d'assener un coup violent au dieu Frakk qui perdit le contrôle de la mort. Mortemeur soumet la mort à sa volonté et devient ainsi Dieu. Hoknar, le délogea quelques années plus tard lors d'un combat Divin. Par la suite il redécouvrit son corps de fondateur et se vit offrir par les anciens le portfolio du renouveau et il ascenda enfin comme dieu neutre de la mort du renouveau et des morts-vivants. Il agit maintenant à titre de passeur des âmes.

MORT	La mort se veut un rite de passage obligée qui mène à l'après-vie et celle-ci est régie par un code
RENOUVEAU	Le renouveau de la vie représente le cycle éternel qui recommence encore et encore Le renouveau engendre le changement et le changement se veut vecteur de renouveau. Le cycle de la mort doit être respecté
MORT-VIVANT	Crée la vie dans la mort. Laisse les morts marchés sur terre avec la mort, Le renouveau du cycle est accompli. Les morts-vivants sont une étape avant la décomposition et le renouveau du corps.

NIVEAU 1	Toucher Cadavérique Détection de la magie	Divine Renaissance Guérison des Éraflures	Détection des Morts-Vivants Bénédiction
NIVEAU 2	Animation des Morts Foi	Guérison Légère	Transfert Négatif Transfert Mystique
NIVEAU 3	Drain Organique Sanctification	Épuration de l'eau et de la nourriture	Parler avec les morts Résistance Froid/Chaud
NIVEAU 4	Toucher de la Goule Liberté de mouvement	Sacrifice Vital Guérison superficielle	Animation de la goule Remède
NIVEAU 5	Malédiction Lumière continue	Domination Mentale Purification de l'eau et de la nourriture	Transfert négatif avancé Coup assommant
NIVEAU 6	Drain de vie Cercle de prêtre	Transmutation forcée Guérison des blessures	Animation des guerriers-morts Serment du Fidèle
NIVEAU 7	Brouillard des morts Confession	Contamination de l'âme Suprême Purification	Champion Mort-Vivant Faveur Religieuse
NIVEAU 8	Doigt de la mort Artéfact des dieux	Réincarnation Guérison des Plaies	Le cœur noir de Pierre Appel de L'avatar

NIVEAU 1

<u>DÉTECTION DES MORTS-VIVANTS</u>	<u>DIVINE RENAISSANCE</u>	<u>TOUCHER CADAVERIQUE</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de détecter 1 morts-vivants par niveau.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance de détecter les Morts-vivants.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de savoir les derniers instants de la mort de quelqu'un (sauf soi-même).</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance de ta divine renaissance</p>	<p>DESCRIPTION : Toucher qui draine 2 points de vie +1 par 2 niveaux.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance de ta touche cadavérique.</p>
	Parchemin	Parchemin / Bijoux

NIVEAU 2

<u>ANIMATION DES MORTS</u>	<u>TRANSFERT NÉGATIF</u>	
<p>DESCRIPTION : Peut animer 1 mort-vivant par niveau (doit fournir les masques) VOIR TABLE MORT-VIVANT.</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance d'animer les morts.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de donner à 1 squelette, 1 de ses sorts des niveaux 1 ou 2.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance de ton transfert négatif.</p>	<p>DESCRIPTION :</p> <p>CATÉGORIE :</p> <p>CLASSE :</p> <p>PORTÉE :</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance de</p>
Parchemin	Parchemin	

NIVEAU 3

<u>DRAIN ORGANIQUE</u>	<u>PARLER AVEC LES MORTS</u>	
<p>DESCRIPTION : Absorbe 5 points de vie au toucher.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance de ton drain organique</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de Communiquer avec un cadavre et de savoir comment il est mort (permet de savoir les cinq dernières minutes de la vie de quelqu'un).</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance de parler avec les morts.</p>	<p>DESCRIPTION :</p> <p>CATÉGORIE :</p> <p>CLASSE :</p> <p>PORTÉE :</p> <p>INCANTATION :</p>
Parchemin / arme		

NIVEAU 4

<u>TOUCHER DE LA GOULE</u>	<u>SACRIFICE VITAL</u>	<u>ANIMATION DE LA GOULE</u>
<p>DESCRIPTION : Paralysie complète jusqu'à ce que la personne reçoive 1 coup (aucun délai).</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance de toucher de la goule.</p>	<p>DESCRIPTION : Se cause 6 dégâts pour gagner 3 points de mana (Ne coûte pas de points de mana).</p> <p>CATÉGORIE : défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance de ton sacrifice vital.</p>	<p>DESCRIPTION : Peut animer 1 Goule par niveau (doit fournir les masques de goule) VOIR TABLE MORT-VIVANT.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance animation de la goule</p>
Parchemin / Sans échec		Parchemin

NIVEAU 5

<u>TRANSFERT NÉGATIF AVANCÉ</u>	<u>MALÉDICTION</u>	<u>DOMINATION MENTALE</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de donner à 1 squelette 1 de ses sorts des niveaux 1, 2, 3, 4.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance du transfert négatif avancé.</p>	<p>DESCRIPTION : Donne -2 aux dégâts sur la personne ciblée.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance ta malédiction.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de dominer une personne (seul un contre sort peut l'empêcher).</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance ta domination mentale</p>
Parchemin	Parchemin / Sans échec	Parchemin

NIVEAU 6

<u>DRAIN DE VIE</u>	<u>TRANSMUTATION FORCÉE</u>	<u>ANIMATION DES GUERRIERS MORTS</u>
<p>DESCRIPTION : Drain de 6 points de vie +1 par niveaux.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance de drainer la vie.</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de changer une personne en animal domestiqué (sauf chien).</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance la transmutation forcée <u>Note : sur parchemin où Sans échec doit spécifier l'animal et ne peut en changer</u></p>	<p>DESCRIPTION : Peut animer 1 mort-vivant par niveau avec 2 CC et 1 CS frappe de plus 1. (Doit fournir les masques) VOIR TABLE MORT-VIVANT.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance d'animer des guerriers morts.</p>
Parchemin / sans échec / arme / bijoux	Parchemin / Sans échec	Parchemin

NIVEAU 7

<u>BROUILLARD DES MORTS</u>	<u>CHAMPION MORT-VIVANT</u>	<u>CONTAMINATION DE L'ÂME</u>
<p>DESCRIPTION : créer un brouillard causant 12 point de dégât dans la zone tout mort se relevé en squelette sous le contrôle du lanceur de sort</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance du brouillard des morts.</p>	<p>: Pestiféré un corps pour transformer en son champion temporairement. 1 à la fois par prêtre. VOIR TABLE MORT-VIVANT.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance de ton champion Mort-vivant.</p>	<p>DESCRIPTION : Souille l'âme d'une personne à sa mort il devient un mort-vivant. Doit avoir son âme pour être contaminé (fonctionne jusqu'au reset de 4h AM)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance de ta contamination de l'âme.</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 8

<u>DOIGT DE LA MORT</u>	<u>LE COEUR NOIR DE PIERRE</u>	<u>RÉINCARNATION</u>
<p>DESCRIPTION : Tue une personne. (Achèvement)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance du doigt de la mort.</p>	<p>DESCRIPTION : Transforme en Apparition (Wraith) le lanceur et celui-ci devient invulnérable aux armes normales et aux sorts des niveaux 1 à 5 (seules les armes magiques le toucheront. Possible d'être repoussé.</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Mortemeurt donne-moi la puissance du cœur noir de pierre</p>	<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 ta réincarnation :</p>
		Parchemin

SATANOS

MAUVAIS



HISTOIRE

Le titre de Satanos revient toujours à un diable ayant mérité son prestige infernal par ces faits d'armes ou politique. Le seigneur Satanos doit obéissance à la reine Kalypso. Ce titre vient accompagner d'incommensurable pouvoirs donner par la substance de l'enfer elle-même. Son devoir est De protéger l'enfer contre toute intrusion angélique. Le seigneur Infernal apprécie beaucoup tous les Plaisirs interdit. Il s'adonne à la manipulation, la perversion et la souffrance, et par-dessus tout la Luxure.

Les démons et Diable sous ces ordres lui sont complètement soumis et obéiront à tous ces commandements. Le plus grand devoir du clergé est de s'assurer que les âmes damnées envoyer en enfer purge bien leur peine éternelle. La Basilique infernal est située aux derniers étages de l'enfer. C'est l'endroit où Méphistophélès l'Original réside.

Manipulation	Il faut manipuler les gens afin de bien leur faire comprendre qu'il ne maîtrise rien Toutes personne à son prix afin de parvenir à nos fins
Souffrance	La souffrance est mère de vérité. La souffrance permet l'asservissement La souffrance est libératrice
Luxure	Il ne faut jamais rien se refuser pour se détendre Faire opulence de ses richesses afin d'être reconnus comme une élite

NIVEAU 1	Détection De La Magie Guérison Des Éraflures	Bénédition Confusion	Peau De Cambion Face Du Diablotin
NIVEAU 2	Foi Guérison Légère	Transfert Mystique Jet D'acide	Déphasage Infernal Malédiction De L'enfer
NIVEAU 3	Épuration De L'eau Et De La Nourriture Résistance Froid / Chaud	Sanctification Arme Infernal	Aura De Peur Bouillonnement Sanguin
NIVEAU 4	Guérison Superficielle Liberté De Mouvement	Remède Suggestion	Trou De Mémoire Pluie D'acide
NIVEAU 5	Purification De L'eau Et De La Nourriture Coup Assommant	Lumière Continuelle Chaos Majeur	Éthique Inversée Brulure Des Ténèbres
NIVEAU 6	Cercle De Prêtre Guérison Des Blessures	Serment Du Fidèle Aura De Braise	Jet De Braise Zone De Terreur
NIVEAU 7	Confession Faveur Religieuse	Purification Eau Et Nourriture Vapeur Des Enfers	Sphère De Destruction Toucher De La Succube
NIVEAU 8	Guérison Des Plaies Artefact Des Dieux	Appel De L'avatar Les Portes De L'enfer	Transformation : Déchus Âme Piégée

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 points 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>
Parchemin / sans échec / arme		Parchemin

NIVEAU 2

<u>JET D'ACIDE</u>	<u>DÉPHASAGE INFERNAL</u>	<u>MALÉDICTION DE L'ENFER</u>
<p>DESCRIPTION : Fait 3 points de dégâts + 1 par 2 niveaux</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 à 15 pieds dans la direction ou il regardait au moment du coup (ne peut choisir la direction ou la distance) le 15 pieds est obligatoire et la distance aussi</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>
Parchemin / sans échec / arme		Parchemin

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>
Parchemin / arme		Parchemin / sans échec / arme

NIVEAU 4

<u>SUGGESTION</u>	<u>TROU DE MÉMOIRE</u>	<u>PLUIE D'ACIDE</u>
<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Control mental PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE suggestion</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'effacer un souvenir récent (15 minutes avant le sort)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Spécial</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE trou de mémoire</p>	<p>DESCRIPTION : Cause 4 points de dégâts +1 par 2 niveaux zone de 10 pieds</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE pluie d'acide</p>
Parchemin / Bijoux	Parchemin / Sans échec	Parchemin

NIVEAU 5

<u>CHAOS MAJEUR</u>	<u>ÉTHIQUE INVERSÉE</u>	<u>BRULURE DES TÉNÈBRE</u>
<p>DESCRIPTION : Toutes les personnes donnent deux coups à la personne la plus proche.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE chaos majeur</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de renverser l'alignement d'une cible</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE éthique inversé</p>	<p>DESCRIPTION : Force à répondre à une question précise</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE brulure des ténèbres</p>
Parchemin	Parchemin / Sans échec	Parchemin / Sans échec / Bijoux

NIVEAU 6

<u>AURA DE BRAISE</u>	<u>JET DE BRAISE</u>	<u>ZONE DE TERREUR</u>
<p>DESCRIPTION : Des flammes entourent le lanceur de sort et empêche toute personne d'y pénétrer cause 9 points de dégâts à quiconque touche l'aura, si on reste à l'intérieur de l'aura les dégâts est de 1 au seconde</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Zone</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE aura de braise</p>	<p>DESCRIPTION : Fait 6 point de dégâts + 1 par 2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE jet de braise</p>	<p>DESCRIPTION : Cause une terreur intense sur la zone (si -de 8 de volonté ou courage a adepte) se sauve en panique en courant</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE zone de terreur</p>
	Parchemin / sans échec / arme	Parchemin

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 points de dégâts de braise (perce armure) un contre sort absorbe la moitié des dégâts</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant 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 Armure /linge arme bouclier sont détruit Objet magique désactivé 1h 1x par scénario Ne peut être fait en parchemin</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone 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 CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE baiser du succube</p>
Parchemin / sans échec / arme		

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 CLASSE : Zone 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 aux ordres de son prêtre c'est de collecter 3 âmes en les absorbant (1 seul peut être invoquer par le prêtre à la fois, ne peut être utiliser sur un parchemin 9 pieds de haut /80 PV Cause 10 de dégât a 2 armes Immuniser au dégât de feu 3 CS/2 CP /Force 10 Son but absorber 3 âmes (na pas besoin de pierre d'âme) Quand il a ses 3 âmes il disparaît et la cible tombe à terre inconsciente ou s'il meurt avant</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental 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 CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : SATANOS IMI DA PUTERE âme piégée</p>
Parchemin		



LES DANSE DES CULTES



CULTE DES NÉCROPHAGES

MAUVAIS



HISTOIRE

De tous les temps il y a eu des gens pour pleurer et ensevelir nos chers disparus, cependant plusieurs croyances, de par le monde attributs une puissance surnaturel aux morts. C'est ainsi que secrètement de petites sociétés naquirent de par le monde et utilisait les pouvoirs nécrotiques afin d'invoquer de sombres créatures servant leurs dessins maléfiques.

Le tout premier Nécromancien de Sayari fut le général Mortemeur qui travaillait pour la main rouge il parvint à vaincre le général Damien Crowley dans un duel de magie. Il découvrit ensuite comment devenir une liche. Le culte des nécrophages se répandit jusqu'au plus haute instances des Royaume de Sayari.

La Magie noire ou nécromancie, est maintenant proscrite dans le pays de Zaryzad suite à la découverte d'un mage noir en leur terres. Beaucoup de nouveau cultiste sont issus de l'ancienne religion Mortemeurienne. Ces nouveaux nécrophages ont de sombres projets pour le culte.

NIVEAU 1	Détection Des Morts-Vivants	Divine Renaissance	Toucher Cadavérique
NIVEAU 2	Animation Des Morts	Transfert Négatif	Drain de mort
NIVEAU 3	Drain Organique	Parler Avec Les Morts	Défenseur mort
NIVEAU 4	Toucher De La Goule	Sacrifice Vital	Animation De La Goule
NIVEAU 5	Transfert Négatif Avancé	Malédiction	Domination Mentale
NIVEAU 6	Drain De Vie	Transmutation Forcée	Animation Des Guerriers Morts



CULTE NÉCROPHAGE

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

Parchemin

Parchemin / Sans échec

NIVEAU 2

ANIMATION DES MORTS

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

CATÉGORIE : Passif
CLASSE : Enchantement
PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM
WAZORTAM animation des morts

TRANSFERT NÉGATIF

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

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Enchantement
PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM
WAZORTAM transfert négatif

DRAIN DU MORT

DESCRIPTION : Le Shaman peut drainer jusqu'à 1Point/niveau de mana sur un Mort avec du mana.

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAZORTAM
WAZORTAM Drain du Mort

Parchemin / Bijoux	Parchemin	
NIVEAU 3		
<u>DRAIN ORGANIQUE</u>	<u>PARLER AVEC LES MORTS</u>	<u>DÉFENSEUR MORT</u>
DESCRIPTION : Absorbe 5 points de vie au toucher	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)	DESCRIPTION : Permet de relever un mort et dans faire son défenseur 20 PV Et toutes ses capacités normales Pour max 5 minutes
CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher	CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher	CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher
INCANTATION : WAZORTAM WAZORTAM Drain organique	INCANTATION : WAZORTAM WAZORTAM parler avec les morts	INCANTATION : WAZORTAM WAZORTAM défenseur mort
Parchemin		
NIVEAU 4		
<u>TOUCHER DE LA GOULE</u>	<u>SACRIFICE VITAL</u>	<u>ANIMATION DE LA GOULE</u>
DESCRIPTION : Paralyse complète jusqu'à ce que la personne reçoive 1 coup (aucun délai minimum 5 points de dégâts)	DESCRIPTION : S'inflige 6 de dégâts pour gagner 7 de Mana	DESCRIPTION : Peut animer 1 Goule par niveau (doit fournir les masques de goule) VOIR TABLE MORT-VIVANT
CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher	CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher	CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher
INCANTATION : WAZORTAM WAZORTAM toucher de la goule	INCANTATION : WAZORTAM WAZORTAM sacrifice vital	INCANTATION : WAZORTAM WAZORTAM animation de la goule
Parchemin / Sans échec		Parchemin
NIVEAU 5		
<u>TRANSFERT NÉGATIF AVANCÉ</u>	<u>MALÉDICTION</u>	<u>DOMINATION MENTALE</u>
DESCRIPTION : Permet de donner à 1 squelette 1 de ses sorts des niveaux 1, 2, 3,4	DESCRIPTION : Donne -2 aux dégâts sur la cible.	DESCRIPTION : Permet de dominer une personne (Ne peut être empêché sauf par contre-sort).
CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher	CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher	CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Control mental PORTÉE : Distance
INCANTATION : WAZORTAM WAZORTAM transfert négatif avancé	INCANTATION : WAZORTAM WAZORTAM malédiction	INCANTATION : WAZORTAM WAZORTAM domination mentale

Parchemin	Parchemin / Sans échec	Parchemin
NIVEAU 6		
<u>DRAIN DE VIE</u>	<u>TRANSMUTATION FORCÉE</u>	<u>ANIMATION DES GUERRIERS MORTS</u>
DESCRIPTION : Drain de 7 PV +1 par 2 niveaux	DESCRIPTION : Permet de changer une personne en animal domestique pour 15 minutes (Sauf Chien) N'est pas obligé de suivre le lanceur de sort	DESCRIPTION : Peut animer 1 mort vivant par niveau (doit fournir les masques voire le tableau des morts vivant. Le mort vivant a pour la durée du sort 2CC 1 CS et frappe à 1 de plus que la base de l'arme qu'il porte. A la fin du sort tout disparaît et le joueur se retrouve inconscient comme avant d'être animé
CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher	CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher	CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher
INCANTATION : WAZORTAM WAZORTAM drain de vie	INCANTATION : WAZORTAM WAZORTAM transmutation forcée	INCANTATION : WAZORTAM WAZORTAM animation des guerriers morts
Parchemin / sans échec / arme / bijoux	Parchemin / Sans échec	Parchemin

CULTES DU VAUDOO

MAUVAIS



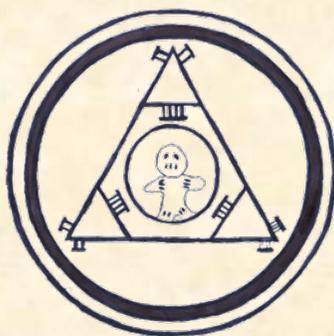
HISTOIRE

Le vaudou désigne donc l'ensemble des forces invisibles dont les hommes essaient de se concilier la puissance ou la malveillance. Il est l'affirmation d'un monde surnaturel, mais aussi l'ensemble des procédures permettant d'entrer en relation avec celui-ci.

Elle se caractérise par les rites d' « incorporation » (possession involontaire et provisoire par les esprits), les sacrifices d'animaux, la croyance aux morts vivants (zombies) et en la possibilité de leur création artificielle, ainsi que la pratique de la sorcellerie sur des poupées à épingles (Poupée Vaudoo).

Seuls quelques tribus indigènes pratiquent encore de nos jours cette ancienne magie profane

NIVEAU 1	Ralentissement	Migraine	Protection mentale
NIVEAU 2	Aiguille Vaudoo	Injonction	Cuisson de l'âme
NIVEAU 3	Crampe	Mutilation	Parler avec les morts
NIVEAU 4	Guide Spirituel	Drain de vie	Malédiction Vaudoo
NIVEAU 5	Traîtrise	Inversion	Maîtrise corporel
NIVEAU 6	Poupée Vaudoo	Meurtre Vaudoo	Marionnette Vaudoo



CULTE VAUDO

NIVEAU 1

<u>EMPIÈTEMENT SPIRITUEL</u>	<u>MIGRAINE</u>	<u>PROTECTION MENTALE</u>
<p>DESCRIPTION : Malédiction mineur. La cible de ce sort ressent des mains spirituelles s'agrippant à ses jambes, l'empêchant de courir. Ne peut que marcher au ralenti</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Empiètement spirituel</p>	<p>DESCRIPTION : La cible de ce sort sera affectée par un mal de tête qui l'empêchera, ainsi d'attaquer. Il peut cependant se défendre.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Migraine</p>	<p>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.</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Protection mentale</p>
Parchemin / Sans échec	Parchemin / Sans échec	

NIVEAU 2

<u>AIGUILLE VAUDO</u>	<u>INJONCTION</u>	<u>CUISSON DE L'ÂME</u>
<p>DESCRIPTION : La cible de ce sort à l'impression qu'une aiguille le transperce de plus en plus lui infligeant 2 dégâts (+1/2 niveau)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ aiguille vaudou</p>	<p>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)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Injonction</p>	<p>DESCRIPTION : La cible de ce sort, aura l'impression de cuire sur place, comme s'il était littéralement dans le feu. Causant 2 points dégât +1 par 2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Cuisson de l'âme</p>

Parchemin / Sans échec	Parchemin	Parchemin / Sans échec
------------------------	-----------	------------------------

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. (Effet de souffrance)</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 perce-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>
Parchemin / Sans échec	Parchemin / Sans échec	

NIVEAU 4

<u>GUIDE SPIRITUEL</u>	<u>DRAIN DE VIE</u>	<u>MALÉDICTION VAUDO</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 d'affliger 3x un état de souffrance d'une durée de 1 min sur trois cibles sur la durée du sort (30 minutes)</p> <p>Guide de l'âme : permet d'absorber tous les dégâts de magie niveau 1 à 3 durant les 30 minutes</p> <p>Guide de l'esprit : Discussion avec un ancien shaman Voodoo (voir organisation)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p>	<p>DESCRIPTION : Cause 5 dégâts (+1 par 2 niveaux) à une cible. 50% en point de vie peut être redistribué à une cible.</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 réutilisé sur la même cible besoin d'une restauration pour récupérer</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAHOUYÉ WAHOUYÉ Malédiction Vaudou</p>

INCANTATION : WAHOUYÉ
 WAHOUYÉ Guide spirituel de (sang,
 Âme, Esprit)

Parchemin / Sans échec

Parchemin

NIVEAU 5

TRAÎTRISE

INVERSION

MAÎTRISE CORPORELLE

DESCRIPTION : Lors d'un combat, la cible de ce sort se retournera contre ses alliés.

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Contrôle mental
PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAHOUYÉ
 WAHOUYÉ Traîtrise

DESCRIPTION : Malédiction majeure. Échange la statistique la plus haute de la cible avec sa statistique la plus basse.

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Enchantement
PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAHOUYÉ
 WAHOUYÉ Inversion

DESCRIPTION : Sous l'effet de ce sort, le shaman contrôlera son propre corps grâce à sa magie Vaudou. Lui donnant ainsi 1 coup perce-armure et 1 esquive ainsi que +1 dégât pour le combat.

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Personnel
PORTÉE : Activation

INCANTATION : WAHOUYÉ
 WAHOUYÉ Maîtrise corporel

Parchemin / sans échec / arme / armure

Parchemin / Sans échec

NIVEAU 6

ENNEMIS PUBLIC

MEURTRE VAUDOU

POUPÉE VAUDOU

DESCRIPTION : Malédiction Majeur. La cible de ce sort verra tout le monde comme son ennemi et attaquera jusqu'à la perte de conscience. A son éveil Reste craintif et ne fait confiance n'a personne jusqu'à libération de la malédiction.

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Contrôle mental
PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAHOUYÉ
WAHOUYÉ Ennemis public

DESCRIPTION : Consomme la poupée Vaudou Tue instantanément la cible du sort Poupée Vaudou et de ce sort. (Compte pour un achèvement doit remettre la carte d'achèvement à la cible) 1x par scénario, ne peut être fait en parchemin

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Contrôle mental
PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAHOUYÉ
WAHOUYÉ Meurtre Vaudou

DESCRIPTION : Permet de créer une poupée Vaudou qui vous prendra 1 scénario à confectionner, si réussi. (Voir organisation)

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Personnel
PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAHOUYÉ
WAHOUYÉ Poupée Vaudou

CULTES DE LA BÊTE

NEUTRE



HISTOIRE

Les shamans de la bête perçoivent les animaux et leurs esprits ils parviennent à être assez en communion avec ses esprits que ceux-ci leur accordent pendant de court laps de temps leur pouvoir.

Ils possèdent un énorme respect pour les créatures vivantes de ce monde. Défenseur de la nature ils participeront à protéger les zones encore inexploitées.

Vivant en majorité comme des ermites ces shamans sont en harmonie avec leur environnement et son conscient que celui-ci leur permet de vivre. Ils feront tout en leur pouvoir pour protéger la nature qui leur sert d'habitat.

La loi de la jungle est toujours présente pour leur rappeler leur place dans cette grande Sayari.

NIVEAU 1	Force De L'ours	Morsure De La Tortue	Bec Du Corbeau
NIVEAU 2	Régénération Du Troll	Change-Forme : Loup	Étreinte Du Boa
NIVEAU 3	Frappe Du Bélier	Agilité Du Félin	Amitié Animal
NIVEAU 4	Change-Forme : Tigre	Vision De L'aigle	Venin Du Cobra
NIVEAU 5	Vitesse Du Léopard	Morsure De L'alligator	Gorille Saccageur
NIVEAU 6	Change-Forme : Ours	Retour Des Cendres Du Phoenix	Piétinement De L'éléphant



CULTE DE LA BÊTE

NIVEAU 1

<u>FORCE DE L'OURS</u>	<u>MORSURE DE LA TORTUE</u>	<u>BEC DU CORBEAU</u>
<p>DESCRIPTION : Donne plus 1 de force.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Force de l'Ours.</p>	<p>DESCRIPTION : Quand le lanceur de sort reçoit des dégâts une tortue sort et mort l'adversaire et lui fait 3 points de dégâts</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Morsure de la Tortue.</p>	<p>DESCRIPTION : Perce les yeux de la victime. La cible peut uniquement se défendre. A besoin d'une guérison pour retrouver la vue</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Bec du Corbeau.</p>
Parchemin / Bijoux	Parchemin / Sans échec / Bijoux	

NIVEAU 2

<u>RÉGÉNÉRATION DU TROLL</u>	<u>CHANGE-FORME : LOUP</u>	<u>ÉTREINTE DU BOA</u>
<p>DESCRIPTION : Guérit de 3 points de vie + 1 / 2 niveau instantanée</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Régénération du Troll.</p>	<p>DESCRIPTION : Change le lanceur en loup.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Change-Forme : Loup.</p>	<p>DESCRIPTION : Un serpent magique apparaît et immobilise les jambes de la cible.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Étreinte du Boa.</p>
Parchemin / arme / armure / bijoux		Parchemin / Sans échec

NIVEAU 3

<u>FRAPPE DU BÉLIER</u>	<u>AGILITÉ DU FÉLIN</u>	<u>AMITIÉ ANIMAL</u>
<p>DESCRIPTION : 4 points de dégâts + 1 par 2 niveaux.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Frappe du Bélier.</p>	<p>DESCRIPTION : Donne esquive.</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Agilité du Félin.</p>	<p>DESCRIPTION : Amitié avec un animal.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM amitié Animal.</p>
Parchemin / sans échec / arme / armure		Parchemin / Sans échec / Bijoux

NIVEAU 4

<u>CHANGE-FORME : TIGRE</u>	<u>VISION DE L'AIGLE</u>	<u>VENIN DU COBRA</u>
<p>DESCRIPTION : Change le lanceur en tigre.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Change-Forme : Tigre.</p>	<p>DESCRIPTION : Immunise d'une attaque par derrière.</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Vision de l'Aigle.</p>	<p>DESCRIPTION : 5 dégâts poison + 1 par 2 niveaux.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Venin du Cobra.</p>
		Parchemin

NIVEAU 5

<u>VITESSE DU LÉOPARD</u>	<u>MORSURE DE L'ALLIGATOR</u>	<u>GORILLE SACCAGEUR</u>
<p>DESCRIPTION : Permet d'effectuer une attaque double dégâts physique</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Vitesse du Léopard.</p>	<p>DESCRIPTION : 6 points de dégâts plus un bris de membre (mâchoire, bras ou jambes).</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Morsure de l'Alligator.</p>	<p>DESCRIPTION : Seule une personne ayant 10 de force peut retenir la cible. (Ne donne aucun bonus à la cible supplémentaire)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAKATHAM WAKATHAM Gorille Saccageur.</p>

Parchemin / Sans échec

Parchemin

NIVEAU 6

CHANGE-FORME : OURS

RETOUR DES CENDRES DU PHOENIX

PIÉTINEMENT DE L'ÉLÉPHANT

DESCRIPTION : Change le lanceur en ours.

DESCRIPTION : Permet 1x par jour d'être immédiatement téléporté dans son campement quand il est mis inconscient et se réveille a 1 point de vie

DESCRIPTION : Chemin devant le lanceur de sort qui subit une grosse charge d'éléphant qui cause 8 points de dégâts et assomme les victimes.

CATÉGORIE : Passif
CLASSE : Personnel
PORTÉE : Activation

CATÉGORIE : Passif
CLASSE : Personnel
PORTÉE : Activation

CATÉGORIE : Offensif
CLASSE : Zone
PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Change-Forme : Ours.

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Retour des cendres du Phoenix.

INCANTATION : WAKATHAM
WAKATHAM Piétinement de l'Éléphant.

Parchemin

Change-Forme

LOUP

FÉLIN

OURS

DESCRIPTION : Les alliés du lanceur frappe de + 1. Frappe de 1 Griffes.

(Ne peut dépasser le maximum de 6 pour les griffes)

DESCRIPTION : Frappe de 6 Griffes.
(Maximum de dégâts atteint (6))

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.

CULTE DU DRAGON

BON



HISTOIRE

Le culte du dragon représente les éléments de base que compte Sayari Le feu, l'air la terre et l'eau. L'équilibre entre cette force maintient toute vie en place. Les shamans du dragon vénèrent aussi les dragons comme entité représentant les éléments eux-mêmes.

Les shamans deviennent avec le temps porteur d'un éléments principal et parfois même secondaire et tertiaire. Ce procédé permet aux élites en la matière de pouvoir manipuler autrement leur élément afin d'en obtenir de différents résultats.

Ils respectent plus que toute la vie sous toute ces formes.

NIVEAU 1	Main Brulante	Nuage Volcanique	Force De La Pierre
NIVEAU 2	Soif Du Désert	Peau De Dragon	Vent Curatif
NIVEAU 3	Armes Élémentaires	Rafale	Sphère Des Éléments
NIVEAU 4	Bassin Divinatoire	Tempête Élémentaire	Retour De Pierre
NIVEAU 5	Mur Élémentaire**	Souffle Élémentaire	Bris Des Alizées
NIVEAU 6	Invocation d'un élémentaire	Statut élémentaire	Tremblement de terre



CULTE DRAGON

NIVEAU 1

MAIN BRULANTE	NUAGE VOLCANIQUE	FORCE DE LA PIERRE
<p>DESCRIPTION : 2 points de dégâts +1 par 2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL main brulante</p>	<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL nuage volcanique</p>	<p>DESCRIPTION : Donne +1 de force</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL force de la pierre</p>
Parchemin / Sans échec	Parchemin	Parchemin / Bijoux

NIVEAU 2

SOIF DU DÉSERT	PEAU DE DRAGON	VENT CURATIF
<p>DESCRIPTION : La personne ne peut s'empêcher de tout faire pour boire, c'est sa seule obsession</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL soif du désert</p>	<p>DESCRIPTION : Permet au shaman de résisté à un élément de son choix (air eau feu terre) ne peut être fait en parchemin</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL Peau de Dragon</p>	<p>DESCRIPTION : Guérit de 3 points de vie 4 personnes du culte du dragon en même temps au même endroit.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL vent curatif</p>
Parchemin / Sans échec		Parchemin

NIVEAU 3

<u>ARMES ÉLÉMENTAIRES</u>	<u>RAFALE</u>	<u>SPHÈRE DES ÉLÉMENTS</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de frapper 3 coups magiques</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL armes élémentaires</p>	<p>DESCRIPTION : Repousse de 3 pas 3 adversaires</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL rafale</p>	<p>DESCRIPTION : Cause 5 points de dégâts de l'élément choisi (eau, feu, terre, air)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL sphère des éléments</p>
Parchemin / arme		Parchemin

NIVEAU 4

<u>BASSIN DIVINATOIRE</u>	<u>TEMPÊTE ÉLÉMENTAIRE</u>	<u>RETOUR DE PIERRE</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de faire une divination (une fois par scénario) Doit avoir une bassine remplie d'eau</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL bassin divinatoire</p>	<p>DESCRIPTION : 5 points de dégâts + 1 par 2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL tempête élémentaire</p>	<p>DESCRIPTION : Retourne à l'adversaire tous les dégâts sous forme de pierre. (Maximum 8 de dégâts)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL peau de pierre</p>
	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 5

<u>MUR ÉLÉMENTAIRE**</u>	<u>SOUFFLE ÉLÉMENTAIRE</u>	<u>BRIS DES ALIZÉES</u>
<p>DESCRIPTION : Un mur élémentaire de 15x10 pieds de long</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL mur élémentaire</p>	<p>DESCRIPTION : 10 points de dégâts, contre sort pour la moitié des dégâts élément au choix</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si parchemin choisir élément <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL souffle élémentaire</p>	<p>DESCRIPTION : Guérit 3 personnes de 8 PV du culte du Dragon</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL brise des alizées</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin

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 CLASSE : Aide PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL invocation d'un élémentaire</p>	<p>DESCRIPTION : Transforme la personne en statue de l'élément choisi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si parchemin choisit l'élément <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant 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 CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAFARIL WAFARIL tremblement de terre</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin

*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 touchent
	Eau : Reproduit le sort Statue à quiconque touche
	Air : Reproduit le sort Vent Curatif à quiconque touche
	Terre : Bris d'arme ou bouclier ou armure (En lien avec le toucher)

CULTE DU DRAGON NOIR (1 seule shaman doit être obtenu en jeux)

MAUVAIS



HISTOIRE

Le premier shaman du Dragon Noir fut l'ancien Dragonnier Fortega.

Après une descente aux enfers forcée par une nuée de succube infernales, le grand dragonnier fut brisé par Éman le diable et ses sbires. Usant de ruse lors de l'absence du seigneur il réussit à obtenir sa libération auprès de Baldur.

Son retour sur Sayari se fit étrangement. Son esprit enfermé dans une dague retrouvée par Seltiel lors du sauvetage D'Ophélie, fut transféré dans l'œuf naissant qu'était Émaf le grand Dragon que nous connaissons aujourd'hui. Sojiro fut celui qui après une longue bataille le sortit du corps du dragon et lui rendit un corps avec l'aide D'Ophélie.

Depuis ce jour il utilise autrement les pouvoirs qu'il avait acquis à titre de Dragonnier afin de se venger de ce séjour qui le changea à jamais en enfer.

NIVEAU 1	Brulure	Bave Acide	Nuage Volcanique
NIVEAU 2	Morsure De Dragon	Nuage De Poison	Aura De Confusion
NIVEAU 3	Sphère Des Éléments	Aura Glacial	Bassin Sacrificiel
NIVEAU 4	Retour De Lave	Tempête De Fractures	Aura Du Dragon
NIVEAU 5	Souffle Du Dragon Noir	Mur De Magma	Drain Tempétueux
NIVEAU 6	Brume Du Dragon Noir	Combustion Spontané	Invocation D'un Élémentaire



CULTE DRAGON NOIR

PRÉ-REQUIS : 1 SEUL SHAMAN A LA FOIS ET QUETES OBLIGATOIRE EN JEUX

NIVEAU 1

<u>BRULURE</u>	<u>BAVE ACIDE</u>	<u>NUAGE VOLCANIQUE</u>
<p>DESCRIPTION : Cause une brûlure instantanée à une cible. 2 points de dégâts +1/ 2 niveaux.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Distance PORTÉE : Opposant</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL brûlure</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'aveugler en crachant sur quelqu'un</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Distance PORTÉE : Opposant</p> <p>INCANTATION: WAKAFARIL WAKAFARIL bave acide</p>	<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Opposant</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL nuage volcanique</p>
Parchemin	Parchemin / Sans échec	Parchemin

NIVEAU 2

<u>MORSURE DE DRAGON</u>	<u>NUAGE DE POISON</u>	<u>AURA DE CONFUSION</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de voler 4 PV</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Touché PORTÉE : Opposant</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL morsure de dragon</p>	<p>DESCRIPTION : Inflige une blessure de 3 points de poisons à 3 personnes en même temps au même endroit. (OBLIGATOIRE 3 PERSONNES) (Sinon le lanceur prend les dégâts non-distribué)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Opposant</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL nuage de poison</p>	<p>DESCRIPTION : Toute personne dans un rayon de 5 pieds devient confuse et ne peuvent que se défendre</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aura PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL aura de confusion</p>
Parchemin / Sans échec	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 3

<u>SPHÈRE DES ÉLÉMENTS</u>	<u>AURA GLACIAL</u>	<u>BASSIN SACRIFICIEL</u>
<p>DESCRIPTION : Cause 5 points de dégâts de l'élément choisi (eau, feu, terre, air)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Distance PORTÉE : Opposant</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL sphère des éléments</p>	<p>DESCRIPTION : Immobilise dans la glace 3 adversaires</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aura PORTÉE : Opposant</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL aura glacial</p>	<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aide PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL bassin sacrificiel</p>
Parchemin / sans échec / arme	Parchemin	

NIVEAU 4

<u>RETOUR DE LAVE</u>	<u>TEMPÊTE DE FRACTURES</u>	<u>AURA DU DRAGON</u>
<p>DESCRIPTION : Retourne à l'adversaire <u>tous les dégâts</u> sous forme de lave (max 8 points)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL retour de lave</p>	<p>DESCRIPTION : (Doit choisir l'endroit à fracturer pour tous) Crée une zone de vent violent qui fracture chaque personne dans la zone. (Doit avoir 3 personnes dans la zone sinon le lanceur reçoit aussi les fractures)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL tempête de fractures</p>	<p>DESCRIPTION : Toute personne dans un rayon de 10 pieds doit s'enfuir s'il n'a pas courage ou une volonté assez élevée pour résister. (Volonté 10 ou contre-sort)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aura PORTÉE : Opposant</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL aura du dragon</p>
Parchemin / Bijoux	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 5

<u>SOUFFLE DU DRAGON NOIR</u>	<u>MUR DE MAGMA</u>	<u>DRAIN TEMPÉTUEUX</u>
<p>DESCRIPTION : 10 points de dégâts, contre sort pour la moitié des dégâts élément au choix</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si parchemin doit choisir l'élément <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Distance PORTÉE : Opposant</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL souffle du dragon noir</p>	<p>DESCRIPTION : Les personnes qui touchent au mur, y reste coller. Ils reçoivent 6 de dégât de feu. Puis peuvent se décoller.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL mur de magma</p>	<p>DESCRIPTION : Draine 3 cibles de 6 points de vies.</p> <p>PRÉREQUIS : Doit jouer du tambour durant 5 minutes</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Opposant</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL drain tempétueux</p>
Parchemin	Parchemin	

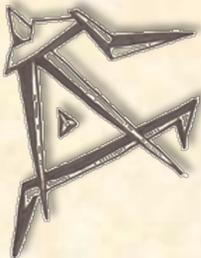
NIVEAU 6

<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 4 dégâts de poison</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone 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) Doit obligatoirement remettre sa carte d'achèvement.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Touché</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL combustion spontanée</p>	<p>DESCRIPTION : Invoque un élémentaire (voir organisation)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Voir organisation</p> <p>INCANTATION : WAKAFARIL WAKAFARIL invocation d'un élémentaire</p>
Parchemin		Parchemin

CULTES DES RUNES ANCIENNES

BON

HISTOIRE

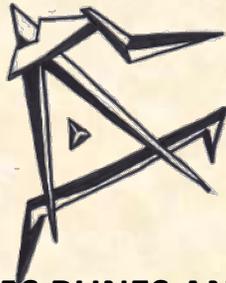


Discipline ancienne et très puissante, la magie runique est basée sur le traçage de runes et de glyphes. Ces runes et glyphes représente des forces présente autour de nous et sont canalisé par ces symboles étranges.

L'utilisateur de tel glyphes peut alors établir selon la manière dont il dessine ses glyphes; Soit un usage offensif, soit défensif ou même protéger un lieu ou un objet.

Les shamans utilisant ces runes se font plutôt rare car apprendre ce langage appartenant à une civilisation disparue. Leur pouvoir son souvent ignorer mais leur connaissance augmente de beaucoup leur porteur.

NIVEAU 1	Sceau De Souffrance	Sceau D'aide Vital	Sceau De L'archer
NIVEAU 2	Sceau De Poison	Sceau De Prison	Sceau De Lumière
NIVEAU 3	Sceau Barbelé	Sceau Sacré	Sceau De Vision
NIVEAU 4	Sceau De Guérison	Sceau De Sangsue	Sceau De Feu
NIVEAU 5	Sceau D'altération	Sceau Explosif	Sceau De Contrôle
NIVEAU 6	Sceau Magnétique	Sceau Des Âmes Perdues	Sceau Éthéré



CULTE DES RUNES ANCIENNES

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>
Parchemin		Parchemin

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE SOUFFRANCE

SCEAU D'AIDE VITALE

<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>
Parchemin		Parchemin

INCANTATION: WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU D'AIDE VITALE

SCEAU DE L'ARCHER

<p>DESCRIPTION : Une flèche magique qui cause 2 points 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'enchanter une vraie flèche pour qu'elle inflige 1 point de dégât supplémentaires (usage unique)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p>
Parchemin / Sans échec		Parchemin

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE L'ARCHER

NIVEAU 2

SCEAU DE POISON

<p>DESCRIPTION : Donne un poison causant -1 a toutes les statistiques jusqu'à restauration</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p>	<p>DESCRIPTION : Résiste à un poison/ maladie novice.</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de mettre dans un objet de façon temporaire à usage unique un décélérateur de toxine/virus réduisant de moitié les effets.</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p>
Parchemin		Parchemin

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE POISON

SCEAU DE PRISON

<p>DESCRIPTION : Emprisonne la cible dans une prison</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p>	<p>DESCRIPTION : Créer une prison autour du lanceur de sort (personne ne peut entrer ou sortir une fois la prison activée seuls les sorts peuvent traverser)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Toucher</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'ouvrir un verrou de prison (évasion)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE PRISON

SCEAU DE LUMIÈRE

<p>DESCRIPTION : Aveugle la cible</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p>	<p>DESCRIPTION : Aveugle toutes les personnes dans 10 pieds de diamètre</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aura PORTÉE : Activation</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de transformer un objet en torche</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p>
Parchemin / sans échec / arme / armure / bijoux	Parchemin	Parchemin

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE LUMIÈRE

NIVEAU 3

SCEAU DE BARBELÉ

<p>DESCRIPTION : Un fil barbelé entoure la cible en lui causant 4 dégâts +1 par 2 niveaux</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, n'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>
Parchemin	Parchemin	Parchemin

INCANTATION: WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE 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>
Parchemin		Parchemin

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>
Parchemin		Parchemin

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE VISION

NIVEAU 4

SCEAU DE GUÉRISON

<p>DESCRIPTION : La cible ne reçoit plus que la moitié des PV lors d'une guérison (arrondis vers le bas: 3=1)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Distance</p>	<p>DESCRIPTION : Guérit le lanceur de 10 PV.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p>	<p>DESCRIPTION : L'objet guérit de 5 PV</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p>
Parchemin		Parchemin / arme /armure / bijoux

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE GUERISON

SCEAU DE SANGSUE

<p>DESCRIPTION : Draine des PV à la cible (5 +1 par 2 niveaux)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p>	<p>DESCRIPTION : La sangsue absorbe le poison dans le sang du shaman (guérison)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Aide PORTÉE : Activation</p>	<p>DESCRIPTION : Draine 5 de vie à la 1^{ère} personne qui touche l'Objet</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p>
Parchemin / Bijoux	Parchemin / Bijoux	Parchemin

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU DE SANGSUE

SCEAU DE FEU

<p>DESCRIPTION : La cible reçoit des dégâts de feu (5 +1 par 2 niveaux) rend aveugle pour la durée du sort</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p>	<p>DESCRIPTION : La cible n'est plus affectée par le feu</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p>	<p>DESCRIPTION : L'objet devient brûlant donc imprenable feu magique</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p>
Parchemin / Sans échec / Bijoux		Parchemin

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
Parchemin / Bijoux		Parchemin / Bijoux

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
Parchemin	Parchemin	Parchemin / Bijoux

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 envoutée 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
Bijoux		

INCANTATION : WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU MAGNÉTIQUE

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

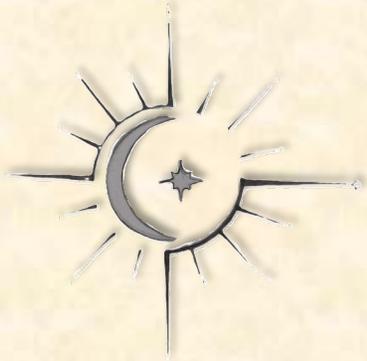
INCANTATION: WAZÉTHOM WAZÉTHOM SCEAU ÉTHÉRÉ

Une rune ne peut être lancée que sous un seul type à la fois (Offense, Défense ou Enchantement)

- Seule la peau des shamans des runes peut recevoir l'encre runique, ainsi que les objets autre que les vêtements.
- Seul le shaman qui a lancé une rune enchantée peut l'activer.
- Les sceaux devant être activé doivent être dansés lors de la création de la rune, mais les PM son dépensés lors de l'activation

CULTE DES ASTRES

NEUTRE



HISTOIRE

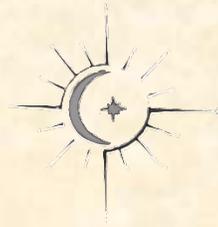
Le culte des astres était un ancien culte presque oublié car sa tablette avait été détruite libérant le porte folio des astres qui fut donné à Néosys, causant de profond changement sur les astres ...

Une Shaman nommé Shaelan travailla plusieurs années afin de trouver comment faire revivre ce culte, elle y réussit avec l'aide de la Volva et de ses amis à trouver un autre porte folio pour échanger les astres a Néosys

Elle réussit à utiliser un fragment de la Comète Citation du Crépuscule afin de canaliser l'énergie des astres

Les Astres ont repris leur place et le culte renaît

NIVEAU 1	Éclipse Lunaire	Minute Meteor	Nuage Volcanique
NIVEAU 2	Force Gravitationnelle	Éclipse solaire	Ceinture d'astéroïde
NIVEAU 3	Lueur lunaire	Arme Cosmique	Astromancie
NIVEAU 4	Danse Cosmique	Rayon Solaire	Clone Astrale
NIVEAU 5	Nébuleuse	Éclat du Matin	Pôle Magnétique
NIVEAU 6	Citation du Crépuscule	SuperNova	Trou de Ver



CULTE DES ASTRES

NIVEAU 1

<u>ÉCLIPSE LUNAIRE</u>	<u>MINUTE METEOR</u>	<u>APPEL DU FIRMAMENT</u>
<p>DESCRIPTION : Rend une cible sereine ou apaise un Lycan</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION: WAKALUNAS WAKALUNAS Éclipse lunaire</p>	<p>DESCRIPTION : un petit Meteor cause 2 points de dégâts + 1 / 2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION: WAKALUNAS WAKALUNAS minute meteor</p>	<p>DESCRIPTION : Une brume céleste enrobe le lanceur et tous ses alliés dans un rayon de 10 pied leur donnant +1 pour le combat</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAKALUNAS WAKALUNAS appel du firmament</p>
Parchemin	Parchemin / arme	Parchemin

NIVEAU 2

<u>FORCE GRAVITATIONNELLE</u>	<u>ÉCLIPSE SOLAIRE</u>	<u>CEINTURE D'ASTÉROÏDE</u>
<p>DESCRIPTION : Ralentit la cible de 50% de sa capacité de déplacement, ne peut plus courir</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION: WAKALUNAS WAKALUNAS force Gravitationnelle</p>	<p>DESCRIPTION : rend aveugle la cible jusqu'à Guérison</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAKALUNAS WAKALUNAS éclipse solaire</p>	<p>DESCRIPTION : une ceinture invisible vous protège et retourne les dégâts physiques du prochain coup reçu.</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAKALUNAS WAKALUNAS ceinture d'astéroïde</p>
Parchemin / Sans échec	Parchemin	

NIVEAU 3

<u>LUEUR LUNAIRE</u>	<u>ARME COSMIQUE</u>	<u>ASTROMANCIE</u>
<p>DESCRIPTION : permet de guérir 3 personnes de 4 points de vie maximum chacun</p> <p>CATÉGORIE : aide CLASSE : passif PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAKALUNAS WAKALUNAS lueur lunaire</p>	<p>DESCRIPTION : donne a une arme 3 coups magique pour les 3 prochain coup</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION: WAKALUNAS WAKALUNAS arme cosmique</p>	<p>DESCRIPTION : permet de diviser le temps en 2 de la prochaine méditation</p> <p>CATÉGORIE : aide CLASSE : personnel PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : WAKALUNAS WAKALUNAS astromancie</p>
Parchemin		

NIVEAU 4

<u>DANSE COSMIQUE</u>	<u>RAYON SOLAIRE</u>	<u>CLONE ASTRALE</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de transformer 1 point de vie ou 1 point d'énergie en 1 point d'énergie ou 1 point de vie jusqu'à concurrence de maximum 10 par jour</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : WAKALUNAS WAKALUNAS danse cosmique</p>	<p>DESCRIPTION : un cône qui cause 5 points de dégâts de feu dans la zone du cône</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION: WAKALUNAS WAKALUNAS rayon Solaire</p>	<p>DESCRIPTION : la cible choisit devient un clone du lanceur et égalise ses vies et ses points d'énergies a ceux du lanceur en contrepartie sa vie est entièrement lié a celle du lanceur durant la durée de la présence de l'astre choisit JOUR : lever au coucher du soleil NUIT : coucher au lever du soleil Si le lanceur du sort est achevé la cible sera automatiquement achevé par l'astre</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAKALUNAS WAKALUNAS protection astrale</p>
Parchemin		

NIVEAU 5

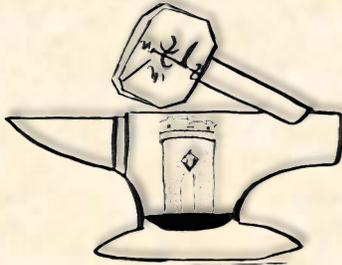
<u>NÉBULEUSE</u>	<u>ÉCLAT DU MATIN</u>	<u>POLE MAGNÉTIQUE</u>
<p>DESCRIPTION : Créé une zone de protection ou aucun combat ne peut avoir lieu ou aucun sort offensif ne peut être fait ni le traverser</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAKALUNAS WAKALUNAS nébuleuse</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de Guérir de 12 points de vie ou de guérir une maladie normale ou de faire repousser un membre perdu (douleur extrême et blessure de guerre voir organisation)</p> <p>CATÉGORIE : aide CLASSE : passif PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : WAKALUNAS WAKALUNAS éclat du matin</p>	<p>DESCRIPTION : doit être lancer sur un objet fixe (pierre, arbre, bâtiment) les 5 personnes les plus proches dans un rayon de 10 pieds son attiré et s'y colle malgré eux</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : WAKALUNAS WAKALUNAS pôle magnétique</p>
Parchemin		Parchemin / sans échec

NIVEAU 6

<u>CITATION DU CRÉPUSCULE</u>	<u>SUPERNOVA</u>	<u>TROU DE VER</u>
<p>DESCRIPTION : constellation du flambeau (de clarté) lance un rayon de soleil causant 15 dégâts instantanée a tous dans un rayon de 5 pieds du lanceur</p> <p>Constellation des moissons (d'ombre noirceur à minuit) doit être appliquer sur un produit consommable max 1 personne par niveau obtient une régénération complète vie et point d'Energie</p> <p>Constellation du trou noir : (de noirceur, de minuit a 4h Am) Permet d'utiliser la puissance du trou noir pour accélérer le temps d'un rituel réduisant le ¼ de temps (tous les participant sauf le lanceur seront épuisé et incapable de refaire un rituel avant d'avoir dormit une nuit complète</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : WAKALUNAS WAKALUNAS citation du crépuscule</p>	<p>DESCRIPTION : Le lanceur fait exploser ses énergies et tombe à 1 point de vie infligeant toute ses vies perdues autour de lui a chaque personne dans un rayon de 10 pieds (ne peut dépasser son maximum de vie) exemple il a 20 vies il inflige à tous 19 points de dégâts chacun</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si parchemin choisit l'élément <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAKALUNAS WAKALUNAS supernova</p>	<p>DESCRIPTION : le lanceur du sort et la personne qu'il touche son téléporter dans le campement du lanceur du sort internement Maximum 1 personne</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : WAKALUNAS WAKALUNAS trou de ver</p>

CULTE DE BALDRIM

NEUTRE

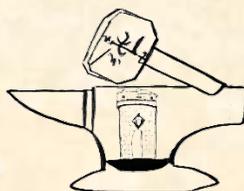


HISTOIRE

Le Culte de Baldrim a vu le jour grâce au multiple effort de Forgerons qui croyait en Baldrim malgré qu'il ne soit plus un Dieu, ils travaillèrent d'arrachepied à redonner a Baldrim sa gloire, ne pouvant le faire revivre en Dieu ils réussirent a insuffler assez d'énergie pour lui dédier un culte dévoué à la forge et à ses pouvoir les principale forgeron à avoir travailler à sa création son Loktar, Red et Greyda

NIVEAU 1	ALLIAGE	RESSOURCE MOINDRE	ARME ENFLAMMÉ
NIVEAU 2	CONNAISSANCE DU MATERIEL	MAITRE DE FORGE	PLUIE DE TISONS ARDENT
NIVEAU 3	REJET DES IMPURETÉS	BOULET CHAINÉE	METAL A BLANC
NIVEAU 4	ARME ENCLUME	CAUTÉRISATION	ARME ENCHANTÉE
NIVEAU 5	FORGE ANCESTRAL DE BALDRIM	COUP ASSOMMANT	MUR DE MÉTAL
NIVEAU 6	DÉSASSEMBLAGE	RÉPARATION ULTIME	CORPS DE BALDRIM

Culte de Baldrim



NIVEAU 1

ALLIAGE

DESCRIPTION : Permet de mélanger plusieurs genres de minéraux.

CATÉGORIE : passif
CLASSE : enchantement
PORTÉE : toucher

INCANTATION :Waforgis Waforgis alliage

RESSOURCE MOINDRE

DESCRIPTION : Coûte de moins 1 lingot. Coût de minimum 1 lingot. La limaille n'est pas affectée.

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : toucher

INCANTATION :Waforgis Waforgis ressource moindre.

ARME ENFLAMMÉ

DESCRIPTION : La lame du lanceur s'enflamme et fait donc 1 points de dégâts de plus pour un combat.

CATÉGORIE : défensif
CLASSE : Enchantement
PORTÉE : toucher

INCANTATION :Waforgis Waforgis arme enflammée

Parchemin

Parchemin

NIVEAU 2

CONNAISSANCE DU MATÉRIEL

DESCRIPTION : connait la nature des gemmes.

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

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : toucher

INCANTATION :Waforgis Waforgis connaissance du matériel.

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 :Waforgis Waforgis maître de forge

PLUIE DE TISONS ARDENT

DESCRIPTION : Lance un projectile qui fait 2+ 1 /2lvl

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Distance

INCANTATION :Waforgis Waforgis pluie de tisons ardent

Parchemin

NIVEAU 3

REJET DES IMPURETÉS

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

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : toucher

INCANTATION :Waforgis Waforgis rejet des impuretés.

BOULET CHÂÎNÉE

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

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : opposant
PORTÉE : distance

INCANTATION : Waforgis Waforgis boulet chaîné.

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 : Waforgis Waforgis métal à blanc.

Parchemin / sans échec

Parchemin

NIVEAU 4

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 : Défensif
CLASSE : enchantement
PORTÉE : toucher

INCANTATION Waforgis Waforgis arme enclume

CAUTÉRISATION

DESCRIPTION : guérit de 8 et ferme la plaie par brûlures.

CATÉGORIE : Passif
CLASSE : Aide
PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Waforgis Waforgis Cautérisation.

ARME ENCHANTÉE

DESCRIPTION : infuse de la magie dans une arme et inflige 3 coups magiques.

CATÉGORIE : défensif
CLASSE : enchantement
PORTÉE : toucher

INCANTATION : Waforgis Waforgis arme enchantée

Parchemin

Parchemin / arme

NIVEAU 5

FORGE ANCESTRAL DE BALDRIM

DESCRIPTION : Seuls les priants du culte et leur assistant désigné peuvent approcher la forge enchantée

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Zone

PORTÉE : une forge

INCANTATION : Waferish Waforgis forge ancestral de Baldrim.

COUP ASSOMMANT

DESCRIPTION : une enclume apparaît et tombe sur la tête de la cible, elle tombe inconsciente

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : Waforgis Waforgis coup assommant

MUR DE MÉTAL

DESCRIPTION : un mur de métal se forme devant le lanceur de 10 pieds par 15 pieds

Argent : Protège des Lycans

Fer : protège des projectiles considéré magiques

Mytrill : Protège des sorts 1 à 3

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Waforgis Waforgis mur de métal (spécifier lequel est choisis dans la formule exemple Waforgis Waforgis mur de métal argent)

Parchemin

Parchemin

NIVEAU 6

DÉSASSEMBLAGE

DESCRIPTION : Détruit un objet magique ou rend un artefact inactif.

CATÉGORIE : Offensif

CLASSE : Opposant

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : Waforgis Waforgis désassemblage.

RÉPARATION ULTIME

DESCRIPTION : Permet de réparer entièrement une armure (peux affecter la même armure une seule fois par scénario)

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aide

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Waforgis Waforgis réparation ultime

CORPS DE BALDRIM

DESCRIPTION : Le corps du shaman se transforme en métal et peut ainsi soutenir les attaques normales pour 5 minutes (aucune immunité au magique ou au perce-armure)

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : toucher

INCANTATION : Waforgis Waforgis corps de Baldrim

CULTE DES PLANTES

NEUTRE

HISTOIRE

Le Culte des plantes fut créer par une shaman nommé Luna qui bien qu'elle était du culte de la bête, elle croyait tellement en la nature et voulait la protéger que cela l'amena à créer le culte des plantes



NIVEAU 1	HERBES DE GUERISON	BOUCLIER DE BOIS	COMMUNICATION AVEC LA NATURE
NIVEAU 2	CONNEXION VÉGÉTALE	ARURE DE BOIS	POUVOIR DE L'HÉVÉA
NIVEAU 3	PARTAGE	TRANSE-SPORE	CHAMPS DE RONCE
NIVEAU 4	CATAPLASME	MUR DE BAMBOU	DEVIENT LOTOPHAGE
NIVEAU 5	DON DES PLANTES	CHEVALIER DE LA FORET	PLANTE CARNIVORE
NIVEAU 6	PANACÉE	VÉGÉTATIONS DENSES	PHÉROMONES

Culte Des Plantes



NIVEAU 1

HERBES DE GUERISON

DESCRIPTION : Vous sentez la douceur des herbes sur vos plaies et récupérer 5 points de vie

CATÉGORIE : passif
CLASSE : aide
PORTÉE : toucher

INCANTATION : WAKAFLORA
 WAKAFLORA Herbes de guérison

Parchemin

BOUCLIER DE BOIS

DESCRIPTION : Un bouclier invisible vous protège du prochain coup physique reçu.

CATÉGORIE : Défensif
CLASSE : enchantement
PORTÉE : toucher

INCANTATION : WAKAFLORA
 WAKAFLORA Bouclier de bois

Parchemin / bouclier

COMMUNICATION AVEC LA NATURE

DESCRIPTION : Vous avez la possibilité de communiquer avec tous les animaux et végétaux

CATÉGORIE : défensif
CLASSE : personnel
PORTÉE : toucher

INCANTATION: WAKAFLORA
 WAKAFLORA communication avec la nature

NIVEAU 2

CONNEXION VEGETAL

DESCRIPTION : pendant 30 secondes vous vous connecter avec les arbres qui vous entourent et ils vous transmettent 5 points de magies (ne fonctionne qu'une fois à l'heure)

CATÉGORIE : passif
CLASSE : personnel
PORTÉE : toucher

INCANTATION : WAKAFLORA
 WAKAFLORA Connexion végétal

ARMURE DE BOIS

DESCRIPTION : vous êtes entourée d'une armure invisible vous protégeant du prochain coup physique reçu

CATÉGORIE : défensif
CLASSE : personnel
PORTÉE : toucher

INCANTATION : WAKAFLORA
 WAKAFLORA maître de forge

POUVOIR DE L'HÉVÉA

DESCRIPTION : une branche frappe à cible et la repousse a 5 pied

CATÉGORIE : offensif
CLASSE : Opposant
PORTÉE : Distance

INCANTATION : WAKAFLORA
 WAKAFLORA pouvoir de l'hévéa

Parchemin

NIVEAU 3

PARTAGE

DESCRIPTION : permet de gagner 2 points dans 1 statistiques et d'en perdre 2 points d'en une autre durant 30 minutes

La force de la vigne +2 Force – 2 Savoir

La résistance du chêne : + 2 métabolismes – 2 volontés

L'esprit de la forêt : +2 savoir -2 métabolisme

La volonté du Virevoltant : + 2 volontés – 2 forces

CATÉGORIE : passif

CLASSE : personnel

PORTÉE : toucher

INCANTATION :WAKAFLOA
WAKAFLOA partage

TRANSE-SPORE

DESCRIPTION : permet d'utiliser les plantes de grande tailles pour se déplacer (50 pied maximum)

CATÉGORIE : aide

CLASSE : personnel

PORTÉE : toucher

INCANTATION : WAKAFLOA
WAKAFLOA Transe-spore

CHAMP DE RONCE

DESCRIPTION : La zone se remplit de ronces infligeant 1 point de dommage et rajoute 1 point de dégâts à chaque pas à chaque pas si la cible reste immobile elle ne recoit plus de dégâts

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : toucher

INCANTATION : WAKAFLOA
WAKAFLOA champs de ronce

Parchemin / sans échec

Parchemin

NIVEAU 4

CATAPLASME

DESCRIPTION : Des herbes de guérison mélangés a de l'argile se dépose sur vos plaies et vous récupérer 10 points de vies

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : toucher

INCANTATION WAKAFLOA WAKAFLOA
arme enclume

MUR DE BAMBOU

DESCRIPTION : un mur de bambou au de 10 pieds long de 15 pieds apparait devant vous
** attire les Pandakois

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : distance

INCANTATION : WAKAFLOA
WAKAFLOA Cautérisation.

DEVIENT LOTOPHAGE

DESCRIPTION : Le loto vous offre ses propriétés et la cible perd la mémoire pendant 5 minutes.

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : toucher

INCANTATION : WAKAFLOA
WAKAFLOA devient Lotophage

Parchemin

Parchemin

Parchemin

NIVEAU 5

DONS DES PLANTES

DESCRIPTION : Vous vous connecter 1 minute aux plantes qui se trouvent autour de vous leur offrant votre vitalité en échange de leurs énergies

1 point de vie vous redonne 1 point d'Energie prend 1 min par point de vie pour procéder a l'échange

Maximum 50% point de vie utiliser et maximum 50% des points d'Energie récupérer

CATÉGORIE : passif

CLASSE : aide

PORTÉE : personnel

INCANTATION: WAKAFLORA
WAKAFLORA Dons des plantes.

CHEVALIER DE LA FORET

DESCRIPTION : un chevalier Treant invisible vous protège et permet de retourner a l'adversaire les 5 premiers dégâts physique qui vous sont infligé

CATÉGORIE : Défensif

CLASSE : Personnel

PORTÉE : toucher

INCANTATION : WAKAFLORA
WAKAFLORA chevalier de la foret

PLANTE CARNIVORE

DESCRIPTION : La plante vous engloutit et inflige 8 points de dégâts de poison .si CP inflige 4 PV doit réussir à en sortir (10 points de dégât sur la plante)

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION : WAKAFLORA
WAKAFLORA plante carnivore

Parchemin

NIVEAU 6

PANACÉE

DESCRIPTION : Votre pouvoir Permet d'échanger avec les plantes un nombre de point d'énergie en échange de point de vie 1 Point d'énergies redonne 2 points de vies, 10 point d'énergies guérit une maladies

20 points d'énergies fait repousser un membre perdu

CATÉGORIE : aide

CLASSE : personnel

PORTÉE : Toucher

INCANTATION : WAKAFLORA
WAKAFLORA Panacée

VÉGÉTATIONS DENSES

DESCRIPTION : un cercle de protection de 15 pieds de diamètre ne vous entoure rien ne peut le traverser à part le feu

CATÉGORIE : défensif

CLASSE : enchantement

PORTÉE : distance

INCANTATION : WAKAFLORA
WAKAFLORA végétation denses

PHÉROMONES

DESCRIPTION : Des fleurs poussent autour de la cible attirant les abeilles qui s'attaquent à la cible et lui infligeant 1 point de dégâts et lui introduisant une phéromone déclenchant un effet de rage envers la cible. Dans un cercle de 10 pieds tous attaque la cible ami ou ennemi (la cible devient l'ennemie de tous ceux dans le cercle

CATÉGORIE : offensif

CLASSE : opposant

PORTÉE : distance

INCANTATION: WAKAFLORA
WAKAFLORA phéromones

Parchemin

Parchemin / Sans échec



LE POUVOIR DES ARCANES





ÉCOLE DE PROTECTION (TREGAMIS)

NIVEAU 1

<u>ARMURE MAGIQUE</u>	<u>AMITIÉ</u>	<u>PROTECTION DU POISON</u>
<p>DESCRIPTION : Le prochain sort reçu (positif ou négatif) rebondit automatiquement sur la personne plus proche amie ou ennemie</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION :Tregamis Farimar armure magique</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de rendre quelqu'un ami</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Tregamis Farimar Amitié</p>	<p>DESCRIPTION : Protège d'un poison (novice)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION :Tregamis Farimar protection du poison</p>
Parchemin / Sans échec / Baguette		

NIVEAU 2

<u>BOUCLIER RENVERSANT</u>	<u>IMMOBILISATION</u>	<u>RÉSISTANCE AUX ÉLÉMENTS</u>
<p>DESCRIPTION : Le prochain coup reçu repousse automatiquement la cible de 5 pieds et le fait tombé</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION :Tregamis Zamirion bouclier renversant</p>	<p>DESCRIPTION : Immobilise une personne jusqu'au premier coup</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION :Tregamis Zamirion Immobilisation</p>	<p>DESCRIPTION : Résiste à un élément ne peut être fait en parchemin</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION :Tregamis Zamirion Résistance aux éléments</p>
Parchemin / Sans échec / Baguette		

NIVEAU 3

<u>GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ MINEUR</u>	<u>PROTECTION MINEUR DU POISON</u>	<u>ARMURE DES CHOCS</u>
<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>DESCRIPTION : Protège d'un poison (acolyte)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Tregamis Soramys protection mineur du poison</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

<u>BROUILLARD SOLIDE</u>	<u>BOUCLIER SPECTRAL</u>	<u>FORTIFICATION</u>
<p>DESCRIPTION : Brouillard qui ne peut être traversé dans la zone</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Tregamis Polarim Brouillard Solide</p>	<p>DESCRIPTION : (Prérequis bouclier) Lance un spectre du bouclier de 4 dégâts + 1/ 2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Tregamis Polarim Bouclier Spectral</p>	<p>DESCRIPTION : Paralyse l'armure d'un adversaire la rendant tellement lourde qu'il ne peut être déplacé d'aucune façon sauf force brute</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Tregamis Polarim Fortification</p>
Parchemin / Sans échec	Parchemin / Bouclier	Parchemin / Sans échec / Baguette

NIVEAU 5

<u>MUR DE PAVOIS</u>	<u>BARRIÈRE EXPLOSIVE</u>	<u>SANCTUAIRE DE SÉRÉNITÉ</u>
<p>DESCRIPTION : Mur de pavois 15x10 pieds</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Mur PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Tregamis Sumilek Mur de pavois</p>	<p>DESCRIPTION : Zone de 5 pieds causant 5 pts de dégâts + 1 / 2 niv</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Tregamis Sumilek Barrière explosive</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>
Parchemin / Baguette	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 6

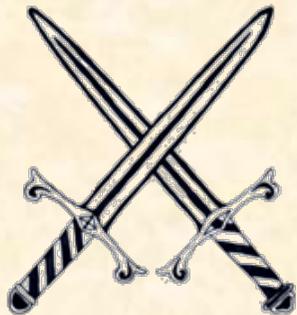
<u>PROTECTION SUPÉRIEUR DU POISON</u>	<u>FORTERESSE</u>	<u>PACIFISME</u>
<p>DESCRIPTION : Protège d'un poison(adepte)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Tregamis Davanis Protection supérieur du poison</p>	<p>DESCRIPTION : Crée une barrière magique autour du lanceur qui absorbe les 3 prochains coups reçu physique</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Tregamis Davanis Forteresse</p>	<p>DESCRIPTION : La personne ne peut plus faire aucune action offensive.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Tregamis Davanis Pacifisme</p>
		Parchemin / Sans échec / Baguette

NIVEAU 7

STATUE	ROBUSTESSE SURPRENANTE	GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ
<p>DESCRIPTION : Transforme une personne en pierre</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Tregamis Tatoonis statue</p>	<p>DESCRIPTION : Réduit tous dégâts de 2 (minimum de 1)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Tregamis Tatoonis robustesse surprenante</p>	<p>DESCRIPTION : Immuniser au sort du niveau 1-6</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Tregamis Tatoonis globe d'invulnérabilité</p>
Parchemin / Sans échec / Baguette		

NIVEAU 8

FORTERESSE SUPRÊME	PROTECTION ULTIME	ARMURE À FAILLE
<p>DESCRIPTION : Crée une barrière magique qui absorbe les dégâts des 5 prochain coup physique reçu</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Tregamis Mikaobelath Forteresse suprême</p>	<p>DESCRIPTION : immunise au sort 1-8</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Tregamis Mikaobelath Protection Ultime</p>	<p>DESCRIPTION : Les 5 prochains coups sont perce-armure</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Tregamis Mikaobelath Armure à faille</p>
		Parchemin / arme



ÉCOLE DE COMBAT (RAZALOS)

NIVEAU 1

<u>PROJECTILE MAGIQUE</u>	<u>ÉTOUFFEMENT</u>	<u>LENTEUR</u>
<p>DESCRIPTION : 3 dégâts +1/2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Razalos Farimar Projectile magique</p>	<p>DESCRIPTION : La cible s'étouffe et ne peut plus faire des sorts (défense possible seulement)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Razalos Farimar Étouffement</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de faire bouger une personne au ralenti</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Razalos Farimar Lenteur</p>
Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin / Sans échec / Baguette

NIVEAU 2

<u>RUNES EXPLOSIVES</u>	<u>COUP EXPLOSIF</u>	<u>TRAPPE DE BOUE</u>
<p>DESCRIPTION : Fait 4 dégâts lors de la lecture sur un document</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p>	<p>DESCRIPTION : Donne le prochain coup +4 contendant</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p>	<p>DESCRIPTION : Immobilise les pieds d'une seule cible dans une boue dense</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p>

INCANTATION : Razalos Zamirion Runes explosive	INCANTATION :Razalos Zamirion coup explosif	INCANTATION :Razalos Zamirion Trappe de boue
Parchemin		Parchemin / Baguette

NIVEAU 3

<u>LANCE SONORE</u>	<u>ARME INTENSE</u>	<u>REVERS</u>
DESCRIPTION : Lance de son, 4 dégâts +1/ 2 niveaux CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance INCANTATION :Razalos Soramyss Lance sonore	DESCRIPTION : Augmente de +1 dégât magique sur une arme pour les 3 prochains coups CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher INCANTATION :Razalos Soramyss arme intense	DESCRIPTION : Retourne l'attaque à l'adversaire. Soit dès que 5 points 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 Soramyss revers
Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin / Baguette / arme	

NIVEAU 4

<u>FRACTURE</u>	<u>ÉCLAIR</u>	<u>FLÈCHE D'ACIDE</u>
DESCRIPTION : Permet de briser un membre (mâchoire, bras, jambe) CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance INCANTATION : Razalos Polarim Fracture	DESCRIPTION : 5 dégâts +1 /2 niveau. Ceux qui ont du métal sont étourdit 5 secondes CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance INCANTATION : Razalos Polarim Éclair	DESCRIPTION : 5 dégâts +1/2 niveaux CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance INCANTATION : Razalos Polarim Flèche d'acide
Parchemin / Baguette	Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin / Sans échec / Baguette

NIVEAU 5

<u>MUR DE MÉTAL</u>	<u>BÂTON TONNERRE</u>	<u>CAGE DE FORCE</u>
<p>DESCRIPTION : Mur d'acier de 15x10 pieds vertical devant vous</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Mur PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Razalos Sumilek Mur de métal</p>	<p>DESCRIPTION : Un son intense étourdissant se fait entendre par toutes personnes dans son rayon</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Razalos Sumilek Bâton tonnerre</p>	<p>DESCRIPTION : Enferme une personne dans une cage de force. (Dissipation de la magie) (Évasion à maître)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Razalos Sumilek Cage de force</p>
Parchemin / Baguette	Parchemin / Baguette	Parchemin / Baguette

NIVEAU 6

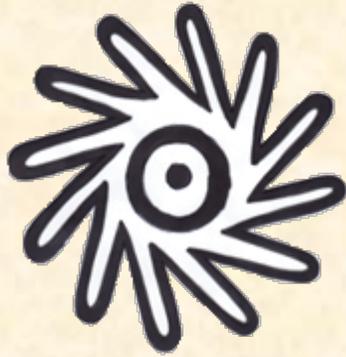
<u>REVERS SUPÉRIEUR</u>	<u>CONTINGENCE</u>	<u>MOT DE POUVOIR : ÉTOURDISSEMENT</u>
<p>DESCRIPTION : Retourne les 2 premières attaques complètes physique à l'adversaire (physique, empoisonné, magique) Soit dès que 5 points de dégâts est fait ou au choix avant du magicien Coup sans effet</p> <p style="text-align: center;">VOIR RÈGLE DES SORT</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Razalos Davanis revers supérieur</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de déclencher un sort automatique sans coût Quand une des 3 situations se produit (déterminé au moment de l'invocation de contingence) coute les points de contingence et les points de sort</p> <ol style="list-style-type: none"> 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) <p>Ne peut utiliser un sort qui est déjà actif sur vous</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Razalos Davanis Contingence</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'assommer 3 personnes (rend inconscient)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposants PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Razalos Davanis Mot de pouvoir : étourdissement</p>
	Parchemin / Baguette / Bijoux	Parchemin / Baguette

NIVEAU 7

<u>BIJOU EXPLOSIF</u>	<u>CHAÎNE D'ÉCLAIRS</u>	<u>PLUIE DE LAMES</u>
<p>DESCRIPTION : Crée un leurre de bijou qui sur un bijou existant, fait 8 dégâts dans un cercle de 10 pieds autour du porteur de bijou lors de l'activation (L'explosion ne détruit pas le bijou)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Razalos Tatoonis Bijou explosif</p>	<p>DESCRIPTION : 6 dégâts +1 / 2 niv à 3 personnes. Ceux qui portent du métal sont étourdit 5 secondes (Chaque cible)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Razalos Tatoonis Chaîne d'éclair</p>	<p>DESCRIPTION : 8 dégâts +1 / 2 niv</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Razalos Tatoonis Pluie de lames</p>
Parchemin / Bijoux / Baguette	Parchemin / Baguette	Parchemin

NIVEAU 8

<u>NUAGE INCENDIAIRE</u>	<u>BÂTON DE L'ARCHIMAGE</u>	<u>RETOUR DE SORTS</u>
<p>DESCRIPTION : 10 dégâts + 1 / 2 niv. dans la zone autour du lanceur</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Razalos Mikaobelath Nuage incendiaire</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de mettre de 1 à 3 sorts dans un bâton ou baguette (les sorts devront avoir un total de niveau inférieur à 7) et de lancer ceux-ci sans les invoqués. Rituel, ne peuvent être changé (besoin baguette.)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Razalos Mikaobelath Bâton de l'archimage</p>	<p>DESCRIPTION : Les 3 prochains sorts sont renvoyés à leur lanceur</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Razalos Mikaobelath Retour de sorts</p>
Parchemin	Parchemin / Baguette	



ÉCOLE D'ALTÉRATION (SATUROM)

NIVEAU 1

<u>DÉTECTION DE LA VIE</u>	<u>IDENTIFICATION</u>	<u>SERRURE MAGIQUE</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de détecter ce qui reste de vie sur une personne</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Farimar Détection de la vie</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'identifier des objets magiques niveau 1-2-3- Novice 4-5 acolyte 6-7-8 adepte 9-10 maitre</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Farimar Identification</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de verrouiller de façon magique un coffre, un livre, une porte ou tout autre objet pouvant être fermé réellement</p> <p>Le niveau du lanceur s'applique Vous devez utiliser un mot de passe pour déverrouiller la serrure a chaque fois que vous devez le déverrouiller, doit être dit pour que la serrure puisse l'entente de façon audible</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Saturom Farimar Serrure Magique</p>
Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin / Baguette	

NIVEAU 2

<u>OUVERTURE/FERMETURE</u>	<u>DÉSAMORÇAGE SIMPLE</u>	<u>ONOMATOPIÉE</u>
<p>DESCRIPTION : Ouvre des portes verrouillées des portes non magiques</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Saturom Zamirion Ouverture/fermeture</p>	<p>DESCRIPTION : Désamorçe un piège (novice)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Saturom Zamirion Désamorçage simple</p>	<p>DESCRIPTION : Crée une onde sonore qui fait tomber 2 personnes au sol</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Zamirion Onomatopée</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin / Baguette

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 :Saturum Soramys 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 :Saturum Soramys Rire du passé</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de charmer 1 créature pensante (volonté +1 contre volonté)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Saturum Soramys Charme-personne</p>
Parchemin / arme	Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin

NIVEAU 4

<u>PEAU DE GOLEM</u>	<u>DISSIPATION DE LA MAGIE</u>	<u>BRAIEMENT DE L'IDIOT</u>
<p>DESCRIPTION : Résiste au deux prochain coup physique (non magique et non perce-armure)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnelle PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Saturum Polarim Peau de golem</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 : Saturum 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 : Saturum Polarim Braiment de l'idiot</p>
	Parchemin	Parchemin / Sans échec / Baguette

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 : Sphère scintillante lancer invoquer par le lanceur 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>
--	--	--

Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin
-----------------------------------	-----------------------------------	-----------

NIVEAU 6

<u>MUR DES LUMIÈRES</u>	<u>VISION PHOBIQUE</u>	<u>DÉSAMORÇAGE COMPLEXE</u>
<p>DESCRIPTION : Mur 10x15 pieds qui aveugle ceux qui passent</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Mur PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Davanis Mur des lumières</p>	<p>DESCRIPTION : Active les phobies d'une cible en vision</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Davanis Vision Phobique</p>	<p>DESCRIPTION : Désamorce un piège adepte ou moins</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Saturom Davanis Désamorçage complexe</p>

Parchemin / Baguette	Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin
----------------------	-----------------------------------	-----------

NIVEAU 7

<u>LANCE ILLUSOIRE</u>	<u>DESTRUCTION D'ARMURE</u>	<u>PRESTATION DES FÉES</u>
<p>DESCRIPTION : Le lanceur fait apparaître une lance qui sert pour un coup et disparaît 8 dégâts + 1/ 2 niv</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Tatoonis Lance illusoire</p>	<p>DESCRIPTION : L'armure de la cible est rendue inutilisable et doit être réparé</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Tatoonis destruction d'armure</p>	<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Tatoonis Prestation des fées</p>

Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin	Parchemin / Sans échec
-----------------------------------	-----------	------------------------

NIVEAU 8

ALTÉRATION DU TEMPS	MUTATION	CHAMPION ALTÉRÉ
<p>DESCRIPTION : Enferme 3 cibles dans le temps ils entrent en hyper temps qui a pour but de réduire la durée de l'action seuls les cibles peuvent agir entre elles. Si une personne quitte l'hyper temps le sort est annulé (doit voir organisation pour la durée 2/3 du temps)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Mikaobelath Altération du temps</p>	<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Saturom Mikaobelath Mutation</p>	<p>DESCRIPTION : Transforme le magicien en champion altéré donne accès à une fiche de guerrier niv.6 (pré défini, voir poste de garde)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Saturom Mikaobelath Champion altéré</p>
Parchemin		

EXMPLÉ MUTATION					
	Force	Volonté	Savoir	Métabolisme.	
JORGE	9	4	3	7	
LÉLAH	3	8	7	3	
Ils mutent Force et Volonté pour la haute statistique mais Savoir et Métabolisme sont affectés par la basse statistique					
Résultat JORGE	9	8	1	1	Prend la plus haute volonté mais perd le plus bas métabolisme - 2
Résultat LÉLAH	9	8	1	1	Prend la plus haute force mais perd le plus bas savoir - 2



ÉCOLE D'ABJURATION (KAFAMORS)

NIVEAU 1

<u>ANTI-DÉTECTION VÉGÉTALE</u>	<u>PÉNITENCE</u>	<u>ENDURANCE AUX PROJECTILES</u>
<p>DESCRIPTION : Ne peut être vu par une plante</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION :Kafamors Farimar Anti-détection végétale</p>	<p>DESCRIPTION : Empêche une cible de faire toute autre chose que de se défendre</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION :Kafamors Farimar Pénitence</p>	<p>DESCRIPTION : -absorbe le prochain projectile reçu (physique)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION :Kafamors Farimar Endurance aux projectiles</p>
Parchemin / Baguette	Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin / Baguette

NIVEAU 2

<u>ANTI-DÉTECTION : ANIMALE</u>	<u>PRÉVENTION MAGIQUE</u>	<u>CHAMP DE FORCE</u>
<p>DESCRIPTION : Ne peut être vu par un animal / Homme animal</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION :Kafamors Zamirion Anti-détection animale</p>	<p>DESCRIPTION : Prévient les 5 prochains points de dégâts par coup physique</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION :Kafamors Zamirion prévention magique</p>	<p>DESCRIPTION : Crée un petit champ de force autour d'une personne cette personne ne peut pas être touchée et ne peut toucher personne (tout tentative offensive de la cible protégée détruit le champ)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Aura PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION :Kafamors Zamirion Champ de force</p>
		Parchemin / Baguette

NIVEAU 3

<u>CERCLE DE MAGIE BIEN/MAL</u>	<u>COQUILLE : ANTI-ÉLÉMENT</u>	<u>ABSORPTION MAGIQUE</u>
<p>DESCRIPTION : Créer un cercle de magie ou chacun a -1 dégât bien/mal et +1 dégât bien/mal selon l'alignement du lanceur de sort N'affecte pas les neutres.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Kafamors Soramys Cercle de magie bien/mal</p>	<p>DESCRIPTION : Aucun élément ne peut plus traverser la zone (sauf cible choisit max de 3 cibles protégées dans la zone)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Kafamors Soramys coquille anti-élément</p>	<p>DESCRIPTION : Prévient et absorbe les dégâts du prochain sort de niveau 1-3 et emmagasine les points de mana de ce sort</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Kafamors Soramys absorption magique</p>
Parchemin / Baguette	Parchemin	

NIVEAU 4

<u>ALIGNEMENT INDÉTECTABLE</u>	<u>ANCRE DIMENSIONNELLE</u>	<u>COQUILLE : ANTI-PEUR</u>
<p>DESCRIPTION : Ne peut plus se faire lire son alignement</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Kafamors Polarim Alignement indétectable</p>	<p>DESCRIPTION : Empêche tout transport inter-plan (déphasage)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Kafamors Polarim Ancre dimensionnelle</p>	<p>DESCRIPTION : Aucun effet de peur ne peut plus traverser la zone (sauf cible choisit max de 3 cibles protégées dans la zone)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Kafamors Polarim Coquille : anti-peur</p>
	Parchemin / Bijoux / Baguette	Parchemin

NIVEAU 5

<u>COQUILLE : ANTI-PIERRE</u>	<u>ESPRIT IMPÉNÉTRABLE</u>	<u>MUR PRISMATIQUE</u>
<p>DESCRIPTION : Aucune pierre ne peut plus traverser la zone (sauf cible choisit max de 3 cibles protégées dans la zone)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Kafamors Sumilek Coquille : anti-pierre</p>	<p>DESCRIPTION : Aucun sort mental ne peut pas affecter la cible temporairement</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Kafamors Sumilek Esprit impénétrable</p>	<p>DESCRIPTION : Mur de nombreuses couleurs 15x10 pieds annule tous les sorts actifs sur les personnes qui traversent le mur</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Mur PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Kafamors Sumilek Mur prismatique</p>
Parchemin	Parchemin / Baguette	Parchemin / Baguette

NIVEAU 6

<u>ANTI-DÉTECTION : HUMANOÏDE</u>	<u>EMPRISONNEMENT</u>	<u>COQUILLE : ANTI-MÉTAL</u>
<p>DESCRIPTION : Ne peut être vu par une créature Humanoïde (toute race bipède)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Kafamors Davanis Anti-Détection : Humanoïde</p>	<p>DESCRIPTION : Emprisonne 3 cibles dans leur esprit et leur corps devient comateux et impossible de l'affecter</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Kafamors Davanis Emprisonnement</p>	<p>DESCRIPTION : Aucun métal ne peut plus traverser la zone (sauf cible choisit max de 3 cibles protégées dans la zone)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Kafamors Davanis Coquille : anti-métal</p>
	Parchemin / Baguette	Parchemin

NIVEAU 7

<u>COQUILLE ANTI-VIE</u>	<u>INTERDICTION</u>	<u>AURA OCULAIRE</u>
<p>DESCRIPTION : Aucune vie ne peut plus traverser la zone (sauf cible choisit max de 3 cibles protégées dans la zone)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Kafamors Tatoonis Coquille : anti-magie</p>	<p>DESCRIPTION : Empêche 3 cibles de faire toute autre chose que se défendre</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Kafamors Tatoonis Interdiction</p>	<p>DESCRIPTION : Crée des yeux qui regardent tout autour du lanceur empêchant tout effet de surprises</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Kafamors Tatoonis Aura oculaire</p>
Parchemin	Parchemin / Baguette	

NIVEAU 8

<u>BANNISSEMENT</u>	<u>ZONE ANTI-MAGIE</u>	<u>GLYPHE DE GARDE</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de bannir un être qui provient d'un autre plan pour 1h00</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Kafamors Mikaobelath Bannissement</p>	<p>DESCRIPTION : Crée une zone où plus aucune magie est active</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Kafamors Mikaobelath Zone anti-magie</p>	<p>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 points dégât magique et disparaît</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Kafamors Mikaobelath Glyphe de garde</p>
Parchemin / Baguette	Parchemin	Parchemin / Baguette



ÉCOLE DE TRANSMUTATION (HAMYNASS)

NIVEAU 1

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 CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Farimar Rabougrissement des plantes</p>	<p>DESCRIPTION : Donne un second ingrédient à la chasse</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Farimar Croissance : animale</p>	<p>DESCRIPTION : Donne un second ingrédient à la cueillette</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Farimar Croissance : végétale</p>
Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin	Parchemin

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 CLASSE : Aide 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 CLASSE : Aide 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 points de dégâts /min)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Concentration PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Hamynass Zamirion Collet</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin / Baguette

NIVEAU 3

<u>AFFÛTAGE</u>	<u>TRANSMUTATION : PIERRE-CHAIR</u>	<u>GOURDIN MAGIQUE</u>
<p>DESCRIPTION : Donne 2 coup perce armure</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Soramyss Affûtage</p>	<p>DESCRIPTION : Change un ingrédient d'extraction pour un autre de chasse de même niveau au hasard</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Soramyss Transmutation : pierre-chair</p>	<p>DESCRIPTION : Donne 3 coups magiques (uniquement pour les armes contondantes)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Soramyss Gourdin magique</p>
Parchemin / arme	Parchemin	Parchemin / arme

NIVEAU 4

<u>REPLI EXPÉDITIF</u>	<u>MESSAGE</u>	<u>TRANSMUTATION : VÉGÉTAL-PIERRE</u>
<p>DESCRIPTION : Donne un effet de d'évasion (30sec.)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Hamynass Polarim Repli Expéditif</p>	<p>DESCRIPTION : Envoie une lettre ou un message de façon magique</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Hamynass Polarim Message</p>	<p>DESCRIPTION : Change un ingrédient cueillette pour un autre d'extraction de même niveau au hasard</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Polarim Transmutation : Végétal-Pierre</p>
Parchemin	Parchemin	Parchemin

NIVEAU 5

<u>ROUILLE</u>	<u>MORSURE MAGIQUE</u>	<u>TRANSMUTATION : PIERRE-VÉGÉTAL</u>
<p>DESCRIPTION : Rend une arme, armure ou bouclier inutilisable</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Hamynass Sumilek Rouille</p>	<p>DESCRIPTION : Une bouche fantomatique apparait et mord la cible 4 dégâts +1/2 niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Hamynass Sumilek Morsure magique</p>	<p>DESCRIPTION : Change un ingrédient d'extraction pour un autre de cueillette de même niveau au hasard</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Hamynass Sumilek Transmutation : pierre-végétal</p>
Parchemin	Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin

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'animer un objet non magique (grosueur 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>
Parchemin / Baguette	Parchemin / Baguette	Parchemin

NIVEAU 7

<u>AMPLIFICATEUR DE LA GRAVITÉ</u>	<u>COLOSSE</u>	<u>TRANSMUTATION : MÉTAL-BOIS</u>
<p>DESCRIPTION : Dans une zone la gravité est amplifiée 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 Amplification 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>
Parchemin	Parchemin / Baguette	Parchemin

NIVEAU 8

POLYMORPHE D'OBJET	POLYMORPHE	EMPIRE VÉGÉTAL
<p>DESCRIPTION : Change l'aspect de l'objet Même grandeur pour même grandeur (au choix du lanceur)</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 protègent la cible. Durant le temps du sort tous les coups donnés au lanceur ne lui font rien et toutes les cibles ennemies sont repoussées à 10 pieds (La cible n'est pas immunisée au sort et ne peut être fait qu'en forêt)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Hamynass Mikaobelath Empire végétal</p>
	Parchemin	



ÉCOLE DE LA DIVINATION (POSTECOM)

NIVEAU 1

<u>COMPRÉHENSION DES LANGAGES</u>	<u>COMMUNICATION AVEC LES PLANTES</u>	<u>DÉTECTION DES PASSAGES SECRETS</u>
<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Postecom Farimar Compréhension des langages</p>	<p>DESCRIPTION : Peut parler avec les plantes et en retiré de l'information</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Postecom Farimar Communication avec les plantes</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de détecter un passage secret</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Postecom Farimar Détection des passages secrets</p>
Parchemin / Baguette	Parchemin / Baguette	Parchemin / Sans échec

NIVEAU 2

<u>ASSISTANCE DES ASTRE</u>	<u>DÉTECTION DES POISONS</u>	<u>CLAIRAUDIENCE</u>
<p>DESCRIPTION : + 1 au dégât durant un combat</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Postecom Zamirion Assistance des astres</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de détecter un poison</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Postecom Zamirion Détection des poisons</p>	<p>DESCRIPTION : Donne accès à une conversation en cours</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Postecom Zamirion Clairaudience</p>
Parchemin / Baguette		

NIVEAU 3

<u>LECTEUR DE LA MAGIE</u>	<u>COMMUNICATION AVEC LES PIERRES</u>	<u>COUP AU BUT</u>
<p>DESCRIPTION : Utilisation en donjon seulement. Unique à chaque donjon donne un évènement du donjon</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Postecom Soramyss Lecteur de la magie</p>	<p>DESCRIPTION : Peux parler avec les pierres et retiré de l'information</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Postecom Soramyss Communication avec les pierres</p>	<p>DESCRIPTION : Le prochain coup donne 1 coup perce armure + 2 dégâts</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Postecom Soramyss Coup au but</p>
		Parchemin / arme

NIVEAU 4

<u>VISION NOCTURNE</u>	<u>ÉTOILE EXPLOSIVE</u>	<u>MYTHE ET LÉGENDE</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de voir dans le noir</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Postecom Polarim Vision Nocturne</p>	<p>DESCRIPTION : Une étoile tombe du ciel. 2 points de dégâts +1 /2 niveaux zone de 5 pieds</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Postecom Polarim Étoile explosive</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de savoir une légende ou un mythe 1x scénario</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Postecom Polarim Mythe et légende</p>
	Parchemin / Baguette	

NIVEAU 5

<u>MOMENT DE PRESCIENCE</u>	<u>COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX</u>	<u>VISION LUCIDE</u>
<p>DESCRIPTION : Donne une vision générale sur le lanceur ce qui empêche tous les effets de surprise</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Postecom Sumilek Moment de prescience</p>	<p>DESCRIPTION : Peux parler avec les animaux et en retiré de l'information</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Postecom Sumilek Communication avec les animaux</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de voir les vrais choses. Évite l'hallucination</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Postecom Sumilek Vision lucide</p>

NIVEAU 6

<u>DON DES LANGUES</u>	<u>ORIENTATION</u>	<u>LECTEUR DES ASTRES</u>
<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation INCANTATION : Postecom Davanis Don des langues</p>	<p>DESCRIPTION : Retrouve exactement son chemin peu importe l'endroit</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation INCANTATION : Postecom Davanis Orientation</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'obtenir un indice clair sur le scénario (Peux être fait seulement une fois par scénario)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation INCANTATION : Postecom Davanis Lecture des astres</p>

NIVEAU 7

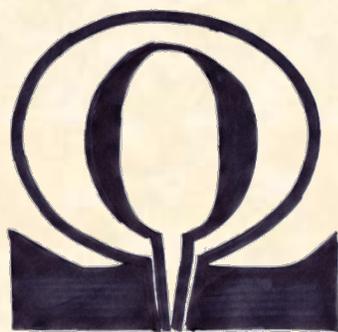
<u>PRÉMONITION</u>	<u>VISION FAUSSÉE</u>	<u>MORCEAU DE COMÈTE</u>
<p>DESCRIPTION : Un indice du futur vous est révélé</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Postecom Tatoonis Prémonition</p>	<p>DESCRIPTION : Fait halluciner une personne</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Postecom Tatoonis Vision Faussée</p>	<p>DESCRIPTION : Un morceau glacer est lancer du ciel sur la cible 5 dégâts + 1/ 2niveaux</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Postecom Tatoonis Morceau de comète</p>
	Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin / Sans échec / Baguette

NIVEAU 8

<u>CLAIRVOYANCE</u>	<u>CORVUS AUSTRALIS CETUS</u>	<u>CONSTELLATIONS</u>
<p>DESCRIPTION : Voie ce qui se passe en ce moment dans un autre endroit.</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Postecom Mikaobelath Clairvoyance</p>	<p>DESCRIPTION : Météore toujours vu comme un mauvais présage. 12 dégâts sur une cible. Utilisable très rarement sous peine de provoquer des changements (Aviser l'organisation 1 x scénario)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Postecom Mikaobelath Corvus australis cetus</p>	<p>DESCRIPTION : Lance une constellation dans le ciel donne l'effet varie selon la constellation 1x par scénario 30 minutes</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Postecom Mikaobelath Constellations</p>
		Baguette

Constellation

Guerrier	+2 Dégât Double Dégât x 1 Jour
Mage	+1 Savoir + 10 PM.
Moine	+1 Volonté + Impositions des mains 8 PV.
Voleur	+2 Dégât Poison double dégât 1x jour
Assassin	+1 dégât dague, dégât poison paralysie, (réduit dégât) 2



ÉCOLE D'INVOCATION (COCHERO)

NIVEAU 1

<u>MOT DE RAPPEL</u>	<u>FAMILIER NOVICE</u>	<u>CONNAISSANCE INVOCATION</u>
<p>DESCRIPTION : Renvoi le familier de la cible</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION :Cochoero Farimar Mot de rappel</p>	<p>DESCRIPTION : Appel un familier (Novice)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION :Cochoero Farimar Familier</p>	<p>DESCRIPTION : Permet d'avoir un second et un troisième familier (de niveau différent)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION :Cochoero Farimar Connaissance invocation</p>

NIVEAU 2

<u>SAVOIR DES PLANS</u>	<u>PORTE DIMENSIONNELLE</u>	<u>CONVOCATION D'INGRÉDIENT : COMMUN</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de parler avec un familier d'un autre plan (voir organisation)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION :Cochoero Zamirion Savoir des plans</p>	<p>DESCRIPTION : Téléporte de 15 pieds</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION :Cochoero Zamirion Porte dimensionnelle</p>	<p>DESCRIPTION : 1 ingrédient commun 1x/jour gratuit (au hasard)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION :Cochoero 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 des familiers</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION :Cochero Soramys Familier acolyte</p>	<p>DESCRIPTION : Crée une zone ou 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>
Parchemin / Sans échec		Parchemin

NIVEAU 4

<u>NUAGE NAUSÉABOND</u>	<u>COURSIER</u>	<u>CONVOCATION D'INGRÉDIENT : PEU COMMUN</u>
<p>DESCRIPTION : Crée un nuage très nauséabond ou tous les cibles vomissent à s'en faire mal à l'estomac. 2 dégâts (ne peut se défendre)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Cochero Polarim Nuage nauséabond</p>	<p>DESCRIPTION : Un messenger fantôme</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Cochero Polarim Coursier</p>	<p>DESCRIPTION : 2 ingrédient commun différent, 1 Ingrédient peu commun 1x /jour gratuit (au hasard)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Cochero Polarim Convocation d'ingrédient : peu commun</p>
Parchemin		

NIVEAU 5

<u>MUR DE RONCE</u>	<u>FAMILIER ADEPTE</u>	<u>CONTRAT D'INVOCATION</u>
<p>DESCRIPTION : Mur de ronce 15x10 pieds vertical. 6 dégâts</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Mur PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Cochero Sumilek Mur de ronce</p>	<p>DESCRIPTION : Voir table des familiers</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Cochero Sumilek Famulier adepte</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 (Rituel de 15 min. à novice)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Spécial</p> <p>INCANTATION : Cochero Sumilek Contrat d'invocation</p>
Parchemin / Baguette		

NIVEAU 6

<u>LABYRINTHE DE FORCE</u>	<u>CONVOCAION D'INGRÉDIENT :</u> <u>RARE</u>	<u>CHANGEMENT DE PLAN</u>
<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>DESCRIPTION : 3 ingrédients commun différent, 2 Ingrédients peu commun différent, 1 ingrédient commun, 1 aux choix 1/jr gratuit (au hasard)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Cochero Davanis Convocation d'ingrédient : rare</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

<u>FESTIN DES HÉROS</u>	<u>FAMILIER MAÎTRE</u>	<u>PORTAIL</u>
<p>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)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Cochero Tatoonis Festin des héros</p>	<p>DESCRIPTION : Voir table des familiers (Voir organisation)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Cochero Tatoonis Familier maître</p>	<p>DESCRIPTION : Un portail se crée entre deux endroits. (Voir organisation)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Cochero Tatoonis Portail</p>

NIVEAU 8

<u>FLÉAU D'INSECTE</u>	<u>ALLIÉ D'OUTRE PLAN</u>	<u>AMÉLIORATION DES FAMILIERS</u>
<p>DESCRIPTION : Envoi un fléau d'insecte incroyablement dévastateur et ravageur. (8 dégâts +1/ 2 niv) ou détruit une récolte complètement</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Cochero Mikaobelath Fléau d'insecte</p>	<p>DESCRIPTION : Invoque un allié plus puissant d'un autre plan (voir organisation)</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Cochero Mikaobelath Allié d'outre plan</p>	<p>DESCRIPTION : Donne un sort (niveau 1) à son familier (doit avoir un familier permanent pour utiliser ce sort 1x par jour)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Cochero Mikaobelath Amélioration des familiers</p>
Parchemin		Parchemin

Familiers

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



ÉCOLE D'ÉVOCATION (JALEIDA)

NIVEAU 1

<u>DÉCRET (UN MOT)</u>	<u>RAYON ARDENT</u>	<u>TOUCHÉ ÉCLAIR</u>
<p>DESCRIPTION : Fait doubler le premier mot de l'incantation</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Opposant</p> <p>PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Farimar Décret</p>	<p>DESCRIPTION : 3 dégâts plus une chaleur constante (ne peut suivre la cible d'aucune manière ni changer de cible)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Opposant</p> <p>PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Farimar Rayon ardent</p>	<p>DESCRIPTION : Désarme la cible en un seul toucher</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Opposant</p> <p>PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Farimar Touché éclair</p>
Parchemin	Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin / Sans échec / Baguette

NIVEAU 2

<u>RAYON GIVRE</u>	<u>REGAIN D'ÉNERGIE</u>	<u>SPHÈRE D'ISOLEMENT</u>
<p>DESCRIPTION : 2 dégâts plus un froid constant causant 2 de dégâts aux 5 secondes par la suite (ne peut suivre la cible d'aucune manière ni changer de cible)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Opposant</p> <p>PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Zamirion Rayon givre</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de transférer 3 points de magie en 1 point de vie + le cout du sort (donc coute 5 points de magie pour 1 point de vie)</p> <p>CATÉGORIE : Passif</p> <p>CLASSE : Personnel</p> <p>PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Jaleida Zamirion regain d'énergie</p>	<p>DESCRIPTION : Emprisonne la cible dans une sphère ou aucun son ne passe suis la cible</p> <p>CATÉGORIE : Offensif</p> <p>CLASSE : Opposant</p> <p>PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Zamirion Sphère d'isolement</p>
Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin	Parchemin / Sans échec / Baguette

NIVEAU 3

<u>FRAPPE SONORE</u>	<u>MAIN DU BERGER</u>	<u>FRAPPE DU MARTEAU</u>
<p>DESCRIPTION : Un son qui fait 4 dégâts +1/ 2niveau</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Soramyss Frappe sonore</p>	<p>DESCRIPTION : Une main qui se déplace vers la cible et la pousse (la main ne peut transporter la cible)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Soramyss Main du berger</p>	<p>DESCRIPTION : Assomme la cible (rend inconscient)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Soramyss Frappe du marteau</p>
Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin / Baguette

NIVEAU 4

<u>CRI DÉVASTATEUR</u>	<u>EXPLOSION DE LUMIÈRE</u>	<u>BOULE DE FEU</u>
<p>DESCRIPTION : 5 dégâts +1 / 2 niveaux rend sourd</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Polarim Cri dévastateur</p>	<p>DESCRIPTION : A partir d'une source de lumière une zone de dégât de 8 points de dégâts</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Polarim Explosion de lumière</p>	<p>DESCRIPTION : 5 dégâts + 1 / 2 niveaux dans la zone (Allier ou pas)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant & Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Polarim Boule de feu</p>
Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin / Baguette	Parchemin / Baguette

NIVEAU 5

<u>MAIN INTERPOSÉE</u>	<u>RAYON SOLAIRE</u>	<u>BLASPHEME (DEUX MOTS)</u>
<p>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</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aura PORTÉE : Distance INCANTATION : Jaleida Sumilek Main interposée</p>	<p>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)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance INCANTATION : Jaleida Sumilek Rayon solaire</p>	<p>DESCRIPTION : Fait doubler les deux premiers mots de l'incantation</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Sumilek Blasphème</p>
Parchemin	Parchemin / Sans échec / Baguette	

NIVEAU 6

<u>RAYON LUNAIRE</u>	<u>BAISER GLACIAL</u>	<u>MAIN BROYEUSE</u>
<p>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)</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Davanis Rayon lunaire</p>	<p>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)</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Davanis baiser glacial</p>	<p>DESCRIPTION : Fait appel à une main qui broie une personne lui causant des dégâts (6) et un bris de membre (choisit un membre bras, mâchoire, jambe.)</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Davanis Main broyeuse</p>
Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin / sans échec / arme	Parchemin

NIVEAU 7

<u>APPEL DES ÉNERGIES</u>	<u>PROFANATION</u>	<u>RÉSONANCE</u>
<p>DESCRIPTION : Redonne tous les points de mana 1x/jour (ne peut être fait que sur soi-même et ne peut être utilisé en parchemin)</p> <p>CATÉGORIE : passif CLASSE : personnel PORTÉE : toucher</p> <p>INCANTATION : Jaleida Tatoonis Appel des énergies</p>	<p>DESCRIPTION : Fait doubler l'incantation (doit dire 2 fois)</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : opposant PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Tatoonis Profanation</p>	<p>DESCRIPTION : Vague sonore qui fait vibrer le métal, les armes sont échappées, les armures vibrent tellement que leurs porteurs ne peuvent que se défendre</p> <p>CATÉGORIE : offensif CLASSE : zone PORTÉE : distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Tatoonis Résonance</p>
	Parchemin	Parchemin / Baguette

NIVEAU 8

<u>ARME SPIRITUELLE</u>	<u>IMPLOSION</u>	<u>BLIZZARD</u>
<p>DESCRIPTION : Convoque une arme arcane qui se bat seul au côté de son lanceur (L'arme possède 40 points de vie et doit être à la vue du mage) doit posséder l'épée et la personne qui la manie. L'épée frappe de 4 normal /4 magique en alternance</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Jaleida Mikaobelath Arme spirituelle</p>	<p>DESCRIPTION : Fait implorer une personne (achèvement doit remettre la carte d'achèvement et ne peut être fait en parchemin)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Mikaobelath Implosion</p>	<p>DESCRIPTION : Envoie un blizzard de glace sur la zone, causant 10 points de dégât à tous dans la zone et ralentissant ceux-ci le temps du sort</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Jaleida Mikaobelath blizzard</p>
		Parchemin / Baguette



ÉCOLE D'ENCHANTEMENT (LAKIMOS)

NIVEAU 1

NIVEAU 1		
<u>FORCE ACCRUE</u>	<u>ENTRAVE</u>	<u>ÉMOTIONS</u>
<p>DESCRIPTION : Augmente la force de la cible temporairement (+1 force /3 niveaux) (Max 2 dans un bijou)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION :Lakimos Farimar Force accrue</p>	<p>DESCRIPTION : Fait tomber une cible</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION :Lakimos Farimar Entrave</p>	<p>DESCRIPTION : La cible est atteinte par une émotion suivante : colère, tristesse, jalousie, surprise</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mentale PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION :Lakimos Farimar Émotions</p>
Parchemin / Bijoux / Baguette	Parchemin / Sans échec / Baguette /arme	Parchemin / Baguette

NIVEAU 2

NIVEAU 2		
<u>INJONCTION</u>	<u>VOLONTÉ ACCRUE</u>	<u>APAISEMENT DES ÉMOTIONS</u>
<p>DESCRIPTION : Un ordre d'un seul mot (sans suicide) doit être suivi par la cible</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mentale PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION :Lakimos Zamirion Injonction</p>	<p>DESCRIPTION : Augmente la volonté de la cible temporairement (+1 volonté /3 niveaux) (Max 2 dans un bijou)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION :Lakimos Zamirion Volonté accrue</p>	<p>DESCRIPTION : Permet de rendre la cible calme de tout comportement inhabituel</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mentale PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION :Lakimos Zamirion Apaisement des émotions</p>
Parchemin / Baguette	Parchemin / Bijoux	Parchemin / Sans échec / Baguette/ bijoux

NIVEAU 3

<u>SAVOIR ACCRUE</u>	<u>DÉBILITÉ</u>	<u>DISCOURS CAPTIVANT</u>
<p>DESCRIPTION : Augmente le savoir de la cible temporairement (+1 savoir /3 niveaux) (Max 2 dans un bijou)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION :Lakimos Soramyss Savoir accrue</p>	<p>DESCRIPTION : Fait perdre 1 de savoir / 3 niveaux (Max 2 dans un bijou)</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION :Lakimos Soramyss Débilité</p>	<p>DESCRIPTION : La cible devient des plus captivantes toutes les personnes doivent la regarder</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Aura PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Lakimos Soramyss Discours captivant</p>
Parchemin / Bijoux / Baguette	Parchemin / Bijoux / Baguette	Parchemin / Sans échec / Baguette

NIVEAU 4

<u>MISSION</u>	<u>MÉTABOLISME ACCRUE</u>	<u>ATTIRANCE</u>
<p>DESCRIPTION : Ordre d'un sujet, verbe, complément (sans suicide) Doit être subie par la cible</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Lakimos Polarim Mission</p>	<p>DESCRIPTION : Augmente le métabolisme de la cible temporairement (+1 métabolisme /3 niveaux) (Max 2 dans un bijou)</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Lakimos Polarim Métabolisme accrue</p>	<p>DESCRIPTION : Attire la cible vers ... Bois, métal, eau, feu.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Lakimos Polarim Attirance</p>
Parchemin / Baguette	Parchemin / Bijoux / Baguette	Parchemin / Sans échec / Baguette

NIVEAU 5

<u>IDIOTIE</u>	<u>AVERSION</u>	<u>HÉBÈTEMENT</u>
<p>DESCRIPTION : Fait perdre 1 savoir et 1 volonté, compte double au niveau 10</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Lakimos Sumilek Idiotie</p>	<p>DESCRIPTION : Repousse la cible à l'opposé du lanceur</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Lakimos Sumilek Aversion</p>	<p>DESCRIPTION : Perd l'usage de ses traits de personnages, aux premiers coups la cible retrouve ses esprits</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Lakimos Sumilek Hébètement</p>
Parchemin	Parchemin / Sans échec / Baguette	Parchemin / Baguette

NIVEAU 6

<u>QUÊTE</u>	<u>SOUSSION</u>	<u>BRUME MENTAL</u>
<p>DESCRIPTION : Ordre complexe (sans suicide) Doit être suivi par la cible</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Lakimos Davanis Quête</p>	<p>DESCRIPTION : La cible doit se mettre à genou, tant que le lanceur garde sa concentration. Un coup sur la cible ou le lanceur brise le sort</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Lakimos Davanis Soumission</p>	<p>DESCRIPTION : Protège des effets mentaux négatifs</p> <p>CATÉGORIE : Défensif CLASSE : Personnel PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Lakimos Davanis Brume mental</p>
Parchemin / Baguette	Parchemin	

NIVEAU 7

<u>STATISTIQUE ACCRUE</u>	<u>HYPNOSE</u>	<u>MARIONNETTE</u>
<p>DESCRIPTION : Monte toutes les stats de +1 pour 30 minutes</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Lakimos Tatoonis Statistique accrue</p>	<p>DESCRIPTION : Endors la zone ciblée.</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Zone PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Lakimos Tatoonis Hypnose</p>	<p>DESCRIPTION : Transforme la cible en marionnette (sans suicide) Si combiné avec marionnettiste permet de contrôler la cible</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Contrôle mental PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Lakimos Tatoonis Marionnette</p>
Parchemin	Parchemin / Baguette	Parchemin / Baguette

NIVEAU 8

<u>MARIONNETTISTE</u>	<u>RAGE MENTAL</u>	<u>ALIÉNATION MENTAL</u>
<p>DESCRIPTION : Permet de rendre une personne marionnettiste et lui permet de contrôler totalement une marionnette</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Enchantement PORTÉE : Toucher</p> <p>INCANTATION : Lakimos Mikaobelath Marionnettiste</p>	<p>DESCRIPTION : Entre en médiation, une transe totale. Dans la tête de la cible tous ses idées se bousculent. Sur le point de perdre la tête. Le mage regagne la totalité de ses points de magie. Perd 2 de savoir et l'accès au sort niveaux 7-8 pour 24H</p> <p>CATÉGORIE : Passif CLASSE : Aide PORTÉE : Activation</p> <p>INCANTATION : Lakimos Mikaobelath rage mental</p>	<p>DESCRIPTION : La cible perd tous ses points de magie. Et crois que toutes être autour d'elle lui veut du mal. Perd complètement moyen de son esprit. Ne peut utiliser ses traits. A la fin du sort tout revient sauf le mana</p> <p>CATÉGORIE : Offensif CLASSE : Opposant PORTÉE : Distance</p> <p>INCANTATION : Lakimos Mikaobelath aliénation mental</p>
Parchemin / Baguette		