

1- Le coma et la mort : À 0 PV, le joueur tombe dans le coma. Le joueur doit rester dans cet état au moins 10 minutes. S'il est ramené à une halte, il reviendra conscient avec 1PV pas de mana et pas d'habilité. S'il est trouvé par la Mort (un animateur sur le terrain) ou un des ses agents, la victime mourra définitivement, mais parfois le hasard peut rendre la mort plus clément. Si le joueur est encore au sol après les 10 minutes. Il peut y rester s'il veut. S'il décide de se lever lui-même, il meurt automatiquement et doit trouver la Mort. Lorsque quelqu'un meurt, il perd un point de destin. Tout le monde commence avec 3 points de destin. Ceux-ci ne se régènèrent pas. Lorsqu'un joueur n'a plus de points de destin et meurt encore une fois, son personnage meurt définitivement. Il perd 1/3 xp et recommence un nouveau personnage avec à nouveau 3 points de destin.

2- Halte : La halte est un moment de repos qui permet de regagner ses habilités. On ne peut pas faire une halte n'importe où, on doit aller à un endroit où il y un animateur pour gérer la halte. Les haltes durent environ 10 minutes après quoi vous regagnez toutes vos habilités, PAS vos pvs et PAS vos manas. Sinon, entre les journées de GN et les semaines de village (bref, avec une nuit complète), toutes les habilités, les points de vie et les points de mana sont récupérés.

3- Barème d'expérience

1	0
2	20
3	40
4	70
5	110
6	160
7	220
8	290
9	370
10	460
11	560
12	670
13	790
14	920
15	1060
16	1210
17	1370
18	1540
19	1720
20	1910

4- Les caractéristiques de bases et maximum

Point de vie (PV) : Il n'y a plus de maximum.

Point de mana : Il n'y plus de maximum.

Point d'armure : Base : 0

Max : 5

Point de dégâts : Base : 1, 2 si arme à deux mains ou arc

Max : 4

Point de caractéristique : Base : 1

Max : 6 dans une même caractéristique

Locus :

Base : 3

Max : infini

5- Les caractéristiques

<u>ENDURANCE</u>	
1	+2 PV
2	+1 PV, Port d'armure +1
3	+2 PV, Endurcissement +1
4	+1 PV, Port d'armure +1
5	+2 PV, Endurcissement +1
6	+2 PV, Port d'armure +1

Charte des ports d'armure

Port d'armure 1	Armure légère (cuir)	+1 PA
Port d'armure 2	Armure intermédiaire (cottes de mailles, armure d'écailles)	+2 PA
Port d'armure 3	Armure lourde (plaques, métal, harnois)	+3 PA

Divisons le corps en 4 (torse, tête, 2 bras, 2 jambes). Pour qu'une armure fonctionne, elle doit recouvrir au minimum le torse. Il est aussi possible d'avoir un bonus d'armure de +1 si celle-ci recouvre plus que simplement le torse. Pour cela, elle doit recouvrir 2/3 des autres parties du corps. Par exemple, Wendor met une armure de cuir sur son corps, il possède donc 1 PA. Puis, il ajoute un casque et des jambières de cuir, son armure lui donne alors 2 PA au lieu de 1. Un autre exemple, Tristan porte seulement des jambières et des brassards de métal, mais pas de torse. Il gagne alors seulement le bonus de PA, il a donc 1PA, même si ses armures sont en métal.

Endurcissement X : La personne n'a pas besoin de « jouer la douleur » des dégâts de X et moins.

<u>FORCE</u>	
1	Maniement d'arme +1
2	Maniement d'arme +1, Bouclier +1
3	Maniement d'arme +1, +1 point de dégât
4	Bouclier +1
5	Force du Titan
6	+1 point de dégât, Bouclier +1

Charte des maniements d'armes

Maniement d'armes	Armes	Longueur totale de l'arme (maximum)	Dégâts
0	Arme très courte (ex. : dague)	40 cm	1

	Bâton*	180 cm	1
1	Arme courte (ex. : épée courte)	70 cm	1
2	Arme longue (ex. : épée longue)	100 cm	1
3	Épées 2 mains	150 cm	2
	Arme d'hast (ex. : hallebarde, lance)*	180 cm	2

* Des marques doivent absolument être présentes sur l'arme afin d'identifier les prises (positions des mains) sur celle-ci. Leurs manches doivent être entièrement recouverts de mousse. Ces marques doivent être placées à 1/3 et 2/3 de la longueur totale de l'arme. **Les armes d'hast ne comportant pas ces marques ne seront pas considérées comme étant légales.** Lorsque manipulée à une main, une arme d'hast ou un bâton ne peut servir que pour bloquer et n'exécute aucun dégât. Doit respecter la marque du 2e tiers, donc celui le plus près de la tête de lame.

Charte du bouclier

Maniement du bouclier	Bouclier	Grosseur maximale
0	Targe	700 cm ²
1	Rondache	1500 cm ²
2	Écu	3000 cm ²
3	Pavois	5000 cm ²
4	Égide	10000 cm ²

Force du Titan : Permet de manier une arme à 2 mains à une main.

<u>DEXTÉRITÉ</u>	
1	Maniement de deux armes +1, maniement des armes à distance
2	+1 PA
3	Maniement de deux armes +1
4	+1 PA
5	Maniement de deux armes +1
6	+1 PA

Charte du maniement de deux armes

Maniement de deux armes 1	Peut manier 2 armes très courtes
Maniement de deux armes 2	Peut manier 2 armes courtes et moins
Maniement de deux armes 3	Peut manier 2 armes longues et moins

Charte des armes à distance

Armes	Restriction	Dégâts
-------	-------------	--------

Arc ou arbalète	20 livres de pression maximale	2
Arme de lancer	Rien de dure dans l'arme	1

<u>INTELLIGENCE</u>	
1	+2 mana, +1 langage secret
2	+1 mana, +1 locus
3	+2 mana, +1 langage secret
4	+1 mana, +1 locus
5	+2 mana, +1 langage secret
6	+2 mana, +1 locus

Langage secret: Permet de lire et d'écrire les parchemins d'une des trois sortes de magie (arcanique, divine OU druidique) . Écrire un parchemin coûte 1 de mana. Un parchemin prend 1 locus. Pour écrire un parchemin, il faut avoir accès aux sorts.

+1 locus : Donne un locus supplémentaire.

<u>SAGESSE</u>	
1	+2 xp/soirée
2	+2 xp/soirée
3	+2 xp/soirée
4	+2 xp/soirée
5	+2 xp/soirée
6	+2 xp/soirée

<u>CHARISME</u>	
1	+1 habilité/halte
2	+1 habilité/halte
3	+1 habilité/halte
4	+1 habilité/halte
5	+1 habilité/halte
6	+1 habilité/halte

6- Les classes

	GUERRIER (PV = 6, PM = 0)
1	Maniement d'arme +1
2	Port d'armure +1, maniement de bouclier +1
3	Attaque en puissance, maniement d'arme +1
4	Maniement de bouclier +1, Maniement de deux armes +1
5	Charge
6	Maniement d'arme +1
7	Réparation, Maniement des armes à distance
8	Désarmement, Maniement de deux armes +1
9	Port d'armure +1, maniement du bouclier +1
10	Cri de guerre
11	Maniement de deux armes +1
12	Maniement du Titan
13	Port d'armure +1, Cri de frayeur
14	Attaque cassante
15	Discours de ralliement

Maniement d'arme +1 : Donne accès à un maniement d'armes supérieur. Voir la charte des armes.

Maniement des boucliers +1 : Donne accès à un maniement de bouclier supérieur. Voir la charte des boucliers.

Port d'armure +1 : Donne accès à un maniement d'armure supérieur. Voir la charte des armures.

Attaque en puissance (1 fois par halte) : Permet de faire 1 de dégât supplémentaire pour une attaque. Le joueur doit crier « attaque en puissance » au moment de l'attaque.

Maniement de deux armes +1 : Donne accès au maniement de 2 armes d'une catégorie supérieure. Voir la charte du maniement de deux armes. À noter, il faut d'abord avoir le maniement d'une arme pour pouvoir en manier 2. Par exemple : si on a le maniement de deux armes 3, mais qu'on ne possède que le maniement d'arme 1, on ne peut pas manier deux épées longues.

Charge (1 fois par halte) : Permet de faire 1 de dégâts répulsif (répulsion 5 mètres) lors d'une attaque. Cette attaque doit être effectuée lors d'une charge. Il faut faire au moins 3 pas pour considérer qu'il s'agit d'une charge. Le joueur doit crier « charge » au moment de l'attaque.

Réparation : Permet de réparer un objet, une arme ou une armure à condition de posséder le matériel nécessaire. Le matériel devra se procurer en jeu dans un marché. Cela prend 5 minutes pour réparer un objet. Les armures doivent bien sûr être retirées pour pouvoir les réparer.

Maniement des armes à distance : Permet de manier toutes les armes à distance. Cela comprend les arcs, les arbalètes et les armes de jets. Voir la charte des armes à distance.

Désarmement (1 fois par halte) : Fait échapper l'arme ou le bouclier touché par le coup. Le joueur doit crier « désarmement » au moment de l'attaque. Si l'attaque ne touche pas une arme ou un bouclier, le désarmement est quand même utilisé.

Cri de guerre (1 fois par halte) : Donne 1 PA supplémentaire au joueur qui utilise cette habilité. Celui-ci doit faire un cri de guerre (il n'est pas obligé de crier « cri de guerre », mais doit simplement faire un cri).

Maniement du Titan : Donne accès au maniement de 2 armes à deux mains. À noter, il faut d'abord avoir Force du Titan pour utiliser cette habilité.

Cri de frayeur (1 fois par halte) : Permet de faire fuir une personne. Le joueur cible une personne et cri « cri de frayeur ». Cette personne doit fuir comme si elle venait de voir sa plus grande peur. Ceci est un charme.

Attaque cassante (1 fois par halte) : Permet de casser l'arme ou le bouclier touché par le coup. Le joueur doit crier « attaque cassante » au moment de l'attaque. Si l'attaque ne touche pas une arme ou un bouclier, l'attaque cassante est quand même utilisée.

Discours de ralliement (1X par ÉVÈNEMENT): Le guerrier doit faire un discours épique d'au moins 5 minutes avant un combat. Ensuite, tous ses alliés présents au discours gagnent 3 PVs maximum de plus, 1 PA et une résistance aux charmes.

RÔDEUR (PV = 4, PM = 1)	
1	Maniement d'arme +1, langage secret druidique
2	Port d'armure +1, camouflage
3	Maniement des armes à distance, maniement de deux armes +1
4	Herboristerie
5	Piège simple, maniement d'arme +1
6	Flèche magique, maniement de deux armes +1
7	Embuscade
8	Résistance aux poisons, détection des pièges
9	Accès aux sorts druidiques 1
10	Piège complexe, camouflage total
11	Port d'armure +1, maniement de deux armes +1
12	Réflexes surhumains
13	Accès aux sorts druidiques 2
14	Tir de précision
15	Marque du chasseur

Maniement d'arme +1 : Donne accès à un maniement d'armes supérieur. Voir la charte des armes.

Langage secret druidique : Permet de lire et d'écrire les parchemins de magie druidique. Écrire un parchemin coûte 1 de mana. Un parchemin prend 1 locus. Pour écrire un parchemin, il faut avoir accès aux sorts.

Port d'armure +1 : Donne accès à un maniement d'armure supérieur. Voir la charte des armures.

Camouflage (1 fois par halte) : Permet au joueur de devenir invisible. Celui-ci doit être dans la végétation pendant 5 secondes. Ensuite, il croise les bras sur le torse et n'est plus visible. Lorsqu'il est camouflé, le joueur ne peut pas bouger.

Maniement de deux armes +1 : Donne accès au maniement de 2 armes d'une catégorie supérieure. Voir la charte du maniement de deux armes. À noter, il faut d'abord avoir le maniement d'une arme pour pouvoir en manier 2. Par exemple : si on a le maniement de deux armes 3, mais qu'on ne possède que le maniement d'arme 1, on ne peut pas manier deux épées longues.

Maniement des armes à distance : Permet de manier toutes les armes à distance. Cela comprend les arcs, les arbalètes et les armes de jets. Voir la charte des armes à distance.

Herboristerie (1 fois par halte) : Permet de redonner 2 PVs à une personne. Doit appliquer des feuilles sur la blessure pendant 30 secondes.

Piège simple (1 fois par halte) : Le joueur peut placer un piège là où il le désire. Ce piège doit être représenté par une CORDE de 6 mètres maximum. Le joueur doit se tenir près du piège. Lorsqu'une personne traverse la corde, le piège est activé et la personne ne peut plus bouger les jambes. La cible est clouée au sol pendant 30 secondes. Le piège peut être activé 10 secondes

après l'installation, pas avant. **Le piège est automatiquement camouflé, donc, personne ne le voit.**

Flèche magique : Permet d'ajouter un effet (feu, glace ou électricité) à une flèche au coût de 1 de mana.

Embuscade (1 fois par halte) : Permet de faire 2 de dégâts supplémentaire pour une attaque. Cette attaque doit prendre l'adversaire par surprise et peut être effectuée avec n'importe quelle arme. Cette attaque traverse les PA.

Résistance aux poisons (1 fois par halte): Permet de résister totalement à un poison.

Détection des pièges : Le rôdeur est capable de voir les pièges.

Accès aux sorts druidiques 1 : Donne accès aux sorts druidiques de niveau 1.

Piège complexe (1 fois par halte) : Le joueur peut placer un piège là où il le désire. Ce piège doit être représenté par une CORDE de 6 mètres maximum. Le joueur doit se tenir près du piège. Le piège est activé lorsque le joueur le désire. **De plus, il peut placer sa corde comme il le souhaite (une longue ligne, un zig zag, un cercle, un carré...), tous ceux qui sont très près de la corde (un pied presque collé dessus ou dans l'aire s'il s'agit d'un aire (au moins un pied à l'intérieur) reçoivent les effets.** Leurs pieds sont cloués au sol pendant 30 secondes. **Le piège est automatiquement camouflé, donc, personne ne le voit. Cette habilité est différente du piège simple.**

Camouflage total (1 fois par halte) : Permet au joueur de devenir invisible. Celui-ci doit être dans la végétation pendant 5 secondes. Ensuite, il croise les bras sur le torse et n'est plus visible. Lorsqu'il est camouflé, le joueur peut marcher, tant qu'il reste dans la végétation.

Réflexes surhumains : Donne 1 PA. Il le regagne à chaque début de combat.

Accès aux sorts druidiques 2 : Donne accès aux sorts druidiques de niveau 2.

Tir de précision : +1 point de dégâts permanent avec l'arc.

Marque du chasseur (1 fois par ÉVÈNEMENT) : Le rôdeur obtient détection de l'invisibilité, vigilance, résistance aux charmes, détection du mensonge et +1 point de dégât contre une seule cible qu'il a déjà spécifié auparavant. Pour désigner une cible, le rôdeur doit afficher à la table marchande quelque chose comme : « Moi, ____ (nom du rôdeur) ____ jure de chasser à mort ____ (nom de la cible) ____ . » Bref, il doit indiquer son nom, celui de sa cible et le fait qu'il prend cette personne pour cible. À ce moment, le rôdeur obtient ses enchantements jusqu'à la fin de l'évènement ou jusqu'à ce qu'il ait atteint son but.

- Détection de l'invisible : Le rôdeur voit la personne en tout temps, même si elle est invisible ou camouflée.

- Vigilance : Permet de résister totalement une attaque sournoise, une embuscade, un assassinat, un vol à la tire ou un piège.
- Résistance aux charmes : Permet de résister totalement à un charme.
- Détection du mensonge : Le rôdeur sait en permanence si sa cible lui ment. Celle-ci doit lui dire si elle ment, mais cela ne l'oblige pas à dire la vérité.
- Point faible : Le rôdeur connaît les points faibles de sa victime. Bref, il fait 1 point de dégât supplémentaire contre sa victime.

PALADIN (PV = 4, PM = 1)	
1	Maniement d'arme +1, langage secret divin
2	Port d'armure +1, premiers soins
3	Maniement du bouclier +1, Maniement d'arme +1
4	Aura divine, Code de conduite
5	Imposition des mains / Touché mortel
6	Port d'armure +1, Maniement du bouclier +1
7	Vade Retro / Mors Absumo
8	Maniement d'arme +1, Maniement du bouclier +1
9	Résistance aux charmes, Accès aux sorts divins 1
10	Port d'armure +1
11	Lame de justice / Lame tyrannique
12	Coup assommant
13	Interrogation / Torture, Accès aux sorts divins 2
14	Vigilance
15	Châtiment divin

Maniement d'arme +1 : Donne accès à un maniement d'armes supérieur. Voir la charte des armes.

Langage secret divin: Permet de lire et d'écrire les parchemins de magie divine. Écrire un parchemin coûte 1 de mana. Un parchemin prend 1 locus. Pour écrire un parchemin, il faut avoir accès aux sorts.

Port d'armure +1 : Donne accès à un maniement d'armure supérieur. Voir la charte des armures.

Premiers soins (1 fois par halte) : Permet de soigner 2PVs à une personne. Doit appliquer des bandages sur la blessure. Les bandages doivent être attachés en place.

Maniement des boucliers +1 : Donne accès à un maniement de bouclier supérieur. Voir la charte des boucliers.

Aura divine : Donne 1 PA. Il le regagne à chaque début de combat.

Code de conduite :

- 1- Tu croiras en l'enseignement de ton dieu.

- 2- Tu défendras les valeurs de ta divinité.
- 3- Tu aimeras ton Église.
- 4- Tu ne renieras jamais ton dieu.
- 5- Tu ne reculeras jamais devant l'ennemi.
- 6- Tu combattras pour la foi de ta divinité.
- 7- Tu feras aux infidèles une guerre sans trêve et sans merci.

Impositions des mains / Touché mortel (1 fois par halte) : Permet au paladin du bien de soigner 4 PVs à une personne. Pour cela, il doit avoir un contact de paume avec la personne pendant 5 secondes. Permet au paladin du mal de causer 2 de dégâts par un contact.

Vade retro / Mors absumo (1 fois par halte): Permet au paladin du bien de tuer instantanément un mort-vivant. Permet au paladin du mal de contrôler un mort-vivant pendant 1 minute.

Résistance aux charmes (1 fois par halte): Permet de résister totalement à un charme.

Accès aux sorts divins 1 : Donne accès aux sorts divins de niveau 1.

Lame de justice / lame de tyrannie (1 fois par halte) : Permet de dissiper toute magie sur la personne touchée par le coup. Le joueur doit crier «lame de justice» ou «lame de tyrannie » au moment de l'attaque. Si l'attaque ne touche pas la personne, elle est quand même utilisée. L'attaque ne fait pas de dégât.

Coup assomant (1 fois par halte) : Permet de faire tombée la personne touchée par le coup dans l'inconscience pendant 30 secondes. Le joueur doit crier «coup assommant» au moment de l'attaque. Si l'attaque ne touche pas la personne, elle est quand même utilisée. L'attaque ne fait pas de dégât. **Cette attaque ne peut pas être utilisée en combat.**

Interrogation / Torture (1 fois par halte) : Le paladin peut poser une question à une personne sous contrôle ou torturé. Cette personne DOIT répondre à la question et doit dire la vérité aux meilleurs de ses connaissances. Ceci est un charme.

Accès aux sorts divins 2 : Donne accès aux sorts divins de niveau 2.

Vigilance (1 fois par halte) : Permet de résister totalement une attaque sournoise, une embuscade, un assassinat, un vol à la tire ou un piège.

Châtiment divin (1 fois par ÉVÈNEMENT) : Ajoute 10 PVs, 5 PA, 10 manas, et 4 points de dégâts **au Paladin**. Par contre, ce pouvoir s'utilise seulement lorsqu'une ou des personne(s) ont totalement agit à l'encontre des préceptes du Dieu prié par le paladin. Le paladin perd ses enchantements lorsque l'évènement qui a causé l'utilisation du pouvoir n'a plus lieu OU après 10 minutes.

ROUBLARD (PV = 4, PM = 0)	
1	Vol à la tire
2	Crochetage
3	Maniement d'arme +1, Attaque sournoise 1
4	Camouflage, Détection des pièges
5	Maniement de deux armes +1, Résistance aux poisons
6	Maniement des armes à distance, Désamorçage des pièges
7	Bombe fumigène
8	Attaque sournoise 2
9	Port d'armure +1, Alchimie (toxicologie) 1
10	Piège simple
11	Application de poison
12	Combat à deux armes +1
13	Attaque sournoise 3
14	Évasion
15	Assassinat

Vol à la tire : Permet de voler 10 pièces OU un objet à une personne. Pour se faire, le voleur doit toucher sa victime dans une des quatre hémisphères de la personne pendant 10 secondes et il ne peut voler que ce qui se trouve dans cet hémisphère. S'il n'y a rien à voler, il ne peut rien prendre. Les quatre hémisphères sont définis en séparant le corps avec deux axes. Un axe vertical qui va de la tête au pied et l'autre à l'horizontal à la hauteur de la taille. Cela crée quatre zones.

Crochetage : Permet de déverrouiller n'importe quelle serrure. Cela prend 30 secondes minute.

Maniement d'arme +1 : Donne accès à un maniement d'armes supérieur. Voir la charte des armes.

Attaque sournoise : Permet de faire des dégâts supplémentaires avec une attaque surprise. Cette attaque ignore les PAs. On ne peut faire l'attaque sournoise qu'avec une arme de mêlée très coute. L'attaque peut se faire de deux façons, soit en situation de non-combat ou en situation de combat. En situation de non-combat, il suffit de faire une attaque surprise, donc, une attaque inattendue par l'adversaire. En situation de combat, il faut se tenir derrière sa cible pendant 10 secondes sans que celle-ci nous remarque, puis porter l'attaque. Dans cette situation, on ne doit pas être invisible pendant ces 10 secondes.

L'attaque sournoise fait :

Att. Sournoise 1	+1 point de dégât
Att. Sournoise 2	+2 points de dégât
Att. Sournoise 3	+3 points de dégât

L'attaque sournoise peut dépasser la limite de 4 Points de dégât.

Camouflage (1 fois par halte) : Permet au joueur de devenir invisible. Celui-ci doit être dans la végétation pendant 5 secondes. Ensuite, il croise les bras sur le torse et n'est plus visible. Lorsqu'il est camouflé, le joueur ne peut pas bouger.

Détection des pièges : Le roublard est capable de voir les pièges.

Maniement de deux armes +1 : Donne accès au maniement de 2 armes d'une catégorie supérieure. Voir la charte du maniement de deux armes. À noter, il faut d'abord avoir le maniement d'une arme pour pouvoir en manier 2. Par exemple : si on a le maniement de deux armes 3, mais qu'on ne possède que le maniement d'arme 1, on ne peut pas manier deux épées longues.

Résistance aux poisons (1 fois par halte): Permet de résister totalement à un poison.

Maniement des armes à distance : Permet de manier toutes les armes à distance. Cela comprend les arcs, les arbalètes et les armes de jets.

Désamorçage des pièges (1 fois par halte) : Permet de désamorcer les pièges. Cela prend 15 secondes.

Bombe fumigène (1 fois par halte) : Tous les gens se situant dans un rayon de 3 mètres du roublard s'étouffe pendant 5 secondes et doit être utilisé pour fuir. Si le roublard ne fuit pas, il est étouffé lui aussi.

Port d'armure +1 : Donne accès à un maniement d'armure supérieur. Voir la charte des armures.

Alchimie (toxicologie) 1 : Permet de créer des poisons de niveau 1.

Piège simple(1 fois par halte) : Le joueur peut placer un piège là où il le désire. Ce piège doit être représenté par une CORDE de 6 mètres maximum. Le joueur doit se tenir près du piège. Lorsqu'une personne traverse la corde, le piège est activé et la personne ne peut plus bouger les jambes. La cible est clouée au sol pendant 30 secondes. Le piège peut être activé 10 secondes après l'installation, pas avant. Le piège est automatiquement camouflé, donc, personne ne le voit. **Le piège est automatiquement camouflé, donc, personne ne le voit.**

Application de poison (1 fois par halte) : Permet d'appliquer un poison sur une arme. Seulement la prochaine attaque possède les effets du poison. Si l'attaque ne touche pas, le poison est quand même utilisé.

Évasion (1 fois par halte) : Permet de se libérer de toute emprise physique (liens, bras, menotte, etc.)

Assassinat (1 fois par ÉVÉNEMENT) : Comme attaque sournoise, mais tue d'un coup. À noter, cette technique achève la victime.

BARDE (PV = 4, PM= 1)	
1	Langage secret arcanique, Mélodie désagréable
2	Regard envoutant
3	Vol à la tire, Mélodie de repos
4	Berceuse
5	Maniement d'arme +1, Paroles incitatives
6	Crochetage, Charme-personne
7	Chant cacophonique
8	Maniement des armes à distance, Mélodie du silence
9	Accès aux sorts arcaniques 1
10	Port d'armure +1, Spectacle captivant
11	Inspiration vaillante
12	Mélodie du marionnettiste
13	Accès aux sorts arcaniques 2
14	Mélopée d'assouplissement
15	Mélodie glorieuse

Langage secret arcanique : Permet de lire et d'écrire les parchemins de magie arcanique. Écrire un parchemin coûte 1 de mana. Un parchemin prend 1 locus. Pour écrire un parchemin, il faut avoir accès aux sorts.

Mélodie désagréable (1 fois par halte): Le barde joue une musique agressive et désagréable à l'oreille. La personne victime de son charme cherche à le tuer tant qu'il joue. C'est un charme.

Regard envoutant (1 fois par halte) : Ce charme vise une seule personne. Le barde regard une victime droit dans les yeux. Celle-ci ne peut plus rien faire d'autre que de regarder dans les yeux du barde. Le barde, tant qu'à lui, peut faire ce qu'il veut, mais ne doit pas quitter son regard de celui de sa victime sinon le charme prend fin. C'est un charme.

Vol à la tire : Permet de voler 10 pièces OU un objet à une personne. Pour se faire, le voleur doit toucher sa victime dans une des quatre hémisphères de la personne pendant 10 secondes et il ne peut voler que ce qui se trouve dans cet hémisphère. S'il n'y a rien à voler, il ne peut rien prendre. Les quatre hémisphères sont définies en séparant le corps avec deux axes. Un axe vertical qui va de la tête au pied et l'autre à l'horizontal à la hauteur de la taille. Cela crée quatre zones.

Mélodie du repos (1 fois par halte): Cette mélodie raccourci le temps nécessaire pour les haltes de tous ceux qui l'entendent à 2 minutes. C'est un charme.

Berceuse (1 fois par halte): Endort une personne tant que le barde fait de la musique. La personne est réveillée si elle subit un de dégât et plus et le charme prend fin. C'est un charme.

Maniement d'arme +1 : Donne accès à un maniement d'armes supérieur. Voir la charte des armes.

Paroles incitatives (1 fois par halte): Le barde peut pointer une personne qui est hors combat et lui demander de venir se battre à ses côtés. Celle-ci se sent obligé de l'aider. Ce charme dure le temps du combat. C'est un charme.

Crochetage : Permet de déverrouiller n'importe quelle serrure. Cela prend 1 minute.

Charme-Personne (1 fois par halte): Le barde raconte une histoire d'au moins 2 minutes à une personne afin de convaincre celle-ci de l'aider. Après, la victime devient la meilleure ami du barde et fait tout dans la mesure du possible pour aider le barde. Cela dure 10 minutes. C'est un charme.

Chant cacophonique (1 fois par halte): Le barde émet un son si horrible qu'il inflige 1 point de dégât à tous ceux qui l'entendent. Ceux-ci souffrent et se bouchent les oreilles tant que le barde émet le son. C'est un charme.

Maniement des armes à distance : Permet de manier toutes les armes à distance. Cela comprend les arcs, les arbalètes et les armes de jets.

Mélodie du silence (1 fois par halte): Cette mélodie empêche une personne d'émettre quelques sons que ce soit avec sa bouche tant que le barde fait de la musique. C'est un charme.

Accès aux sorts arcanique 1 : Donne accès aux sorts arcaniques de niveau 1.

Port d'armure +1 : Donne accès à un maniement d'armure supérieur. Voir la charte des armures.

Spectacle captivant (1 fois par halte): Le barde doit faire un « show » (théâtre, musique, chant, marionnette, danse, etc.). Tout le monde doit regarder le barde tant qu'il fait sa performance. Ils peuvent faire ce qu'ils veulent sauf l'interrompre, mais leur regard ne peut quitter le barde. C'est un charme.

Inspiration vaillante (1 fois par halte): Le barde fait un petit discours d'encouragement (entre 1 et 2 minutes), tous les alliés du barde possèdent alors 2 PVs maximum pour le prochain combat.

Mélodie du marionnettiste (1 fois par halte): Permet au barde de contrôler totalement une personne tant que celui-ci joue de la musique. Il doit donner ses indications tout en jouant de sa musique. C'est un charme.

Accès aux sorts arcanique 2 : Donne accès aux sorts arcaniques de niveau 2.

Mélopée d'assouplissement (1 fois par halte): Tous ceux qui entendent le barde dorment tant que celui-ci fait de la musique. Les personnes sont réveillées si elles subissent un de dégât et plus et le charme prend fin. C'est un charme.

Mélodie glorieuse (1 fois par ÉVÉNEMENT): Tous ceux qui entendent le barde sont immunisés à tout effet négatif, peut importe lequel (ex. : effet de feu, foudre, glace, inconscience, répulsion, malédiction, poison, terreur, aux autres charmes que celui-ci, etc.) Et cela tant que le barde joue de la musique.

CLERC (PV = 3, PM = 6)	
1	Langage secret divin, Accès aux sorts divins niveaux 1
2	Premiers soins
3	Vade retro / Mors absumo
4	Accès aux sorts divins niveaux 2
5	Maniement d'arme +1
6	Bénédition
7	Accès aux sorts niveaux 3
8	Dévouement
9	Résistance aux charmes (1X repos)
10	Accès aux sorts niveaux 4
11	Malédiction
12	Esprit tenace
13	Accès aux sorts niveaux 5
14	Grande messe
15	Voûte céleste

Langage secret divin: Permet de lire et d'écrire les parchemins de magie divine. Écrire un parchemin coûte 1 de mana. Un parchemin prend 1 locus. Pour écrire un parchemin, il faut avoir accès aux sorts.

Accès aux sorts divins 1 : Donne accès aux sorts divins de niveau 1.

Premiers soins (1 fois par halte) : Permet de soigner 2PVs à une personne. Doit appliquer des bandages sur la blessure. Les bandages doivent être attachés en place.

Vade retro / Mors absumo (1 fois par halte): Permet au clerc du bien de tuer instantanément un mort-vivant. Permet au clerc du mal de contrôler un mort-vivant pendant 1 minute.

Accès aux sorts divins 2 : Donne accès aux sorts divins de niveau 2.

Maniement d'arme +1 : Donne accès à un maniement d'armes supérieur. Voir la charte des armes.

Bénédition (1 fois par Halte) : Donne 2 points de vie maximum à une personne. Le joueur doit dire une phrase au nom de son Dieu afin de bénir la personne (ex. : Par ____ (dieu) ____, je te bénie!) La bénédiction dure 1h. Si la cible est maudite, la bénédiction n'a pas d'effet, mais annule la malédiction.

Accès aux sorts divins 3 : Donne accès aux sorts divins de niveau 3.

Dévouement (1 fois par halte) : Le joueur sacrifie 2 PVs et soigne une personne de 1PV. Il peut ramener une personne à la vie de cette façon.

Résistance aux charmes (1 fois par halte): Permet de résister totalement à un charme.

Accès aux sorts divins 4 : Donne accès aux sorts divins de niveau 4.

Malédiction (1 fois par halte): Enlève 2 points de vie maximum à une personne (avec un minimum de 1). Le joueur doit dire une phrase au nom de son Dieu afin de maudire la personne (ex. : Par ____ (dieu) ____, je te maudit!) La malédiction dure 1h. Si la cible est bénite, la malédiction n'a pas d'effet, mais annule la bénédiction.

Esprit Tenace : Permet au joueur de continuer son incantation même s'il subit des dégâts et/ou des effets. S'il reçoit un effet, il peut continuer son incantation immédiatement après avoir subi l'effet.

Accès aux sorts divins 5 : Donne accès aux sorts divins de niveau 5.

Grande messe (1 fois par halte): Le clerc doit faire une messe d'au moins **2 minutes** à son Dieu et il doit y avoir au moins 1 participant. Tous ceux qui participent à la messe, le clerc y compris, regagnent 1 de mana. **Suite à cela, chaque minute de messe supplémentaire redonne 1 point de mana supplémentaire.** Une messe n'est pas une prière silencieuse.

Voûte céleste (1 fois par ÉVÉNEMENT): Le joueur fait appel à son dieu. Ce dernier crée une zone dans laquelle tous les joueurs priant ce dieu peuvent lancer les sorts du domaine du dieu sans coût de mana. Cette habilité dure 10 minutes.

DRUIDE (PV = 3, PM =6)	
1	Langage secret druidique, Accès aux sorts druidiques niveaux 1
2	Herboristerie
3	Transformation animal 1
4	Accès aux sorts druidiques 2
5	Alchimie 1
6	Résistance aux poisons
7	Accès aux sorts druidiques 3
8	Camouflage, transformation +1
9	Transformation animal 2
10	Accès aux sorts druidiques 4
11	Alchimie 2
12	Science de l'herboristerie
13	Accès aux sorts druidiques 5
14	Transformation animal 3
15	Nature totale

Langage secret druidique : Permet de lire et d'écrire les parchemins de magie druidique. Écrire un parchemin coûte 1 de mana. Un parchemin prend 1 locus. Pour écrire un parchemin, il faut avoir accès aux sorts.

Accès aux sorts druidiques 1 : Donne accès aux sorts druidiques de niveau 1.

Herboristerie (1 fois par halte) : Permet de redonner 2 PVs à une personne. Doit appliquer des feuilles sur la blessure pendant 30 secondes.

Transformation animale (1 fois par halte) : Permet au druide de se transformer en l'une des trois sortes d'animaux listés dans le tableau des transformations plus bas. **À chaque fois qu'il se transforme, il peut prendre un type d'animal différent. Il a donc accès aux trois types d'animaux, mais pas en même temps.** Il gagne tous les bénéfices auxquels il a accès dans l'animal choisi. La transformation prend 5 secondes. Lorsqu'il est transformé, le druide ne peut pas lancer de sort. Il ne peut manier que des armes très courtes. Lorsqu'il redevient humain, ce qui ne lui coûte pas de transformation animale, il perd tous les bénéfices de l'animal.

Accès aux sorts druidiques 2 : Donne accès aux sorts druidiques de niveau 2.

Alchimie 1 : Donne accès aux potions niveau 1. Voir la charte des potions.

Résistance aux poisons (1 fois par halte): Permet de résister totalement à un poison.

Accès aux sorts druidiques 3 : Donne accès aux sorts druidiques de niveau 3.

Camouflage (1 fois par halte) : Permet au joueur de devenir invisible. Celui-ci doit être dans la végétation pendant 5 secondes. Ensuite, il croise les bras sur le torse et n'est plus visible. Lorsqu'il est camouflé, le joueur ne peut pas bouger.

Transformation +1 : Donne une transformation animale par halte supplémentaire au joueur.

Accès aux sorts druidiques 4 : Donne accès aux sorts druidiques de niveau 4.

Alchimie 2 : Donne accès aux potions niveau 2. Voir la charte des potions.

Science de l'herboristerie (1 fois par halte) : Permet de redonner 5 PVs. Doit appliqué des feuilles sur la blessure pendant 10 secondes.

Accès aux sorts druidiques 5 : Donne accès aux sorts druidiques de niveau 5.

Nature totale (1 fois par ÉVÉNEMENT): Pendant 10 minutes, le druide est insensible aux sorts. Bref, aucun sort ne peut l'affecter.

Tableau des transformations animales

	Transformation 1	Transformation 2	Transformation 3
Animal agressif (ours)	Attaque en puissance	Endurcissement +2	+2 PA
Animal agile (loup)	+1 PA	Attaque sournoise 1	Croc-en-jambe
Animal discret (souris, chat) (ne peut pas combattre)	+5 PA	Camouflage totale	Vision véritable

Attaque en puissance (1 fois par halte) : Permet de faire 1 de dégât supplémentaire pour une attaque. Le joueur doit crier « attaque en puissance » au moment de l'attaque.

Endurcissement X : La personne n'a pas besoin de « jouer la douleur » des dégâts de X et moins.

Attaque sournoise : Permet de faire des dégâts supplémentaires avec une attaque surprise. Cette attaque ignore les PAs. On ne peut faire l'attaque sournoise qu'avec une arme de mêlée très coute. L'attaque peut se faire de deux façons, soit en situation de non-combat ou en situation de combat. En situation de non-combat, il suffit de faire une attaque surprise, donc, une attaque inattendue par l'adversaire. En situation de combat, il faut se tenir derrière sa cible pendant 10 secondes sans que celle-ci nous remarque, puis porter l'attaque. Dans cette situation, on ne doit pas être invisible pendant ces 10 secondes. L'attaque sournoise fait :

Att. Sournoise 1	+1 point de dégât
Att. Sournoise 2	+2 points de dégât
Att. Sournoise 3	+3 points de dégât

L'attaque sournoise peut dépasser la limite de 4 Points de dégât.

Croc-en-jambe (1 fois par halte) : Fait tomber l'adversaire touché par le coup. Le joueur doit crier « croc-en-jambe » au moment de l'attaque. Si l'attaque touche une arme, un bouclier ou ne touche pas la cible, l'habileté est quand même utilisé.

Camouflage total (1 fois par halte): Permet au joueur de devenir invisible. Celui-ci doit être dans la végétation pendant 5 secondes. Ensuite, il croise les bras sur le torse et n'est plus visible. Lorsqu'il est camouflé, le joueur peut marcher, tant qu'il reste dans la végétation.

Vision véritable : Permet de voir les invisibles.

MAGE (PV = 3, PM = 6)	
1	Langage secret arcanique, Accès aux sorts arcanique niveaux 1
2	Extension de durée
3	+1 locus
4	Accès aux sorts arcanique niveaux 2
5	Répulsion magique
6	Alchimie 1
7	Accès aux sorts arcanique niveaux 3
8	Esprit tenace
9	Science du contre-sort
10	Accès aux sorts arcanique niveaux 4
11	Effet élémental
12	Bouclier arcanique
13	Accès aux sorts arcanique niveaux 5
14	Magie de guerre
15	Spécialiste des éléments

Langage secret arcanique : Permet de lire et d'écrire les parchemins de magie arcanique. Écrire un parchemin coûte 1 de mana. Un parchemin prend 1 locus. Pour écrire un parchemin, il faut avoir accès aux sorts.

Accès aux sorts arcanique 1 : Donne accès aux sorts arcaniques de niveau 1.

Extension de durée (1 fois par halte) : Double la durée de l'effet d'un sort.

+1 locus : Donne un locus supplémentaire.

Accès aux sorts arcanique 2 : Donne accès aux sorts arcaniques de niveau 2.

Répulsion magique (1 fois par halte) : Répulsion instantanée de 5 mètre sur une personne.

Alchimie 1 : Donne accès aux potions de niveau 1. Voir la charte des potions.

Accès aux sorts arcanique 3 : Donne accès aux sorts arcaniques de niveau 3.

Esprit Tenace : Permet au joueur de continuer son incantation même s'il subit des dégâts et/ou des effets. S'il reçoit un effet, il peut continuer son incantation immédiatement après avoir subit l'effet.

Science du contre-sort (1 fois par halte) : Permet au lanceur de sort de faire un contre sort gratuitement, tant qu'il a accès au niveau de sort lancé.

Accès aux sorts arcanique 4 : Donne accès aux sorts arcaniques de niveau 4.

Effet élémental (1 fois par halte) : Le mage peut faire subir des effets instantanément à une victime. Cela dépend des sphères de magie qu'il a choisies : *Sphère de Feu* = un effet de feu,

Sphère de Glace = un effet de glace, *Sphère Électrique* = un effet d'électricité, *Sphère de Terre* = un effet de trébuchement. Il n'a accès qu'à 2 sphères sur les 4 biens sûrs, mais ne peut que se servir d'une seule à la fois.

Bouclier Arcanique : Donne 1 PA au joueur. Il le regagne à chaque début de combat.

Accès aux sorts arcanique 5 : Donne accès aux sorts arcaniques de niveau 5.

Magie de guerre : Le mage peut lancer des sorts en mouvement, tant qu'il dit la bonne formule.

Spécialiste des éléments(1 fois par ÉVÉNEMENT) : Le mage peut faire appel au pouvoir d'une des trois sphères élémentaires qu'il maîtrise.

- *Sphère de feu* : Le mage est immunisé au feu, donc, si les dégâts ont des effets de feu, le mage ne subit rien. À chaque fois que le mage reçoit un effet de feu, il regagne 2 PVs et 1 de mana. Cela dure 5 minutes.
- *Sphère de glace* : Le mage crie « zéro absolue » et tous ceux qui l'entendent sont gelés pendant 30 secondes et tous leurs enchantements sont dissipés.
- *Sphère de terre* : Le mage s'ancre au sol et ne peut plus bouger les jambes. Par contre, il devient immunisé à tous les coups physiques. Cela dure 5 minutes.
- *Sphère d'électricité* : Le corps du mage devient électrique. Dès qu'il reçoit un coup, il subit les dégâts, mais son attaquant subit 1 points de dégât électrique. Cela dure 5 minutes.
- *Sphère de vie* : Le mage devient pacifique, il ne peut plus faire d'action offensive, mais il est invincible. Tous ceux qui veulent l'attaquer et qui s'approche de lui d'au moins 2 mètres subissent un effet de répulsion 5 mètres. Cela dure 5 minutes.
- *Sphère de mort* : Si le mage meurt, il peut revenir à la vie à 1PV à l'endroit de sa mort après un MAXIMUM de 1 minute.

Marchand (PV = 4, PM = 2)	
1	Verrou, Réparation
2	Alchimie 1
3	Premiers soins, Marchandage 1
4	Crochetage, Copie de parchemin
5	+1 locus, Forge 1 (1X par halte)
6	Maniement d'armes +1
7	Alchimie 2
8	+1 locus, Vigilance (1X par halte)
9	Forge 2 (1X par halte)
10	Application de poison, Résistance aux charmes
11	Soudoyer
12	Alchimie 3, Résistance aux poisons
13	+ 1 locus, Marchandage 2
14	Forge 3
15	Pourparler

Verrou : Le marchand peut mettre un verrou sur un coffre, une porte ou un livre empêchant quiconque de l'ouvrir normalement. Il doit mettre un papier près de l'ouverture de l'objet en indiquant : <<Verrouillé>>.

Réparation : Permet de réparer un objet, une arme ou une armure à condition de posséder le matériel nécessaire. Le matériel devra se procurer en jeu dans un marché. Cela prend 5 minutes pour réparer un objet. Les armures doivent bien sûr être retirées pour pouvoir les réparer.

Alchimie 1 : Donne accès aux potions de niveau 1. Voir la charte des potions.

Premiers soins (1 fois par halte) : Permet de soigner 2PVs à une personne. Doit appliquer des bandages sur la blessure. Les bandages doivent être attachés en place.

Marchandage 1 : Le marchand possède un rabais de 50% sur tout le matériel ou ingrédients.

Crochetage : Permet de déverrouiller n'importe quelle serrure. Cela prend 1 minute.

Copie de parchemin : Au coût de 1 de mana, le joueur peut copier un parchemin. Il n'a pas besoin de connaître le langage secret.

Forge 1 (1 fois par halte) : Le joueur forge l'arme pendant 10 minutes après quoi l'arme devient incassable pour un combat. Le joueur doit posséder le matériel nécessaire. Le matériel devra se procurer en jeu dans un marché.

Maniement d'arme +1 : Donne accès à un maniement d'armes supérieur. Voir la charte des armes.

Alchimie 2 : Donne accès aux potions de niveau 2. Voir la charte des potions.

+1 locus : Donne un locus supplémentaire.

Vigilance (1 fois par halte) : Permet de résister totalement une attaque sournoise, une embuscade, un assassinat, un vol à la tire ou un piège.

Forge 2 (1 fois par halte) : Le joueur forge l'armure pendant 10 minutes après quoi l'armure possède 1 PA supplémentaire pour un combat. Le joueur doit posséder le matériel nécessaire. Le matériel devra se procurer en jeu dans un marché.

Application de poison (1 fois par halte) : Permet d'appliquer un poison sur une arme. Seulement la prochaine attaque possède les effets du poison. Si l'attaque ne touche pas, le poison est quand même utilisé.

Résistance aux charmes (1 fois par halte): Permet de résister totalement à un charme.

Soudoyer (1 fois par halte) : Le joueur donne 3 pièces à une personne et lui donne un ordre simple qu'il est possible d'accomplir en quelques secondes. L'ordre ne peut pas être hostile. La cible n'a pas le choix d'accepter l'argent et d'obéir. Ceci est un charme.

Alchimie 3 : Donne accès aux potions de niveau 3. Voir la charte des potions.

Marchandage 2 : Le marchand possède un rabais de 75% sur tout le matériel ou ingrédients.

Forge 3 (1 fois par halte) : Le joueur forge l'arme pendant 10 minutes après quoi l'arme fait 1 dégât supplémentaire pour un combat. Le joueur doit posséder le matériel nécessaire. Le matériel devra se procurer en jeu dans un marché.

Pourparler (1 fois par ÉVÈNEMENT) : Le marchand dit « pourparler » à une cible qui n'a pas le choix de discuter avec le marchand. Les deux doivent en venir à une entente. Ils doivent respecter cette entente, ils n'ont pas le choix. Tout le long des pourparlers, les deux ne peuvent être agressées de quelques façons que ce soit. Ce n'est PAS un charme.

Alchimie

Pour préparer une potion, il faut d'abord avoir les ingrédients pour le faire. Pour le moment, les ingrédients se trouvent à une halte (voir l'animateur marchand). Celui-ci vous donnera un bâton de popsicle. Ensuite, il faut préparer la potion. Une potion niveau 1 prend 5 minutes à faire, une niveau 2 prend 10 minutes, et une niveau 3 prend 15 minutes de préparation. Après cela, il faut simplement inscrire le nom de la potion ou du poison, ses effets et son niveau. Quand une potion ou un poison est utilisé, on doit briser le bâton. Chaque potion ou poison à une manière différente d'être utilisé. Celle-ci est notée à chacun à côté de « consommation ».

Niveau 1:

Antidotologie (Potions):

Soins mineurs : La cible se soigne de 2 PVs.

Consommation : Doit être ingéré.

Mana mineure : La cible regagne 1 point de mana.

Consommation : Doit être ingéré.

Antidote de premier degré : Purge un poison niveau 1 d'une cible.

Consommation : Doit être injecté dans le sang.

Baume de peau solide : La cible gagne 1 PA.

Consommation : Doit être enduit sur le corps.

Potion vigoureuse : La cible +1PV maximum pendant 10 minutes.

Consommation : Doit être ingéré.

Poudre du deuxième souffle : La cible revient à la vie, avec un 1PV, pendant 10 minutes. Après, elle retombe à 0PV. Si elle est soignée entre temps, cela ne change rien, après la durée de 10 minutes, ses PVs retomberont à 0.

Consommation : La poudre doit être appliquée sur les mains du secouriste, ensuite, celui-ci doit faire la réanimation cardiaque à la victime.

Toxicologie (Poisons):

Poison noir : La cible subit 1 PdD.

Consommation : Doit être ingéré, appliqué sur une arme ou injecté dans le sang.

Poison de Tasha : La cible rit sans arrêt pendant 2 minutes.

Consommation : Doit être ingéré, ne peut pas être appliqué sur arme.

Poison tri-élémentaire : La cible subit les effets de feu, glace, et électricité un à la suite de l'autre.

Consommation : Doit être appliqué sur une arme ou injection dans la sang.

Mal-main : La cible doit inversée les mains qu'elle utilise pour se battre, pendant 1 heure. (Par exemple, si elle est se bat avec sa main droite habituellement, elle doit maintenant se battre avec sa gauche.)

Consommation : Doit être ingéré, appliqué sur une arme ou injecté dans le sang.

Poudre à gratter : La cible doit se gratter avec au moins une main pendant 5 minutes .

Consommation : Doit être lancée sur la victime comme si on lançait de la poudre, donc on doit se situer à un mètre maximum de la victime. Ne peut pas être appliqué sur arme.

Poison de surdité : La cible est sourde pendant 10 minutes.

Consommation : Doit être injecté par les oreilles, le sang ou appliqué sur une arme.

Niveau 2:

Antidotologie (Potions):

Soins mineurs : La cible se soigne de 4 PVs.

Consommation : Doit être ingéré.

Mana majeure : La cible regagne 2 points de mana.

Consommation : Doit être ingéré.

Antidote de second degré : Purge un poison niveau 2 et moins d'une cible.

Consommation : Doit être injecté dans le sang.

Potion du réveille-mort : Ramène une cible **dans le coma** à 1 PV. La cible se sent étourdi pendant 5 minutes.

Consommation : Doit être ingéré OU être passé juste sous le nez de la personne.

L'odeur de la concoction le ramènera. Lorsqu'une personne l'a senti, l'odeur disparaît, donc la potion est utilisable seulement une fois.

Potion du multi-langue: Pendant 10 minutes, la cible connaît toutes les langues et langages secrets.

Consommation : Doit être ingéré.

Baume d'invisibilité : La cible devient invisible pendant 10 minutes.

Consommation : Doit être enduit sur le corps.

Toxicologie (Poisons) :

Philtre d'amour : La cible tombe en amour avec la première personne qu'elle voit après avoir ingéré le poison. Elle cherchera à être avec la personne aimée et voudra tout faire ce qui est en son pouvoir pour l'aider pendant une heure.

Consommation : Doit être ingéré. Ne peut pas être appliqué sur arme.

Poison pourpre : La cible subit 2 PdD.

Consommation : Doit être ingéré, injectée dans le sang ou appliqué sur une arme.

L'oubliette : La cible oublie les 10 dernières minutes.

Consommation : Doit être ingéré, injectée dans le sang ou appliqué sur une arme.

Faible-bras : La cible fait 1 PdD de moins (minimum de 1) pendant 10 minutes.

Consommation : Doit être ingéré, injectée dans le sang ou appliqué sur une arme.

Coupe-langue : La cible ne peut plus parler pendant 10 minutes.

Consommation : Doit être ingéré, injectée dans le sang ou appliqué sur une arme.

Poison de vérité : La cible ne dit que la vérité pendant 5 minutes.

Consommation : Doit être ingéré. Ne peut pas être appliqué sur une arme.

Poison de dissipation : La cible perd tous ses enchantements magiques.

Consommation : Doit être ingéré, injectée dans le sang ou appliqué sur une arme.

Niveau 3:

Antidotologie (Potions):

Soins suprême : La cible se soigne de 6 PVs.

Consommation : Doit être ingéré.

Mana suprême : La cible regagne 3 points de mana.

Consommation : Doit être ingéré.

Antidote de troisième degré : Purge un poison niveau 3 et moins d'une cible.

Consommation : Doit être injectée dans le sang.

Alcool de Phoenix : Ramène une personne morte à la vie à 1 PV, mais la cible prend en feu lorsqu'elle revient à la vie. Si quelqu'un de vivant boit cette alcool, il prend automatiquement en feu et subit 1 PdD.

Consommation : Doit être ingéré.

Potion d'expérience accrue : La cible gagne 1 point de caractéristique pendant 10 minutes.

Consommation : Doit être ingéré.

Potion de rappel: Annule les effets d'oubli sur une cible.

Consommation : Doit être ingéré.

Toxicologie (Poisons) :

Poison du lotus noir : La cible perd 3 PVs de son maximum (avec un minimum de 1 PV) pendant 10 minutes.

Consommation : Doit être ingéré, injecté dans le sang ou appliqué sur une arme.

Fiel : La cible subit 3 PdD.

Consommation : Doit être ingéré, injecté dans le sang ou appliqué sur une arme.

Poison d'handicap : La cible perd 1 point de caractéristiques pendant 10 minutes.

Consommation : Doit être ingéré, injecté dans le sang ou appliqué sur une arme.

Chasse-sorcière : La cible perd 5 points de mana.

Consommation : Doit être injecté dans le sang ou appliqué sur une arme.

Drogue de vision véritable : La cible gagne vision véritable (permet de voir tout ce qui est invisible), mais elle se met à halluciner. Les effets durent 10 minutes.

Consommation : Doit être injecté dans le sang ou appliqué sur une arme.

L'assommoir : La cible tombe dans l'inconscience pendant 5 minutes.

Consommation : Doit être ingéré, ne peut pas être appliqué sur une arme.

Poison mortel : La cible sent le poison coulé dans ses veines. Sa tête lui fait mal. Après 10 minutes, la cible meurt. Par contre, elle sait qu'il lui reste 10 minutes à vivre si elle n'est pas soignée.

Consommation : Doit être ingéré, injecté dans le sang ou appliqué sur une arme.