

MELLYN EN ENNORATH



Grimoire des règlements (8.0)

Table des matières

Introduction	4	Guerrier Totémique.....	42
Règlements généraux.....	4	Haut-Prêtre	44
Règlements de jeu	7	Mage-Lame.....	46
Honnêteté du jeu	7	Maître d'armes	47
Combat.....	7	Marchand.....	48
Condition physique du personnage	8	Paladin/Fanatique	50
Objets et ressources	11	Prédateur	52
Système de bâtiments.....	12	Voleur	53
Évolution du personnage.....	13	Les races	54
Création de personnage	15	Les points de caractéristiques.....	55
Les classes	16	Professions	57
Aventurier.....	17	Charpentier	58
Druide	18	Forgeron	59
Écuyer.....	19	Alchimiste.....	61
Guerrier	20	Grimoire alchimique	62
Mage	21	Système de magie	66
Prêtre	22	Magie arcanique	68
Rôdeur	23	Sorts de mage.....	68
Roublard.....	24	Sphère de l'Air.....	69
Archer	25	Niveau I.....	69
Archimage	26	Niveau II.....	69
Assassin.....	27	Niveau III.....	70
Barbare	28	Sphère de l'Eau.....	71
Barde	29	Niveau I.....	71
Brigand	31	Niveau II.....	71
Chaman	32	Niveau III.....	72
Changeforme.....	33	Sphère de Feu	72
Chevalier.....	34	Niveau I.....	72
Conteur	35	Niveau II.....	73
Élémentaliste.....	37	Niveau III.....	73
Érudit divin	39	Sphère de Lumière.....	74
Général	41	Niveau I.....	74
		Niveau II.....	74

Niveau III	75
Sphère des Ténèbres.....	76
Niveau I	76
Niveau II	76
Niveau III	77
Sphère de Terre.....	78
Niveau I	78
Niveau II	78
Niveau III	79
Magie Divine.....	80
Sorts de paladin/fanatique.....	80
Sorts de druide.....	80
Sorts généraux.....	81
Niveau I	81
Niveau II	82
Niveau III	82
Sorts des dieux.....	84
Aérie	84
Amogris	85
Élandaëril	86
Ennorath	87
Gaia	88
Glouhipsa	89
Guergalagoth	90
Hyomel	91
Luna	92
Nékron	93
Polior	94
Shourmish	95
Valahadra	96
Vérassadia	97

Introduction

Mellyn, c'est un regroupement de jeunes qui se passionnent pour les Grandeurs Natures de type médiéval et fantastique. Nous voulons en faire notre mode de vie. Se réunir de semaines en semaines et développer nos compétences en ce qui a trait aux jeux de rôle, créer nos costumes, nos armes, nos armures, etc. On a donc mis sur pied un système de jeu avec des règles simples, mais suffisamment élaborées pour pouvoir personnaliser ton personnage, lui faire acquérir de l'expérience, mais aussi prendre compte de tes intérêts. Chaque classe de personnage ayant sa propre spécialité, il n'en tiendra qu'à toi pour te développer au maximum dans la spécialité que tu préfères.

Règlements généraux

Sécurité générale

- Ne pas risquer d'aucune manière la vie, la santé ou l'intégrité de soi-même, d'autres membres ou d'organiseurs.
- Faire attention aux dangers potentiels de l'environnement.
- Ne pas allumer de feu.
- Éviter les coups d'armes en mousse portés à la tête et aux parties génitales de l'adversaire.
- Modérer ses coups.
- Respecter les couvre-feux ainsi que les horaires préétablis par les organisateurs.
- Rester accompagné lors des randonnées lointaines ou nocturnes.
- Respecter les limites de terrains préétablis.
- Il est interdit de se baigner dans le lac sur le terrain

Arrêts du temps (Tac/détac)

Certaines situations se présentant lors du déroulement d'un scénario requièrent que le temps soit figé afin que :

- Les détails relevant d'un événement peu commun soient élaborés par les animateurs;
- Le jeu soit suspendu suite à une chute ou une blessure durant le jeu;

On doit crier "TAC" et tous les joueurs doivent le répéter jusqu'à ce que tous aient compris le message. Ainsi, les joueurs présents ont pour obligation de cesser toutes activités et doivent figer sur place jusqu'à ce que les animateurs annoncent la reprise du jeu en criant "DÉTAC".

Respect d'autrui

- Aucune dégradation, insulte verbale ou physique.
- Aucune provocation.
- Ne pas préférer de menaces.
- Aucune violence sous toutes formes.
- Puisque l'organisation s'efforce de son mieux à satisfaire le joueur dans son expérience de jeu, le joueur devrait lui aussi travailler dans un sens positif à l'avancement de la communauté.

Respect du matériel

- Tout bris ou perte de matériel prêté sera de la responsabilité du joueur.
- Aucun vol ou dommage volontaire porté au matériel appartenant à un autre joueur ou à l'organisation ne sera toléré.
- Le joueur est responsable de veiller à ce qu'il n'oublie pas son matériel sur le terrain. Les animateurs responsables seront en droit de sévir par la réputation ou autre sur eux.
- Replacer le matériel emprunté après leur utilisation dans les locaux.
- Ne pas utiliser de matériel d'autrui sans sa permission.
- Les objets donnés par l'organisation doivent rester en jeu en tout temps.

Le vol

Seul le vol d'objets non-personnels qui ne sont pas portés par la cible est permis sans compétence. Pour le reste, voir la classe avancée: Voleur. Les objets personnels ci-dessous ne peuvent être volés sauf par le consentement du joueur impliqué :

- Les armes personnelles
- Les grimoires
- Les pièces de costumes
- Tout item étant la propriété personnelle du joueur

Respect du terrain Terra Corvus et de l'environnement

- Il est interdit de se battre à l'intérieur des bâtiments.
- Il est interdit de monter au 2e d'un bâtiment sauf pour l'auberge et le fort.
- Les meubles dans chaque bâtiment ne doivent pas quitter le bâtiment. S'il y a des objets comme de la vaisselle ou des bouteilles à votre arrivée dans un bâtiment, on n'y touche pas.
- À la fin du GN, le bâtiment qui vous a été prêté doit être replacé et nettoyé exactement comme il l'était à votre arrivée.
- Ne pas jeter de déchets dans la nature ni dans les ronds de feu.
- Ne pas détériorer l'environnement.
- Utiliser les endroits désignés pour soulager ses besoins.
- Ne pas s'approcher ni provoquer d'animaux sauvages.

Consommation illicite

- La consommation de drogue, alcool ou de tout autres substances illicites pourra mener à l'expulsion du joueur de l'organisation.
- La possession des substances ci hautes mentionnées par un joueur ne sera pas tolérée.

Conséquences

Les conséquences seront discutées par l'organisation et seront traitées au cas par cas. Elles pourront aller jusqu'à l'expulsion, sans remboursement.

Armes

Dans beaucoup d'activités organisées par MEE, il sera nécessaire que les joueurs aient en leur possession une arme fictive de grandeur nature. Vous êtes responsable de l'état de vos armes, alors prenez l'habitude de vérifier leur condition avant chaque combat. Bien que leur fabrication soit détaillée dans les soirées, il se peut que vous décidiez de vous lancer dans leur fabrication. Soyez certain de plaire aux exigences détaillées ci-dessous.

Une autre possibilité consisterait à vous en acheter une. Prière de comprendre que les exigences d'un fabricant ne croisent pas nécessairement les nôtres. Soyez certain de faire une bonne affaire avant de déboursier quoi que ce soit. Des armes produites par « Calimacil » appelées « Armes en mousses injectées » pourraient vous attirer, mais soyez averti de ceci : si nous vous prenons à utiliser une arme avec trop de force, de façon dangereuse ou qu'une plainte était portée contre vous pour ces motifs, vous pourriez vous faire retirer le droit d'utiliser la catégorie d'armes en question, peu importe son prix. À MEE les armes sont divisées en plusieurs catégories associées avec la longueur et le type de celles-ci.

Armes	Longueur
Courte	40 cm max
Moyenne	40 à 70 cm
Longue	70 à 100 cm
Arme bâtarde	100 à 110 cm
Arme à deux mains	110 à 150 cm max
Arme d'hast et bâton	180 cm max
Arme de lancer	100 cm max
*Arc	20 livres de pression max

*Règle spécifique aux flèches et aux carreaux :
Ils ne peuvent pas être utilisés comme des armes de corps à corps.

Il est à noter que, de même que les armes, les armures devront être évaluées par un animateur avant d'être utilisées. Une armure de métal doit avoir des bords roulés ou limés de façon sécuritaire. Une armure en vrai matériel sera acceptée si elle est sécuritaire.

Homologation de boucliers

Type de bouclier	Taille maximum
Léger	Recouvre la tête
Moyen	Recouvre le torse
Lourd	Recouvre de la tête aux pieds

- Doivent respecter les grandeurs spécifiées dans leur intégrité
- Doivent être couverts de mousse sur les bords

Homologation d'armes au corps à corps

Toutes les armes doivent être vérifiées par un organisateur avant de pouvoir être utilisées dans un événement. Un joueur ne respectant pas ces conditions pourrait se voir renvoyer temporairement ou de façon permanente de l'organisation. Les restrictions suivantes doivent s'appliquer pour toutes les armes :

- environ 3 cm de mousse sur la pointe minimum.
- environ 1 cm de mousse sur le pommeau minimum
- environ 2 cm de mousse minimum autour de la lame
- L'âme de l'arme doit être assez flexible
- La mousse doit avoir une dureté respectable sans que l'on puisse toucher l'âme de la lame
- Aucune pièce de métal dans la garde ou la lame

Homologation des armes de jet

- Entièrement en mousse, mais peuvent être lestées avec du riz en grains
- Aucune âme rigide.
- Pas de pointes
- 100 cm de long au maximum

Homologation de flèches et de carreaux

- La flèche doit être parfaitement sécuritaire et ne pas contenir de métal.
- La pointe doit avoir 4 cm de mousse molle en longueur et au moins 6 cm en diamètre.
- L'arc ou l'arbalète ne doit pas avoir une puissance de tir de plus de 20 livres.
- Le bouchon où la tige est enfoncée et collée doit être en caoutchouc.
- Une rondelle de cuir ou de caoutchouc de 6cm ou plus de diamètres doit être collée entre le bouchon et la mousse d'isolation de la mousse jaune.
- L'arrière de la flèche doit être stabilisé de trois « plumes » d'un matériau flexible et inoffensif.

Règlements de jeu

Il y a beaucoup de termes ou mots propres au GN que nous utilisons dans notre jargon et dans le présent document. Si vous ne comprenez pas ces termes, un lexique les expliquant se trouve à la fin du document.

Pour certaines raisons justifiables, il peut arriver qu'un animateur outre passe certaines règles préétablies. Hors précision, les écrits suivants s'appliquent dans les grandeurs nature ainsi que dans quelques activités de jeu de rôle à l'intérieur.

Honnêteté du jeu

Le jeu de rôle (ou « roleplay »), c'est quoi? C'est savoir tenir son rôle pendant les heures de jeu, éviter tous les anachronismes (matériels ou non), agir en fonction de son personnage, ne pas prétendre ou utiliser en jeu des informations obtenues hors- jeu (méta-gaming). La franchise est de mise en tout temps, et un joueur ne respectant pas l'ambiance pourrait recevoir une conséquence. Le joueur doit s'impliquer dans l'ambiance, ne doit pas ralentir ou bloquer le jeu de rôle dans la mesure du possible. Il est important aussi de ne pas parler de ses caractéristiques en jeu (points de vie, points de mana, niveau, etc.) Le but de notre jeu, c'est d'incarner un personnage, de faire son histoire, de l'intégrer dans un univers et d'animer ce même univers. Le combat, quant à lui, reste une partie sous intégrante du GN, bien qu'appréciable.

Combat

Système de combat physique

Lors des combats, pour chaque coup asséné, les joueurs doivent dire à voix haute les dégâts et les effets de leur arme. Il doit se trouver un intervalle d'au moins une seconde entre

chaque coup porté par une arme et former avec son bras un angle minimal de 90 °. Les armes utilisées devront être approuvées par l'organisation d'abord. Les coups d'estoc sont interdits sauf pour les armes créées à cette effet (ex:une lance). S'il y a confusion, ajustez en fonction du bon sens (fair-play) et soyez bon joueur.

Système de combat par magie

Il existe aussi des sorts à Mellyn. Lorsque vous recevez un sort, vous devez jouer les effets indiqués par le lanceur de sort. Comme un coup physique, les sorts peuvent aussi occasionner des dégâts. Pour lancer un sort, on doit dire à voix haute l'incantation et on doit entendre clairement chaque mot de l'incantation. On ne peut se déplacer que de trois pas au maximum lorsqu'on incante. Ensuite, on doit désigner la ou les cibles du sort et leur dire le nom du sort, les effets et la durée. Chaque sort coûte 1 de mana. Si le lanceur se trompe dans son incantation, s'il reçoit des dégâts, un effet ou s'il arrête d'incanter alors le sort ne prend pas effet, le mana n'est pas dépensé et le lanceur doit recommencer son incantation s'il veut lancer son sort.

Point de vie et Point d'Armure

Le calcul de point de vie (PV) est basé uniquement sur l'honnêteté des joueurs. À chaque attaque ou sort reçu, le joueur doit soustraire le chiffre d'attaque (point de dégâts) de son attaquant de son total de points de vie restant et jouer au mieux la douleur et l'effet dans lequel il se trouve. Il est possible d'avoir des points d'armure (PA). Chaque point d'armure bloque les dégâts d'une attaque, peu importe les dégâts, mais ne bloque pas les effets. Les PA passent toujours avant les PVs.

Armes

Tous les personnages ont la capacité de manier les armes de catégories courtes et moyenne. Pour les armes bâtarde, à deux mains, et de longue portée, il faut avoir le nombre de points de force donnant l'accès à

leurs utilisations (voir tableau des caractéristiques).

Toutes les armes font 1 dégât de base à l'exception de l'arc qui fait 3 de dégâts. Les bâtons et les armes d'hast doivent être maniées à deux mains et au minimum d'une main doit être placée au tiers de l'arme. L'arme bâtarde peut être maniée à une ou deux mains. Elle est considérée comme une arme à deux mains pour le maniement. À 4 de force, elle fait 2 de dégâts seulement si elle est maniée à 2 mains.

Armures

Il est possible pour un personnage de se procurer des armures et de les porter afin d'obtenir une protection supplémentaire. Lorsqu'un joueur porte le plastron d'une armure, cela lui donne un ou des PA. Si un joueur porte plusieurs armures de type différents, leur PA se cumule.

Voici les types d'armures ainsi que les PA qu'elles donnent à leur porteur:

Armure de cuir ou matelassée: +1 PA

Cotte de Mailles: +2 PA

Armure de Métal: +3 PA

Les autres pièces de l'armures donnent 1 PV supplémentaires (max 3PVs) pour chaque 2 zones du corps que l'armure couvre.

Zones:

- Tête (Compte pour 2 zones)
- Bras droit
- Bras gauche
- Jambe droite
- Jambe gauche

Lorsque les points d'armure et les points de vie sont perdus, les armures doivent être réparées par un forgeron pour pouvoir accorder les bonus à nouveau.

Utilisation des habiletés en combat

La plupart des personnages possèdent des habiletés qui peuvent être utilisées en combat. On doit dire le nom de l'habileté lorsqu'on l'utilise. Le nom de toute habiletés qui s'accompagnent d'un coup, nommée

« attaque d'arme » comme *Attaque en puissance* du guerrier doit être dit juste AVANT de donner le coup et non pas une fois que le coup a touché l'adversaire. Aussi, pour améliorer la beauté des combats, on doit attendre **5 secondes** avant de réutiliser une même habileté.

En combat et hors-combat

Lorsqu'il y a un conflit entre deux partis ou plus qui se résout par des coups physiques ou des sorts offensifs (dégâts ou effets), toute personne aidant l'un des partis, de quelques façons que ce soit, est en combat. Le combat arrête s'il n'y a plus de menace (cela se distingue généralement par le fait que tout le monde range leurs armes), si les différents parties se séparent (ils se perdent de vue et le combat se termine de lui-même) ou s'il y a un vainqueur (il n'y a plus d'ennemis debouts). Autrement, tout le monde est considéré hors-combat. Utilisez votre bon jugement et votre fairplay pour déterminer si vous êtes en combat ou non.

Condition physique du personnage

Demi-journée

Une demi-journée est considérée comme un repas en GN ou la fin d'une journée. À la fin d'une demi-journée, les personnages récupèrent leur point de vie et leur point de mana, ils perdent leur bénédiction et, sauf indication contraire, ils perdent aussi leurs malédictions.

L'agonie et la mort

À 0 PV, le joueur tombe en agonie. Dans cet état, le joueur ne peut plus faire d'action autre que ramper et parler. Le joueur peut rester dans cet état un maximum de 5 minutes. Après ce temps ou si quelqu'un l'achève dans une action roleplay, il meurt. Il doit donc rester au sol où il est et ne peut plus parler pendant un minimum de 5 minutes. Par la suite, s'il décide

de se lever lui-même, il perd un point de destin automatiquement et doit se rendre à une table marchande pour indiquer sa mort à un animateur. Tous les soins fonctionnent lorsqu'un personnage est en agonie, même les sorts qui ramènent à la vie. En revanche, les seuls soins qui fonctionnent sur un mort sont ceux qui ramènent à la vie.

Calculs des points de destin

Tout nouveau personnage de MEE dispose à sa création de 3 points de Destin. Quand le personnage n'a plus de point de Destin (0 point de Destin) et meurt, cette mort est définitive. Le joueur doit donc se créer un nouveau personnage. Son nouveau personnage commence au niveau qu'il avait précédemment jusqu'à un maximum de 6. Du niveau 1 à 4, il a un maximum de 3 points de destin. Du niveau 5 à 9, son maximum est rendu à 2 points de destin. Puis, une fois niveau 10, il est de 1 point de destin.

Changement de personnage

Un joueur peut décider à tout moment de changer de personnage. Dans ce cas, son nouveau personnage commence au niveau qu'il avait précédemment jusqu'à un maximum de 6.

Bénédiction et malédiction

Une bénédiction est un sort qui accorde des bonus à la cible. On ne peut avoir qu'une seule bénédiction sur soi. On peut retirer une bénédiction sur soi à tout moment si on le désire. Une bénédiction peut être dissipée par un effet de dissipation de la magie.

Une malédiction est un sort qui affecte une cible de façon néfaste. On peut retirer une malédiction grâce à une délivrance des malédictions ou lorsque la durée de la malédiction est passée. On peut avoir plusieurs malédictions. Par contre, on ne peut pas recevoir deux malédictions qui portent le même nom (même sort). Dans le cas où on reçoit deux malédictions du même nom, on

garde celle la plus récente reçue par un ennemi.

Effets secondaires

Quelques objets, compétences ou enchantements permettent de se prémunir ou d'infliger certains états secondaires. Il faut crier les effets magiques avec le dégât de l'arme lors des combats. Certaines résistances à ces effets existent aussi. Il est important de dire le nom de la résistance lorsque celle-ci s'active.

Voici la description des effets et des états secondaires. Prenez note que tous ces effets ont une durée de **5 secondes** sauf si une autre durée est précisée.

Effet Élémentaire

Aveuglement (lumière): La personne doit fermer les yeux ou, par sécurité, regarder ses pieds.

Douleur (ténèbre): La personne se tord de douleur et ne peut faire aucune action sauf se défendre (bloquer les coups).

Électrique (air): La personne doit faire vibrer son corps comme si elle venait de recevoir une décharge électrique. Elle est immunisée aux dégâts durant l'effet.

Feu (feu): Doit mimer d'éteindre le feu en passant ses mains sur son corps ou en se roulant ou en demandant de jeter de l'eau sur lui. Elle est immunisée aux dégâts durant l'effet.

Glace (eau): La personne ne peut plus courir.

Trébuchement (terre): Doit tomber et porter 4 points d'appui au sol ou tomber sur le dos. Il peut se relever immédiatement après.

Charme

Chaos: La victime doit attaquer la première personne à proximité de lui, ennemis ou alliés confondus.

Charme personne: Le joueur ciblé devient l'ami du lanceur du charme. Il ne lui fera aucun acte offensif et sera plus coopératif, mais seulement tant que le lanceur ne fait aucun acte offensif envers le joueur ou ses alliés.

Fascination: La cible doit regarder l'objet de sa fascination sans détourner le regard.

Frayeur: la cible doit fuir ou éprouver de la peur à l'égard de la provenance de l'effet.

Pacifisme: La personne doit rester calme et ne plus se battre jusqu'à ce qu'elle reçoive une action offensive ou s'il y a du combat à proximité. Exceptionnellement pour cet effet, la durée de 5 secondes ne s'applique pas.

Pitié: C'est un charme qui empêche quiconque d'attaquer la personne sous cet effet. Par contre, une résistance aux charmes permet de résister à pitié et ainsi d'attaquer la personne. L'effet pitié disparaît si la personne sous l'effet attaque une autre personne.

Rage: La victime doit attaquer sans relâche ses ennemis, ensuite les gens qu'il considère indifférents et finalement ses alliés.

Autres

Béni: Fait un effet *Douleur* aux créatures maléfiques telles les morts-vivants, démons et autres.

Bombe Fumigène / Smokebomb: Tous ceux à proximité de la personne ayant fait une bombe fumigène sont aveuglés et doivent tousser. Une fois attaqué, l'effet s'arrête.

Désarmement: L'objet frappé ou pointé doit tomber à proximité dans la direction opposée d'où vient la frappe où le lanceur de sort.

Enchevêtrement: La personne ne peut plus bouger ses pieds, pas même pour faire une rotation sur place

Engourdissement: Le membre touché devient mou et inutilisable pour la durée de l'effet.

Éthéré: Lorsque l'on est éthéré, on ne peut pas se battre physiquement même si notre arme est magique. La seule offense possible lorsqu'on est sous cet enchantement est de lancer des sorts. Aucune attaque physique ne peut affecter une personne sous cet effet, mais les sorts et les dégâts magiques peuvent l'atteindre. La personne est intouchable physiquement. On ne peut pas savoir qu'une personne est éthérée à l'œil nu.

Inconscient: La personne tombe au sol, les yeux fermés. Pendant la durée de l'effet, elle n'est pas consciente de ce qui se passe autour d'elle. Si elle subit 1 PdD ou plus, l'inconscience se termine sauf en cas d'indication contraire.

Invisibilité: La personne doit lever son poing dans les airs. À ce moment-là, elle ne peut plus être vue ni entendue ni sentie par personne. L'invisibilité cesse si on interagit avec tout objet, si on parle, si on incante un sort ou si on se déplace (à moins d'indication contraire)

Nausée: La personne se sent malade. Cette dernière se verra incapable de faire le moindre effort outre que de marcher et se défendre (bloquer les coups).

Paralyse: La cible ne peut bouger, et aucun coup porté sur elle ne fonctionne. Elle ne reçoit pas les dégâts et donc ne peut être libéré de l'effet par une attaque portée sur elle.

Perforant: Le coup ou le sort ignore les points d'armure (peu importe leur provenance physique ou magique) et frappe directement dans les PV (ne détruit pas l'armure).

Répulsion: La cible doit reculer de 5 mètres à l'arrière (ou dans la direction contraire à la

provenance de l'effet) et tomber au sol sur 4 points d'appui ou sur le dos. Un coup qui a l'effet de répulsion, même si bloqué causera l'effet, mais pas les dégâts.

Vigilance: Immunise contre la prochaine habileté furtive.

Objets et ressources

Parchemin

Utiliser un parchemin magique se fait de la même manière que lancer un sort. Cela coûte 1 de mana pour utiliser un parchemin magique. Lorsqu'un parchemin est utilisé, on doit le déchirer.

Potions et poison

À moins d'indication contraire, pour qu'une potion ou qu'un poison prennent effet, ils doivent être bus. Dans le cas des poisons, il est possible de prendre 1 minute pour l'appliquer sur une arme. Le prochain coup donné par cette arme fait l'effet du poison. Si le coup est manqué, le poison est perdu.

Un contenant ne peut contenir qu'une seule dose de potion et de poison. Cela compte aussi pour un repas ou un breuvage empoisonné. Si deux poisons sont mélangés, seul celui du plus haut niveau reste à moins d'indication contraire. En cas d'égalité, le dernier ajouté est celui qui reste.

Système monétaire et ressources

Les pièces de couleur nommées "Ennorin" sont la monnaie à Mellyn, elles servent à acheter et faire du commerce au courant du jeu avec les autres joueurs et animation. La monnaie sert particulièrement à acheter des ressources diverses. La monnaie, les ressources et tout autre objet en jeu ne peut pas être caché (exemple: enterrer dans le sol, mettre derrière un arbre, etc.). En revanche, on peut les mettre dans le coffre de cabane (voir plus bas).

Coût des Ressources

Forge	
Ressource de forge	4 ennorins
Élémentium	50 ennorins
Fer froid	80 ennorins
Mythril	100 ennorins
Obsidienne	60 ennorins
Alchimie	
Ressource Alchimique	4 ennorins
Blé de Turen	20 ennorins
Cristal de Jade	10 ennorins
Cactus de Sergath	30 ennorins
Fromage de Warg	20 ennorins
Liane vénéneuse d'Aeron Calen	10 ennorins
Pollen de perce-neige de Mana Whuenua	30 ennorins
Autres	
Ressource de construction	2 ennorins
Parchemin vierge	2 ennorins

Le déboursement

La fouille peut se faire lorsque le personnage ciblé dort, est inconscient ou est mort. La fouille prend 30 secondes. Le pilleur prend toutes les pièces, ressources, parchemins, potions, poisons, armes forgées (pas l'arme elle-même, mais son indicateur) et les objets de quêtes.

Système de bâtiments

Décorum de bâtiment

Vous devez garder votre cabane décorum. Cela signifie que les objets qui ne sont pas en jeu (exemple: sac de friandises, sac-à-dos, etc.) doivent être placés au même endroit, dans un coin et idéalement caché à la vue. N'importe qui peut entrer dans votre bâtisse et ne doit pas décrocher du jeu en voyant vos effets personnels un peu partout.

Coffre de bâtiment

Chaque cabane possède son propre coffre identifié Mellyn dans lequel on peut y déposer autant d'objets qu'il est possible d'en contenir. Ce coffre ne peut pas quitter la cabane, mais son contenu peut être volé. De plus, le coffre doit rester en jeu en tout temps. On ne peut donc pas le cacher dans ses affaires personnelles.

Combat et bâtiment

Comme il est interdit de se battre dans les bâtiments, si on s'attaque à une ou plusieurs personnes dans un bâtiment, aussitôt que l'attaquant met ses pieds dans le bâtiment, il doit demander aux occupants de sortir pour se défendre. Si ceux-ci ne sortent pas dans les 10 secondes, ils meurent automatiquement. Les occupants ne peuvent pas se sauver par une autre porte si un attaquant a mis ses pieds dans le bâtiment.

Pour se défendre, il est idéal de fermer la porte de son bâtiment. Une porte possède 10 PA. Si l'on essaie de défoncer une porte, on doit crier

haut et fort le nombre de coups donnés en exagérant les coups donnés sur celle-ci. L'habileté pilleur du roublard permet d'ouvrir une porte subtilement sans avoir à la défoncer.

La profession de charpentier permet de renforcer ou donner différents effets à une porte.

Toutes les portes ont une attache avec un papier à la poignée extérieure. Avant d'ouvrir une porte, il faut lire ce qui est inscrit à l'avant. Au moment d'ouvrir une porte, il faut regarder le verso de la feuille pour voir s'il y a des pièges et jouer leurs effets. Voici ce qu'on peut retrouver sur une porte:

Renforcée: (Inscrit à l'avant) Signifie que la porte ne peut se faire défoncer que par un bélier. L'habileté pilleur permet toujours d'ouvrir la porte subtilement.

Cadenas ou cadenas complexe: (Inscrit à l'avant) La porte ne peut plus être ouverte par l'habileté pilleur. Il faut l'habileté crochetage du voleur pour ouvrir la porte. La porte peut être défoncée.

Piège(s) (Inscrit au verso, avec l'effet de celui-ci ou ceux-ci): Lorsque la porte se fait ouvrir ou défoncée, ceux qui sont à proximité de la porte subissent les effets. Seul l'habileté du Voleur crochetage/désamorçage permet de lire les pièges avant d'ouvrir la porte.

Si une porte se fait défoncer, on enlève le papier. Par conséquent, "pas de papier" est considérée comme brisée et n'importe qui peut entrer sans problème.

Évolution du personnage

L'expérience (EXP)

Un des attraits du jeu de rôle est de voir progresser le personnage que l'on interprète. Ceci est représenté par des points d'expérience, ou EXP. C'est l'attribut d'un personnage à représenter son savoir-faire global. La quantité de points d'expériences est découpée en paliers dont le passage marque l'obtention d'un niveau ; lors du passage du niveau, le personnage acquiert de nouvelles possibilités ou améliore ses capacités. Chaque classe de personnage progresse selon une grille d'expérience commune. Les unités d'EXP correspondent à 1 pour une rencontre et sont modulables en fonction de la réputation. Le GN compte comme 1 rencontre pour une moitié de journée. Le tableau ci-contre montre l'expérience nécessaire pour chaque niveau.

La réputation

L'expérience est modulée par la réputation. La réputation est basée en fonction de l'honnêteté de jeu du joueur, de son implication et de son respect envers nos règles. Donc, la réputation ne dépend pas de si ton personnage est bon ou mauvais dans le jeu, mais bien de si le joueur suit les règles édictées. La réputation est de 50 au départ avec un minimum de 0 et un maximum de 100. Les gains d'expérience sont modulés comme le démontre le tableau « exp selon la réputation » de la page suivante.

Lorsqu'un animateur le trouve nécessaire, il peut retirer à un joueur de la réputation. À chaque soirée d'activité, les animateurs octroient un +2 de réputation aux joueurs qui

Niveau selon les points d'expérience

Niveau	Expérience	Point de destin maximum
1	0	3
2	20	3
3	40	3
4	70	3
5	110	2
6	190	2
7	230	2
8	280	2
9	340	2
10	410	1

respectent l'échelon et tous ceux avant celui où il se trouve. La barème de réputation est inscrit dans le tableau « barème de réputation » de la page suivante.

Il est important de savoir que les exigences sont placées dans un ordre qui doit être respecté. C'est-à-dire qu'un joueur qui participe au « roleplay » et incarne son personnage à fond, mais qui ne respecte pas les règlements de base ne se trouvera pas dans l'intervalle 70 à 80, mais plus près du 50.

*Si un joueur atteint 40 de réputation, il ne pourra participer à la prochaine fin de semaine de GN. S'il atteint 30 de réputation, nous nous donnons le droit de l'expulser des activités pour une saison.

Exp selon la réputation

Réputation	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
EXP par unité	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Barème de réputation

Intervalle de réputation	Comportement du joueur
*0 à 50	Le joueur ne respecte pas les règles et risque de se faire expulser.
50 à 60	Le joueur respecte les règlements de base.
60 à 70	Le joueur joue le jeu et est juste (bon « fairplay »).
70 à 80	Le joueur participe au « roleplay » (incarne son personnage).
80 à 90	Le joueur est capable de s'animer lui-même.
90 à 100	Le joueur est capable d'animer d'autres joueurs.

Création de personnage

La création de personnage se fait en plusieurs étapes. Voici la liste des étapes:

1) Choisir une classe

Vous devez d'abord déterminer la classe votre personnage parmi les classes suivantes: **roublard, guerrier, écuyer, rôdeur, aventurier, mage, prêtre, druide**. Nous vous conseillons d'aller voir la description de chacune des classes plus basses et de regarder les habiletés qu'offrent chaque classe ainsi que les classes avancées qui s'ouvriront à vous afin de choisir une classe que vous aimerez jouer.

2) Choisir une race

Vous devez maintenant choisir la race de votre personnage parmi les races suivantes: **humain, elfe, nain, hobbit, fée, orc, goblin ou elfe noir**. En plus d'offrir certaines caractéristiques, une idée de comment jouer chacune des races est donnée dans le tableau des races. Vous y trouverez aussi les éléments de costume nécessaire pour jouer chaque race. La seule race qui ne demande pas d'élément de costume en particulier, mais qui ne donne pas de bonus non plus, est l'humain.

3) Choisir les points de caractéristiques

Au premier niveau, vous avez 5 points de caractéristique à placer où bon vous semble parmi les caractéristiques suivantes: **force, dextérité, endurance, intelligence, connaissance et charisme**. Chaque point ajoute un bénéfice à votre personnage. Par exemple, la force permet de manier des armes plus longue, la dextérité vous rend plus

agile, l'endurance vous donne plus de PVs, l'intelligence octroie plus de mana, la connaissance donne accès à des classes secondaires appelés professions et le charisme permet d'avoir plus de monnaie de départ. Vous pouvez placer un maximum de 4 points dans une même caractéristique. Un personnage bien balancé est considéré comme ayant 1 de force, 1 de dextérité, 1 d'endurance, 1 d'intelligence et 1 de charisme. Lorsqu'ils sont choisis, n'oubliez pas de calculer votre total de PVs et de PMs. **Tout le monde commence avec 4 PVs et 4 PMs.**

4) Créer un background

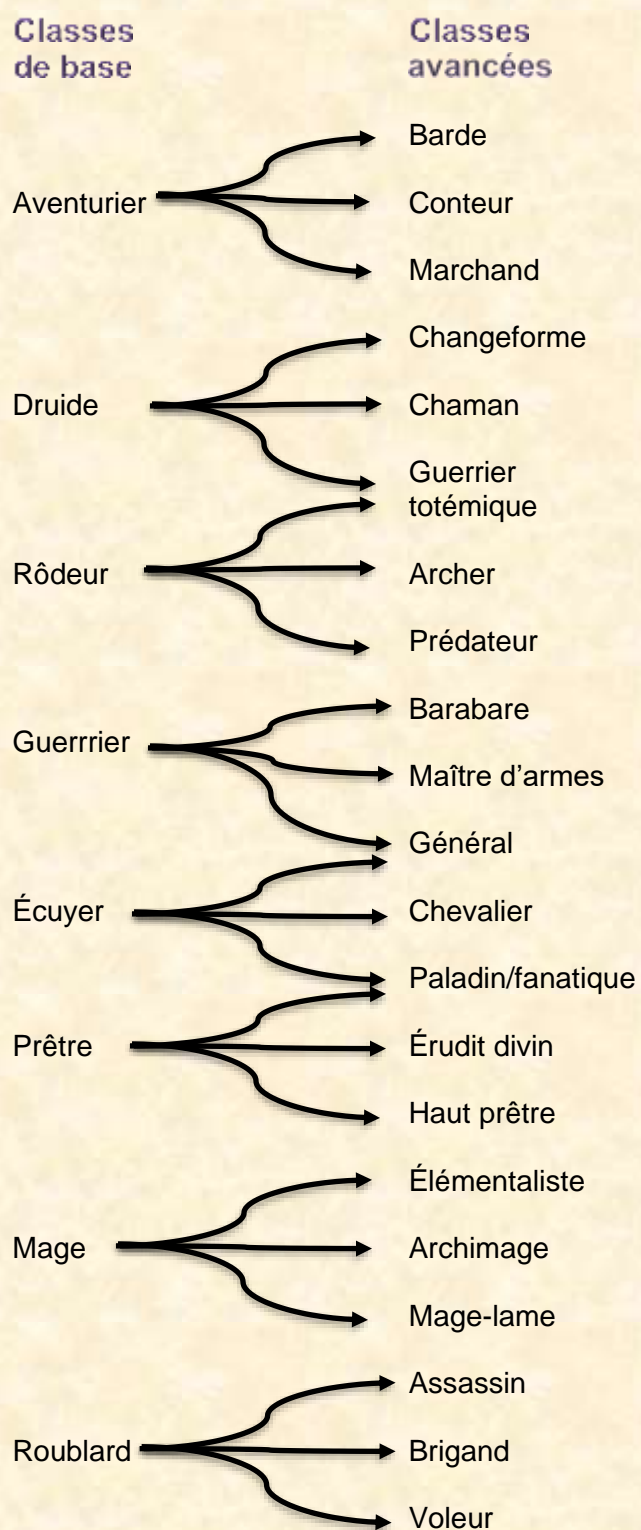
À cette étape, votre personnage est jouable en termes de jeu, mais il lui manque une petite touche pour le personnaliser. C'est le background qui fera en sorte que votre personnage sera différent des autres personnages. Voici quelques idées de questions à se poser lorsque l'on se crée un personnage:

- Quel est son nom?
- D'où vient-il?
- Que faisait-il avant d'être un aventurier? Qu'est-ce qu'il l'a poussé à partir d'où il était? Cherche-t'il un objet? Une personne?
- A-t-il des amis? Une famille? Fait-il parti d'un groupe particulier?
- En quelle divinité places-tu ta foi?
- A-t-il des peurs? Des faiblesses? Des forces? Des choses qu'il aime?

Les classes

Comme il a été indiqué plus haut, vous devez choisir une classe de base pour commencer. Chaque classe de base commence au niveau 1 et se termine au niveau 5. Lorsque vous arriverez au niveau 6, vous devrez choisir une classe avancée parmi les classes avancées que votre classe de base débloque. En effet, chaque classe de base permet d'accéder à différentes classes avancées. Voici un tableau qui vous permettra de vous orienter un peu au travers de ces choix.

Dans les pages qui suivent, vous verrez d'abord toutes les classes de base et leurs habiletés et ensuite les classes avancées et leurs habiletés.



Classes de base

Aventurier

L'aventurier est celui qui veut partager ses meilleures aventures avec son entourage, découvrir le monde et développer ses talents. Il est souvent apprécié de tous car il apporte une ambiance vivante et beaucoup de support dans un groupe grâce à son grand arsenal d'histoire, de surprise et de talents artisanaux exceptionnels.

Niv.1	Profession Aventure
Niv.2	Charme personne (1 mana)
Niv.3	+1 point de caractéristique
Niv.4	Botte sournoise (1 mana)
Niv.5	Observation

Classes avancées :
Barde, Conteur, Marchand

Profession

L'aventurier gagne 1 niveau supplémentaire dans une profession. (Voir la section « Professions ».)

Aventure

L'aventurier obtient 5 ennemis supplémentaires à chaque début d'évènement.

Charme personne (1 mana)

Après une courte discussion d'environ 10 secondes avec une personne, cette personne tombe sous l'effet *charme personne*.

Botte sournoise (1 mana)

L'aventurier doit mimer de jeter quelque chose aux yeux d'une cible et celle-ci subit un effet *aveuglement*.

Observation

L'aventurier peut choisir une seule habileté de niveau 1 à 4 d'une autre classe qui a un coût de mana et il possède maintenant cette habileté pour toujours.

Druide

Un druide est un représentant de la nature qui se dévoue à défendre la forêt et tout ce qui l'englobe. Il y puise sa magie brute et ses pouvoirs en récompense à son devoir. Ce défenseur est habituellement mal compris car il mène souvent la guerre à ceux se cachant derrière des murs de pierre et qui menace leurs terres en détruisant les habitats naturels pour une vie luxueuse. Il est perçu comme étant un sage ou un ermite retiré de la civilisation.

Niv.1	Prêtrise niveau I Magie divine Fervent de la nature Lanceur de sorts +2 sorts
Niv.2	Emprise de la nature
Niv.3	+1 point de caractéristique
Niv.4	Affinité totémique +1 sort
Niv.5	Prêtrise niveau II +2 sorts

Classes avancées:
Change-forme, Chaman, Guerrier totémique

Prêtrise niveau I

Le druide a accès aux sorts divins de niveau 1.

Magie divine

Le druide a accès aux sorts divins généraux.

Fervent de la nature

Le druide doit choisir entre les deux dieux de la nature suivants : Polior (faune) ou Shourmish (flore). Il a accès aux sorts de ce dieu.

Lanceur de sorts

Le druide doit se choisir un certain nombre de sorts qu'il pourra utiliser parmi ceux qui font partis du dieu et des niveaux dont il a accès. Ce nombre est indiqué dans le tableau des habiletés par « + X sorts ». Donc, plus il gagnera en niveau, et plus il aura de sorts dans son grimoire. (Voir la section « système de magie » pour les sorts et le grimoire.)

Emprise de la nature

Le druide peut utiliser le sort de druide *emprise de la nature*.

Affinité totémique

Le druide peut utiliser le sort de druide *affinité totémique*.

Prêtrise niveau II

Le druide a accès aux sorts divins de niveau 2.

Écuyer

L'écuyer est un guerrier discipliné combattant pour des convictions qui lui sont propres qu'elles soient bonnes ou mauvaises. Un écuyer sera le premier en ligne de front prêt à protéger tous ces compagnons et cela au péril de sa vie.

Niv.1	Code de conduite Résistance aux charmes (1 mana)
Niv.2	Coup assommant (1 mana)
Niv.3	+1 point de caractéristique
Niv.4	Lame magique (1 mana)
Niv.5	Imperméabilité magique (1 mana)

Classes avancées :

Chevalier, Général, Paladin/fanatique

Code de conduite

L'écuyer doit choisir au minimum 3 vertus dans la liste ci-contre et faire en sorte de toujours rester sur le chemin qu'il a choisies. Un joueur peut proposer ses propres idées de vertus à un animateur.

Résistance aux charmes (1 mana)

Permet de résister à un charme.

Coup assommant (1 mana)

Au contact de la main, l'écuyer rend la cible inconsciente pendant 30 secondes en hors-combat et 10 secondes en combat.

Lame magique (1 mana)

Les trois prochains coups de l'écuyer ont l'effet magique.

Imperméabilité magique (1 mana)

L'écuyer résiste à un sort reçu s'il porte une armure ou un bouclier. Cette habileté s'utilise une seule fois par demi-journée.

Bienveillance Agis pour le bien d'autrui.

Connaissance Accumule les savoirs.

Contrôle Manipule les situations à ton avantage.

Courage Ne fuis pas devant un défi.

Détermination Mène tes projets à terme.

Droiture Suis les règles et les lois à la lettre.

Force Fais tout en ton pouvoir pour gagner.

Honneur Défend les faibles et les innocents et n'entreprend aucune action déloyale.

Loyauté Reste fidèle et ne trahit jamais tes compagnons

Perfection Prouve ta supériorité aux autres.

Perspicacité Révèle la vérité cachée.

Politesse Respecte les bonnes manières.

Sincérité Dis la vérité et uniquement la vérité en tout temps.

Volonté Accomplis ton devoir peu importe les conséquences.

Guerrier

Robuste et puissant le guerrier est le maître de l'affrontement au corps à corps. Son entraînement martial a fait de lui un combattant puissant et endurant capable de dévaster ses ennemis avec n'importe quelle arme. Il est capable de défaire ses ennemis grâce à des attaques dévastatrices. Un guerrier ne fuira jamais un champ de bataille et foncera vers son ennemi avec courage et férocité.

Niv.1	Second souffle (1 mana)
Niv.2	Attaque en puissance (1 mana)
Niv.3	+1 point de caractéristique
Niv.4	Charge (1 mana)
Niv.5	Dur à cuire

Classes avancées :
Barbare, Général, Maître d'armes

Second souffle (1 mana)

S'il ne combat plus pendant 10 secondes, le guerrier peut se soigner de 2 PVs.

Attaque en puissance (1 mana)

Attaque d'arme qui fait +1 dégât au coup infligé.

Charge (1 mana)

Après une course d'au moins 3 pas, permet de faire une attaque d'arme en y ajoutant l'effet répulsion.

Dur à cuire (1 mana)

Le guerrier annule les dégâts d'une attaque ou d'un sort reçu. Cette habileté n'annule pas les habiletés qui tuent instantanément, considérant qu'elles ne font pas de dégâts. Cette habileté s'utilise une seule fois par demi-journée.

Mage

Le mage est l'être qui apprend à manipuler la toile magique avec sa volonté. Son esprit prévôt comme arme sur ses muscles. Son grimoire est son outil le plus important, grâce à lui il peut invoquer les arcanes et utiliser son énergie magique pour lancer des sorts, des enchantements, des glyphes et encore bien d'autres forme de magie. Combattant à distance, mais il ne faut pas sous-estimer son potentiel au premier rang.

Niv.1	Arcanes niveau I Sphère élémentaire Lanceur de sorts +2 sorts Projectile magique
Niv.2	Répulsion magique
Niv.3	+1 point de caractéristique
Niv.4	Détection de la magie +1 sort
Niv.5	Arcanes niveau II +2 sorts

Classes avancées :
Archimage, Élémentaliste, Mage-lame

Arcanes niveau I

Le mage a accès aux sorts arcaniques de niveau 1.

Sphère élémentaire

Le mage a accès à une sphère magique de son choix parmi le feu, l'eau, l'air, la terre, les ténèbres ou la lumière.

Lanceur de sorts

Le mage doit se choisir un certain nombre de sorts qu'il pourra utiliser parmi ceux qui font partis des sphères et des niveaux dont il a accès. Ce nombre est indiqué dans le tableau des habiletés par « + X sorts ». Donc, plus il gagnera en niveau, et plus il aura de sorts dans son grimoire. (Voir la section système de magie pour les sorts et le grimoire.)

Projectile magique

Le mage peut utiliser le sort de mage *Projectile magique*.

Répulsion magique

Le mage peut utiliser le sort de mage *Répulsion magique*.

Détection de la magie

Le mage peut utiliser le sort de mage *Détection de la magie*.

Arcanes niveau II

Le mage a accès aux sorts arcaniques de niveau 2.

Prêtre

Le prêtre est le symbole d'un dieu. Grâce à ses prières, les dieux le récompense en lui conférant de la magie divine. Un prêtre est maître dans l'art de la guérison, des bénédictions et des malédictions. Il est présent dans le monde pour représenter le dieu en qu'il se dévoue corps et âmes, ainsi que pour partager cette foi aux autres personnes l'entourant.

Niv.1	Prêtrise niveau I Magie divine Fervent divin Lanceur de sorts Diagnostic
Niv.2	Premier soins (1 mana)
Niv.3	+1 point de caractéristique
Niv.4	Bénédition (1 mana) +1 sort
Niv.5	Prêtrise niveau II +2 sorts

Classes avancées :
Érudit divin, Haut-prêtre, Paladin/fanatique

Prêtrise niveau I

Le prêtre a accès aux sorts divins de niveau 1.

Magie divine

Le prêtre a accès aux sorts divins généraux.

Fervent divin

Le prêtre doit choisir un dieu parmi les 12 dieux suivants: Aérie, Amogris, Élandaëril, Ennorath, Gaïa, Glouhipsa, Guergalagoth, Hyomel, Luna, Nékron, Valahadra ou Vérassadia. Le prêtre a accès aux sorts de ce dieu.

Lanceur de sorts

Le prêtre doit se choisir un certain nombre de sorts qu'il pourra utiliser parmi ceux qui font partis du dieu et des niveaux dont il a accès. Ce nombre est indiqué dans le tableau des habiletés par « + X sorts ». Donc, plus il gagnera en niveau, et plus il aura de sorts dans son grimoire. (Voir la section « système de magie » pour les sorts et le grimoire.)

Diagnostic

Après 10 secondes de contact, le prêtre peut demander les points de vie restants d'une cible et de savoir si celle-ci est atteinte d'une malédiction ou d'un poison.

Premiers soins (1 mana)

Hors combat : Tant que le prêtre maintient un contact sur la cible, il peut la soigner de 1 point de vie par 10 secondes de contact jusqu'à un maximum de 4 P.V.

Bénédition (1 mana)

Hors Combat : Le prêtre donne 1 PA à toutes les personnes présentes lors d'une prière d'une durée de 10 secondes par personne. Ceci est une *bénédition*.

Prêtrise niveau II

Le prêtre a accès aux sorts divins de niveau 2.

Rôdeur

Le rôdeur est un expert de la forêt. Il excelle dans les techniques de survie et est un fin connaisseur de la faune et de la flore. Il est un excellent chasseur grâce à son instinct et son habileté à se cacher. Patient, il prendra le temps nécessaire pour installer un piège pour prendre ses cibles en embuscades.

Niv.1	Camouflage (1 mana)
Niv.2	Engourdissement (1 mana)
Niv.3	Caractéristique supplémentaire
Niv.4	Embuscade (1 mana)
Niv.5	Résistance aux poisons (1 mana)

Classes avancées :

Archer, Guerrier totémique, Prédateur

Camouflage (1 mana)

Après avoir resté en place pendant 10 secondes à un endroit où le corps est caché de moitié, vous devenez invisible.

Engourdissement (1 mana)

Le membre touché par cette attaque d'arme devient inutilisable pour 10 secondes.

Embuscade (1 mana)

En quittant une invisibilité, la première attaque dans les prochaines 5 secondes fait +1 dégât Perforant.

***Habilité Furtive**

Résistance aux poisons (1 mana)

Permet de résister à un poison.

Roublard

Le roublard se caractérise par son agilité exceptionnelle et sa dextérité supérieure à la moyenne. Un roublard sera très rarement face à face avec son ennemi il privilégiera donc la ruse afin de prendre son adversaire de revers. En cas de doute un roublard n'hésitera pas à prendre la fuite si sa vie est en danger. Il possède un arsenal varié et facilement dissimulable tel des dagues et des bombes fumigènes.

Niv.1	Étirement (1 mana)
Niv.2	Attaque sournoise (1 mana)
Niv.3	+1 point de caractéristique
Niv.4	Camouflage (1 mana) Pilleur
Niv.5	Bombe fumigène (1 mana)

Classes avancées :
Assassin, Brigand, Voleur

Étirement (1 mana)

Après un étirement de 30 secondes, le roublard obtient 1 PA. Cette habileté ne se cumule pas.

Attaque sournoise (1 mana)

Attaque d'arme qui inflige + 1 dégâts perforants. L'attaque doit être fait avec une dague et doit prendre par surprise. En combat, il faut en plus observer sa cible pendant 10 secondes avant de pouvoir faire l'attaque. ***Habilitéte furtive**

Camouflage (1 mana)

Après avoir resté en place pendant 10 secondes à un endroit où le corps est caché de moitié, vous devenez invisible.

Pilleur

Prends 10 sec au lieu de 30 sec pour fouiller un corps. Permet d'ouvrir une porte subtilement sans avoir à la défoncer.

Bombe fumigène (1 mana)

Cause l'effet *bombe fumigène* sur tous ceux à proximité du roublard pendant 5 secondes. Le roublard doit fuir la zone de la bombe fumigène ou en subir les effets.

Classes avancées

Archer

Prérequis : Rôdeur

L'archer se spécialise dans le combat à distance. Il possède une vision hors du commun qui lui permet d'atteindre une précision inégalée lorsqu'il manie un arc. Équipé d'un carquois et de flèches spéciales, il peut abattre ses adversaires de toutes sortes de façons différentes. Il est capable de décocher une flèche plus rapidement que n'importe qui d'autre, mais sa vraie puissance réside en sa capacité à atteindre les points vitaux lorsqu'il se concentre.

Niv.6	Flèche magique (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.7	Flèche de vent (1 mana)
Niv.8	Tir amélioré
Niv.9	Flèche enchantée (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.10	Flèche mortelle (3 mana)

Flèche magique (1 mana)

L'archer peut ajouter un effet élémentaire à une flèche.

Flèche de vent (1 mana)

Permet à l'archer de faire un effet répulsion en mimant de tirer une flèche.

Tir amélioré

À partir de maintenant, tous les dégâts que l'archer fait à l'arc sont augmentés de 1 et sont *perforants*.

Flèche enchantée (1 mana)

L'archer peut attacher un parchemin magique d'un sort de type *Action* à une flèche. Lorsque la flèche est utilisée, elle ne fait pas ses dégâts normaux. À la place, le sort écrit sur le parchemin est déclenché seulement sur la personne touchée par la flèche. Un sort de zone affecte donc seulement la cible de la flèche. Le parchemin est utilisé dans le processus.

Flèche mortelle (3 mana)

Augmente les dégâts de la flèche de 4 si l'archer vise la cible durant 5 secondes. Fais les dégâts normaux si la flèche touche une autre personne que la cible visée.

Archimage

Prérequis : Mage

L'archimage se décrit comme étant un sage ou un professeur. Il a acquis la maîtrise de nombreux arcanes à force de les étudier depuis de bien nombreuses lunes. Sa force réside dans l'innombrable quantité de sorts qu'il peut acquérir et du support qu'il peut apporter à ceux l'entourant de près ou de loin.

Niv.6	Expert des sphères élémentaires +4 sorts +1 point de caractéristique
Niv.7	Parchemins Apprentissage de sorts
Niv.8	Arcanes niveau III +3 sorts
Niv.9	Piège magique +1 point de caractéristique
Niv.10	Connaissance absolue

Expert des sphères élémentaires

L'archimage a accès à 2 sphères élémentaire supplémentaire. Il ne peut pas choisir deux sphères opposées. Voici la liste des éléments et leur opposé :

Air ↔ Terre

Eau ↔ Feu

Lumière ↔ Ténèbres

Parchemins

Permet à l'archimage de rédiger des parchemins magiques d'un sort qu'il a appris. Un parchemin doit comprendre le titre, l'effet, le type, la portée, et l'incantation du sort. Le parchemin vierge doit être acheté à une table marchande. Un parchemin coûte 1 mana lorsqu'il est utilisé et est déchiré par la même occasion.

Apprentissage de sorts

Permet à l'archimage d'apprendre un sort d'une sphère et d'un niveau auquel il a accès à partir d'un parchemin. Le parchemin est détruit par la suite.

Arcanes niveau III

L'archimage a accès aux sorts arcaniques de niveau 3.

Piège magique (1 mana)

Permet d'utiliser un parchemin pour piéger un objet ouvrable. Il ne peut y avoir qu'un piège magique par objet. L'effet du parchemin est déclenché lorsque l'objet est ouvert. L'archimage peut ouvrir un objet piégé par lui-même sans activer le piège. Peut être détecté par *détection de la magie* et dissiper par *dissipation de la magie*.

Connaissance absolue

Permet à l'archimage d'apprendre des sorts dans les sphères élémentaires opposées à celles qu'il avait déjà. Lancer un de ces sorts coûte 3 mana.

Assassin

Prérequis : Roublard

L'assassin est le meurtrier le plus efficace qui soit. Il préconisera une approche subtile pour éliminer ses cibles. Il est un observateur méticuleux qui prendra le temps d'analyser toutes les possibilités afin de mener à bien le meurtre parfait. Un bon assassin élimine sa proie d'un seul coup sans qu'elle n'ait eu le temps de réagir et ne laissera aucune trace de son crime derrière lui.

Niv.6	Assassinat (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.7	Maître de la bombe fumigène
Niv.8	Double fond
Niv.9	Double assassinat +1 point de caractéristique
Niv.10	Hémorragie (3 mana)

Assassinat (1 mana)

Hors-combat : Attaque qui rend la cible à 0 PV et l'achève automatiquement. L'attaque doit prendre par surprise et doit être faite avec une dague.

*Habilité furtive

Maître de la bombe fumigène

L'assassin peut rester dans sa propre bombe fumigène et il peut se battre, mais il ne peut utiliser aucune habileté.

Double fond

L'assassin peut cacher un seul objet qui tient dans la paume de la main (exemple : une dague, un parchemin, une potion, etc.) Un objet caché de cette façon ne peut pas être volé ni être trouvé lors d'une fouille.

*Habilité furtive

Double assassinat

Permet à l'assassin de faire deux *assassinats* en même temps avec deux dagues.

Hémorragie (3 mana)

L'assassin jumèle une attaque à cette compétence. La personne touchée par cette habileté ne peut plus recevoir de soins et ce, jusqu'à la fin de la demi-journée. Si la personne tombe à 0 PV, elle peut recevoir des soins qui ramènent à la vie, mais avec seulement 4 PVs au maximum.

Barbare

Prérequis : Guerrier

Le barbare est l'incarnation même de la rage et de la férocité. Lorsqu'un barbare tombe en colère, plus rien ne peut l'arrêter et sa seule motivation est de détruire tout sur son chemin. Semant le chaos sur le champ de bataille, le barbare est d'une puissance inégalée. Un barbare continuera à se battre aussi longtemps que des adversaires se présenteront devant lui ou lorsque la mort l'emportera.

Niv.6	Rage (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.7	Intimidation (1 mana)
Niv.8	Attaque surpuissante
Niv.9	Tenace Rage du berserker (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.10	Attaque cassante (3 mana)

Rage (1 mana)

Le barbare entre en effet *rage* qui dure jusqu'à la mort ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de gens en vie dans les environs. Le barbare est immunisé à tous les effets secondaires et malédiction pendant sa *rage* (sauf l'effet *rage*). Si l'effet *rage* est arrêté d'une manière ou d'une autre, la *rage* du barbare cesse.

Intimidation (1 mana)

Le barbare peut faire l'effet *frayeur* à une cible à distance.

Attaque surpuissante

L'attaque en puissance du barbare est maintenant *perforante*.

Tenace

Lorsque le barbare tombe en agonie lorsqu'il est en *rage*, il ne peut pas être achevé. Cependant, il est automatiquement achevé après les 5 minutes d'agonie.

Rage du berserker (1 mana)

Lorsque le barbare est en agonie, il se relève en *rage* pendant 10 secondes. En plus des effets de sa *rage*, le barbare est immunisé aux dégâts pendant ce temps. Après les 10 secondes, le barbare meurt et est automatiquement achevé.

Attaque cassante (3 mana)

Le barbare peut faire une attaque d'arme qui brise l'arme ou le bouclier touché par l'attaque.

Barde

Prérequis : Aventurier

Le barde, armé de sa voix et d'instruments de musique, joue des morceaux de musiques incroyables et possède un rôle de support cruciale dans une troupe autant guerrière que marchande. Il excelle à distraire les ennemis tout comme ses alliés.

Niv.6	Musique bardique (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.7	Aura bardique (1 mana)
Niv.8	SOLO! (1 mana)
Niv.9	Chant du repos +1 point de caractéristique
Niv.10	Musique épique (3 mana)

Musique bardique

La musique bardique donne accès au barde a une multitude de musiques avec chacune des effets différents. La liste des musiques bardiques se trouve dans le tableau de *musiques de barde*. Pour que l'effet d'une musique prenne effet, le barde doit jouer de la musique pendant au moins 5 secondes. Ensuite, le barde doit indiquer à sa ou ses cible(s) les effets de sa musique. On ne peut pas faire deux *musiques de bardes* en même temps. On entend par « Jouer de la musique » tous les chants et tous ce qui est joué à l'aide d'instrument de musique.

Aura bardique (1 mana)

Le barde résiste à un effet qui l'empêcherait de chanter ou de jouer de son instrument.

SOLO! (1 mana)

Après 10 secondes à jouer de la musique, tous ceux qui entendent le barde doivent le regarder tant qu'il joue. *SOLO!* Peut être utilisé en même temps qu'une *Musique bardique*.

Chant du repos

Hors combat : Tant que le barde joue, tous ceux qui entendent le barde et le barde lui-même récupèrent 1 PV et 1 de mana par 10 secondes. L'habileté est utilisable, seulement une fois par évènement.

Musique épique

La musique épique donne accès au barde a une multitude de musiques avec chacune des effets différents. La liste des musiques épiques se trouve dans le tableau de *musiques de barde*. Pour que l'effet d'une musique prenne effet, le barde doit jouer de la musique pendant au moins 5 secondes. Ensuite, le barde doit indiquer à sa ou ses cible(s) les effets de sa musique. On ne peut pas faire deux *musiques de barde* en même temps. On entend par « Jouer de la musique » tous les chants et tous ce qui est joué à l'aide d'instrument de musique.

Musiques de barde	
Musiques bardiques	
	Description
Note dissonante	La cible subit 1 dégât.
Rythme endiablé	Tous ceux qui entendent le <i>rythme endiablé</i> sont obligées de danser tant que le barde joue de la musique. *Charme
Ode au Combat	La cible frappe de +1 dégât tant que le barde continue sa musique. On ne peut recevoir qu'un effet d' <i>Ode au combat</i> ou <i>Hymne de guerre</i> à la fois.
Sérénade du Cœur	Tous ceux qui entendent le chant ressentent l'émotion de la <i>Sérénade du Cœur</i> selon la mélodie jouée. (Joie, Tristesse, Colère, Dégoût ou Peur) *Charme
Plainte du misérable	Tant que le barde chante, il est sous effet de pitié.
Musiques épiques	
	Description
Hymne de guerre	Tous les alliés du barde qui l'entendent font +1 de dégât tant que le barde continue son chant. On ne peut recevoir qu'un effet d' <i>Ode au combat</i> ou <i>Hymne de guerre</i> à la fois.
Mélodie anti-magie	Tant que le barde joue ou chante, aucun sort ne peut être lancé. Les effets déjà actifs restent.
Concert festif	<u>Hors Combat</u> : Tous ceux qui entendent la musique ne peuvent plus se battre.
Danse du chef d'orchestre	À chaque 8 temps, dans son chant, le barde peut intégrer une commande que tout le monde doit respecter. (Ex : Changez de côté, frappez votre voisin de gauche, reculez de 3 pas, etc.) Chaque commande nécessite 1 résistance aux charmes. *Charme

Brigand

Prérequis : Roublard

Le brigand est une brute qui n'a pas peur de salir son honneur afin d'arriver à ses fins. Motivé par l'appât du gain, il est prêt à accomplir toute sorte de besoins pourvu qu'il ait quelque chose à gagner au bout du compte. Moins rusé que d'autres, il compense par un grand éventail d'habiletés versatiles le rendant imprévisible et dangereux.

Niv.6	Coup déloyal (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.7	Feindre la mort (1 mana)
Niv.8	Pot-de-vin (1 mana)
Niv.9	Attaque sournoise polyvalente +1 point de caractéristique
Niv.10	Enlèvement (3 mana)

Coup déloyal (1 mana)

Après un contact de la paume de la main sur la cible, le brigand provoque un effet *trébuchement* et un effet *douleur* pendant 30 secondes sur la cible.

*Habilité Furtive

Feindre la mort (1 mana)

Le brigand peut se coucher au sol et jouer le mort. On ne peut plus sentir son pouls et il a un effet de pitié tant qu'il feint la mort. Le brigand peut se relever quand il le souhaite et peut infliger une attaque sournoise immédiatement à son « réveil » au coût d'un mana.

Pot-de-vin (1 mana)

Le brigand échange un ou des ennors avec une cible et celle-ci ne peut plus nuire au brigand le temps d'un combat OU jusqu'à ce que le brigand s'en prenne à la cible.

Attaque sournoise polyvalente

Le brigand peut faire son attaque sournoise avec n'importe quelle arme.

Enlèvement (3 mana)

Le brigand *paralyse* une cible au contact. Tant qu'il la garde en contact, elle reste paralysée et le brigand peut déplacer la cible comme il veut. Si le brigand ou la cible reçoit des dégâts ou un effet, c'est la cible qui les reçoit et le brigand doit lâcher la cible.

Chaman

Prérequis : **Druide**

Le chaman la sagesse ancestrale incarnée et est celui qui communique avec les esprits. Il se spécialise dans le chamanisme, un art dévastateur pour le malheureux ayant menacé la nature ou un grand aide à celui qui sera dans la bonne grâce du chaman. Symbolisé couramment comme étant le chef de tribu ou sage du clan.

Niv.6	Prêtrise niveau III +3 sorts +1 point de caractéristique
Niv.7	Communication spirituelle
Niv.8	Main astrale (1 mana) +4 sorts
Niv.9	Don de la nature +1 point de caractéristique
Niv.10	Rituel chamanique (3 mana)

Prêtrise niveau III

Le chaman a accès aux sorts divins de niveau 3.

Communication spirituelle

Le chaman peut utiliser le sort de druide *communication spirituelle*.

Main astrale (1 mana)

Le chaman peut changer la portée d'un sort de type contact en type distance.

Don de la nature: Le chaman obtient le don du dieu qu'il a choisi.

Don de shourmish:

Lorsque que le chaman lance un sort avec une portée de contact, le chaman peut aussi être affecté par le sort sans coût supplémentaire. L'effet fonctionne aussi avec les sorts lancés avec l'habileté *main astrale*.

Don de polior (1 mana):

Le Shaman peut résister à un effet pitié ou un effet peur.

Rituel chamanique (3 mana)

Hors-combat: Le chaman fait un rituel en l'honneur de sa divinité. Pour que le rituel fonctionne il doit peindre un symbole sur une personne ciblée. Le chaman incante un sort de niveau 1 ou 2 sur cette cible sans coût de mana. La cible peut par la suite lancer le sort quand elle le désire sans incantation au coût de 1 mana. Le rituel est actif jusqu'à ce que le sort soit lancé. Une cible ne peut pas avoir plus d'un rituel chamanique sur soi.

Changeforme

Prérequis : **Druide**

Le changeforme s'est résigné à aiguiser son instinct et sa forme physique grâce à un pacte avec les totems et les esprits de la nature. Ce pacte lui octroie une métamorphose entre l'homme et la bête. Cette aide lui permet d'utiliser les traits animaux et de gagner en puissance pour défendre son territoire face aux envahisseurs.

Niv.6	Attribut animal Défense naturelle +1 point de caractéristique
Niv.7	Camouflage caméléon (1 mana)
Niv.8	Aspect animal (1 mana) +2 sorts
Niv.9	Sens aiguisés +1 point de caractéristique
Niv.10	Pacte élémentaire

Attribut animal

Le changeforme doit avoir un élément de costume représentant un animal. Il peut désormais attaquer à l'aide d'un toucher de main. Les dégâts sont calculés comme si ses mains étaient des dagues. Il ne peut pas bloquer des coups avec ses mains. En revanche, une attaque cassante ou un désarmement n'ont aucun effet.

Le changeforme est maintenant en permanence sous l'effet du sort *affinité totémique* sans être obligé d'être en

concentration. L'effet choisi doit être en lien avec l'animal qu'il incarne.

Défense naturelle

Le changeforme obtient 1 PA par début de demi-journée. Cette habileté ne se cumule pas.

Camouflage caméléon (1 mana)

Après être resté immobile pendant 10 secondes, le changeforme peut devenir invisible.

Aspect animal (1 mana)

Le changeforme peut choisir un aspect parmi les suivants. Il s'agit d'une attaque d'arme qui doit être fait avec un contact de ses mains et doit être en lien avec l'animal incarné. Une fois choisi, l'aspect ne peut plus être changé.

Aspect animal	
Aspect de la force	Effet <i>répulsion</i> .
Aspect du chasseur	Effet <i>trébuchement</i> .
Aspect du subterfuge	Effet <i>désarmement</i> .
Aspect du venin	Effet <i>paralysie</i> pendant 30 secondes. *Poison

Sens aiguisés

Le changeforme peut sentir la présence des personnes invisibles. S'il dépense 1 mana il peut voir la personne invisible la plus proche.

Pacte élémentaire

Le changeforme peut utiliser le sort de druide *pacte élémentaire*. Ce sort coûte 3 mana.

Chevalier

Prérequis : Écuyer

Le chevalier est le combattant le plus robuste qui soit. Équipé d'une armure impénétrable, il est presque imperméable aux attaques physiques et magiques. Le poids de son armure est tel qu'il fait trembler la terre sous chacun de ses pas. Toujours à l'affût, les chevaliers sont toujours prêts à combattre, et cela même lorsqu'il est pris au dépourvu.

Niv.6	Mastodonte Ancré au sol (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.7	Vigilance (1 mana)
Niv.8	Onde sismique (1 mana)
Niv.9	Parade magique +1 point de caractéristique
Niv.10	Dernier rempart (3 mana)

Mastodonte

Lorsque le chevalier porte au moins une armure, il augmente le total de PA accordé de 2. Les PA sont récupérés lorsque l'armure est réparée.

Ancré au sol (1 mana)

Le chevalier peut résister à un effet trébuchement ou répulsion.

Vigilance (1 mana)

Le chevalier peut résister à une habileté furtive.

Onde sismique (1 mana)

En cognant le sol, le chevalier provoque un effet répulsion à proximité.

Parade magique

Le chevalier peut utiliser son *imperméabilité magique* afin de bloquer un sort sur tous ceux à proximité, le chevalier inclus.

Dernier rempart (3 mana)

Pendant 10 secondes, le chevalier devient immunisé aux coups de corps à corps et sort/habilité de contact sans pouvoir attaquer pendant la durée. Pour la durée de l'habileté, toutes les attaques au corps à corps qui sont parées avec une arme ou un bouclier sont retourné sur la personne ayant fait l'attaque.

Conteur

Prérequis : Aventurier

Le conteur, être parfois plus solitaire, sait s'entourer d'amis et se faire connaître de tous. Maître dans l'art de la parole, il aura toujours le dernier mot. Il est tellement crédible qu'il pourrait vous faire croire n'importe quoi. Figure de proue dans les actions sociales et géopolitique.

Niv.6	Contes (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.7	Bonne blague (1 mana)
Niv.8	Rumeur (1 mana)
Niv.9	Inspiration (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.10	Écrivain (3 mana)

Contes (1 mana)

Les contes donne accès au conteur a une multitude de contes avec chacun des effets différents. La liste des contes se trouve dans le tableau de *contes*. Pour que l'effet d'un conte prenne effet, le conteur raconter une histoire pendant au moins 30 secondes. Ensuite, le conteur doit indiquer à ses cibles les effets de son conte. Tout le monde à proximité du conteur lorsqu'il raconte son histoire son pris pour cible. On ne peut pas faire deux *contes* en même temps.

Bonne blague (1 mana)

Tous ceux qui rient ou sourient à une blague tombent sous l'effet de *charme-personne* envers la personne ayant raconté la blague.

Rumeur (1 mana)

Le conteur donne des informations à une cible, qu'elles soient vraies ou fausses, sur quelqu'un ou quelque chose. La personne ciblée est obligée de croire sur parole le conteur. L'effet dure une demi-journée.

***Charme**

Inspiration (1 mana)

Après un discours de 30 secondes, le conteur donne à une cible une immunité à un effet secondaire pour 1 demi-journée. On ne peut avoir qu'une seule inspiration à la fois. Le seul effet secondaire qu'on ne peut pas choisir est *perforant*.

Écrivain (3 mana)

Le conteur peut écrire ses contes et ses rumeurs sur des parchemins. Le conte doit avoir un minimum de 100 mots. Tous ceux qui lisent le parchemin sont affectés par le conte ou la rumeur. Les effets doivent être écrit à la fin du parchemin. Pour le conte d'histoire sans fin, la personne s'endort pendant une minute ou jusqu'à ce qu'elle se fasse réveiller.

Contes

Contes	Description
Histoire sans fin	Les cibles s'endorment jusqu'à ce qu'elles se fassent réveiller ou que le conteur quitte leur proximité.
Langue sale	Le conteur cible une personne (qui n'est pas nécessairement là). Tous ceux qui ont entendu le conte déteste la cible. Le charme-personne dure 1 demi-journée
Poème flatteur	Le conteur cible une personne (qui n'est pas nécessairement là). Tous ceux qui ont entendu le conte ont un effet de charme-personne avec la cible. Le charme-personne dure 1 demi-journée

Élémentaliste

Prérequis : Mage

L'élémentaliste se spécialise dans un élément et ne jure que par celui-ci. Il est quelqu'un capable d'innover et d'améliorer ses sorts au point de les rendre surpuissant. Mage souvent craint des autres étant donné la puissance qu'il peut relâcher sur ses opposants.

Niv.6	Arcanes niveau III +3 sorts +1 point de caractéristique
Niv.7	Immunité élémentaire
Niv.8	Double sort (1 mana) +2 sorts
Niv.9	Déflagration élémentaire +1 point de caractéristique
Niv.10	Maître d'un élément

Arcanes niveau III

L'élémentaliste a accès aux sorts arcaniques de niveau 3.

Immunité élémentaire

L'élémentaliste est immunisé à l'effet élémentaire associé à sa sphère. Il reçoit quand même les dégâts.

Double sort (1 mana)

L'élémentaliste peut lancer un sort ciblant 1 personne et ciblé 2 personnes différentes à la place. Ce sort doit faire parti de sa sphère et doit être un sort à distance ou de contact.

Déflagration élémentaire

L'élémentaliste peut utiliser le sort de mage *Déflagration élémentaire*.

Maître d'un élément

L'élémentaliste devient maître de son élément. Il obtient une modification qu'il peut ajouter aux sorts de sa sphère seulement. Lancer un sort modifié de cette façon coûte 3 mana au lieu de 1. Les modifications de chaque élément sont décrites dans le tableau du maître d'un élément.

Maître d'un élément

Maître de l'air	L'incantation du sort est raccourcie selon le niveau du sort de la façon suivante : Sort de niveau 1 : Seulement dire « Èrtzo » Sort de niveau 2 : Dire l'incantation une seule fois (pas de répétition) Sort de niveau 3 : Dire l'incantation une seule fois (pas de répétition)
Maître de l'eau	Un sort de niveau 1 ou 2 qui cible 1 personne devient avec une portée de 90 degrés visant uniquement les ennemis.
Maître du feu	Les dégâts du sort deviennent perforants.
Maître de la lumière	Double les dégâts et les soins d'un sort.
Maître des ténèbres	Un sort hors combat peut être lancé sans incantation.
Maître de la terre	Pendant qu'un élémentaliste maintient un sort en concentration, il résiste aux effets secondaires et ne perd pas sa concentration s'il subit des dégâts.

Érudit divin

Prérequis : Prêtre

L'érudit divin est le regard des dieux. Il inspecte le monde et écrit, tel un scribe, des mémoires pour que les générations futures se souviennent. Bien qu'il porte son dieu dans son cœur, il est capable d'admirer tous les domaines divins et les étudie sans relâches en philosophant sur les questions de l'humanité.

Niv.6	Fervent polyvalent +4 sorts +1 point de caractéristique
Niv.7	Parchemins Apprentissage de sorts
Niv.8	Méditation +3 sorts
Niv.9	Fervent accompli Spécialiste des parchemins +1 point de caractéristique
Niv.10	Bénédition multiple

Fervent polyvalent

L'érudit divin a accès aux sorts des dieux de la même morale que son dieu choisi. Voici la morale de chacun des dieux :

Dieux bons : Aérie, Élendaëril, Gaïa, Hyomel et Luna

Dieux neutres : Ennorath, Glouhipsa et Vérassadia

Dieux mauvais : Amogris, Guergalagoth, Nécron et Valahadra

Parchemins

Permet à l'érudit divin de rédiger des parchemins magiques d'un sort qu'il a appris. Un parchemin doit comprendre le titre, l'effet, le type, la portée, et l'incantation du sort. Le parchemin vierge doit être acheté à une table marchande.

Un parchemin coûte 1 mana lorsqu'il est utilisé et est déchiré par la même occasion.

Apprentissage de sorts

Permet à l'érudit divin d'apprendre un sort des *sorts généraux* ou d'un *sorts des dieux* auquel il a accès à partir d'un parchemin. Le parchemin est détruit par la suite.

Méditation

Après 10 secondes d'immobilité en étant assis, l'érudit divin peut dépenser 1 mana pour annuler tous les dégâts et les effets d'un sort, d'un coup, d'une habileté ou d'une malédiction qu'il reçoit. Lors de la méditation l'érudit divin ne peut pas se déplacer, il doit rester assis et peut seulement utiliser ses habiletés et parler.

Fervent accompli

L'érudit divin a accès aux sorts divins de tous les dieux.

Spécialiste des parchemins

L'érudit divin n'a plus besoin de dépenser de mana lorsqu'il utilise un parchemin. Un parchemin utilisé de cette façon doit quand même être déchiré.

Bénédition multiple

Permet à l'érudit divin de créer une bénédiction étant la combinaison d'une bénédiction de niveau 1 et d'une bénédiction de niveau 1 ou 2 portant un nom différent. Si les bénédictions donnent des coups ou des PA avec des effets, les effets ne peuvent pas être utilisés sur un seul coup.

Par exemple, 2 bénédictions donnant un coup de +1 de dégâts feront une bénédiction donnant accès à deux coups de +1 dégât.

L'érudit divin ne peut pas écrire de parchemin d'un sort créé par *bénédition multiple*. Cette bénédiction coûte 3 mana.

Général

Prérequis : Écuyer ou guerrier

Le général est un commandant naturel qui sait galvaniser ses troupes et obtenir le respect de tous grâce à son charisme. Vaillant et sans peur le général ne pliera jamais l'échine et saura redonner le moral à ses compagnons. Grâce à son expérience, un général sait organiser un champ de bataille et créer des formations de combats appropriées pour chaque situation.

Niv.6	Troupe d'élite +1 point de caractéristique
Niv.7	Morale (1 mana)
Niv.8	Retraite stratégique (1 mana)
Niv.9	Inspiration héroïque (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.10	Formation anti-magie

Troupe d'élite

Le général doit former sa troupe d'élite. Pour ce faire, il doit faire un discours d'au moins 2 minutes devant ceux dont il souhaite qu'ils fassent parti de sa troupe. Ces personnes peuvent maintenant faire partie des formations du général. Il doit y avoir au moins 2 personnes de cette troupe à proximité du général pour que la formation soit applicable. Tous les membres de la troupe d'élite doivent être à proximité d'un autre membre qui crée une connexion jusqu'au général comme une chaîne. Deux formations sont disponibles au général: défensive et offensive.

Formation défensive (1 mana) : Les membres de la troupe ne peuvent plus courir mais ils sont immunisés aux effets *trébuchement* et au *répulsion*.

Formation offensive (1 mana) : Les membres de la troupe peuvent utiliser l'habileté *charge* du guerrier autant de fois qu'ils le veulent tant qu'ils restent en formation offensive.

On ne peut pas être en formation défensive et offensive en même temps.

Morale (1 mana)

Le général enlève tous les charmes et les effets de *frayeur* sur lui-même et sa troupe en formation.

Retraite stratégique (1 mana)

Si la troupe ne combat pas pendant 10 secondes, le général peut soigner tous les membres de sa troupe en formation ainsi que lui-même de 2 PVs.

Inspiration héroïque (1 mana)

Le général peut ramener à la vie une personne de sa troupe à 1 PV après un contact de 5 secondes sur la cible.

Formation anti-magie (3 mana)

Les membres de la formation sont immunisés à la magie et ne peuvent plus utiliser de magie. Cette formation peut être utilisée en même temps que la formation défensive ou offensive.

Guerrier Totémique

Prérequis : Druides ou rôdeur

Le guerrier totémique est l'épée de la nature. Celle-ci lui confère une partie de sa puissance. C'est un combattant capable d'utiliser la nature pour panser ses plaies et attaquer. Sa familiarité avec les totems lui confère des protections contre une multitude de menaces.

Niv.6	Prêtrise niveau I et II Magie divine Grand fervent de la nature Lanceur de sorts +2 sorts +1 point de caractéristique
Niv.7	Protection de la nature
Niv.8	Herboristerie (1 mana) +2 sorts
Niv.9	Colère de la nature (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.10	Appel de l'Ours (3 mana) Appel de l'Aigle (3 mana) Appel de la Tortue (3 mana) Appel du Cerf (3 mana) Appel de l'Araignée (3 mana)

Prêtrise niveau I et II

Le guerrier totémique a accès aux sorts divins de niveau 1 et 2.

Magie divine

Le guerrier totémique a accès aux sorts divins généraux.

Grand fervent de la nature

Le guerrier totémique a accès aux sorts de Polior et de Shourmish.

Lanceur de sorts

Le guerrier totémique doit se choisir un certain nombre de sorts qu'il pourra utiliser parmi ceux qui font partis du dieu et des niveaux dont il a accès. Ce nombre est indiqué dans le tableau des habiletés par « + X sorts ». Donc, plus il gagnera en niveau, et plus il aura de sorts dans son grimoire. (Voir la section « système de magie » pour les sorts et le grimoire.)

Protection de la nature

Le guerrier totémique peut considérer la fourrure comme une armure intermédiaire. Il doit la faire réparer comme toute autre armure.

Herboristerie (1 mana)

À l'aide de plantes, le guerrier totémique peut prendre 10 secondes pour soigner 2 points de vie et un poison à une cible.

Colère de la nature (1 mana)

Attaque d'arme qui ajoute l'effet *enchevêtrement* à l'attaque.

Appel de l'Ours (3 mana)

Attaque d'arme qui ajoute 2 dégâts et l'effet *inconscience* 30 secondes à une attaque.

Appel de l'Aigle (3 mana)

Permet de résister à une habileté furtive.

Appel de la Tortue (3 mana)

Le guerrier totémique devient invincible pendant un maximum de 10 secondes. Cependant, il doit garder un genou au sol et ne rien faire pendant ce temps.

Appel du Cerf (3 mana)

Le guerrier totémique soigne une malédiction sur une cible au contact.

Appel de l'Araignée (3 mana)

Permet au guerrier totémique de devenir *invisible*. Une fois invisible, le guerrier totémique a le droit de se déplacer jusqu'à 10 pas. Après ces pas, il ne peut plus bouger.

Haut-Prêtre

Prérequis : Prêtre

Le Haut-prêtre représente la voix de son dieu et est un modèle pour tous priants. Il possède un lien très fort avec son dieu ce qui occasionne des cérémonies et des messes hautes en couleur pour que tous entendent les divines paroles. Il peut aussi créer un lieu où les siens peuvent être accueillis et bénis par sa magie divine. C'est un allié qui ne sera pas de trop sur un champ de bataille.

Niv.6	Prêtrise niveau III +3 sorts +1 point de caractéristique
Niv.7	Don divin
Niv.8	Lieu de culte (1 mana) +4 sorts
Niv.9	Champion +1 point de caractéristique
Niv.10	Grande messe

Prêtrise niveau III

Le prêtre a accès aux sorts divins de niveau 3.

Don divin

La haut-prêtre gagne le don divin que lui offre sa divinité selon le tableau des dons divins de la page suivante.

Lieu de culte (1 mana)

Le lieu de culte doit être fait dans un bâtiment et nécessite un symbole bien affiché représentant le dieu prié. Le lieu est activé après une prière de 2 minute et permet au prêtre d'utiliser les habiletés *Premiers soins* et *Bénédictio*n sans coût de mana tant qu'il reste dans le lieu de culte. Le haut prêtre peut avoir seulement un lieu de culte à la fois. Si jamais le symbole est déplacé ou détruit, le lieu de culte est détruit.

Champion (1 mana)

Après une prière de 2 minutes, le prêtre nomme une personne autre que lui-même au titre de champion. Le champion doit prier le même dieu que le prêtre. Le prêtre peut maintenant lancer la *Bénédictio*n de "nom du dieu" ou la *Bénédictio*n suprême de "nom du dieu" sans coût de mana sur son champion. Les bénédictions à portée personnelles ne peuvent toujours pas être utilisées sur le champion. L'effet dure une demi-journée. Le haut prêtre ne peut avoir qu'un seul champion à la fois.

Grande messe

Hors-combat: Le haut-prêtre fait une messe d'environ 5 minutes en l'honneur de sa divinité. À la fin de sa messe, il peut incanter un sort de type bénédiction qui affecte toutes les personnes participant à la messe. Ce sort coûte 3 mana. Ce sort ne doit pas être à portée personnelle.

Divinités	Dons Divins
Aérie	Don de l'air: Obtient les 4 sorts arcaniques niveau 1 de la sphère électrique, mais doit utiliser l'incantation suivante pour les lancer: <i>Aérie, grande déesse de l'air, souffle-moi la puissance du vent et des tempêtes.</i>
Amogris	Vade retro (1 mana) : Détruit instantanément un mort-vivant ou blesse grandement un mort-vivant majeur. Doit utiliser l'incantation suivante pour le lancer: <i>Amogris me somme de te retourner dans le royaume des morts. Va et ne reviens jamais, VADE RETRO</i>
Elandaëril	Don de la lumière : Obtient les 4 sorts arcaniques niveau 1 de la sphère de la lumière, mais doit utiliser l'incantation suivante pour les lancer: <i>Elandaëril, grand dieu de la lumière, éclaire-moi de la puissance du soleil et de la vie.</i>
Ennorath	Paix d'Ennorath : Le prêtre gagne un effet pitié à chaque début de demi-journée.
Gaïa	Don de la terre: Obtient les 4 sorts arcaniques niveau 1 de la sphère de terre, mais doit utiliser l'incantation suivante pour les lancer: <i>Gaïa, grande déesse de la terre, enseveli-moi de la puissance de la pierre et des montagnes.</i>
Glouhipsa	Bonne blague (1 mana) (charme): Tous ceux qui rient et/ou sourient à une blague tombent sous l'effet de charme personne envers la personne ayant raconté la blague.
Guergalagoth	Don des ténèbres: Obtient les 4 sorts arcaniques niveau 1 de la sphère des ténèbres, mais doit utiliser l'incantation suivante pour les lancer: <i>Guergalagoth, grand dieu des ténèbres, honore-moi de la puissance de l'obscurité et de la cruauté.</i>
Hyomel	Don de l'eau : Obtient les 4 sorts arcaniques niveau 1 de la sphère de l'eau, mais doit utiliser l'incantation suivante pour les lancer: <i>Hyomel, grand dieu de l'eau, abreuve-moi de la puissance des torrents et de la glace.</i>
Luna	Vol d'information (1 mana) : <u>Hors Combat</u> : Le prêtre doit toucher un vêtement proche du corps de sa cible avec une épingle à linge pendant 10 secondes et il peut ainsi trouver une réponse cherchée dans l'esprit d'une personne. En termes de jeu, le prêtre peut poser une question à un joueur qui se voit dans l'obligation de donner l'information recherchée par le prêtre. On ne peut pas mal interpréter la question. La cible n'est pas au courant du vol de l'information. *Habilité furtive
Nékron	Mensonge: Permet au prêtre de changer les paroles de l'incantation de son sort en un autre du même niveau de n'importe quelle autre divinité. De plus, il peut mentir lorsqu'il est ciblé par le sort détection de la foi.
Vérassadia	Sens de la justice: Permet de ressentir les gens ou les objets invisibles sans les localiser. En dépensant 1 mana le prêtre peut dissiper l'invisibilité de la personne ou de l'objet le plus proche en utilisant l'incantation suivante: <i>Vérassadia, on tente de me tromper ; accorde-moi la vision que seule la justice peut conférer!</i>
Valahadra	Don du feu: Obtient les 4 sorts arcaniques niveau 1 de la sphère de feu, mais doit utiliser l'incantation suivante pour les lancer: <i>Valahadra, grande déesse du feu, consume-moi de la puissance des flammes et de la destruction.</i>

Mage-Lame

Prérequis : Mage

Le mage-lame se sert de l'art du combat physique et magique en parfaite harmonie. Valorisé pour la fluidité de sa magie et son aisance à l'utilisée en combat, il sait profiter de sa magie comme enchantement. Il a malheureusement dû sacrifier son apprentissage des arcanes supérieurs pour pouvoir atteindre un niveau de manœuvrabilité exceptionnel.

Niv.6	Mage de guerre +1 point de caractéristique
Niv.7	Connaisseur des sphères élémentaires +4 sorts
Niv.8	Arme enchantée
Niv.9	Armure de mage +1 point de caractéristique
Niv.10	Guerrier magique

Mage de guerre

Le mage-lame peut incanter en courant, en se battant et en recevant des dégâts ou des effets sans que l'incantation ne s'arrête. De plus, il peut utiliser ses armes pour faire des sorts de contacts comme s'il s'agissait de ses mains. Un sort utilisé de cette façon remplace les dégâts du coup.

Connaisseur des sphères élémentaires

L'archimage a accès à 2 sphères élémentaire supplémentaire. Il ne peut pas choisir deux sphères opposées. Voici la liste des éléments et leur opposé :

Air ↔ Terre

Eau ↔ Feu

Lumière ↔ Ténèbres

Arme enchantée

Le mage-lame peut utiliser le sort de mage *arme enchantée*.

Armure de mage

Le mage-lame peut utiliser le sort de mage *armure de mage*.

Guerrier magique

Le mage-lame peut lancer un sort ayant une portée « contact » ou « distance » en utilisant seulement le mot de pouvoir. La portée du sort devient « contact ». Lancer un sort de cette façon coûte 3 mana. Ne peut pas être utilisée avec un parchemin.

Les mots de pouvoir sont les suivants :

Sphère de l'air : Èrtzo

Sphère de l'eau : Vassèr

Sphère du feu : Cripsonn

Sphère de la lumière : Voguèl

Sphère des ténèbres : Totoss

Sphère de la terre : Tècto

Maître d'armes

Prérequis : Guerrier

De loin le combattant le plus habile, il est capable de maîtriser avec brio tout type d'armement au corps à corps et de tirer profit de chacune de leurs particularités. Intelligent et calme, le maître d'armes arrive à trouver les points faibles dans les techniques de combat de ses adversaires et ainsi percer leurs défenses. Il fait également un très bon mentor pour les recrues.

Niv.6	Maîtrise martiale (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.7	Garde renforcée (1 mana)
Niv.8	Professeur
Niv.9	État critique +1 point de caractéristique
Niv.10	Coup critique (3 mana)

Maîtrise martiale (1 mana)

Le maître d'arme peut utiliser des attaques d'arme différentes selon l'arme qu'il utilise tel que présenté dans le tableau suivant.

Arme	Effet de l'attaque d'arme
Dague	Engourdissement 5 secondes sur un membre
Épée / Hache	Désarmement
Marteau / Masse	Répulsion
Arme d'hast / bâton	Trébuchement

Garde renforcée (1 mana)

Le maître d'armes peut résister à un effet *désarmement*.

Professeur

À la suite d'un enseignement de 2 minutes, le maître d'armes peut enseigner une utilisation d'une des *maîtrises martiales* à une ou plusieurs personnes. Celles-ci pourront utiliser la *maîtrise martiale enseignée* une seule fois au coût de 1 mana. Ne se cumule pas.

État critique

Lorsque le maître d'arme utilise son habileté *second souffle*, il regagne aussi son PA de l'habileté *dur à cuire*.

Coup critique (3 mana)

Le maître d'arme peut faire une attaque d'arme qui engourdit le membre touché jusqu'à la fin du combat.

Marchand

Prérequis : Aventurier

Le marchand excelle dans les professions dont il est seul à pouvoir en maximiser le potentiel. Il est travaillant et, grâce à ses connaissances dans le domaine du marchandage, possède de nombreux contacts partout où il va. Les gens sont souvent dépendant de lui pour gérer leurs finances et pour les fournir en approvisionnement divers.

Niv.6	+4 niveaux de profession +1 point de caractéristique
Niv.7	Vigilance (1 mana)
Niv.8	+1 niveau de profession Marchandage (1 mana)
Niv.9	Spécialisation (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.10	+1 niveau de profession Réparation instantanée (3 mana) Lanceur de potions (3 mana) Déclenchement hâtif (3 mana)

Vigilance (1 mana)

Le marchand peut de résister à une habileté furtive.

Marchandage

Le marchand peut acheter des ressources, des alliages et des ingrédients rares à la moitié du prix.

Spécialisation

Le marchand doit choisir une seule spécialisation parmi celles décrites dans le tableau des spécialisations du marchand. Le marchand ne peut pas changer de spécialisation une fois que son choix est fait.

Réparation instantanée (3 mana)

Le marchand peut réparer en 10 secondes une arme, une armure, un bouclier ou une porte avec un marteau et les ressources nécessaires.

Lanceur de potions (3 mana)

Le marchand peut utiliser une potion (pas un poison) sur une cible à proximité sans qu'elle n'ait à la boire. Il doit vider le contenu de la potion au sol.

Déclenchement hâtif (3 mana)

Le marchand peut déclencher un piège de charpentier à n'importe quel moment avant que le piège n'ait déjà été déclenché ou qu'il ait été désamorcé.

Spécialisations du marchand

Spécialiste de l'alchimie	Le marchand produit 2 doses d'une potion ou d'un poison à partir d'une recette.
Spécialiste des alliages	Le marchand peut réparer une arme, un bouclier ou une armure en alliage au coût d'une ressource de forge au lieu d'un alliage.
Spécialiste des pièges	Le marchand peut placer jusqu'à 3 pièges différents de charpentier sur un même objet.

Paladin/Fanatique

Prérequis : Écuyer ou prêtre

Ils sont les guerriers des divinités du panthéon. Motivés par les idéaux et respectant le domaine de leur divinité, ils sont inébranlables dans leur foi. Cette foi leur accorde le don d'utiliser la magie divine pour mener à bien les désirs de leur maître. On désigne par *paladin* les guerriers vénérant les divinités bienfaitrices et par *fanatique* ceux vénérant les malveillantes.

Niv.6	Prêtrise niveau I et niveau II Magie divine Lanceur de sorts Arme de prédilection Frappe divine (tout le mana restant, minimum 1) +2 sorts +1 point de caractéristique
Niv.7	Lame divine (1 mana)
Niv.8	Imposition des mains (1 mana) Châtiment divin +2 sorts
Niv.9	Colère divine +1 point de caractéristique
Niv.10	Grâce divine

Prêtrise niveau I et niveau II

Le paladin/fanatique a accès aux sorts divins de niveau 1 et 2.

Magie divine

Le paladin/fanatique a accès aux sorts divins généraux.

Fervent divin

Le paladin/fanatique doit choisir un dieu parmi les 12 dieux suivants: Aérie, Amogris, Élandaëril, Ennorath, Gaïa, Glouhipsa, Guergalagoth, Hyomel, Luna, Nékron, Valahadra ou Vérassadia. Le paladin/fanatique a accès aux sorts de ce dieu.

Lanceur de sorts

Le paladin/fanatique doit se choisir un certain nombre de sorts qu'il pourra utiliser parmi ceux qui font partis du dieu et des niveaux dont il a accès. Ce nombre est indiqué dans le tableau des habiletés par « + X sorts ». Donc, plus il gagnera en niveau, et plus il aura de sorts dans son grimoire. (Voir la section « système de magie » pour les sorts et le grimoire.)

Arme de prédilection

Le paladin/fanatique obtient le maniement de l'arme de prédilection associé à son dieu tel que présenté dans le tableau des armes de prédilections à la page suivante.

Frappe divine (tout le mana restant, minimum 1)

Attaque d'arme qui se fait obligatoirement avec l'arme de prédilection du dieu. Le paladin/fanatique peut dépenser tout son mana restant avec un minimum de 1 pour ajouter autant de dégâts à son attaque que le mana dépensé.

Lame divine (1 mana)

Attaque d'arme qui enlève la bénédiction d'une cible touchée par le coup. L'attaque ne fait pas de dégât.

Imposition des mains (1 mana)

Le paladin/fanatique soigne une cible de 2 PVs au contact.

Châtiment divin

Le paladin/fanatique peut utiliser le sort de paladin/fanatique *châtiment divin*.

Colère divine (1 mana)

Inflige l'effet *frayeur* à tous ceux à 360° qui ne prient pas le même dieu que le paladin/fanatique.

Grâce divine (3 mana)

Le paladin/fanatique peut se soigner de 3 PVs lorsqu'il est à 0 PV. Il doit attendre un minimum de 5 secondes après être tombé pour utiliser cette habileté.

Divinités	Arme de prédilection
Aérie	Arc ou arme de lancer
Amogris	Hache
Elandaëril	Épée
Ennorath	Bâton
Gaïa	Marteau
Glouhipsa	Arme improvisée (un poisson, une chaise, etc.)
Guergalagoth	Épée
Hyomel	Épée
Luna	Dague
Nékron	Dague
Vérassadia	Armes contondantes (marteau, bâton, masse, etc.)
Valahadra	Arme d'hast

Prédateur

Prérequis : Rôdeur

Le prédateur est un traqueur émérite qui, lorsque sa cible est désignée, ne la lâchera jamais avant de l'avoir attrapée. Il est un excellent chasseur de prime et peut autant tuer ses proies avec aisances que les attraper vivantes avec ses multiples pièges. Sournois et vicieux, il est maître dans l'art de préparer des embuscades avec d'autres chasseurs et ainsi couper toute chance de fuite à sa cible.

Niv.6	Piège (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.7	Bond du chasseur
Niv.8	Camouflage parfait
Niv.9	Chasse de groupe (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.10	Proie (3 mana)

Piège (1 mana)

Crée une zone de 3 mètres de rayon clairement identifiable à l'aide d'une corde, de branches, d'un tracé au sol, etc. Le prédateur peut déclencher la zone quand il le souhaite. Toutes les cibles prises dans la zone subissent un effet enchevêtrement de 10 secondes. Le mana est dépensé lorsque le piège est déclenché. ***Habilitéte Furtive**

Bond du chasseur

L'embuscade du prédateur fait maintenant +2 dégâts *perforants* et il peut se téléporter jusqu'à 5 pas vers une cible juste avant d'effectuer une embuscade.

Camouflage parfait

Après s'être camouflé, permet au prédateur de se déplacer *invisible* tant que le corps est caché de moitié par un objet immobile.

Chasse de groupe (1 mana)

Le prédateur peut utiliser l'habileté camouflage sur 2 personnes. En plus, ces deux personnes peuvent utiliser l'habileté embuscade du rôdeur niveau 4 lorsque le camouflage prend fin.

Proie (3 mana)

Le prédateur doit désigner une cible qu'il prend en chasse et s'assurer que la cible soit consciente qu'elle est la proie du prédateur. Le prédateur gagne les effets suivants contre sa cible seulement : vision véritable (permet de voir l'effet *invisible*), immunisé aux charmes, fait +1 dégât. Le prédateur ne peut avoir qu'une seule proie à la fois. La chasse prend fin à la fin d'une demi-journée ou lorsqu'une nouvelle cible est désignée.

Voleur

Prérequis : Roublard

Le voleur a pour seul objectif d'amasser le plus de richesse possible. Expert dans l'art du cambriolage, du vol et de l'infiltration, il se garde toujours une porte de sortie pour s'évader. Son environnement de prédilection est le royaume des ombres. Détournez votre regard un bref instant et il en profitera pour se dérober à votre vue.

Niv.6	Vol à la tire (1 mana) Ombre vivante (1 mana) +1 point de caractéristique
Niv.7	Évasion (1 mana) Crochetage / désamorçage
Niv.8	Détournement d'attention (1 mana)
Niv.9	Maître voleur +1 point de caractéristique
Niv.10	Maître des ombres (3 mana)

Vol à la tire (1 mana)

Hors combat : Le voleur doit toucher le corps ou un vêtement proche du corps de sa cible avec une épingle à linge pendant 10 secondes pour lui voler un objet ou tous ses ennorins.

*Habilitéte Furtive

Ombre vivante (1 mana)

Permet au voleur de faire l'habileté *camouflage* dans une ombre suffisamment grande pour englober son corps et ensuite se déplacer invisible tant

qu'il reste dans l'ombre. Il peut rester à proximité de l'ombre d'une personne.

Évasion (1 mana)

Le voleur peut résister à un effet d'*enchevêtrement* ou à l'habileté *Force de maîtrise*.

Crochetage / désamorçage

Après 30 secondes, le voleur peut déverrouiller un objet ou désamorcer un piège (30 secondes par pièges). Le cadenas complexe prend 5 minutes à crocheter.

Détournement d'attention (1 mana)

Le voleur peut détourner la faute dont il est accusé sur une autre personne avec une raison roleplay.

*Charme

Maître Voleur

Peut voler deux personnes simultanément avec *vol à la tire*. Le voleur peut maintenant voler une arme. L'épingle doit être placée sur la garde de l'arme. Si le vol est réussi, le voleur part uniquement avec l'alliage de l'arme (parce que l'arme en soit est un objet personnel).

Maître des Ombres (3 mana)

Lorsque le voleur utilise l'habileté *ombre vivante*, il peut faire une téléportation d'une ombre à une autre à portée de vue. Cette téléportation ne brise pas l'invisibilité.

Les races

Race et Description	Habilité Raciale	Restriction
Humain Les humains s'adaptent facilement à toute sorte de situation et ont ainsi une grande capacité à surmonter les difficultés ce qui explique sans doute pourquoi il s'agit de la race dominante.	Aucune	Aucune
Elfe Créature très douée, il est souvent hautain et arrogant puisqu'ils sont tenus en haute estime par la plupart des autres races, tout spécialement pour leur maîtrise de la magie et leur savoir encyclopédique.	+1 mana	Des oreilles pointus
Nain Créature assez petite, corpulente et têtue qui porte la barbe fièrement. Toujours prêt à se battre et souvent avare de richesse et de ressources.	+1 Endurance	Une grosse / grande barbe
Hobbit Petite créature curieuse et nonchalante, mais assez accueillante et ouverte d'esprit. Sa grande naïveté l'emporte souvent dans des problèmes.	+1 Intelligence	Des gros pieds
Fée Créature qui incarne une émotion à laquelle elle est intimement reliée, elle est née d'un rêve ou d'un cauchemar. Elle est très unis avec la nature et adore jouer des tours qu'ils soient bons ou mauvais.	+1 Charisme	Des ailes et/ou brillants dans le visage et/ou cornes et doit jouer selon l'émotion qu'elle incarne.
Orc Créature impulsive et compétitive qui préfère l'action à la réflexion. Très crainte des autres races dû à leur apparence monstrueuse, il préfère la violence à la discussion.	+1 Force	La peau verte ou grisâtre et/ou un masque semblable à un orque
Gobelins Créatures maligne, fourbe et très nerveuse, loin d'être abruti comme en pense la plupart des autres races. Il est aussi très égoïste et kleptomane. Ses vertus sont la lâcheté et la manipulation.	+1 Connaissance	La peau verte et/ou un masque de goblin
Elfe Noir Cet Elfe est plus fourbe et malin que les autres. Il aime jouer avec les arcanes obscurs et les poisons. Ils sont un peuple froid et sévère.	+1 Dextérité	La peau noire et des oreilles pointus

Les points de caractéristiques

Un nouveau personnage commence avec 5 points de caractéristiques à placer où il le désire. Par la suite, il aura un autre point au niveau 3, au niveau 6 et au niveau 9 pour un total de 8 points de caractéristique. Il faut savoir qu'une fois sélectionner, on ne peut plus changer ses points de place. Chaque point donne accès à des capacités qui sont indiqués dans le tableau suivant. Une description de certaines capacités se trouve ci-dessous.

Caractéristiques	1	2	3	4
Force	Maniement d'armes longues Maniement de bouclier léger	Maniement d'armes à deux mains Maniement de bouclier moyen	Force de maîtrise Maniement de bouclier lourd	+1 dégât avec les armes à deux mains et d'hast (Excluant les armes à distance)
Dextérité	Maniement d'armes à distance Maniement de deux armes	Esquive: + 1 PA	Esquive parfaite	+1 dégât avec l'arc Esquive: +1 PA
Endurance	+2 PVs Port d'armure de cuir	+1 PVs Port d'armure de maille	+1 PVs Port d'armure de métal	+ 2 PVs Endurance
Intelligence	+2 mana	+1 mana	+1 mana	+2 mana
Connaissance	+2 niveaux de profession	+1 niveau de profession	+1 niveau de profession	+1 niveau de profession
Charisme	Gagne 10 ennorins de plus par évènement	Gagne la compétence <u>Pitié</u> ou <u>Provocation</u> .	Gagne la compétence <u>Peur</u> ou <u>Amitié</u> .	Gagne 10 ennorins de plus par évènement

+1 dégât

Lorsque « +1 dégât avec ... » est indiqué, vous gagnez un bonus de dégât permanent avec l'arme indiquée.

+X niveau de profession

Donne accès à des professions. Voir les professions à la page suivante.

Endurance (1 mana)

Permet de résister à un effet élémentaire.

Esquive

Donne 1 PA supplémentaire. Ce PA se régénère après avoir passé 10 minutes hors-combat.

Esquive parfaite (toute le mana restant)

Deviens invincible pendant 10 secondes. L'utilisateur doit dire "esquive parfaite" avant de bénéficier de l'effet. Ensuite, il doit compter à haute voix les 10 secondes et il ne peut rien entreprendre d'offensif. Coûte tous les manas restants. Si l'utilisateur n'a plus de mana, il ne peut pas utiliser l'esquive parfaite.

Force de maîtrise (1 mana)

Permet d'utiliser sa force pour maîtriser (**en simulation**) quelqu'un. La cible ne peut plus se libérer de votre emprise, mais elle peut se défendre. Si la cible utilise elle aussi force de maîtrise, il ne se produit rien.

Maniement d'armes ou de bouclier

Les maniements permettent d'utiliser des armes plus longues, des boucliers plus gros, des armes à distance ou deux armes selon le cas. Les longueurs d'armes et les grosseurs de boucliers sont indiquées au début des règlements dans la section « Armes » des règlements généraux.

Peur / Amitié (1 mana)

Après une action de "role-play", la cible devient craintive et sera inconfortable en présence de l'utilisateur ou, au contraire, elle tentera d'avoir l'attention de l'utilisateur et de lui être de plaisante compagnie. Dure jusqu'à ce que l'utilisateur effectue quelque action qui porte atteinte aux valeurs de la cible.

Pitié (1 mana)

Après une action de "role-play", l'utilisateur obtient l'effet *pitié* jusqu'à la prochaine offense dont il sera la cause.

Port d'armure

Les ports d'armure permettent de manier de manière différents types d'armure tel qu'il est indiqué dans le tableau.

Provocation (1 mana)

Après une action de "role-play", la cible doit tenter d'aller confronter l'utilisateur dans un combat armé ou avec des compétences pendant 5 secondes. Ceci est un charme.

Professions

Lorsque vous gagnez des niveaux de professions, vous pouvez choisir de les répartir comme vous le voulez parmi les professions suivantes : charpentier, forgeron ou alchimiste. On peut mettre un maximum de 5 niveaux dans une même profession. Le tableau ci-dessous indique les habiletés que donnent chaque niveau dans une profession. La description des habiletés par profession se trouvent à la suite du tableau.

Niveau	Charpentier	Forgeron	Alchimiste
1	Réparation de porte	Réparation d'arme et armure	Alchimie 1
2	Bélier	Renforcement d'arme et Renforcement d'armure	Alchimie 2
3	Cadenas Renforcement	Arme et armure légère	Alchimie 3
4	Pièges	Expert des alliages	Alchimie 4
5	Destruction totale Cadenas complexe	Forge unique	Alchimie Unique

Charpentier

Réparation de porte (niv.1)

Permet de réparer les portes brisées en prenant 1 ressource de construction et 10 minutes de travail.

Bélier (niv.2)

Permet au charpentier de défoncer une porte lors d'une prise de bâtiment à l'aide d'un objet servant de bélier comme un très gros objet contondant (l'objet ne doit pas abîmer les portes pour vrai. Vous pouvez mettre de la mousse au bout de l'objet par exemple.) Il peut donner un coup au 3 secondes dans une porte afin de la démolir. Les portes régulières sont brisées en 5 coups de béliers. Les portes renforcées ne peuvent être détruite que par un bélier et ce, en 10 coups de celui-ci.

Cadenas (niv.3)

Permet de créer une serrure qui peut être apposé sur une porte ou un coffre. Celle-ci est représenté par un papier posé sur la poigné ou coincé dans le coffre. Le charpentier doit décider qui peut ouvrir le cadena. Créer un cadena demande 5 ressources de construction et 5 minutes de travail. Seul un voleur ou de l'acide peut permettre de saboter un cadena. Un cadena saboté est détruit et le ruban est retiré.

Renforcement de porte (niv.3)

Pour renforcer cela prend 10 ressources de construction et 5 minutes. Une porte renforcée ne peut perdre des PA que par des coups de bélier.

Pièges (niv.4)

Permet de créer un piège à l'aide de 10 ressources de construction. On ne peut

qu'appliquer un seul piège par porte à moins d'être un marchand spécialisé en charpentier. Même si les pièges sont de zone, ils peuvent être esquivés, sauf s'ils sont précis.

Filet

Effet: Enchevêtre toutes les cibles en angle de 180 degrés devant la porte pendant 30 secondes.

Fosse

Effet: 3 dégâts perforants à toutes les cibles à dans un cercle délimité physiquement à proximité de la porte.

Tas de roches

Effet : 3 de dégâts perforant à toutes les cibles à proximité de la porte.

Métal en ébullition:

Effet: Détruits tous les P.A. et effet feu à toutes les cibles à proximité de la porte.

Fléchette empoisonnée:

Effet: (Il faut un poison pour fabriquer ce piège.) Lance une fléchette empoisonnée à la personne ouvrant la porte ou le coffre. La fléchette fait un effet poison. L'effet du poison est celui utilisé pour fabriquer le piège.

Destruction totale (niv.5)

Lors d'une prise de bâtiment, un charpentier défonçant une porte avec un bélier détruit tous les pièges placés sur celle-ci lorsqu'il finit de la détruire.

Cadenas complexe (niv.5)

Permet de rendre un cadenas plus difficile à crocheter. Prends 10 ressources de construction et 5 minutes de travail sur le cadenas. Le cadenas complexe prend 5 minutes à crocheter.

Forgeron

Le forgeron est un artisan capable de forger armes et armures et il est également maître de la métallurgie. Pour utiliser ses compétences, le forgeron **doit se situer à proximité d'un feu et d'une enclume tout en utilisant un marteau.** (Ces objets peuvent être en mousse.)

Réparation d'armes et d'armures (niv.1)

Les armes et armures coûtent 1 ressource de forge et un alliage de l'arme ou de l'armure si elle est fait d'un alliage. La réparation prend 5 minutes.

Renforcement d'armes et d'armures (niv.1)

Permet de modifier les armes et armures selon le tableau de renforcement de la page suivante. Pour renforce on doit utiliser des ressources de forge. Cela prend 5 minutes pour renforcer une arme ou une armure.

Arme et armure légère (niv.3)

Le forgeron rend une arme ou une armure légère, c'est-à-dire que celle-ci est utilisable par n'importe qui même s'il n'a pas le maniement ou l'endurance requise. L'arme ou l'armure brise automatiquement après un combat. Cette compétence ne peut pas être utilisé sur une armure ou une arme en *mithril*. Cela coûte 1 élément de forge et prend 5 minutes pour rendre une arme ou une armure légère.

Expert des alliages (niv.4)

Permet au forgeron de forger une arme, une armure ou un bouclier dans un alliage donnant des propriétés spéciales aux objets. Ces propriétés sont inscrites dans le tableau des alliages de la page suivante. Forger une arme, une armure ou

un bouclier dans un alliage spécial prend 10 minutes.

Forger une arme coûte 1 alliage pour les armes courtes, 2 alliages pour les armes longues et 3 alliages pour les armes à deux mains.

Forger des armures coûte 1 alliage par PA de base de l'armure.

Forger des boucliers coûte 1 alliage pour un bouclier léger, 2 alliages pour un bouclier moyen et 3 alliages pour un bouclier lourd.

Forge unique (niv.5)

Permet au forgeron de créer des alliages, armes ou armures avec des propriétés uniques par expérimentation. Cette « forge » doit être approuvée par un animateur.

Exemple

-Forge unique : Arme en fer de chêne

Effet : Une arme forgée dans cet alliage peut contenir un sort de niveau 1. Ce sort peut être utilisé sans incantation et sans coût de mana 1 fois par demi-journée.

Fabrication: Pour fabriquer ce type d'arme, il faut utiliser le bois d'un chêne qui a poussé dans une potion de mana. L'arme doit être sculpté en un seul morceau à partir du tronc de l'arbre.

Tableau des renforcements

Niveau de renforcement	Ressources requises	Arme	Armure	Bouclier
Léger	1 ressource de forge	+1 dégât pour 1 coup	+1 PA	1 Résistance à l'effet répulsion
Moyen	3 ressources de forge	1 résistance à l'attaque cassante	+2 PA	1 Résistance à un désarmement
Lourd	5 ressources de forge	+1 dégât pour 3 coups	+3 PA	Résiste à 1 attaque cassante

Tableau des alliages

Alliage	Arme	Armure	Bouclier
Mithril	L'arme devient incassable.	L'armure est réparée après avoir passé 10 minutes hors-combat.	Le bouclier devient incassable.
Obsidienne	Double les dégâts du renforcement.	Augmente les PA du renforcement de 1.	Double le bonus de renforcement.
Fer froid	Fait des dégâts magiques en permanence.	Résiste au premier sort reçu. L'armure doit être réparée pour récupérer la résistance.	Résiste au premier sort reçu. Le bouclier doit être réparé pour récupérer la résistance.
Élémentium (air, eau, feu, lumière, ténèbre, terre)	Permet de frapper de l'effet de l'élémentium 3 fois par demi-journée.	Immunise le porteur à l'effet de l'élémentium pour le prochain combat. L'armure doit être réparée pour récupérer la protection.	Renvoie l'effet de l'élémentium. Doit être réparé pour récupérer le renvoie.

Alchimiste

La fonction d'un alchimiste est d'élaborer des potions et des poisons grâce à un mélange d'ingrédients. L'alchimiste doit fabriquer ses concoctions en suivant les recettes et il doit les conserver dans un contenant.

L'alchimiste devra se procurer les ingrédients suivants pour fabriquer ses concoctions :

- Eau
- Sel
- Sucre
- Farine
- Riz
- Vinaigre
- Jus de citron
- Colorant alimentaire rouge, bleu, jaune et vert

Les *ressources alchimiques* et les *ingrédients rare* (*blé de Turen*, *cactus de Sergath*, *cristal de Jade*, *fromage de warg*, *liane vénéneuse d'Aeron Calen* et *pollen de perce-neige de Mana Whenua*) devront être achetées ou trouvées en jeu.

Alchimie X

Permet de créer des potions et poisons niveau X. Cela prend 10 minutes. Les recettes et les effets se trouvent dans le grimoire alchimique de la page suivante.

Alchimie unique

Permet de créer des potions et poisons uniques par expérimentation. Doit être approuvé par un animateur.

Grimoire alchimique

Alchimie I	
Potions	Poisons
<p><u>Potion de soin</u> Soigne de 2 P.V. par niveau de la potion Le niveau de la potion peut atteindre le niveau d'alchimie de l'alchimiste.</p> <p>1 ingrédient alchimique par niveau Eau, sucre, jus de citron, colorant rouge</p>	<p><u>Poison</u> Effet nausée 10 secondes sur la cible.</p> <p>1 ingrédient alchimique par niveau de poisons Eau, sel, sucre, colorant jaune</p>
<p><u>Potion d'énergie magique</u> Récupère 1 mana par niveau de la potion. Le niveau de la potion peut atteindre le niveau d'alchimie de l'alchimiste.</p> <p>1 ingrédient alchimique par niveau de potions Eau, sel, vinaigre, colorant bleu.</p>	<p><u>Gaz hilarant</u> Provoque un fou rire pendant 30 secondes. Ne peut pas être appliqué ni bu. Doit être respiré.</p> <p>1 ingrédient alchimique Farine</p>
<p><u>Anti-amnésique</u> Enlève le dernier effet oublié (sauf celui causé par la mort).</p> <p>1 ingrédient alchimique Eau, sel, sucre, colorant vert</p>	<p><u>Poison Amnésiant</u> Fait oublier les 10 dernières minutes. Peut être donné par un mort.</p> <p>1 ingrédient alchimique Eau, sucre, jus de citron, colorant jaune</p>
<p><u>Alcool</u> Permet à l'alchimiste de Créer un breuvage alcoolisé.</p> <p>0 ressources alchimique, eau, jus, etc. Au goût du créateur.</p>	

Alchimie II

Potions	Poisons
<p style="text-align: center;"><u>Potion de Vérité</u></p> <p>La cible doit répondre la vérité à la prochaine question qui lui est posée. Il ne peut pas rester muet. Peut être résisté par une résistance aux poisons.</p> <p style="text-align: center;">2 ingrédients alchimiques Eau, sel, vinaigre, jus de citron</p>	<p style="text-align: center;"><u>Somnifère</u></p> <p>La cible subit l'effet inconscience pendant une minute. Ne peut pas être appliqué.</p> <p style="text-align: center;">2 ingrédients alchimiques Eau, farine, sel</p>
<p style="text-align: center;"><u>Antidote</u></p> <p>Annule tous les poisons affectant la cible.</p> <p style="text-align: center;">2 ingrédients alchimiques Eau, sucre, vinaigre, colorant rouge, colorant bleu</p>	<p style="text-align: center;"><u>Acide</u></p> <p>Hors combat : Lorsque l'acide entre en contact avec un objet en métal, il détruit celui-ci. S'il est versé sur une arme ou une armure, celle-ci est détruite. Ne peut pas être appliqué sur une arme. Si l'acide est bu, elle fait 3 de dégâts.</p> <p style="text-align: center;">2 ingrédient alchimique Eau, farine, vinaigre, colorant vert</p>
<p style="text-align: center;"><u>Breuvage du guerrier</u></p> <p>Donne une immunité à l'effet frayeur pour le combat en cours en cours.</p> <p style="text-align: center;">2 ingrédients alchimiques Vinaigre, jus de citron, riz, colorant rouge, colorant vert</p>	<p style="text-align: center;"><u>Poudre à gratter</u></p> <p>La cible doit se gratter sans arrêt pendant 10 secondes à l'endroit touché. Peut être lancé sur la cible.</p> <p style="text-align: center;">2 ingrédients alchimiques Farine, riz</p>

Alchimie III

Potions	Poisons
<p style="text-align: center;"><u>Potion d'invisibilité</u></p> <p>Rend la cible invisible et celle-ci peut se déplacer.</p> <p style="text-align: center;">1 Cristal de Jade</p> <p>Eau, sucre, jus de citron, Colorant jaune, sel, colorant bleu</p>	<p style="text-align: center;"><u>Nuage de Lait</u></p> <p>La prochaine personne qui respirera ou tentera d'identifier un poison dans ce breuvage sera dans l'obligation de boire le breuvage (Ceci est un poison, pas un charme). Ne peut pas être appliqué. Ce poison peut être mélangé avec un autre poison.</p> <p style="text-align: center;">1 Pollen de Perce-Neige de Mana Whenua Sucre</p>
<p style="text-align: center;"><u>Adrénaline</u></p> <p>Permet de résister au prochain effet engourdissement reçu. Dure une demi-journée</p> <p style="text-align: center;">1 Blé de Turen</p> <p>Jus de citron, sucre, farine, colorant bleu, colorant vert,</p>	<p style="text-align: center;"><u>Venin de Curare</u></p> <p>la cible est paralysé pendant 1minute</p> <p style="text-align: center;">1 Liane vénéneuse d'Aeron Calen Sucre, Farine, Colorant jaune</p>
<p style="text-align: center;"><u>Sirop protecteur</u></p> <p>Donne une résistance au prochain poison reçu. Dure une demi-journée.</p> <p style="text-align: center;">1 Cactus de Sergath</p> <p>Farine, sucre, jus de citron, colorant bleu, colorant rouge, vinaigre</p>	<p style="text-align: center;"><u>Poudre-Noire</u></p> <p>Lorsque enflammé, la poudre explose causant 1 de dégâts par dose de poudre noire ainsi qu'un effet répulsion à <u>toutes les cibles à proximités</u>. Ne peut pas être appliqué et ne peut pas être bu.</p> <p style="text-align: center;">1 Fromage de Warg Farine, Riz, Cendre de bois</p>

Alchimie IV

Potions	Poisons
<p style="text-align: center;"><u>Potion du Phénix</u></p> <p style="text-align: center;">Ramène une cible à la vie à 1 point de vie et elle subit un effet feu.</p> <p style="text-align: center;">1 potion de soin niv 4, 1 blé de Turen, 1 Cristal de jade, 1 Cactus de Sergath</p>	<p style="text-align: center;"><u>Chasse-Sorcière</u></p> <p style="text-align: center;">La cible perd 4 de mana.</p> <p style="text-align: center;">2 Fromage de Warg Vinaigre, Farine, Colorant bleu, sel, vinaigre</p>
<p style="text-align: center;"><u>Potion de vision véritable</u></p> <p style="text-align: center;">Permet de voir l'invisibilité pour une demi-journée.</p> <p style="text-align: center;">2 Cactus de Sergath Eau, sucre, farine, colorant bleu, colorant vert, jus de citron</p>	<p style="text-align: center;"><u>Philtre d'amour</u></p> <p style="text-align: center;">Si le philtre est bu par 2 cibles, celles-ci tombent en charme-personne l'une envers l'autre.</p> <p style="text-align: center;">S'il est bu par une seule personne, la personne l'ayant bu tombe en charme personne avec la première personne que son regard croise.</p> <p style="text-align: center;">Dure une demi journée. Ne peut pas être appliqué sur une arme.</p> <p style="text-align: center;">1 Nuage de lait, 1 liane vénéneuse d'Aeron Calen, 1 poème d'amour raconté lors de la concoction</p>
<p style="text-align: center;"><u>Soulagement des maux</u></p> <p style="text-align: center;">Enlève toutes les malédiction, les poisons et les charmes de la cible.</p> <p style="text-align: center;">1 Antidote, 1 Blé de Turen, 1 Cristal de Jade</p>	<p style="text-align: center;"><u>Poison mortel</u></p> <p style="text-align: center;">Si Appliqué sur une arme : la cible ne peut plus se soigner jusqu'à ce qu'elle reçoive un antidote.</p> <p style="text-align: center;">Si bue: La cible est en effet nausée et en effet douleur. Après 30 secondes elle meurt.</p> <p style="text-align: center;">1 Acide, 1 liane vénéneuse d'Aeron Calen, 1 Pollen de perce-neige de Mana Whuenua, 1 Fromage de Warg Farine, Colorant alimentaire Rouge, Bleu et jaune</p>

Système de magie

Tous les utilisateurs de magie doivent avoir un grimoire afin d'y inscrire leur sort. S'ils apprennent leurs incantations par cœur, tant mieux, mais ils doivent quand même avoir un grimoire. Les grimoires sont vérifiés par les animateurs à chaque début de GN. Aussi, pour qu'un sort soit bien écrit dans le grimoire, on doit y trouver le nom du sort, son niveau, sa sphère/dieu, tous les effets et l'incantation.

Pour lancer un sort, on doit dire à voix haute l'incantation et on doit entendre clairement chaque mot de l'incantation. On ne peut se déplacer que de trois pas au maximum lorsqu'on incante. Ensuite, on doit désigner la ou les cibles du sort et leur dire le nom du sort, les effets et la durée. Chaque sort coûte 1 de mana. Si le lanceur se trompe dans son incantation, s'il reçoit des dégâts, un effet ou s'il arrête d'incanter alors le sort ne prend pas effet, le mana n'est pas dépensé et le lanceur doit recommencer son incantation s'il veut lancer son sort.

Voici comment seront décrits les sorts:

Nom: Le nom du sort.

Effet: L'effet du sort. Il peut s'agir des dégâts, des effets, de la durée, des avantages qu'il procure, etc.

Effet Hors combat: L'incantation du sort doit commencer en dehors d'un combat.

Type: Le type du sort peut être: action, bénédiction, concentration, malédiction ou mur.

Portée: Indique la ou les cibles d'un sort et la distance: personnelle, contact, distance, proximité, zone.

Incantation: L'incantation du sort. Pour l'arcanique, l'incantation est aussi écrite en langage arcanique. Lorsqu'on incante en arcanique, on répète la formule un certain nombre de fois indiqué par un x2, x3 ou x4 à la fin de l'incantation.

Type

Action: Un sort action prend effet immédiatement après l'incantation.

Bénédiction: Une bénédiction est un sort qui accorde des bonus à la cible. On ne peut avoir qu'une seule bénédiction sur soi. On peut retirer une bénédiction sur soi à tout moment si on le désire. Une bénédiction peut être dissipée par un effet de dissipation de la magie.

Concentration: Un sort sous concentration garde effet aussi longtemps que le mage se concentre. Si le mage est dérangé, s'il reçoit des dégâts ou s'il fait tout autre action autre que de marcher ou parler, sa concentration est brisée et le sort prend fin. Si le mage possède la compétence magie de guerre il peut recevoir des dégâts sans briser sa concentration.

Malédiction: Une malédiction est un sort qui affecte une cible de façon néfaste. On peut retirer une malédiction grâce à une délivrance des malédiction ou lorsque la durée de la malédiction est passée. Si aucune durée n'est indiquée, la malédiction dure jusqu'à la prochaine pause de demi-journée. On peut avoir plusieurs malédiction. Cependant, on ne peut pas recevoir deux malédiction qui portent le même nom (même sort). Dans le cas où on reçoit deux malédiction du même nom, on garde celle la plus récente reçue par un ennemi.

Mur: Un mur nécessite d'installer une corde avant l'incantation du sort pour représenter l'emplacement du mur. Un papier avec les noms et les effets du mur doit être accroché sur la corde. À moins d'indication contraire, un mur peut être

dissipé avec un effet de dissipation de la magie ou par le lanceur du sort et dure pour l'événement.

Portée

Personnelle: Un sort à portée personnelle affecte seulement le lanceur du sort; il ne peut pas être lancer sur quelqu'un d'autre.

À distance: Un sort à distance est un sort qui prend effet aussi loin que la voix du mage peut porter et le lanceur doit pouvoir voir sa cible ou une partie de sa cible. On ne peut pas se cacher derrière quelqu'un ou derrière un bouclier.

À proximité: Un sort à proximité est un sort qui a une portée d'un pas et d'un bras de distance (+/- 2 mètres).

Contact: Un sort de contact se maintient dans la main 10 secondes. Le sort est déclenché lorsque le lanceur de sort touche quelqu'un avec sa main. Un seul sort peut être dans la main du lanceur à la fois. Si le 10 secondes se passe, le mana est perdu. Si le 10 secondes se passe, le mana est perdu.

Zone: Un sort de zone prend effet dans une zone particulière dépendant de la portée du sort. Les zones possibles sont : une ligne (devant soit), 90 degrés, 180 degrés ou 360 degrés.

Magie arcanique

Avant de lire la liste des sorts, il est important de lire comment fonctionne les sorts dans la section précédente : « Système de magie ».

La magie arcanique, utilisée par les mages, se divise en 6 sphères magiques auxquelles ont associé un mot de pouvoir. De plus, les sphères sont associées à un effet élémentaire. Cela ne signifie pas que l'effet s'ajoute à tous les sorts de la sphère, mais il risque de s'y trouver plus souvent. L'effet de certains sorts de mage comme déflagration élémentaire ou arme enchantée change selon la sphère associée.

Sphère	Mot de pouvoir	Effet élémentaire
Air	Èrtzo	Électrique
Eau	Vassèr	Glacé
Feu	Cripsonn	Feu
Lumière	Voguèl	Aveuglement
Ténèbres	Totoss	Douleur
Terre	Tècto	Trébuchement

Avant d'inscrire un sort dans votre grimoire, assurez-vous d'avoir accès à son niveau et à la sphère. Avant la liste des sorts par sphère, il y a la liste des sorts de mage : sorts obtenus automatiquement par les habiletés de certaines classes. La classe et le niveau qui donnent accès à ces sorts sont indiqués entre parenthèses à côté du nom du sort. Ces sorts ne comptent pas parmi le nombre de sorts connus.

Sorts de mage

Nom: Projectile Magique (*mage niveau 1*)

Effet: Fait point de dégât

Type: Action

Portée: Distance

Incantation:

Trospec sapo guénou maguir

ᶘᶙᶚᶛ ᶜᶝ ᶞᶟ ᶠᶡ ᶢᶣᶤ

Nom: Répulsion magique (*mage niveau 2*)

Effet: La cible subit un effet répulsion

Type: Action

Portée: Distance

Incantation:

Ténèl révènttar ramira guénou maguir

ᶘᶙᶚ ᶜᶝ ᶞᶟᶠ ᶡᶢᶣ ᶞᶟ ᶠᶡ ᶢᶣᶤ

Nom: Détection de la magie (*mage niveau 4*)

Effet: **Hors Combat:**

Sur une cible: doit indiquer si elle a un objet magique et dire de quels objets il s'agit.

Sur un objet: Quels sont les effets de l'objets.

Type: Action

Portée: Distance

Incantation: Détecto ramira guénou maguir

ᶘᶙᶚᶛ ᶜᶝ ᶞᶟᶠ ᶡᶢᶣ ᶞᶟ ᶠᶡ ᶢᶣᶤ

Nom: Déflagration élémentaire (*élémentaliste niveau 9*)

Effet: Tous ceux à proximité de l'élémentaliste subissent un effet répulsion en plus d'un effet associé à la sphère maîtrisée par l'élémentaliste.

Type: Action

Portée: Proximité

Incantation: Silossomith révènttar ramira (*mot de la sphère*)

ᶘᶙᶚᶛ ᶜᶝ ᶞᶟᶠ ᶡᶢᶣ (*mot de la sphère*)

Nom: Arme enchantée (mage-lame niveau 8)
Effet: Le prochain coup donné avec une arme par le mage-lame fait 1 de dégât supplémentaire et l'effet élémentaire associée à la sphère.

Type: Action

Portée: Personnelle

Incantation: Akamto Véponni (mot de la sphère)

◁bLU éVσ (mot de la sphère)

Nom: Armure de mage (mage-lame niveau 9)

Effet: Donne 1 PA au mage-lame.

Type: Bénédiction

Portée: Personnelle

Incantation: Akamto Parvar Guéno maguir

◁bLU <εεε ḶḶ LRε

Sphère de l'Air

Niveau I

Nom: Décharge électrique

Effet: Fait 1 point de dégât Électrique. Si le contact est fait dans le dos, le sort fait 3 points de dégât Électrique.

Type: Action

Portée: Contact

Incantation: Iru péguèl Crétam ramira èrtzo x2

ΔP <Ḷε bεεL εεε Δεεε x2

Nom: Bourrasque

Effet: La cible subit un effet de répulsion. Si la cible est repoussée dans un obstacle, elle subit un effet inconscience.

Type: Effet

Portée: Distance

Incantation: Iru sapo révèntar inncapar èrtzo x2

ΔP εV ḶεεεCε Δεεεε Δεεεε
x2

Nom: Charge statique

Effet: Le mage doit immédiatement courir vers sa cible à la fin de l'incantation. Si le mage est

arrêté d'une quelconque façon, le sort est perdu. Le sort lui permet de donner un seul coup faisant 1 de dégât électrique par pas couru jusqu'à un maximum de 4. Le coup est donné avec l'arme et fait seulement les dégâts du sort sans aucun autre bonus. Le coup peut être paré normalement.

Type: Spécial

Portée : Personnelle / Spécial (un coup d'arme)

Incantation: Iru Cozannto véponni kamass èrtzo x2

ΔP εεεU éVσ bLε Δεεεε x2

Nom: Tornade

Effet: La cible fait autant de tour sur elle-même que le mage en a fait lors de l'incantation (maximum 5 tours).

Type: Action

Portée: Distance

Incantation: Iru ramira parzo ténèl èrtzo x2

ΔP εεε <εε Ḷεεε Δεεεε x2

Sphère de l'Air

Niveau II

Nom: Course du tonnerre

Effet: Tant que le mage court, il déclenche la foudre à chacun de ses dixième pas pour infliger 2 points de dégâts électrique à une cible à proximité. Si le mage arrête de courir, le sort prend fin. Si il n'y a pas de cible a proximité, le mage lance son éclair dans le vide.

Type: Spécial

Portée : Personnelle, Proximité

Incantation: Dirī parzo té akamto déca cozannto crétam èrtzo x3

Ḷεεεε <εε Ḷεεεε Δεεεε εεεεU
bεεεL Δεεεε x3

Nom: Toucher statique

Effet: 1 point de dégâts électrique. Pour chaque personne touchée, le sort inflige un

point de dégât supplémentaire. Le sort reste dans la main du lanceur pendant 10 secondes. On ne peut pas toucher 2 fois la même personne.

Type: Action

Portée: Contact (spécial)

Incantation: Diri pota péguèl té supo ganira ténèl crétam èrtzo x3

᠒᠒ ᠕᠘ ᠵᠢᠴ ᠴ ᠶ ᠕ᠰᠸ ᠴᠠᠴ
ᠪᠸᠴ ᠵᠸᠴᠶ x3

Nom: lame de vent

Effet: La cible ajoute 1 de dégât à ses coups tant qu'il court. L'effet arrête aussitôt que la cible arrête de courir, peu importe la raison.

Type: Spécial

Portée : Contact

Incantation: Diri cozannto kamass té crétam alar akamto èrtzo x3

᠒᠒ ᠶᠤᠸᠤ ᠪᠯ ᠴ ᠪᠸᠴᠴᠴ
ᠵᠴ ᠵᠪᠯᠤ ᠵᠸᠴᠶ x3

Nom: Téléportation

Effet: Le mage peut se téléporter jusqu'à une distance de 25 pas. À l'arrivée de la téléportation, les gens à proximité subissent un effet électrique.

Type: Action

Portée : Personnelle

Incantation: Diri parzo évènto silossomith ramira èrtzo x3

᠒᠒ ᠴᠶ ᠵᠢᠵᠢᠰᠤ ᠶᠸᠶᠸᠶᠸᠶ ᠵᠸᠴᠶ x3

Sphère de l'Air

Niveau III

Nom: Poigne foudroyante

Effet: Le sort reste dans la main du lanceur pendant 10 secondes comme tous les autres sorts de contact. Durant ce temps, il peut toucher autant de cibles différentes et leur faire

5 points de dégâts électriques. Le mage ne peut pas affecter 2 fois la même cible.

Type: Action

Portée : Contact (spécial)

Incantation: Tira pota péguèl crétam té ramira aktivo déca sècodi akamto èrtzo x4

᠒ᠸ ᠕᠘ ᠵᠢᠴ ᠪᠸᠴ ᠴ ᠸᠸᠸ ᠵᠸᠶᠸᠶ
ᠴᠸ ᠶᠸᠶ ᠵᠪᠯ ᠤ ᠵᠸᠴᠶ x4

Nom: Corps d'air

Effet: Le mage devient éthéré tant qu'il court. De plus, chaque fois qu'il touche quelqu'un, il inflige un effet Répulsion. Si la cible touche un obstacle elle subit un effet inconscience 10 secondes.

Type: Action

Portée: Personnelle

Incantation: Tira pota parzo révènttar péguèl kalaha inncapar cozannto akamto èrtzo x4

᠒ᠸ ᠕᠘ ᠴᠶ ᠵᠢᠴᠴᠴ ᠵᠢᠴ ᠪᠴᠴ
ᠵᠸᠴᠴᠴ ᠶᠸᠴᠴ ᠵᠪᠯᠤ ᠵᠸᠴᠶ x4

Nom: Téléportation de masse

Effet: Téléportation de 25 pas avec tous les alliés à proximité. Les cibles doivent être consentante ou elles peuvent être inconsciente, endormis, assommée ou morte. À l'arrivée de la téléportation, les gens à proximité (excluant les gens se téléportant) subissent un effet électrique.

Type: Action

Portée: Proximité

Incantation: Tira silossomith alar té inncapar évènto aktivo ramira èrtzo x4

᠒ᠸ ᠶᠸᠶᠸᠶ ᠵᠴ ᠴ ᠵᠸᠴᠴᠴ
ᠵᠢᠴᠴᠴ ᠵᠸᠶᠸᠶ ᠸᠸᠸ ᠴᠸᠴᠶ x4

Nom: Voyage forcé

Effet: Téléporte une cible à un maximum de 25 pas.

Type: Action

Portée: Distance

Incantation: Tira pota sapo ténèl corpo ramira évènto tagana aktivo èrtzo x4

በፍ ህር ካህ ርዕሩ ገፍፍ ፍፍፍ
ፋጅግህ ርጌጌ ፋጅግህ ርፍፍፍ x4

Sphère de l'Eau
Niveau I

Nom: Epieu de givre
Effet: 1 dégât et un effet glace sur une cible.
Type: Action
Portée: Distance
Incantation: Iru trospec sapo ténèl crétam vassèr x2
ፈፆ ርጎጎጎጎ ካህ ርዕሩ ጎፍፍፍ ግፍፍፍ (x2)

Nom: Engélure
Effet: Les prochains dégâts de glace reçus par la cible sont doublés pour une demi-journée.
Type: Malédiction
Portée : Distance
Incantation: Iru pota sapo matotossi vassèr x2
ፈፆ ህር ካህ ሊሀሀ ግፍፍፍ (x2)

Nom: Fouet aqueux
Effet: Désarmement sur les ennemis à proximité.
Type: Action
Portée : Proximité
Incantation: Iru né véponni silossomith vassèr x2
ፈፆ ሳ ጅህግ ጎጎጎጎጎ ግፍፍፍ (x2)

Nom: Chute de neige
Effet: Enchevêtrement 10 secondes sur une cible.
Type: Action
Portée: Distance
Incantation: Iru ténèl ramira sikèna vassèr x2
ፈፆ ርዕሩ ፍፍፍ ጎጎጎጎ ግፍፍፍ (x2)

Sphère de l'Eau
Niveau II

Nom: Cristallisation
Effet: La cible perd tous ses P.A.
Type: Action
Portée: Contact
Incantation:Diri péguèl aktivo colapsi parvar akamto vassèr x3
በጌ ርጎጎጎ ፋጅግህ ገራጎጎ ጎፍፍፍ
ፋጅግህ ግፍፍፍ (x3)

Nom: Patinoire
Effet: 1 dégât et un effet engourdissement sur les 2 jambes pendant 15 secondes à tous ceux dans la zone.
Type: Action
Portée: Zone de 90 degrés
Incantation: Diri cadara massaro pak numina ramira vassèr x3
በጌ ጎፍፍፍ ሊካጎ ጎጎጎ ጎጎጎ ፍፍፍ
ግፍፍፍ (x3)

Nom: Congélation magique
Effet: La cible ne peut plus recevoir d'effets des potions pour une demi-journée.
Type: Malédiction
Portée: Distance
Incantation: Diri sapo matotossi té morfo zogo ténèl vassèr x3
በጌ ካህ ሊሀሀ ር ጎጎጎ ጎጎጎ
ርዕሩ ግፍፍፍ (x3)

Nom: Morsure glaciale
Effet: 3 dégâts et un effet glace sur une cible.
Type: Action
Portée: Contact
Incantation: Diri péguèl crétam aktivo ramira ténèl vassèr x3
በጌ ርጎጎጎ ጎፍፍፍ ፋጅግህ ፍፍፍ ርዕሩ
ግፍፍፍ (x3)

Sphère de l'Eau

Niveau III

Nom: Blizzard

Effet: 3 dégâts de glace et aveuglement à tous les ennemis dans la zone.

Type: Action

Portée: Zone de 180 degrés

Incantation: Tira aktivo alaba massaro crétam néridia ramira ganira vassèr x4 Tira aktivo alaba massaro crétam néridia ramira ganira vassèr x4

᠒᠑ ᠠᠨᠣᠰ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ (x4)

Nom: Noyade

Effet:

Hors combat :La cible ne peut plus émettre de son durant 30 secondes puis tombe en inconscience pendant 2 minutes, si la cible n'est pas réveillée elle meurt noyée.

En combat : La cible ne peut plus émettre de son pendant le reste du combat.

Type: Malédiction

Portée: Distance

Incantation: Tira sapo matotossi inncapar ténéè colapsi voco léjènndo crétam vassèr x4

᠒᠑ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ (x4)

Nom: Tsunami

Effet: 4 dégâts et Répulsion 20 pas à tous ceux dans la zone.

Type: Action

Portée: Zone de 180 degrés.

Incantation: Tira aktivo pak pota alaba massaro crétam té léjènndo révèntar vassèr x4

᠒᠑ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ (x4)

Nom: Zéro Absolu

Effet: Brise un bouclier ou une arme.

Type: Action

Portée: Distance

Incantation: Tira pota sapo véponni té parvar mano né zogo ténéè abiméo vassèr x4

᠒᠑ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ (x4)

Sphère de Feu

Niveau I

Nom: Explosion

Effet: 2 dégâts répulsion à tous ceux à proximité.

Type: Action

Portée: Proximité

Incantation: Iru massaro crétam révèntar criponn x2

᠒᠑ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ (x2)

Nom: Main enflammé

Effet: 3 dégâts de feu sur une cible au toucher.

Type: Action

Portée: Contact

Incantation: Iru péguèèl crétam té ramira criponn x2

᠒᠑ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ (x2)

Nom: Boule de feu

Effet: 2 dégâts de feu sur une cible.

Type: Action

Portée: Distance

Incantation: Iru trospec sapo té ramira criponn x2

᠒᠑ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ (x2)

Nom: Éventail de feu

Effet: 1 dégât de feu dans la zone.

Type: Action

Portée: Zone de 90 degrés

Incantation: Iru alaba massaro crétam criponn x2

᠒᠑ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ ᠠᠨᠠᠭ (x2)

Sphère de Feu

Niveau II

Nom: Mur de feu

Effet: Si le mur est traversé, la personne subit 6 dégâts de feu perforant.

Type: Mur

Portée: Mur

Incantation: Diri kalaha pota siri crétam té ramira cripsonn x3

ገገ ህገ ለገገ ገገ ህገ ለገገ
ገገ ህገ ለገገ ገገ ህገ ለገገ

Nom: Peau en fusion

Effet: Le mage peut sacrifier X point de vie maximum pour que les X prochaines attaques physique ou sort de contact reçu retourne 2 points de dégâts de feu. Le mage reçoit quand même l'attaque. Les points de vie sacrifiés ne peuvent pas être récupérés d'aucune façon tant que le sort est en cours. La malédiction perdure pendant une demi-journée.

Type: Malédiction

Portée: Personnelle

Incantation: Diri parzo matotossi crétam kamass ramira cripsonn x3

ገገ ህገ ለገገ ለገገ ህገ ለገገ
ገገ ህገ ለገገ ገገ ህገ ለገገ

Nom: Colonne de feu

Effet: La cible reçoit 3 dégâts de feu et 1 dégât de feu à chaque 5 secondes supplémentaire tant que le mage pointe la cible et se concentre.

Type: Concentration

Portée: Distance

Incantation: Diri sapo médito crétam innferno ramira cripsonn x3

ገገ ህገ ለገገ ለገገ ህገ ለገገ ለገገ ህገ ለገገ
ገገ ህገ ለገገ ገገ ህገ ለገገ

Nom: Tempête de feu

Effet: 2 dégâts de feu à tous les ennemis

Type: Action

Portée: Zone de 360 degrés à distance

Incantation: Diri pota alèzio massaro ganira crétam cripsonn x3

ገገ ህገ ለገገ ለገገ ህገ ለገገ ለገገ ህገ ለገገ
ገገ ህገ ለገገ ገገ ህገ ለገገ

Sphère de Feu

Niveau III

Nom: Kamikaze

Effet: La cible fait 5 dégâts de Feu à tous ceux à proximité au moment de sa mort. La malédiction est perdue après la mort.

Type: Malédiction

Portée: Distance

Incantation: Tira sapo ténèl matotossi abiméo corpo té silossomith crétam cripsonn x4

ገገ ህገ ለገገ ለገገ ህገ ለገገ ለገገ ህገ ለገገ
ገገ ህገ ለገገ ገገ ህገ ለገገ

Nom: Pluie de météores

Effet: 6 dégâts de feu à 3 cibles différentes.

Type: Action

Portée: Distance

Incantation: Tira supo ténèl aktivo trospèc sapo anikéno crétam té ramira cripsonn x4

ገገ ህገ ለገገ ለገገ ህገ ለገገ ለገገ ህገ ለገገ
ገገ ህገ ለገገ ገገ ህገ ለገገ

Nom: Incinération

Effet: 10 dégâts de feu

Type: Action

Portée: Contact

Incantation: Tira pota péguèl anikéno léjèndo déca crétam pak ténèl aktivo cripsonn x4

ገገ ህገ ለገገ ለገገ ህገ ለገገ ለገገ ህገ ለገገ
ገገ ህገ ለገገ ገገ ህገ ለገገ

Nom: Cendre volcanique

Effet: Le lanceur touche un bâtiment et tous les gens à l'intérieur ont 10 secondes pour sortir, sans quoi ils meurent.

Type: Action

Portée: Proximité

Incantation: Tira aktivo pota silossomith abiméo kalaha pak ténèl doro cripsonn x4

᠒᠑ ᠘᠆ᠨᠱ ᠑᠒ ᠢᠨᠶᠢᠴᠢ ᠘᠕ᠯᠶ
ᠪ᠘᠘ ᠘᠆ ᠴᠠᠴ ᠤᠨ ᠪᠨᠴᠢᠶ᠋ᠭ᠋ᠣ x4

Sphère de Lumière

Niveau I

Nom: Décharge de lumière

Effet: La cible subit un effet aveuglement. Le mage peut être aidé par d'autres personnes pour rendre le sort plus puissant. Pour ce faire, les alliés du mage doivent toucher le mage et dépenser 1 de mana à la fin de l'incantation. Pour chaque personne dépensant 1 point de mana, le sort fait 1 de dégât supplémentaire. Un allié ne peut pas investir plus d'un seul point de mana.

Type: Action

Portée: Distance

Incantation: Iru trospec sapo célèsto créтам voguèl x2

᠘᠑ ᠴᠢᠨᠴᠢᠪ ᠢᠨ ᠰᠠᠫ ᠴᠡᠯᠡᠰᠲᠤ ᠴᠢᠷᠢᠲᠠᠮ
ᠪ᠔ᠴᠢᠯ x2

Nom: Lumière soignante

Effet: Redonne 2 PV à la cible du sort et au mage. Le mage ne peut pas se cibler avec le sort.

Type: Action

Portée: Contact

Incantation: Iru péguèl voja alar parzo voguèl x2

᠘᠑ ᠴᠢᠨᠴᠢᠪ ᠶ᠔ᠬᠠ ᠸᠠᠷ ᠫᠠᠷᠵᠠᠷᠵᠠᠨ ᠪᠣᠭᠦᠯᠢ x2

Nom: Alarme

Effet: Les personnes traversant le mur doivent crier «ALARME» trois fois le plus fort possible. Le sort peut aussi être placé sur un objet ouvrable (coffre, porte, bourse, etc.) Si le sort est placé sur un objet, un papier doit être laissé pour indiquer que le sort est sur l'objet, mais le

sort ne requiert pas de corde. Le mage n'est pas affecté par son mur.

Type: Mur (spécial)

Portée: Mur

Incantation: Iru kalaha détècto pannel voguèl x2

᠘᠑ ᠪ᠘᠘ ᠴᠴᠢᠪ ᠸᠠᠷᠠᠴᠢ ᠪᠣᠭᠦᠯᠢ x2

Nom: Transfert magique

Effet: Le mage redonne 1 mana à une cible au contact.

Type: Action

Portée : Contact

Incantation: Iru péguèl alar voja mana voguèl x2

᠘᠑ ᠴᠢᠨᠴᠢᠪ ᠸᠠᠷ ᠪᠣᠭᠠ ᠮᠠᠨᠠ ᠪᠣᠭᠦᠯᠢ x2

Sphère de Lumière

Niveau II

Nom: Triangle de lumière

Effet: 4 dégats et un effet Aveuglement à tous ceux dans la zone. Pour déterminer la zone d'effet, le mage doit avoir désigné 2 alliés qui tenderont les bras les uns vers les autres à la fin de l'incantation de manière à former un triangle entre eux.

Type: Action

Portée : Zone (Spécial)

Incantation: Diri célèsto alar massaro néridia créтам voguèl x3

᠒᠒ ᠰᠡᠯᠡᠰᠲᠤ ᠸᠠᠷ ᠮᠠᠰᠰᠠᠷᠠ ᠨᠡᠷᠢᠳᠢᠠ
ᠴᠢᠷᠢᠲᠠᠮ ᠪᠣᠭᠦᠯᠢ ᠶ᠔ᠴᠢᠯ x3

Nom: Invisibilité

Effet: Le lanceur du sort devient invisible. Il peut se déplacer tout en étant invisible.

Type: Spécial

Portée: Personnelle

Incantation: Diri parzo akamto spècto té colapsi corpo voguèl x3

᠒᠒ ᠸᠠᠷᠵᠠᠷᠵᠠᠨ ᠸᠠᠷᠵᠠᠨ ᠰᠡᠫᠲᠤ ᠲᠡ ᠴᠣᠯᠠᠫᠰᠢ ᠴᠣᠷᠫᠣ
ᠪᠣᠭᠦᠯᠢ ᠶ᠔ᠴᠢᠯ x3

Nom: Dissipation de la magie
Effet: Dissipe une bénédiction, un mur ou un sort pour lequel cela est spécifié.
Type: Action
Portée : Distance
Incantation: Diri sapo colapsi kalaha akamto mana voguèl x3
 በቢ ነህ ባረኝጎ ቤረገ ለቤረገ
 ሌግ ህጅግ x3

Nom: Ancrage dimensionnel
Effet: La cible du sort ne peut plus devenir invisible, camouflé, éthéré ni se téléporter pendant ½ journée.
Type: Malédiction
Portée : Distance
Incantation: Diri sapo matotossi spècto té èvènito voguèl x3
 በቢ ነህ ለሀሀጎ ነጅግ
 ር ለጅግግ ህጅግ x3

Sphère de Lumière Niveau III

Nom: Invisibilité de masses
Effet: Le lanceur du sort et ses alliés à proximité deviennent invisible. Ils peuvent se déplacer tout en étant invisible.
Type: Spécial
Portée: Proximité
Incantation: Tira silossomith pota akamto alar ténèl spècto té colapsi corpo voguèl x4
 በባ ጎጎጎጎ ህረ ለቤረገ ለረጎ
 ርጎጎ ነጅግግ ር ባረኝጎ ባጎጎ ህጅግ
 x4

Nom: Sort holographique
Effet: Le mage peut lancer ce sort en même temps qu'un allié afin de copier l'effet du sort que celui-ci est en train d'incanter. Le sort ne copie pas les effets supplémentaires ajouté par l'allié. Par exemple, le sort de décharge de

lumière n'ajoute pas les dégâts obtenus par le mana, ni les effets ajouter par l'élémentaliste.
Type: Action
Portée: Proximité
Incantation: Tira pota silossomith alar mana ténèl né supo ramira célèsto voguèl x4
 በባ ህረ ጎጎጎጎ ለረጎ ሌግ
 ርጎጎ ለ ጎጎ ጎጎጎ ጎጎጎ ህጅግ
 x4

Nom: Bombe solaire
Effet: Effet aveuglement sur les ennemis à 360 degrés. Le mage peut être aidé par d'autres personne pour rendre le sort plus puissant. Pour ce faire, les alliés du mage doivent **toucher le mage** et dépenser 1 de mana à la fin de l'incantation. Pour chaque personne dépensant 1 point de mana, le sort fait 1 de dégât supplémentaire. Un allié ne peut pas investir plus d'un seul point de mana.
Type: Action
Portée: Zone de 360 degrés
Incantation: Tira alèzio massaro ganira célèsto crétam néridia ramira voguèl x4
 በባ ለጎጎጎ ለከ ሌጎጎ ጎጎጎ
 ህጎጎ ለጎጎ ለጎጎ ህጅግ x4

Nom: Mur de Lumière purificatrice
Effet : Le mur peut seulement être dissipé par le magicien qui l'a créé. Les gens passant à travers le mur voient leur effet de bénédiction, invisibilité, camouflage et éthéré dissipé. De plus, il est impossible de se téléporter au travers du mur.
Type : Mur
Portée : Mur
Incantation : Tira léjènndo kalaha akamto té spècto colapsi pak ténèl anikéno voguèl x4
 በባ ርጎጎጎ ለጎጎ ለጎጎ ለጎጎ ር
 ጎጎጎጎ ባረኝጎ ለጎ ርጎጎ ለጎጎጎ
 ህጅግ x4

Sphère des Ténèbres

Niveau I

Nom: Souffrance

Effet: 1 dégât et un effet Douleur à une cible. Le mage peut dépenser 1 de mana pour ajouter 1 de dégâts au sort jusqu'à un maximum de 2 points de dégâts supplémentaires.

Type: Action

Portée : Distance

Incantation: Iru sapo galarko té crétam totoss x2

ΔP 5V 6C⁹ Ć 6ĜC^L UU^h x2

Nom: Fausse Accusation

Effet: **Hors combat** : Le mage doit accuser une personne en public après avoir lancé le sort. Tous ceux qui entendent les accusations du mage sont certains que les accusations sont réelles.

Exemple : "Ondé a essayé de m'assassiner!"
Tous ceux qui entendent la déclaration du mage se souviennent clairement avoir vu Ondé essayé d'assassiner le mage. Si Ondé était présent, lui aussi se souvient clairement de l'avoir assassiné.

L'effet dure une demi-journée.

Type: Malédiction, Charme

Portée : Zone de 360 degrés

Incantation: Iru alézio matotossi totoss x2

ΔP <ĈĴ∇ LUUP UU^h x2

Nom: Corruption de l'influ

Effet:

Hors combat: La main ciblée doit rester fermée. Si la main tient un objet, l'objet doit rester dans la main (sauf s'il est désarmé dans quel cas l'objet est perdu et la main doit rester fermée par la suite). Si la main est vide, elle ne peut plus saisir d'objet. Dure une demi-journée.

Type: Malédiction

Portée : Distance

Incantation: Iru sapo matotossi mano totoss x2

ΔP 5V LUUP Lᵇ UU^h x2

Nom: Colère

Effet: **Hors combat:** La cible doit être fâchée contre ce que le mage désigne. La cible n'est pas obligée d'employer des actions offensives. Tout peut être ciblé; les races, les grandes personnes, les objets, etc.

(Ex1 : La cible doit être en colère envers les nains. La cible ne voudra pas être ami avec un nain ou leur parler.

Ex2 : La cible doit être en colère envers le gazon. Tout le gazon qu'elle croquera la mettra de mauvaise humeur.)

Type: Malédiction, Charme

Portée : Distance

Incantation: Iru sapo èva kokaéri totoss x2

ΔP 5V <Ĉ 9bĈn UU^h x2

Sphère des Ténèbres

Niveau II

Nom: Domination

Effet: **Hors Combat** : Le mage doit lever ses mains vers sa cible pour toute la durée du sort. La cible fige et n'agit plus sauf pour faire tout ce que le mage lui demande et ce, sans mauvaise interprétation. Par contre, elle se défend si elle se fait attaquer et l'ordre ne doit pas blesser directement la cible. Si le mage ne pointe plus sa cible avec ses mains, il perd sa concentration.

Type: Concentration

Portée : Proximité

Incantation: Diri silossomith médito ténèl zogo corpo totoss x3

ᵇn ᵇᵇᵇᵇᵇ ᵇᵇᵇ ᵇᵇᵇ ᵇᵇᵇ ᵇᵇᵇ ᵇᵇᵇ
9⁹V UU^h x3

Nom: Oubli

Effet: **Hors combat:** La cible oublie un événement choisis par le mage. La malédiction est permanente. Elle nécessite une délivrance des malédiction pour être éliminé.

Type: Malédiction spécial

Portée : Contact

Incantation: Diri péguèl matotossi abiméo méro totoss x3

ḤḤ ḶḶḶ LUUP ḶḶḶḶḶ
ḶḶḶ UUḶ x3

Nom: Sombre décharge

Effet: 3 dégâts et l'effet Douleur à une cible. Le mage peut dépenser 1 de mana supplémentaire pour cibler une personne différente de plus. Il n'y a pas de maximum de mana pour ce sort.

Type: Action

Portée :Distance

Incantation: Diri trospec sapo crétam galarko mana ténèl totoss x3

ḤḤ ḶḶḶḶḶ ḶḶḶ ḶḶḶḶḶ ḶḶḶḶḶ
ḶḶḶ ḶḶḶḶḶ UUḶ x3

Nom: Phobie

Effet:

Hors combat: “ Tu as une phobie du mot ... “ ou “ Tu as la phobie de (nom d'une personne)”. La cible du sort aura l'effet Peur à chaque fois qu'elle entendra le mot ou verra la personne. Le sort dure une demi-journée.

Type: Malédiction

Portée : Distance

Incantation: Diri sapo èva matotossi kilominia totoss x3

ḤḤ ḶḶḶ ḶḶḶ LUUP ḶḶḶḶḶḶḶ
UUḶ x3

Sphère des Ténèbres

Niveau III

Nom: Âme Corrompue

Effet: Le sort doit être lancé sur un cadavre. Si celui-ci est ramené à la vie, il récupère tous ses points de vie et mana, mais il est en effet Chaos jusqu'à la mort ou jusqu'à une délivrance des malédictions. La malédiction est perdue lorsqu'il meurt à nouveau.

Type: Malédiction

Portée : Contact

Incantation: Tira péguèl matotossi corpo né voguèl ténèl morfo méro kokaéri totoss x4

ḤḶḶ ḶḶḶḶḶ LUUP ḶḶḶḶ ḶḶḶḶḶ
ḶḶḶḶ ḶḶḶḶḶ ḶḶḶ ḶḶḶḶḶ UUḶ x4

Nom: Attaque mentale

Effet: La cible ne peut plus utiliser de mana pour la demi-journée.

Type: Malédiction

Portée : Distance

Incantation: Tira sapo anikéno matotossi ténèl ramira né léjènndo mana totoss x4

ḤḶḶ ḶḶḶ ḶḶḶḶḶ LUUP ḶḶḶḶḶ
ḶḶḶḶ ḶḶḶ ḶḶḶḶḶ ḶḶḶ UUḶ x4

Nom: Embrasement chaotique

Effet: Effet chaos sur la cible pendant 30 secondes.

Type: Action

Portée : Distance

Incantation: Tira aktivo pota sapo pak ténèl kokaéri ramira èva méro totoss x4

ḤḶḶ ḶḶḶḶḶ ḶḶḶ ḶḶḶḶḶ
ḶḶḶḶḶ ḶḶḶḶ ḶḶḶḶḶ ḶḶḶ UUḶ x4

Nom: Sombre nébuleuse (ténèbres, niv.3)

Effet: 2 dégâts et un effet Peur à tous les ennemis. Le mage peut dépenser un de mana supplémentaire pour faire 1 dégât de plus. 2 mana supplémentaire maximum.

Type: Action

Portée : Zone de 360 degrés

Incantation: Tira alèzio massaro pak ganira kilominia crétam supo mana totoss x4

ḤḶḶ ḶḶḶḶḶ ḶḶḶḶ ḶḶḶḶ ḶḶḶḶḶ
ḶḶḶḶḶ ḶḶḶ ḶḶḶḶḶ UUḶ x4

Sphère de Terre Niveau I

Nom: Stalactite

Effet: La cible du sort subit 1 point de dégât et un effet de trébuchement. Pour chaque tranche de 5 secondes de concentration, après l'incantation et avant de lancer l'effet du sort, le mage ajoute 1 point de dégât. Maximum 10 secondes.

Type: Action

Portée: Distance

Incantation: Iru mérito crétam furgaji tètco X2

ΔP ÍŃU ᵇᶜᵀ ᶘ ᶜᵀ ᶜᵀᵀ (x2)

Nom: Champ de gravité

Effet: Tant que le mage pointe un objet tenu dans les mains ou un objet au sol et se concentre, l'objet pèse des tonnes et ne peut être soulevé.

Type: Concentration

Portée: Distance

Incantation: Iru mérito métètco zogo tètco X2

ΔP ÍŃU Íᶜᵀᵀ ᶘ ᶜᵀᵀ (x2)

Nom: Pétrification (terre, niv.1)

Effet: Le membre ciblé est engourdi tant que le mage se concentre. Le mage doit pointer sa cible.

Type: Concentration

Portée: Distance

Incantation: Iru mérito sapo numina tètco X2

ΔP ÍŃU ᶜᵀ ᶘ ᶜᵀᵀ (x2)

Nom: Solidité

Effet: Tant que le mage se concentre et pointe sa cible, il peut rendre une porte, une arme ou un bouclier incassable

Type: Concentration

Portée: Proximité

Incantation: Iru mérito silosomith zogo tètco X2

ΔP ÍŃU ᶘ ᶜᵀᵀ (x2)

Sphère de Terre Niveau II

Nom: Tremblement de terre

Effet: Tant que le mage se concentre en gardant ses mains au sol, tous les ennemis à portée de voix subissent un effet trébuchement à chaque 5 secondes

Type: Concentration

Portée: Zone 360 degrés à distance

Incantation: Diri mérito massaro alèzio furgaji tètco X3

ŃŃ ÍŃU ᵀᶜᵀ ᶘ ᶜᵀᵀ (x3)

Nom: Cactus de pierre

Effet: Le mage devient invincible, mais il ne peut plus parler ni bouger. Il reste dans cet état jusqu'à ce qu'il y mette fin ou qu'il soit la cible d'une dissipation. Dans cet état, il inflige 1 de dégât à ceux qui l'attaque ou le touche physiquement.

Type: Concentration

Portée: Personnel

Incantation: Diri mérito akamto parzo né kamass so crétam tètco X3

ŃŃ ÍŃU ᶘ ᶜᵀᵀ ᶘ ᶜᵀᵀ (x3)

Nom: Mur de pierre

Effet: Place un mur infranchissable (même les sorts, les choses qui volent et les sorts de zone sont aussi bloqué).

Type: Mur

Portée: Mur

Incantation: Diri kalaha né kamass né trospèc né massaro tètco X3

ŃŃ ᵇᶜᵀ ᶘ ᶜᵀᵀ ᶘ ᶜᵀᵀ (x3)

Nom: Stalagmite

Effet: La cible du sort subit 2 points de dégât. Pour chaque tranche de 5 secondes de concentration (avant de lancer l'effet du sort),

le mage ajoute 2 point de dégât. Maximum 10 secondes

Type: Action

Portée: Distance

Incantation: Diri aktivo médito té pota sapo crétam tètco X3

ḤḤ ḤḤḤ ḤḤḤ Ḥ ḤḤ ḤḤ ḤḤḤḤ
ḤḤḤ (x3)

Sphère de Terre

Niveau III

Nom: Miroir

Effet: Tant que le mage se concentre et pointe sa cible, sa cible peut renvoyer à sa source tout sort où elle est prise pour cible (ne fonctionne pas avec les sorts de zone).

Type: Concentration

Portée : Proximité

Incantation: Tira akamto té médito parvar silossomith révènnatar mana pak tènèl tètco X4

ḤḤ ḤḤḤ Ḥ ḤḤḤ ḤḤḤḤ ḤḤḤḤḤ
ḤḤḤḤḤ ḤḤ ḤḤ ḤḤḤḤ ḤḤḤḤ (x4)

Nom: Champ de stalagmites

Effet: Le mage doit rester concentrer les 2 mains aux sols pour infliger 2 points de dégâts à tous les 5 secondes sur ces ennemis.

Type: Concentration

Portée: Zone 360 degrés à distance

Incantation: Tira médito tazoti mano massaro alèzio tènèl né alara crétam tètco X4

ḤḤ ḤḤḤ ḤḤḤ ḤḤ ḤḤḤ ḤḤḤḤḤ
ḤḤḤ ḤḤ ḤḤḤḤ ḤḤḤḤḤ ḤḤḤḤḤ (x4)

Nom: Sables mouvants

Effet: Tous les ennemis sont enchevêtrés tant que le lanceur du sort se concentre avec les 2 mains au sol.

Type: Concentration

Portée: Zone de 360 degrés à distance

Incantation: Tira médito tazoti mano massaro alèzio pak tènèl té sikèna tètco X4

ḤḤ ḤḤḤ ḤḤḤ ḤḤ ḤḤḤ
ḤḤḤḤḤ ḤḤḤ ḤḤḤḤ ḤḤ ḤḤḤḤ
ḤḤḤḤ (x4)

Nom: Corps de diamant

Effet: Tant que le mage se concentre et pointe la cible du sort (il ne peut pas se cibler lui-même), la cible est invulnérable à tout.

Type: Concentration

Portée : Proximité

Incantation: Tira akamto médito silossomith corpo pak tènèl anikéno parvar tètco X4

ḤḤ ḤḤḤḤ ḤḤḤ ḤḤḤḤḤ ḤḤḤḤ ḤḤḤḤ
ḤḤḤḤ ḤḤḤḤḤ ḤḤḤḤḤ ḤḤḤḤḤ (x4)

Magie Divine

Avant de lire la liste des sorts, il est important de lire comment fonctionne les sorts dans la section précédente : « Système de magie ».

La magie divine, utilisée par les prêtres, paladins et même les druides, se divise en sorts généraux et les sorts de dieux qui sont accessibles selon le dieu prié.

Avant d'inscrire un sort dans votre grimoire, assurez-vous d'avoir accès à son niveau et qu'il soit dans la liste des sorts de votre dieu. Avant la liste des sorts généraux et des sorts par dieu, il y a la liste des sorts de paladins/fanatiques et sorts de druides : sorts obtenus automatiquement par les habiletés de certaines classes. La classe et le niveau qui donnent accès à ces sorts sont indiqués entre parenthèses à côté du nom du sort. Ces sorts ne comptent pas parmi le nombre de sorts connus.

Sorts de paladin/fanatique

Nom: Châtiment divin (paladin/fanatique niveau 8)

Effet: La cible subit 3 de dégâts.

Type: Action

Portée: Contact

Incantation: J'invoque la puissance de __nom du dieu__ afin de punir mes ennemis!

Sorts de druide

Nom: Emprise de la nature (druide niveau 2)

Effet: Effet enchevêtrement tant que le druide est concentré et pointe la cible.

Type: Concentration

Portée: Distance

Incantation: Que la nature enracine mon ennemi.

Nom: Affinité totémique (druide niveau 4)

Effet: Tant que le druide se concentre, il obtient un des effets ci-dessous.

Aigle : Vision nocturne (permet de voir dans le noir)

Cerf : Apaisement des animaux (calme les animaux agressifs ou apeurés)

Tortue : Respiration aquatique (permet de respirer sous l'eau)

Ours : Résistance aux températures extrêmes (permet de résister aux climats extrêmes)

Araignée : Pattes d'araignées (permet de marcher sur les murs et sur les plafonds)

Type: Concentration

Portée: Personnelle

Incantation: Esprit (nom du totem) ! Partage avec moi tes traits animaux.

Nom: Pacte élémentaire (changeforme niveau 10)

Effet: Le druide doit choisir une forme parmi les suivantes : air, eau, feu ou terre. Les effets de chaque forme sont inscrits ci-dessous.

Forme d'Air

Immunité à l'effet électrique

Donne 2 PAs qui font un effet électrique à la personne ayant fait perdre le PA.

Le druide peut se téléporter une fois à 10 pas sans incantation.

Forme d'Eau

Immunité à l'effet glace

Le druide peut faire 3 coups faisant un effet glace sur la cible.

Le druide peut faire 3 effets paralysie au contact. L'effet paralysie dure tant que le druide touche la cible.

Forme de Feu

Immunité à l'effet feu

Le druide peut faire 3 coups faisant +1 de dégât et un effet feu sur la cible

Il peut faire une fois 1 dégât de feu à tous les ennemis dans une zone de 90 degrés.

Forme de Terre

Immunité à l'effet trébuchement et répulsion

+ 2 Pa

+ 3 PVs max

Le druide peut faire une fois un effet trébuchement dans une zone de 360 degrés à portée de voix.

Type: Bénédiction

Portée: Personnelle

Incantation: J'en fais appel aux esprits des forêts, des eaux, du soleil et des montagnes. J'ai besoin de vous pour accomplir ma destinée. Laissez-moi former un pacte avec vous, laissez-moi puiser de votre puissance pour prendre votre forme élémentaire. Que les (souffles de la forêt/ eaux glaciale du nord / flammes ardentes du soleil/ rochers inébranlable des montagnes) s'unisse à moi !

Nom: Communication spirituelle (chaman niveau 7)

Effet: Permet au chaman de communiquer avec un mort tant qu'il se trouve à proximité de lui.

Type: Concentration

Portée: proximité

Incantation: Que mes ancêtres viennent à mon aide, puissent-ils me donner la possibilité de parler à l'âme de cet individu qui vivait autrefois grâce au don des dieux de la nature et des esprits.

Sorts généraux

Niveau I

Nom : Soin

Effet : Le prêtre soigne 3 PVs.

Type : Action

Portée: Contact

Incantation: J'implore les dieux de m'accorder leur puissance. Laissez-moi soigner les blessures de cet individu qui souffre.

Nom : Profanation

Effet : - 2 mana à la cible

Type : Action

Portée: Distance

Incantation: Toi qui ne mérites pas la magie offerte par les dieux, ressens leur colère te brûler de l'intérieur.

Nom : Santé Divine

Effet : + 2 PV maximum à la cible

Type : Bénédiction

Portée: Distance

Incantation: Que la puissance et l'énergie des dieux soient partagées avec toi, (nom de la cible), vois ta santé être décuplée.

Nom : Faveur divine

Effet : La cible peut donner 1 coup +1 de dégât.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Toi qui porteras ta lame contre l'ennemi, montre-lui que les dieux sont à tes côtés lors de tes combats.

Nom : Détection de la foi

Effet :

Hors Combat : Permet de connaître la divinité d'une cible.

Type : Action

Portée: Contact

Incantation: Moi, (nom du prêtre), j'en fais appel aux panthéons divins, dites-moi lequel de vous veillent sur cet individu.

Nom : Protection contre une malédiction

Effet : Protège contre la prochaine malédiction reçue.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Que les dieux veillent sur toi, (nom de la cible). Qu'ils empêchent le prochain malheur qui s'abattra sur toi.

Niveau II

Nom: Protection divine

Effet: +2 PA

Type: Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Écoutez ma demande, vous les dieux qui nous protégez, qui nous guident et qui nous ont offert ce monde sur lequel nous marchons. J'ai besoin que vous couvriez cet individu de votre manteau pour le rassurer dans ses aventures.

Nom : Soin amélioré

Effet : Le prêtre soigne 5 PV

Type : Action

Portée: Contact

Incantation: J'implore les dieux de m'accorder de leur puissance. Laissez-moi soigner les graves blessures de cet individu qui souffre. Qu'elles soient profondes ou nombreuses, ces blessures se refermeront et la douleur se dissipera.

Nom : Antidote

Effet : Le prêtre peut soigner un poison.

Type : Action

Portée: Contact

Incantation: J'implore les dieux de m'accorder de leur puissance. Laissez-moi soigner les blessures de cet individu qui souffre de l'intérieur. J'ai besoin de vous pour extirper ce venin qui torture sa chair. Délogez ce poison de son corps et redonnez à son sang sa pureté.

Nom : Délivrance des malédictions

Effet : Le prêtre peut enlever une malédiction de la cible.

Type : Action

Portée: Contact

Incantation: Une malédiction s'est emparée de vous, (nom de la cible), mais n'ayez crainte, car les dieux veillent toujours sur nous et sauront te délivrer de ce mal qui te ronge. Laisse les dieux purger ce fléau hors de ton âme.

Nom: Dissipation de la magie

Effet: Dissipe une bénédiction, un mur ou un sort pour lequel cela est spécifié. Si le sort est utilisé sur un mur, le mur n'affecte pas le mage qui le touche lors de sa dissipation.

Type: Action

Portée : Contact

Incantation: Chers dieux, je fais appel à vous et à votre puissance. Moi, (nom du prêtre), désire effacer une empreinte magique qui n'a plus sa place dans ce monde. Que celle-ci se voit retournée à sa forme d'origine.

Nom : Gain d'énergie divine

Effet : La cible gagne 1 mana maximum et 1 PV maximum et elle frappe de magique.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: J'aimerais que les dieux entendent ma demande. Laissez-moi emprunter de votre puissance. Qu'elle puisse conférer à ce corps une meilleure santé, de l'énergie et une aura divine qui saura atteindre l'immatériel.

Niveau III

Nom : Soin suprême

Effet : Le prêtre soigne 10 PVs.

Type : Action

Portée: Contact

Incantation: J'implore les dieux de m'accorder de leur puissance. Laissez-moi soigner les blessures fatales de cet individu qui souffre. Qu'elles soient profondes ou nombreuses, ces blessures se refermeront et la douleur se dissipera. Toutes tes plaies ne seront que du passé, (nom de la cible), laisse les dieux poser leur regard sur toi et ainsi les effacer.

Nom : Résurrection

Effet : Ramène la cible à la vie avec 1 PV.

Type : Action

Portée: Contact

Incantation: Je supplie les dieux de m'accorder de leur puissance. Laissez-moi soigner les blessures mortelles de cet individu. Ici sa mission n'est pas terminée, son voyage sur Ennorath n'est pas fini, son destin ne s'arrêtera pas aujourd'hui. Encore une fois je vous supplie, ramener (nom de la cible) parmi nous.

Nom: Armure divine

Effet: +2 PA et +3 PVs maximums.

Type: Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Écoutez ma demande, vous les dieux qui nous protègent, qui nous guident et qui nous ont offert ce monde sur lequel nous marchons. J'ai besoin que vous couvriez cet individu de votre armure pour le rassurer dans ses aventures. Ressent leur énergie en toi, (nom de la cible), vois ta santé être décuplée.

Nom : Faiblesse

Effet : La cible doit toujours frapper de 1 au maximum avec ses armes pour une demi-journée.

Type : Malédiction

Portée: Distance

Incantation: Moi, (nom du prêtre), je demande aux dieux de punir cet individu. Que ma colère s'abatte sur lui, que ses muscles s'affaiblissent, que son énergie le quitte peu à peu et qu'il sache que montrer sa lame contre moi est une erreur qu'il regrettera amèrement pour les combats à venir. Qu'il soit maudit.

Nom : Combattant divin

Effet: La cible peut faire 1 dégât supplémentaire sur 5 coups et a 2 résistances aux prochains effets élémentaires (glace, électrique, feu, trébuchement, aveuglement et douleur)

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Toi qui utiliseras ta lame contre l'ennemi, montre que les dieux sont à tes côtés lors de tes combats. Reçois leur épée qui t'aidera à remporter la victoire. Reçois le bouclier qui te protégera des éléments. Va, (nom de la cible), remporte la bataille en leur honneur, sois victorieux et n'oublie pas qu'ils te regardent sans relâche.

Nom : Combustion magique

Effet : Les coûts en mana de la cible sont multipliés par 2 pour la demi-journée.

Type : Malédiction

Portée: Distance

Incantation: Moi, (nom du prêtre), je demande aux dieux de punir cet individu. Que ma colère s'abatte sur lui, que son esprit soit confus, que son énergie magique le quitte peu à peu et qu'il sache que monté sa lame contre moi est une erreur qu'il regrettera amèrement pour les combats à venir. Qu'il soit maudit.

Sorts des dieux

Aérie

Niveau I

Nom : Bénédiction d'Aérie

Effet : La cible peut effectuer 1 attaque avec l'effet de répulsions et elle gagne 1 PA

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Oh Aérie, déesse de l'air, bénissez un confrère de votre douce brise sincère.

Nom : Oeuvre d'art

Effet : La cible du sort doit regarder l'objet ciblé par le prêtre pendant 10 secondes.

Type : Action, Charme

Portée: Distance

Incantation: Oh Aérie, donnez une infime quantité de votre beauté à cet objet qui a mérité d'être convoité.

Niveau II

Nom : Protection artistique

Effet : La cible est immunisée aux attaques cassantes et aux désarmements.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Oh Aérie, ne laissez pas ce combattant se faire dépourvoir de ses objets importants. Protégez les d'un vent qui déviera toute attaque visant à les faire tomber brusquement ou à les détruire violemment.

Nom : Corps d'air

Effet : La cible est éthérée.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Oh Aérie, que mon corps s'évapore et s'incorpore avec les vents venus du nord. Qu'il devienne un trésor que même la matière ignore. Ainsi je deviendrai une métaphore d'une aurore aux abords de la mort.

Niveau III

Nom : Bénédiction suprême d'Aérie

Effet : La cible peut effectuer 3 attaques avec l'effet de répulsions, elle gagne 3 PA et une immunité à l'effet électrique et répulsion.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Oh Aérie, déesse de l'air, bénissez-nous de votre douce brise sincère. Démontrer à nos confrères que nous ne sommes pas éphémères. Recentrer nos repères vers une ère visionnaire. Vous qui êtes mère depuis plusieurs millénaires, protégez cet être cher pour qu'il n'est guère de problème.

Nom : Liberté

Effet : Immunise contre les effets glaces, paralysie, enchevêtrement, inconscience et force de maîtrise.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Oh Aérie, empêchez cette entité d'être entravée et permettez qu'elle se meuve en toute liberté. Nul ne peut décider de nous arrêter lorsque vous marcher à nos côtés. Nul ne peut s'opposer à notre destinée inachevée. Que celle-ci soit dévoilée à ce monde désinvolte par notre Aérie bien aimée.

Amogris

Niveau I

Nom : Bénédiction d'Amogris

Effet : Lorsque la cible devrait mourir, elle survit à 1 PV et fait un effet frayeur sur la cible ayant donné le coup fatal. Dure jusqu'à utilisation.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Amogris, dieu des morts, faites trembler de peur un faible qui tente un coup de grâce à cette âme qui sert votre volonté.

Nom : Épée d'amogris

Effet : La cible peut infliger +1 dégât béni pour 3 coups.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Amogris, que votre cruauté envers les âmes qui n'ont pas rejoint votre royaume soit ressenti par cette lame.

Niveau II

Nom : Malédiction des morts

Effet : Le prochain sort de soin reçu par la cible fera des dégâts au lieu de soigner. Ne fonctionne pas pour les sorts ramènent à la vie.

Type : Malédiction

Portée: Distance

Incantation: Amogris, je revendique que cette âme reste marquée de ses blessures. Les blessures font partie du parcours de la vie et ne doivent en aucun cas être effacées pour rappeler que la mort nous attend tous sans exception.

Nom : Dernière heure

Effet : La cible ne peut plus être ramené à la vie ou ramené en mort-vivant pour la prochaine demi-journée.

Type : Malédiction

Portée: Contact

Incantation: Amogris, moi, (nom du prêtre), proclame que cette âme rejoindra votre royaume sans faute. Lorsque son corps tombera au sol, son âme sera bannie de revenir sur Ennorath. Elle reposera en paix selon votre volonté.

Niveau III

Nom : Bénédiction suprême d'Amogris

Effet : La cible peut infliger +1 dégât perforant pour 3 coups.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Amogris, dieu des morts, que votre cruauté envers les âmes qui n'ont pas rejoint votre royaume soit ressenti par cette lame. Qu'elle atteigne l'âme de ses ennemis qui seront faucher en votre nom. Aucune armure, aucune protection n'est assez puissante pour les protéger de ce destin funeste.

Nom : Protection des morts

Effet : Chaque fois que le prêtre touche un cadavre et dit : "Oh âme perdue, laisse-toi guider vers le royaume d'Amogris.", il gagne +1 PA. La bénédiction dure une demi-journée. On ne peut obtenir que 1 PA par personne.

Type : Bénédiction

Portée: Personnelle

Incantation: Amogris, je suis (nom du prêtre), votre fidèle agent qui sillonne ces terres pour nourrir votre royaume de nouvelles âmes. Pour poursuivre cette mission jusqu'à ma mort, je vous prie de me laisser une parcelle de votre puissance pour chaque corps pour lequel je guiderai l'âme vers vous.

Élandaëril

Niveau I

Nom : Bénédiction d'Élandaëril

Effet : Immunité à l'effet douleur, les dégâts des armes sont bénis et gagne 1 PA.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Élandaëril, dieu du bien, enveloppez-nous de votre lumière, apportez-nous courage et bénissez-nous contre les forces du mal.

Nom : Préservation de la vie

Effet : La cible peut recevoir des soins autre que ceux qui ramènent à la vie même si elle tombe à 0 PV. La bénédiction ne peut pas être lancée sur un mort.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Élandaëril, vous qui prônez la vie par-dessus tout, ne laissez pas un être vivant périr aussi facilement.

Niveau II

Nom : Résurrection de la défaite

Effet : Ramène la cible à la vie à 1 PV. Cependant, elle ne pourra plus participer au combat en cours, c'est-à-dire qu'elle ne peut plus se battre ni aider ses alliés de quelque façon. Si quelqu'un vient l'attaquer, elle peut se défendre, mais doit essayer de quitter. Elle peut aller se battre ailleurs dans d'autres combats.

Type : Malédiction

Portée: Contact

Incantation: Élandaëril, je sais que cette personne a probablement causé du mal, mais nous sommes tous à la merci d'un moment de faiblesse. Laissez cet être avoir une seconde chance, je veux l'éduquer de son erreur pour qu'il puisse se repentir.

Nom : Soins de masse

Effet : Redonne 3 PVs à tous ses alliés.

Type : Action

Portée: zone 360

Incantation: Élandaëril j'ai besoin de vous. Venez au secours de ceux qui se battent pour la bonne cause. Je vous implore de couvrir mes compagnons de votre lumière

bienveillante afin les soulager de leurs souffrances.

Niveau III

Nom : Bénédiction suprême d'Élandaëril

Effet : Immunité à l'effet douleur et frayeur, 2 PA, protège contre la prochaine malédiction reçue et les dégâts des armes sont bénis.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Élandaëril, dieu du bien, enveloppez-nous de votre lumière, apportez-nous courage et bénissez-nous contre les forces du mal. Cette lumière deviendra une égide grandiose qui nous défendra contre la sombre menace qui s'oppose à nous ainsi qu'une épée qui éclairera notre chemin et pourfendra le mal.

Nom : Droit à la vie

Effet : Si la cible amène une autre cible à 0 PV, elle en subit le même sort et tombe à 0 PV.

Type : Malédiction

Portée: Distance

Incantation: Élandaëril, vous symbolisez la vie comme étant le plus précieux des présents. Moi, (nom du prêtre), en tant que serviteur du bien, fait la requête de punir cet individu si jamais il porte atteinte à ce présent. S'il ose porter le coup de grâce après mon avertissement, vous pourrez le châtier de votre épée qui le foudroiera sur place.

Ennorath

Niveau I

Nom : Bénédiction d'Ennorath

Effet : Confère (11 - le niveau de la cible) PV maximums.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Ennorath, déesse de l'équilibre, donnez la chance à cet individu de faire sa place dans ce monde.

Nom : Hologramme

Effet : Le prêtre devient un hologramme à 1 PV. Il ne peut pas recevoir de bénédiction et ne peut ni attaquer, ni lancer de sort, ni utiliser d'habileté, ni prendre d'objet. Lorsqu'il perd son PV ou que le mage le décide il retourne là où il avait lancé le sort. Le joueur est hors-jeu lorsqu'il revient à cet endroit.

Type : Bénédiction

Portée: Personnelle

Incantation: Ennorath, permettez-moi de quitter cette enveloppe charnelle pendant un moment afin de contempler sans danger le monde qui m'entoure.

Niveau II

Nom : Balance de force

Effet : À chaque fois que la cible reçoit des dégâts, ce nombre de dégât devient le maximum de dégât qu'elle peut faire en échange (minimum 1 de dégâts). Cela est vrai pour le dégât de ses sorts aussi.

Type : Malédiction

Portée: Contact

Incantation: Ennorath, je vous prie de guider cette personne de porter attention à sa propre puissance. Qu'elle se rabaisse à ceux qui sont plus faibles ou qu'elle se permette de se mesurer à ceux qui sont plus forts.

Nom : Balance Divine

Effet : Tout le monde vivant à portée de voix tombe à 4 PVs et 2 mana. Le prêtre est aussi affecté.

Type : Action

Portée: Zone de 360 degrés

Incantation: Ennorath, je demande votre jugement primordial pour tous ceux ici présent. Retournons à nos sources, à un départ

équitable pour tous. Que tous ceux qui m'entourent reçoivent votre vision d'un monde égal.

Niveau III

Nom : Bénédiction suprême d'Ennorath

Effet : Rend la cible *éthérée*, en effet *pacifisme* et avec un effet *pitié*.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Ennorath, déesse de la paix, moi, (nom du prêtre), je fais appel à votre sagesse. Permettez-nous d'être observateur des trames de ce monde, de ne prendre aucune part dans les conflits, mais de rester vigilant en cas de débalancement. J'aurais besoin que mon corps émane d'une aura de paix et sois pratiquement hors de portée du plan matériel.

Nom : Altruiste

Effet : Permet de transformer la portée des sorts généraux en zone de 360 degrés

Type : Bénédiction

Portée: personnelle

Incantation: Ennorath, je veux que tous puissent profiter de mes dons, ceux que j'ai obtenus grâce à vous. J'aimerais les partager avec ces gens et je ne veux aucune frontière pour ceux qui marche sur Ennorath; qu'ils soient bons ou mauvais et peu importe leur race. Même les monstres en bénéficieront. Tous auront une part de ce pouvoir.

Gaia

Niveau I

Nom : Bénédiction de Gaia

Effet: Confère une immunité aux effets *trébuchement* et aux effets *répulsion*.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Gaia, déesse de la terre, que ses pieds deviennent rigides et soient lourdement puissants pour prévenir les chutes.

Nom : Partage de connaissance

Effet: Permet de manier deux armes, de manier tous les types d'armes, boucliers et armures.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Gaia, partagez votre savoir infini sur les études de l'art du combat pour pallier un manque de force brute.

Niveau II

Nom: Touche à tout

Effet: Permet d'accéder au niveau 1 et 2 de toutes les professions. Cela ne s'ajoute pas aux niveaux de professions que la cible pourrait déjà posséder.

Type: Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Gaia, abreuvez notre soif de connaissances. Que les métiers n'aient plus de secrets pour nous et qu'ils soient aussi intuitifs que de respirer. Que des centaines d'heures de pratiques et d'expérience s'imprègnent dans notre tête.

Nom : Corps de pierre

Effet : Confère 2 PA et la cible peut donner 3 coups avec un effet de trébuchements.

Type: Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Gaia, notre chair est fragile et notre force à ses limites. Rendez cette chair aussi dure que la pierre. Aidez nos bras à franchir leurs limites pour propulser nos ennemis aux sols. Ainsi, ils pourront embrasser la terre.

Niveau III

Nom : Bénédiction suprême de Gaia

Effet : Confère une immunité aux charmes, aux trébuchements et aux répulsions et la cible peut donner un coup de paralysie 30 secondes.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Gaia, déesse de la terre, moi, (nom du prêtre), souhaite votre puissance pour s'unir avec votre élément; un esprit aussi fluide et serein que du sable fin; un corps aussi lourd et inébranlable que les montagnes qui touchent les nuages. Que celui qui ose me confronter soit transformé en statue de pierre.

Nom : Barrière de connaissance

Effet : Permet de placer un mur infranchissable et indissipable. Le mage doit écrire une énigme avec une logique explicable sur le mur en cachant la réponse sur le papier. Pour traverser le mur ou l'affecter avec une dissipation de la magie, une personne doit prononcer la réponse de l'énigme à voix haute. Si jamais quelqu'un ne prononce pas la bonne réponse, il ne pourra plus jamais traverser ou affecter le mur. À noter, la réponse sur le papier est hors-jeu, on ne peut pas la répéter après l'avoir vu.

Type : Mur

Portée: Contact

Incantation: Mon premier est une note de musique. Mon deuxième sert à franchir l'infranchissable. Mon troisième est le son d'un animal pouvant changer de peau. Mon tout est ce qui déterminera si nous sommes dignes de vous, Gaia. Seuls ceux ayant votre vivacité d'esprit et vos connaissances seront permis en ces lieux.

Glouhipsa

Niveau I

Nom : Bénédiction de Glouhipsa

Effet : Confère une immunité à l'effet nausée et à l'effet trébuchement. De plus, la cible a un effet pitié.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Chère Glouhipsa, j'entends l'auberge qui nous appelle! Que (nom de la cible) reste debout même après avoir bu un coup.

Nom : Irrésistible danse de Glouhipsa

Effet : La cible du sort doit danser pendant 30 secondes.

Type : Action (Charme)

Portée: Distance

Incantation: Voyons l'ami, tu sembles être pris d'une terrible ennui! Allez, la vie est mieux quand on danse toute la nuit!

Niveau II

Nom : Quémander

Effet :

Hors combat: La cible doit donner au moins un ennemi au prêtre s'il en possède.

Type : Action, charme

Portée: Proximité

Incantation: Tu sais, la vie n'est pas toujours ce que l'on veut, moi-même j'aurais voulu être le plus grand des héros que tout Ennorath est connu, mais je suis là sans avoir assez de matériel ou de richesse pour accomplir mon rêve...

Nom : Festivité

Effet : **Hors combat** : Tous ceux qui entendent le prêtre sont sous l'effet charme personne pendant une demi journée.

Type : Action

Portée: zone 360

Incantation: Par Glouhipsa ! N'ayez d'inquiétude mes amis ! Sortez vos plus beaux sourires, à boire et à manger, car aujourd'hui est a fêté ! Pourquoi me direz-vous? Et bien parce que (nom du prêtre) est parmi vous!

Niveau III

Nom : Bénédiction suprême de Glouhipsa

Effet : Lorsque la cible boit quelque chose, elle peut donner les effets de son breuvage à une autre personne en même temps qu'à elle. Aussi, la cible peut faire 3 toucher avec l'effet pacifisme.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Chère Glouhipsa, comme vous le mentionnez dans vos écrits sacrés: « Boire seul c'est bien, mais à deux, c'est beaucoup mieux! » J'ai envie de profiter d'un bon moment entre amis et je souhaite réaliser d'heureux souvenirs avec eux, tisser des liens d'amitié et aucun trouble-fête y sera le bienvenu!

Nom : Les jeux sont faits

Effet :

Hors combat : Le prêtre organise un jeu avec une ou des personnes qui s'accordent sur les termes du jeu et sur un prix ou une conséquence. L'accord doit être donné de manière consentante sans influence de magie ou de charmes. Si l'entente ne peut pas être respectée, la ou les personnes dans le tort deviendront des loyaux serviteurs du ou des gagnants. Cela signifie qu'ils devront tout faire pour servir au mieux de leur compétence leur maître pour le reste de l'événement.

Type : Spécial

Portée:

Incantation: (L'incantation est faite une fois les ententes terminées) Par Glouhipsa, les jeux sont faits!

Guergalagoth

Niveau I

Nom : Bénédiction de Guergalagoth

Effet : La cible est immunisée à l'effet frayeur, peut faire un coup avec l'effet douleur et gagne 1 PV.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Guergualagoth, dieu suprême du mal, je convoite votre force pour écraser mes ennemis.

Nom : Dieu tout puissant

Effet : Effet frayeur sur tous pendant 30 secondes.

Type : Action, Charme

Portée: zone, 360 degrés

Incantation: Guergalagoth, je ne veux pas combattre de faiblarde, ni les avoir comme alliés. Qu'ils disparaissent de ma vue!

Niveau II

Nom : Âme sombre

Effet : La cible du sort ne peut plus porter d'action bienveillante (soigner, faire une bénédiction, action rôleplay bienveillante)

Type : Malédiction

Portée: Contact

Incantation: Guergalagoth, emparez-vous de son âme et montrez-lui que la bonté n'apporte rien d'autre que de la faiblesse. Qu'il se rallie aux ténèbres et qu'il n'ait plus à cacher ses sombres désirs de propager le mal.

Nom : Perfection

Effet : La cible peut résister à 3 malédiction

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Guergalagoth, vos soldats doivent être sans défaut et doivent être les plus redoutables. Vous, qui êtes l'emblème de tous les maléfices, protégez-les vôtres de ceux-ci. Fait honneur à Guergalagoth, (nom de la cible).

Niveau III

Nom : Bénédiction suprême de Guergalagoth

Effet : Le prêtre sous cette bénédiction peut donner une bénédiction donnant 1 PA et +1 dégât pour le prochain coup à un allié à chaque fois qu'il fait des dégâts directement dans les PVs de cet allié.

Type : Bénédiction

Portée: Personnelle

Incantation: Guergualagoth, dieu suprême du mal, vous êtes notre seigneur et nous vous servons en tant que loyaux combattants dans votre armée. Laissez-moi, (nom du prêtre), occupé une place importante dans celle-ci pour renforcer les rangs et ainsi remporter notre prochaine bataille en votre nom.

Nom : Emprise des ombres

Effet : La cible ne peut pas s'éloigner/fuir le prêtre.

Type : Malédiction

Portée: Distance

Incantation: Guegualagoth, j'ai trouvé un adversaire qui doit être anéanti et je refuse qu'il ait une chance de me fuir. Que sa propre ombre soit sous l'emprise des ténèbres et l'empêche de reculer. Toi que je maudis et qui ne peut me tourner le dos, prépare-toi à faire face à ton destin funeste.

Hyomel

Niveau I

Nom : Bénédiction d'hyomel

Effet : La cible peut donner 1 coups avec un effets glace et elle est immunisé aux effets glace et feu

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Hyomel, dieu de l'eau, comme le flot des eaux, je ne gèlerai pas et les flammes s'éteindront sur moi. Refroidissez les ardeurs de mes ennemis.

Nom : Compagnon de voyage

Effet :

Hors combat : La cible est sous l'effet de charme personne envers le prêtre et elle doit défendre le prêtre s'il est attaqué. Par contre, le prêtre doit protéger et aider la cible du sort tant que la malédiction est en cours.

Type : Charme, malédiction

Portée: Contact

Incantation: Hyomel, je prépare une aventure et je crois que cette personne serait parfaite pour m'accompagner et accomplir cette tâche.

Niveau II

Nom : Immunité Changeante

Effet : Confère une immunité au dernier effet reçu. L'immunité peut changer au cours d'un combat.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Hyomel, s'adapter à de nouvelles choses est l'une vos lois fondamentales. Cette loi s'applique autant à des voyages aux températures changeantes, qu'en combat où l'on fait face à toute sorte de combattants.

Nom : Malédiction d'Hyomel

Effet : Inflige un effet glace à la victime chaque fois qu'elle dépense du mana

Type : Malédiction

Portée: Contact

Incantation: Hyomel, infligez votre châtimeut glacial sur cette personne qui a provoqué ma colère. Qu'elle ressente ce froid au travers sa chair, ses muscles et dans ses veines où coule son énergie magique.

Niveau III

Nom : Bénédiction suprême d'hyomel

Effet : Accorde à la cible 1 PA par tranche de 5 Ennorins utilisés maximum de 25 Ennorins. Les Ennorins utilisés doivent être remis à une table marchande.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Hyomel, dieu du commerce, comme l'argent mène le monde je vous offre cette richesse. Elle a été accumulée durant plusieurs séjours et rencontres. En échange, je souhaite une cuirasse de votre énergie divine me protégeant des ennuis lors de mon prochain voyage.

Nom : Voyage rapide

Effet : Le prêtre peut se téléporter n'importe où sur le terrain (ou une distance similaire dans les gymnases selon les directives de vos animateurs).

Type : Action

Portée: Personnelle

Incantation: Hyomel, soufflez sur ma voile et guidez-moi grâce aux étoiles. Déterrez mes pieds pour les faire navigués vers un endroit familier. Le temps c'est de l'argent, c'est donc important de m'y rendre rapidement, de me rendre là-bas en un seul instant. Dirige mon prochain pas dans la direction de mon compas.

Luna

Niveau I

Nom : Bénédiction de Luna

Effet : La cible du sort devient invisible. Elle peut se déplacer tout en étant invisible.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Luna, déesse de la nuit, comme la lune derrière les nuages recouvrez moi d'un voile pour me mettre à l'abri des regards importuns.

Nom : Invisibilité d'objet

Effet : Rend un objet invisible. L'objet en question ne peut pas être utilisé pour le combat. Afin d'indiquer que l'objet est invisible, on doit mettre un ruban adhésif sur lequel il est écrit "invisible". L'effet dure une demi-journée.

Type : Spécial

Portée: Contact

Incantation: Luna, cet objet doit être dissimulé. Masquez sa trace de ce plan afin que nul ne le découvre.

Niveau II

Nom : Amnésie

Effet : Le prêtre fait oublier une habileté qui possède un coût de mana qu'il nomme à une cible pour une demi-journée.

Type : Malédiction

Portée: Distance

Incantation: Luna, taillez-vous une place dans cet esprit qui vous a oublié afin que la nuit tombe sur ses capacités. Éclipsez sa puissance afin que la destruction qu'elle renferme ne puisse être déchaînée librement.

Nom : Sommeil profond

Effet : Tant que le prêtre est à proximité de la cible, celle-ci doit dormir. Elle se réveille seulement si elle reçoit des dégâts ou si le prêtre s'éloigne.

Type : Action

Portée: Contact

Incantation: Luna, envoyez cette âme dans un univers onirique où elle ne pourra contempler la cruauté de notre monde. Endors ses facultés et calme sa conscience pendant que je veillerai à ses côtés.

Niveau III

Nom : Bénédiction suprême de Luna

Effet : Le prêtre devient invisible. Durant l'invisibilité, le prêtre peut effectuer 3 actions qui le rendrait visible sans perdre son invisibilité (incanter un sort, faire du dégâts ou utiliser une habileté)

Type : Bénédiction

Portée: Personnelle

Incantation: Luna, déesse de la nuit, laissez-moi me déplacer dans le silence de la nuit. Voilez mes actions comme vous voilez la lumière des étoiles. Accordez-moi votre pouvoir afin que je puisse agir dans le mystère le plus complet de la nuit. Faites de moi un secret qui ne doit pas être découvert.

Nom : Coup fatal

Effet : La cible peut donner un coup ajoutant 3 dégâts et le coup devient perforant

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Luna, nous faisons appel à votre puissance afin d'enterrer un tyran. Prêtez-nous votre puissance afin que nous rendions une lueur d'espoir dans le cœur des opprimés. Puissiez-vous nous aider à voiler les objectifs de ce être maléfisant afin que nul ne soit tenter de perpétuer ses actes perfides dans le futur.

Nékron

Niveau I

Nom : Bénédiction de Nékron

Effet : La cible peut ajouter +1 dégât avec effet trébuchement à 2 coup porté dans le dos.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation Nékron, grand dieu du crime, aidez-nous à profiter de la faiblesse de ceux qui ont fait l'erreur de nous tourner le dos.

Nom : Création de zombie

Effet : Relève un cadavre en zombie ayant 10 P.V. faisant 1 de dégât avec ses mains. Le zombie ne peut pas courir. Un zombie ne peut pas avoir de bénédiction. Lorsque le prêtre relève le zombie, il désigne une cible que le zombie doit aller attaquer. Si le zombie n'a pas de cible, il attaque ce qui est le plus proche de lui sauf le prêtre. Le dégât béni lui fait un effet douleur.

Type : Action

Portée: Contact

Incantation: Nékron, trahissez le concept même de la mort afin de permettre à ce cadavre de s'animer de nouveau sous mes ordres!

Niveau II

Nom: Hypnose

Effet :

En combat: Pendant les 10 prochaines secondes, la cible doit tout faire en son pouvoir pour attaquer la personne désignée par le prêtre.

Hors-combat: La cible se fait donner l'ordre d'attaquer une personne désignée par le prêtre. Dès que la cible voit la personne désignée, elle fait tout en son pouvoir pour l'attaquer pendant 10 secondes.

Type : Malédiction, Charme

Portée: Contact

Incantation: Nékron, semez le chaos dans cette âme si calme et si paisible. Laissez ses convictions être trahies afin de mieux servir vos sombres desseins. Bénissez cette âme de votre poison qui est le chaos!

Nom : Création de squelette

Effet : Relève un cadavre en squelette ayant 1 P.V. et 5 PA faisant 1 de dégât avec ses armes. Un squelette ne peut pas bénéficier de bénédiction. Lorsque le prêtre relève le squelette, il désigne une cible que le squelette doit aller attaquer. Si le squelette n'a pas de cible, il attaque ce qui est le plus proche de lui sauf le prêtre. Le dégât béni lui fait un effet douleur.

Type : Action

Portée: Contact

Incantation: Nékron, éliminez la chair pure et corrompez l'âme de ce corps sans vie afin de n'en laisser que le chaos et la destruction. Permettez à cette ossature de créer l'anarchie sur son passage.

Niveau III

Nom : Bénédiction suprême de Nékron

Effet : La cible du sort peut donner 3 coup faisant 1 de dégâts supplémentaires en plus d'un effet engourdissement 30 secondes. De plus, la cible gagne une immunité aux poisons et est sous l'effet pitié.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Nékron, rendez votre adorateur anodin. Faites de lui une personne aussi insignifiante que le bas peuple. Transformez-le en un insecte aussi petit et insignifiant qu'une fourmi parmi tant d'autre. Une fois ignoré, ils découvriront trop tard le dangereux poison que vous lui avez octroyé.

Nom : Création de fantôme

Effet : Relève un cadavre en fantôme ayant 3 PVs faisant un de dégât avec ses mains. Le fantôme est éthéré. Un fantôme ne peut pas avoir de bénédiction. Lorsque le prêtre relève le fantôme, il désigne une cible que le fantôme doit aller attaquer. Si le fantôme n'a pas de cible, il attaque ce qui est le plus proche de lui sauf le prêtre. Le dégât béni lui fait un effet douleur.

Type : Action

Portée: Contact

Incantation: Nékron, trompez la mort une fois de plus. Tous craindront notre sublime création. Extirpez toute la douleur, la rage et la colère de cette âme gisant ici. Métamorphosez-la en un cataclysme errant voulant tout anéantir sur son passage!

Polior

Niveau I

Nom : Bénédiction de Polior

Effet : Permet à la cible de récupérer 5 PV si elle dévore un cadavre pendant 10 secondes. La cible ne peut pas dévorer plusieurs fois le même cadavre. Si le cadavre est en état de feindre la mort, l'effet de feindre la mort cesse immédiatement.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Polior, dieu de l'instinct, montrez à cet animal la raison première de la chasse. Montrez-lui à se nourrir sauvagement.

Nom : Gueule du loup

Effet : La cible reçoit 2 de dégâts et un effet trébuchement

Type : Action

Portée: Contact

Incantation: Polior, libérez l'esprit du loup afin qu'il m'aide dans ma chasse. Qu'il se déchaîne sur mon ennemi comme il le fait sur ses proies.

Niveau II

Nom : Rage du taureau

Effet : À la fin de l'incantation, le druide doit effectuer une charge qui fait 5 de dégâts avec un effet désarmement et répulsion. Si le coup est bloqué, la cible subit quand même les effets.

Type : Action (spécial)

Portée: Contact / personnelle

Incantation: Oh grand bélier, prêtez-moi votre élan. Oh grand sanglier, bénissez-moi de votre charge. Oh grand taureau, accordez-moi votre force. Oh grand Polior, donnez-moi leur puissance réunis!

Nom : Rugissement du lion

Effet : +1 PA à tous les alliés du druide

Type : Bénédiction

Portée: zone 360 degré

Incantation: Polior, honorez-nous de votre rugissement et inspirez la tribu. Que l'écho de votre cri résonne dans le cœur de celle-ci. Que leur instinct s'éveille et les protège dans leur prochaine chasse ! (Rugissement)

Niveau III

Nom : Bénédiction suprême de Polior

Effet : +1 de dégât, +3 PA, la cible est en rage tant qu'elle n'est pas la dernière vivante. Si la rage est résistée ou éliminée, la bénédiction cesse immédiatement.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation : Polior, dieu de la faune, votre territoire a été foulé. Je ne laisserai pas ces infidèles prendre ce qui vous appartient. Laissez couler votre fureur dans le sang de cet animal. Qu'il puisse vous faire honneur en débarrassant ces insolents de votre vue. Allez, (nom de la cible), déchaîne la bête qui sommeille en toi!

Nom : Bras de la tortue

Effet : La cible peut bloquer les coups avec un de ses bras comme s'il s'agissait d'un bouclier. Le bras ne peut plus porter d'objets.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Polior, que l'esprit de la tortue permette à cet animal sans défense de ne pas être une proie facile. Permettez-lui de prendre son prédateur au dépourvu et d'inverser les rôles. Accordez à cette proie une protection si imposante que même les plus grands chasseurs n'oseront pas la prendre pour cible.

Shourmish

Niveau I

Nom : Bénédiction de Shourmish

Effet : Le druide obtient une réserve de 5 PVs qu'il peut utiliser pour soigner au contact. Il peut utiliser la quantité qu'il souhaite à chaque fois qu'il guérit quelqu'un jusqu'à l'épuisement de la réserve.

Type : Bénédiction

Portée: Personnelle

Incantation: Shourmish, déesse de la flore, ayez pitié de cette nature morte et accordez-moi un peu de votre puissance afin de l'aider à récupérer.

Nom : Trêve

Effet : La cible subit un effet pacifisme.

Type : Action

Portée: Distance

Incantation: Toi qui es agité, laisse-toi envahir de la tranquillité et du calme de la nature; contemple l'oeuvre de Shourmish.

Niveau II

Nom : Fouet de ronces

Effet : Fait 2 dégâts et un effet enchevêtrement à 3 cibles différentes.

Type : Action

Portée: Distance

Incantation: Shourmish, punissez ces ignobles personnages qui se croient au-dessus de vous. Montrez-leur que peu importe ce qu'ils tenteront, ils ne pourront pas échapper à l'emprise de la nature. Que l'esprit de l'orchidée se déchaîne sur eux.

Nom: Forme sylvestre

Effet: La cible est en effet pitié, en effet pacifisme et gagne 1 PA. La personne qui lui fait perdre ce PA reçoit un effet inconscience 30 secondes.

Type: Bénédiction

Portée : Contact

Incantation: Shourmish, bénissez cet être rempli de bonté et de sagesse. Permettez à ses bonnes actions de porter fruit. Accordez-lui votre protection et montrez combien il faut être inconscient pour s'en prendre à la nature.

Niveau III

Nom : Bénédiction suprême de Shourmish

Effet : Si la cible meurt, elle peut revenir à la vie à 1 PV après un minimum d'une minute. La bénédiction est perdue lorsque la personne revient à la vie.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Shourmish, déesse des cycles, semez en cet être la force de passer à travers la rude saison qui approche. Aidez-le à avoir la force de renaître lorsque le printemps arrivera enfin. Même lorsque tout semble terminé, il ne faut pas oublier que ce n'est que le commencement d'un nouveau cycle.

Nom: Ennemi de la forêt

Effet: Chaque fois que la cible touche à de la végétation (faire un pas sur de l'herbe ou des feuilles ou toucher un arbre ou une plante), elle reçoit 1 dégât. La malédiction dure 1 demi-journée.

Type: Malédiction

Portée : Contact

Incantation: Cet être égoïste profite abondamment de la végétation sans défense, il perturbe le cycle naturel et altère son renouvellement. J'implore Shourmish, grande dame nature, de putréfier ce rapace perfide tant qu'il commettra ces actes odieux. Laissez la végétation s'exprimer face à la menace pendant ce temps de crise.

Valahadra

Niveau I

Nom : Bénédiction de Valahadra

Effet : La cible est immunisée aux effets *feu* et peut donner 1 coups qui fait un effet fascination 10 secondes. L'objet de la fascination est la personne bénie.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Valahadra, déesse des charmes, réchauffez-nous de votre douce chaleur et accordez la chance à quelqu'un de poser les yeux sur (nom de la cible).

Nom : Délivrance des charmes

Effet : Le prêtre peut enlever un charme de la cible.

Type : Action

Portée: Contact

Incantation: Laisse la douce chaleur de Valahadra imprégner ton cœur. Vide ton esprit pour que tu ne sois éprit que de Valahadra.

Niveau II

Nom : Charme irrésistible

Effet : **Hors combat** : La cible subit un effet de charme personne et doit accompagner le prêtre. L'effet arrête si la cible est attaquée par le prêtre ou un ami du prêtre.

Type : Malédiction, Charme

Portée: Distance

Incantation: Mon bel ami, viens et suis-moi avec envie, car je te montrerai tout ce que Valahadra peut t'apporter. Profite de l'accueil chaleureux qu'elle t'a réservé auprès de moi et peut-être posera-t-elle les yeux sur toi.

Nom : Bouclier de flammes

Effet : Donne 2 PAs qui font 1 effet feu à la personne ayant fait perdre le PA.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Valahadra, déchaînez votre colère sur ceux qui s'en prendront à (nom de la cible)! Protégez celui qui vous appartient afin que nul ne s'en empare. Protégez-le grâce à votre douce emprise enflammée!

Niveau III

Nom : Bénédiction suprême de Valahadra

Effet : Donne une résistance aux charmes et le charme est retourné contre la personne ayant fait perdre la résistance. La cible gagne aussi 1 PA et fait un effet charme personne à la personne ayant faire perdre le PA.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Valahadra, déesse des charmes, nous n'avons d'yeux que pour vous, nul ne peut s'interposer entre nous sans être épris de ta magnifique élégance. Accordez-nous une partie de votre splendeur. Accordez-nous un peu de votre chaleur. Accordez-nous le pouvoir de réchauffer le cœur de nos détracteurs.

Nom : Désir inconditionnel

Effet :

Hors combat : La cible doit s'appropriier et conserver sur soi un objet désigné par le prêtre. L'objet doit être pointé du doigt par le prêtre et il doit être atteignable (on ne pointe pas un objet sur une île au milieu d'un lac). La malédiction dure une demi-journée.

Type : Malédiction

Portée: Contact

Incantation: Valahadra, exposez à cette âme ce pourquoi elle brûle d'envie. Prouvez-lui que votre chaleur est primordiale à son bien-être. Imprégnez cet objet de vos flammes sacrées; que cette âme se prouve digne de vous en les protégeant de tout son être. Accordez-lui la fougue essentielle à accomplir sa destinée.

Vérassadia

Niveau I

Nom : Bénédiction de Vérassadia

Effet : Permet de voir les gens camouflés et les gens invisibles.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Vérassadia, déesse de la justice, accordez vos sens aiguisés à cette personne afin qu'elle puisse discerner les mécréants.

Nom : Châtiment du criminel

Effet : La cible peut donner un coup ayant un effet inconscience 30 secondes.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Vérassadia, permet à ce justicier de mettre les brigands, les criminels et les hors-la-loi de ce monde au pied de la justice.

Niveau II

Nom : Lecture de Pensée

Effet :

Hors Combat: permet au prêtre de trouver une réponse dans l'esprit d'une personne. En termes de jeu, le prêtre peut poser une question à un joueur qui se voit dans l'obligation de donner l'information recherchée par le prêtre. On ne peut pas mal interpréter la question.

Type : Action

Portée: Contact

Incantation: Les criminels ne cessent de se moquer de toi en profanant des mensonges. Remédiez à la situation Vérassadia! Laissez-moi voir la vérité que cet individu tente de dissimuler. Que la vérité soit connue de tous!

Nom : Verdict de Vérassadia

Effet : La cible du sort ne peut plus utiliser d'habileté furtive et elle ne peut plus devenir invisible. La malédiction dure une demi-journée.

Type : Malédiction

Portée: Contact

Incantation: Vérassadia, posez votre regard sur ce fourbe. Observez ses actions et enravez ses tentatives de crime. Assurez-vous que tous puissent contempler ses méfaits afin de l'aider à devenir un citoyen modèle.

Niveau III

Nom : Bénédiction suprême de Vérassadia

Effet : Confère 1 effet de vigilance, 1 PA et permet de faire "miroir" et renvoyer un sort pour lequel il est pris pour cible. De plus la cible peut donner un coup avec l'effet inconscience 30 secondes.

Type : Bénédiction

Portée: Contact

Incantation: Vérassadia, déesse de la protection, accordez votre protection divine à ce noble individu. Faites-lui l'honneur de servir dans votre juste milice. Accordez-lui la puissance de traduire les criminels en justice et assurez-vous que nul ne s'en prenne au peuple sans subir les conséquences de leurs actes malveillants.

Nom : Prisonnier

Effet :

Hors Combat : La cible du sort doit rester à proximité du prêtre. La cible et le prêtre ne peuvent pas porter d'action offensive l'un contre l'autre. Si la cible du sort devient offensive contre quelqu'un d'autre, le prêtre peut entreprendre des actions offensives contre le prisonnier. Par contre, si le prisonnier se fait attaquer, le prêtre doit défendre le prisonnier.

Type : Malédiction

Portée : Contact

Incantation : Toi qui ne cesses de commettre d'odieux crime; toi qui ne cesses d'échapper à la justice; toi qui se moques de l'honneur et de l'harmonie. Vérassadia fera de moi une prison aussi solide que la dévotion que je lui porte. Jamais tu ne t'échapperas de cette prison vivant si tu continues tes actes fourbes.

Lexique

Le lexique n'est pas complété comme vous pouvez le voir. Ne vous inquiétez pas, il viendra sous peu. En attendant, s'il y a des termes dans les règles que vous ne comprenez pas, n'hésitez pas à poser vos questions aux animateurs lors de nos soirées ou encore sur la page facebook de Mellyn.

Exemples de choses à ne pas dire et par quel élément on peut les remplacer pour rester en jeu :

- Ne pas dire « Il me reste X PVs ». Dire à la place : « J'ai une égratignure. », « Je suis un peu blessé... », « Je suis à moitié mort! », « J'ai mal! », « Je suis gravement blessé! »
- Évitez de dire « Il me reste X mana. », vous pouvez dire à la place : « Je manque d'énergie magique. »
- Il est bizarre d'entendre « Je suis mort tantôt », alors à la place on peut dire : « Je suis tombé au combat. », « On me croyait mort. » ou « J'ai vu Amogris de près. »
- On ne dit pas « Il m'a frappé de X. » Dire à la place : « Il m'a frappé fort! » ou « Sa lame m'a à peine égratigné. »
- Au lieu de « Je suis niveau X. », dites plutôt « Je suis apprenti-mage. » ou encore « Je suis un chevalier d'expérience. »

Exemple : Némésis, qui a 10 PV lorsqu'il est en parfait état, est maintenant à seulement 2 PV. Étant donné son état de santé actuel, il souffre et a de la peine à bouger.

Exemple 2 : Némésis reçoit un coup de masse sur le torse, il recule sur le coup, déstabilisé par « la douleur ».

Habilitéte furtive :

Résumé de quelques règles

- C'est un jeu. Le but est d'avoir du plaisir!
- Un joueur peut avoir seulement une bénédiction à la fois.
- Des dégâts ça fait mal ! (N'oubliez pas de jouer la douleur des coups.)
- Une incantation, ça se fait de manière fluide et audible pour les gens qui vous entourent.
- Lorsque tu fais un effet sur quelqu'un et qu'il ne comprend pas, tu dois lui expliquer.
- Si tu reçois un effet et que la durée n'est pas précisée, tu dois jouer l'effet pendant 5 secondes.
- Tu ne peux malheureusement pas manier toutes les armes. Assure toi d'avoir les points de caractéristiques nécessaires.
- Le maximum de points de vie qu'une armure peut te donner est de 3, en ayant 2 jambière, un casque et deux brassards.
- C'est un jeu. Le but est d'avoir du plaisir!
- Quand tu utilises une habilitéte, un sort, une bénédiction ou un PA, tu dois le dire à voix haute.
- Quand tu ne possèdes plus de points de vie tu tombes en agonie pendant 5 minutes ou jusqu'à ce que quelqu'un t'achève. Tu ne peux que ramper et parler à ce stade.
- Après l'agonie, tu es mort rester un minimum de 5 minutes par terre avant de te lever pour rapporter la perte d'un point de destin à un animateur.
- Tu peux rester le temps que tu désires par terre lorsque tu es mort en espérant que quelqu'un te ramène parmi les vivants. Même en agonie tu es considéré comme mort pour ce qui est des soins.
- Quand tu n'as plus de points de destin et que tu en perds un autre, tu perds ton personnage et tu dois aller en jouer un autre.
- C'est un jeu. Le but est d'avoir du plaisir!