Mellyn en Ennorath

Grimoire des règlements (7.1)

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

- Peu importe le terrain convoité lors d'une activité, les joueurs doivent suivent les règles de sécurité prescrites par l'organisation. Tout cela dans le but d'éviter les risques de blessures ou de désagréments.
- Ne pas risquer d'aucune manière la vie, la santé ou l'intégrité de soi-même, d'autres membres ou d'organisateurs.
- 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.
- Respecter les limites de terrains préétablies.

Respect de l'environnement

- Dans l'objectif de garder nos terrains et locaux utilisables et en bonnes conditions, ces différentes restrictions ont été établies :
- Ne pas jeter de déchets dans la nature.
- Ne pas détériorer l'environnement.
- Utiliser les endroits désignés pour soulager ses besoins.
- Ne pas s'approcher ni provoquer d'animaux sauvages.

Respect d'autrui

- Aucune dégradation, insulte verbale ou physique.
- Aucune provocation.
- Ne pas proférer de menaces.
- Aucune violence sous toutes formes.

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 (artefact, monnaie, objet de quête, etc.)

Conduite face à l'organisation

- 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.

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 toléré.

Conséquences

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

Règlements de jeu

Pour certaines raisons justifiables, il peut arriver qu'un animateur outrepasse 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.

Règles de 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 créer a cette effet (Ex:une lance). Advenant qu'une attaque soit portée et que vous n'entendez pas le dégât, ou bien parce qu'il n'a pas été prononcé ou bien par confusion ou trop bruyant; un minimum de 1 point de dégât est subi. S'il y a erreur, ajustez en fonction du bon sens (fair-play) et soyez bon joueur.

Système de combat par magie

Pour lancer un sort, un joueur doit avoir les niveaux et les classes requis. Il doit citer les syllabes appropriées à voix **haute et forte,** de manière compréhensible. On ne peut donc pas chuchoter! À la fin de l'incantation, il doit désigner la ou les cibles, faire comprendre clairement les effets à celle-ci ou ceux-ci et spécifier la durée s'il y a lieu. Pour qu'un sort soit réussi, toutes ces conditions doivent être réunies et le lanceur de sort ne doit pas être interrompu par quoi que ce soit. Sinon, le sort est brisé et le lanceur perd les manas exigés par celui-ci.

Zone de combat

Dès qu'il y a un combat physique ou magique, toutes personnes prenant part à ce conflit est impliqués dans le combat. Toutefois, une personne peut assister au combat sans pour autant être dans le conflit. Par contre, si cette dernière reçoit un sort, une habileté ou une simple attaque, elle est impliquée dans ce combat qu'elle le veuille ou non.

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 ou les règlements pourrait se voir expulsé temporairement du Grandeur Nature et sans remboursement. 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 GN est l'abréviation de Grandeur Nature et donc de jouer un rôle grandeur nature. Il est fréquent de nommer du GN du théâtre interactif. Le but de notre jeu, c'est d'incarner un personnage, de faire son histoire, de l'intégrer dans un univers tout aussi inventé et d'animer ce même univers. Le combat, quant à lui, reste une partie sous intégrante du GN, bien que appréciable.

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. »

Arrêts du temps (Tac/détac)

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

- Un animateur explique un sort que les jeunes n'ont pas entendus (Seulement si l'animateur en reconnais le besoin);
- 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;
- Lorsqu'un arrêt du temps est déclenché.

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 jusqu'à ce que les animateurs annoncent la reprise du jeu en criant DÉTAC.

Objets magique (ou artefact)

Utilisation
Pour pouvoir utiliser un objet magique, il faut d'abord l'avoir identifié. Donc, un objet magique me donnant 3 PVs en permanence ne me donnera pas de bonus avant d'avoir été identifié, mais utilisera quand même les locus appropriés.

Identification
Pour utiliser un objet magique, celui-ci doit d'abord être identifié auprès d'un animateur qui occupent les tables marchandes. Tant que l'objet n'a pas été identifié, ses pouvoirs ne sont pas actifs.

Port d'objets magiques
Tous les personnages ont 3 Locus de base. Chaque objet magique occupe un ou plusieurs locus et ce dès qu'il est porté par le joueur, qu'il soit en train de l'utiliser ou non. Lorsque tous les locus d'un personnage sont comblés, on ne peut plus posséder d'autres objets magiques. Les objets en surplus tombent au sol. Les objets magiques se volent. Tous les artefacts doivent être rapportés à la fin de chaque GN, sous peine d'être détruits.

Système monétaire : Ennorin

Plusieurs pièces et ressource peuvent être trouvées en jeu:

Ennorin	Valeurs en Ennorin d'argent		Ressources	Valeurs
d'Argent	1		Bâton rouge	1 Ressource de Viande/Cuire
d'Or	5		Bâton Bleu	1 Ressource de Métal/Arme
Violet	10		Bâton Vert	1 Ressource Alchimique/Potion/Poison
Vert	20		Bâton jaune	1 Ressource de bois
			Pièce doré avec un crâne	Butin

Les pièces de couleur sont la monnaie à Mellyn, elles servent à acheter et faire du commerce au courant du jeu avec les autres joueurs et animation.
La pièce Butin représente des objets retrouvés sur les monstres et animations. Elle peut représenter bien des choses! Elle doit être identifiée à une table marchande
Les bâtons de ressource eux servent à la pratique de professions comme: Forgeron.

Le déboursement de mort

La fouille peut se faire lorsque le personnage ciblé dort, est inconscient ou est mort. La fouille doit prendre au pilleur au moins 30 secondes. Le pilleur doit choisir entre la bourse;
Pièces, Ressources, Parchemins, Potions, Poisons
Ou demander un objet en particulier autre que les effets personnel du joueur;

Jeton d'armes, Objets de quêtes, Objets magiques (Pour les objets magiques, il doit le détecter magiquement ou doit le connaître).
Si le pilleur choisit un des deux, et que le déboursé n'a rien à lui offrir dans ce choix, le temps doit quand même être dépensé. Bref, je peux prendre 30 secondes pour prendre les pièces à une personne et refouiller un autre 30 secondes pour lui prendre un objet.

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 (Il est toujours possible de voler le jeton associé à l'arme.)
- Les grimoires
- Les pièces de costumes
- Tout item étant la propriété personnelle du joueur

Système de serrure et de piège

Si vous rencontrez des serrures ou des pièges, certaines habiletés spéciales ou outils pourraient vous permettre de les traverser. Il existe une infinité de serrures et de pièges.

Condition physique du personnage

Calcul et application de PV

Le calcul de point de vie est basé uniquement sur l'honnêteté des joueurs. À chaque coup reçu, le joueur doit soustraire le chiffre d'attaque (point de dégâts) de son attaquant de son total de points de vie restant. Chaque classe a un nombre de points de vie différents. Certains enchantements, caractéristiques et artefacts peuvent augmenter le nombre total de points de vie. Pour chaque coup reçu, le joueur doit feindre au mieux le coup reçu et jouer l'état dans lequel il se trouve.

Exemple : Némésis, qui a 10 PV lorsqu'il est en parfait état, est maintenant à seulement 2 PV. Ainsi donc, 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 arrête le combat un instant et recule sur le coup, déstabilisé par « la douleur ».

Recouvrement de points de vies, manas et des habiletés: La halte/ Repos

Outre certains sorts, habiletés ou potions, les personnages peuvent aller à une halte pour tout recouvrir. La halte est un moment de repos total. Donc, on ne peut rien faire d'autre. L'activation d'une habileté à une halte interrompt la halte qui devra être recommencée depuis le début par la suite. On ne peut pas faire une halte n'importe où; on doit aller à un endroit prévu à cet effet. Il s'agit généralement des tables marchandes. Les haltes durent 10 minutes après quoi vous regagnez toutes vos habiletés, vos PVs et les manas. Évidemment, entre les journées de GN et les semaines de village (bref, avec une nuit complète), toutes les habiletés, les points de vie et les points de mana sont récupérés.

La mort

À 0 PV, le joueur devient mourant. Le joueur doit rester dans cet état au moins 10 minutes. S'il est ramené à une halte, il reviendra conscient avec 1PV, sans son mana et sans habileté, et cela, 10 minutes après son arrivée à la halte. Par contre, il oublie les événements de sa presque-mort. S'il est trouvé par la Mort ou un de ses agents (un animateur sur le terrain), la victime meurt. Si le joueur est encore au sol après les 10 minutes, il peut y rester et attendre que quelqu'un le ramène à une halte ou à la vie. S'il décide de se lever lui-même, il meurt automatiquement et doit trouver la Mort. Lorsque quelqu'un meurt, il perd un point de destin et oublie l'événement de sa mort.

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 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 5. 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 5.

États 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 10 secondes sauf si une autre durée est précisée.

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.
Électrique: La personne doit faire vibrer son corps comme si elle venait de recevoir une décharge électrique.
Glace: Fige sur place.
Terre: Trébuchement; doit tomber et porter 4 points d'appui au sol ou tomber sur le dos.
Lumière: Aveuglement; la personne doit fermer les yeux ou, par sécurité, regarder ses pieds.
Ténèbres: Frayeur; la cible doit fuir ou éprouver de la peur à l'égard de la provenance de l'effet.
Répulsion : La cible doit reculer de 1 mètre 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.
Paralysie : 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.

Enchevêtrer: Les jambes de la personne sont entravées. La personne peut bouger le reste du corps, mais pas les jambes pendant la durée de l'enchevêtrement.
Précis : Ne peut pas être esquivé.
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)
À noter que les attaques Précis et Perforant ne sont pas des coups qui briseront votre arme.
Rage: la victime doit attaquer ses ennemis d'abord, ensuite les gens qu'il considère indifférents et finalement ses alliés.
Chaos: La victime doit attaquer la première personne à proximité de lui, ennemis ou allié confondus.
Éthéré: Aucune attaque physique ne peut affecter une personne sous cet effet. La personne est même intouchable physiquement. On ne peut pas voir qu'une personne est éthérée à l'oeil nu.(les sorts et les dégâts magiques peuvent l'atteindre) La personne dans cet état ne peut porter d'attaque physique à moins d'avoir une arme magique.
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 le plus haut dans les airs . À ce moment-là, elle ne peut plus être vue ni entendu ni senti par personne. Généralement, on redevient visible si on entreprend une action qui interagit avec l'environnement.
Nausée: La personne doit faire comme si elle vomissait ou s'il elle souffrait de maux de ventre. Cette dernière se verra incapable de faire le moindre effort outre que marcher et se défendre.
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.
Engourdissement: Le membre touché devient mou et inutilisable pour la durée de l'effet
Souffrance: La personne se tord de douleur et ne peut faire aucune action sauf se défendre avec une arme.

Armes, armures et boucliers:

Armures:

Il est possible pour un personnage de se procurer des armures et de les porter afin d'obtenir une protection supplémentaire. Ces armures octroient à celui-ci des points d'armure (PA) si le personnage porte le plastron de l'armure. Chaque PA bloque totalement les dégâts d'une attaque sauf si celle-ci est perforante. Dans le cas d'une attaque perforante, le PA n'est pas utilisé et les dégâts seront déduits directement dans les points de vie de la victime. Il n'y a pas de limite au nombre de PA qu'un personnage peut avoir sur lui. Si un joueur porte plusieurs armures, son total de PAs correspond à la plus forte +1 indépendamment des autres armures. En plus de donner des PA, les armures donnent des points de vie supplémentaire pour chaque partie d'une armure autre que le plastron (jambières, brassards, épaulettes, casque, cuissards) 1 pv par 2 parties d'équipements. Pour une armure de plaque et de mailles, c'est 2 pv par deux parties.

Voici les types d'armures ainsi que les PA qu'elles donnent à leur possesseur :
Armure de cuir ou matelassée: +1 PA
Cotte de Mailles: +2 PA

Armure de Métal: +3 PA

Métal	Bonus
fer	-
acier	torse gagne 1 PV d'armure
acier trempé	torse gagne 2 PV d'armure
acier othémyen	torse gagne 3 PV d'armure

L'armure de cuir tombe donc après un premier coup reçu tandis que ce sont les 3 premiers que l'armure de plaque encaisse. Que les dégâts soient de 10 ou de 1, l'armure encaisse tout de même l'attaque. On peut augmenter la force d'une armure par la magie. 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. Une armure imitée, mais de bonne apparence pourrait obtenir des PAs selon le cas.

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 débourser 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	Manche	Lame	Longueur totale	Dégât de base
Courte (dague)	10cm	30cm	40cm max	1
Moyenne (épée courte)	15cm	55cm	70cm max	1
Longue(épée longue)	15cm	85cm	100cm max	1

Bâton*	-	-	180 cm max	1
Arme bâtarde**	20cm	90cm	110cm max	1 / 2
Arme à deux mains	30cm	120cm	150cm max	2
Arme d'hast*	130cm	50cm	180cm max	2
Arme de lancer			100 cm max	1
Arc			20 livre de pression max	3

Bâton et Arme d'hast*: Minimum d'une main doit être placé au tier de l'arme.
Arme bâtarde**: peut être manié à une ou deux mains

Tous les personnages ont la capacité de manier les armes de catégories courtes à longues à une main. Pour les armes bâtardes, 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). Il est impossible de porter un bouclier si le personnage combat avec une arme bâtarde ou plus grande.

Les armes à une main font des dégâts de base de 1 tandis que les armes à deux mains et de longues portés font 2 de dégâts de base. Dans le cas de l'arme bâtarde, elle fait 1 dgt lorsque manié à une main et 2 dgts lorsque maniées à deux mains. Les armes en bois tel que les bâtons font maximum 1 dgt, mais n'ont pas de restrictions de grandeur et peuvent être maniées par tous.

Règles spécifiques au javelot : à une main, le javelot doit être pris à la moitié de sa longueur, donc un javelot doit posséder un ruban distinct à la moitié de sa longueur totale pour être accepté à l'homologation.

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

Les métaux des armes

Les armes peuvent avoir toute sorte de formes, mais elles peuvent être faites de toute sorte de métaux également. Le métal dans lequel l'arme est forgée détermine le nombre de dégâts maximum que celle-ci peut infliger sans briser sous la force de l'impact. Si une arme est brisée, elle sera inutilisable jusqu'à tant qu'un forgeron la répare. Les armes bâtardes et plus longues sont plus résistantes de base que les armes à une main. Pour identifier le métal de ses armes, un joueur devra porter sur lui un jeton correspondant au métal de l'arme pour chacune des armes qu'il possède.

À noter que les attaques Précis et Perforant ne sont pas des coups qui briseront votre arme.

Métal	dgt maximum (1Main/2Mains)

Bois*	1 dgt
Bronze**	2dgt/3dgt
Fer	3dgt/4dgt
Acier	4dgt/5dgt
Acier trempé	5dgt/6dgt
Acier Othemyen	6dgt/7dgt

*Lorsque toutes les armes sont brisées ou perdues, le joueur doit aller en zone hors combat et celles-ci sont alors considérées comme en bois.
** Les armes en bronze sont disponibles aux tables marchandes gratuitement.

D'autres métaux plus rares sont disponibles afin de forger des armes avec des propriétés différentes que celles faites de métaux communs.

Homologation de boucliers

- Doivent respecter les grandeurs spécifiées dans leur intégrité
- Doivent être couvert de mousse au-devant et 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 évènement. 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.

Fabrication d'épée

1re étape : rassembler le matériel
§ Tuyau de PVC 3/4 pouce
§ mousse de protection en quantité suffisante
§ Ruban à conduit (duck tape)
§ Matériel pour la poignée (corde, cuir, tape de hockey, etc.)

2e étape : la base de l'arme
La plupart des armes tranchantes, soit les épées et les dagues, sont faites de la même manière. Je parle ici des armes tranchantes, soit les épées et les dagues. La seule chose qui diffère est la longueur de PVC que vous utilisez. Les mesures des armes se trouvent dans le tableau ci-haut.

3e étape : montage de l'arme.
(le raccord en T est facultatif)

4e étape : les lames
1. La base de l'arme doit être recouverte d'un premier tube de mousse isolante. Cette couche de mousse doit dépasser le PVC de 4 cm d'un des deux côtés. En mettre moins serait risqué de blesser quelqu'un, et en mettre plus, l'arme ne sera pas solide. L'autre côté doit avoir une petite partie sans mousse pour la poignée de l'arme.
2. Une fois la première couche de mousse installée, on prend un autre tube et on le sépare en deux pour faire le tranchant de l'arme.
3. Une fois les tranchants installés, à l'aide de duck tape, une pointe doit être formée et fixée. À l'aide de deux autres morceaux de mousse isolante, un pommeau et une garde devront être confectionnés. Une fois cela fait, l'arme est prête à être finalisée. Pour ce faire, des bandes de duck tape devront être collées sur l'arme, de façon à ce qu'il n'y ait plus de mousse visible. À noter que le ruban doit être collé dans le sens de la lame, et non enroulé autour.
5e étape : la finition.
Les armes, en plus d'avoir une fonction au combat, doivent aussi avoir une belle apparence. Pour cette raison, la finition est importante. Pour faire la finition, le moins que l'on puisse faire est de rendre sa poignée plus attrayante, en plus d'aider à bien la tenir en main. Pour ce faire, vous pouvez utiliser de la corde, des lacets de cuir, ou n'importe quoi qui vous tombe sous la main, pourvu que cela soit beau, solide, et surtout, que ça ait le moindrement l'apparence médiévale. Il est aussi possible d'ajouter de fausses pierres précieuses sur la lame et le pommeau, ou ce qui vous passera par la tête.

Création d'un personnage

Lorsqu'on créé un personnage il est question de jouer une autre personne que vous-même! Il vous faudra donc un Background:

6 Points pour un background réussi!

Par Raphaël et Guillaume

1- Votre Nom?
2- D'où venez-vous?
3- Votre Classe
4- Votre Race?
5- Votre famille?
6- Vos premières aventures? Ou l'histoire avant que tout ai commencé?

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 sélectionné, on ne peut plus changer ses points de place.

Attributs	**1**	**2**	**3**	**4**
Force	**Armes à deux mains Petit bouclier**	**Armes d'hast Bouclier moyen**	**<u>Force de maîtrise</u> Bouclier lourd**	**+1 dégât permanent (Excluant armes à distance)**
Dextérité **peut manier deux dagues de base*	**Armes à distance 2 Armes courtes**	**2 Armes longues + 1 esquive**	**+ 1 esquive +1 dégât aux armes à distance**	**<u>Esquive parfaite</u>**
Endurance	**+3 PVs Maximum de 5 PVs d'armure**	**+1PA Maximum de 7 PVs d'armure**	**+2 PVs Maximum de 9 PVs d'armure**	**+ 3pv Maximum de 12 PVs d'armure <u>Endurance</u>**
Intelligence	**+2 mana +1 Langage secret (druidique, divin, arcanique)**	**+1 Mana + 1 Nouveau sphère/domaine/totem**	**+1 mana + 1 Nouveau sphère/domaine/totem**	**+2 Mana <u>Rituel</u>**

Connaissance	**+1 Profession +1 Tolérance**	**+2 Profession +1 Tolérance**	**+1 Profession, +1 Tolérance +1 Locus Tavernerie**	**+1 Profession, +1 tolérance Compétence unique**
Charisme	**Régénère l'utilisation d'une habilité /halte**	**Gagne la compétence Pitié ou Provocation. 1fois /halte.**	**Gagne la compétence Peur ou Amitié. 1fois /halte.**	**+1 habilité pour toutes les compétences /halte**

Force de maîtrise : Permets 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 à elle aussi force de maîtrise, il ne se produit rien et la situation est laissée au bon RP des joueurs.

Esquive : Permet d'éviter au moment voulu une attaque physique ou magique reçu au corps. On ne peut pas esquiver une attaque Précise ou de Zone. On ne peut pas utiliser une esquive sur une attaque qu'on ne voie pas arriver.

Esquive parfaite : Donne 10 secondes où l'utilisateur ne peut plus rien entreprendre d'offensif et devient immunisé à tout.
Endurance: Donne une résistance à un effet

Rituel : Il faut absolument quelqu'un qui à quatre d'intelligence pour pouvoir faire un rituel et avoir accès à un animateur pour superviser ce dernier.

Tavernerie: Obtient une information importante avant le G.N.

Compétence unique: Le joueur et l'animation travaillerons sur une compétence inexistante en liaison avec le personnage.

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

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

Peur/Amitié : 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 quelconque action qui porte atteinte aux valeurs de la cible.

Seuil de tolérance

Le seuil de tolérance représente la quantité qu'une personne peut endurer de la toxicité. Pour l'aspect «roleplay», la toxicité représente la résistance de l'âme et du corps face à l'énergie magique externe et des substances toxiques comme l'alcool. Un point de toxicité se gagne de plusieurs façons:

- D'un montant équivalant au niveau de potion, de poison ou d'alcool ingéré;

- D'un montant équivalent au niveau de parchemin utilisé;
- Par des effets de certains sorts;
- Par des compétences de classe.

La toxicité est perdu a la fin d'une halte sauf par une mention contraire.

Quand une personne atteint la limite de son seuil de tolérance, elle aura un peu la nausée, mais rien de vraiment très problématique. Par contre, quand une personne dépasse son seuil de tolérance cette dernière se verra incapable de faire le moindre effort outre que marcher et se défendre.

Niveau	Tolérance
1	5
3	6
6	7
9	8

Le seuil de tolérance d'une personne peut aussi augmenter avec ses points de caractéristiques en connaissances. Un personnage de niveau 10 et avec 4 points en connaissance aura un total de tolérance de 12.

Professions

Profession de récolte:

Il existe plusieurs ressources différentes soient: cuir/ viande, métaux,ingrédients alchimique et bois. Le Chasseur récolte le cuir et la viande, le Mineur le métal, le Cueilleur les ingrédients et le Bûcheron récolte du bois, et tous de manière similaire. C'est-à-dire qu'en 10 minutes, chacun d'entre eux récolte 1 ressource par niveau dans leur profession. Le premier niveau en donne 2.

Professions	Explorateur	Forge	Alchimie	Charpenterie	Récolte
1	Accès au D8 + 1 Terrain favoris Chasse	Réparation et forge d'arme et armure Minage	Alchimie I Cueillette	Réparation d'arme en bois et d'arc Bûcheron	+2 ressources / 10 minutes
2	+1 niveau de dé	Amélioration d'arme (+1 dgt/ coup = niv. forge)	Double dose I		+2 ressources / 10 minutes
3	Amélioration du dé ou d'un	Amélioration d'armure	Alchimie II		+1 ressource / 10 minutes

	terrain favoris ou de la quantité de gens.	**(+1 PA. Coûte 1 ressource) Alliage d'acier**			
4	**Bonne chasse**	**Arme légère (arme devient maniable pour tous mais réduit le dgt max de 1)**	**Double dose II**		**+1 ressource / 10 minutes**
5	**Amélioration du dé ou d'un terrain favoris ou de la quantité de gens**	**Armure légère (transforme un PA en esquive) Alliage d'acier trempé**	**Alchimie III**		**+1 ressource / 10 minutes**
6	**+1 personne**	**Arme incassable (Immunisé à l'effet attaque cassante pour un combat)**	**Double dose III**		**+1 ressource / 10 minutes**
7	**Amélioration du dé ou d'un terrain favoris ou de la quantité de gens**	**Forge spécialisée (réparation de fusil, etc.) Alliage d'acier othémyen**	**Alchimie IV**		**+1 ressource / 10 minutes**
8	**Rations de survie**	**Maîtrise du marteau (+1 dgt permanent au marteau et +1 attaque cassante)**	**Expérimentation**		**+1 ressource / 10 minutes**
9	**Amélioration du dé ou d'un terrain favoris ou de la quantité de gens**	**Diminution de tout ce qui nécessite du fer de 1 (minimum 1) Alliages rares**	**Alchimie V**		**+1 ressource / 10 minutes**
10	**+1 terrain favoris**	**Forge magique (réparation artefact)**	**Potion percutante**		**+1 ressource / 10 minutes**
11	**Voyage planaire (Charte impossible)**	**Forge unique**	**Potion unique**		**+1 ressource / 10 minutes**

Explorateur:

Une exploration se déroule avec un animateur au début d'un GN ou quand l'animateur le signale en village. Vous seul ou avec des amis pourront alors plonger dans une aventure où les jets de dés décideront de votre sort et des trésors possibles de trouver. Pour

commencer une exploration on doit décider: Si plus de gens peuvent se joindre à vous et un lieu. Pour chaque personne supplémentaire elle se doit d'apporter des Rations qui sont 5 ressources de viande. L'explorateur et chaque personne apportant un 5 Ressource de viande supplémentaire apportera un bonus de +1 à 1 des jets de dés durant l'exploration. L'explorateur qui obtient une Amélioration peut améliorer ces 3 qualités suivantes:

- Dé: Vous commencerez avec un Dé à 8 faces et pourrez augmenter le dé pour pouvoir accéder à des missions plus complexe. Exemple: il me faut en haut de 6 pour sauter une rivière, il sera plus facile d'accomplir cette mission avec un dé avec 20 faces que 8 faces.

- Terrain favoris: Quand vous choisirez une destination il sera associée à un terrain en particulier. Exemple: Si vous placez un point de Terrain favoris en milieu Désertique vous aurez plus de chances que votre aventure dans se passe sans malheur dans ce type de lieu.

- Quantité de gens: Les gens qui partageront votre aventure aurons la chance de brasser le dé pour vous sauver d'impasse Exemple: L'explorateur est coincé dans un filet et ne peut s'en échapper alors votre ami peut venir vous libérer.

Bonne Chasse: Lorsque l'explorateur ira chasser, il aura une chance d'obtenir un trésor.

Rations de survie: L'explorateur devenu expert dans la préparation des vivres sait comment en conserver et réduit la quantité de rations à apporter de 2. Il faudra donc 3 Ressources de viande par personne au lieu de 5.

Forgeron:

Le forgeron utilise ces différentes ressources pour réparer et forger. Donc, lorsqu'il sera question du coût du nombre de ressources dans les habiletés, c'est le nombre de ressources que le forgeron utilise pour réparer ou améliorer les armes ou les armures. Notez bien que les armures de cuir nécessitent du cuir, les cottes de mailles et les armures de plaques du métal. Certains bouclier ou arme de bois auront besoin évidemment de bois. Pour la plupart des armes, il faut du métal.

Mineur: Pour chaque niveau investi dans cette profession, le joueur peut récolter une ressource de minerai de fer par 10 minutes. Une fois que 10 minutes se sont écoulées, le personnage peut aller à la table marchande récolter le nombre de minerais associés à son niveau de compétence. Il est également possible pour lui de remplacer le fer qu'il a obtiendrait par des chances d'obtenir des composantes rares ou précieuses.

Exemple: Tristan possède 5 niveaux en minage.Il revient à la table marchande après 10 minutes passées à miner. Il décide de prendre trois minerais de fer au lieu de 5 et de

brasser le dé deux fois pour courir la chance de gagner des ressources rares. S'il est chanceux, Tristan obtiendra 3 minerais de fer et 2 ressources rares au lieu de 5 minerais de fer. S'il ne l'est pas il obtiendra que 3 minerais de fer.

résultat du dé
1=rien 2=rien 3=rien 4=fer 5=fer 6= ressource rare

Forgeron: Le forgeron est un artisan capable de forger armes et armures et il est également maître de la métallurgie. Pour utiliser ces compétences le forgeron doit se situer à proximité d'un feu ou d'une enclume ou tout autre outillage nécessaire à la forge (un simple marteau ne suffit pas).

Création d"alliages: Le forgeron peut créer des alliages différents à partir des ressources trouver en minant. Chaque alliage ou métal possède des propriétés uniques et des avantages variables. Les alliages sont divisés en deux types. Les métaux communs sont les métaux non magiques n'offrant rien d'autre qu'une résistance supérieure au choc. Ils sont faciles à créer, car ils sont tous à base de fer. Les métaux rares sont des métaux magiques ou ayant des propriétés extraordinaires. Néanmoins ces derniers sont très difficiles à créer. La composition et la méthode de création de ceux-ci sont parfois très complexes et connues que d'une poignée d'artisan à travers Ennorath. Le forgeron en passant une minute près d'un feu peut aller à la table marchande échanger les ressources de fer en une ressource d'un métal qu'il a fait fondre.

Métaux communs

Alliage	Ressources requises
Fer	-
Acier	5xFer
Acier trempé	3x acier (15xfer)
Acier Othemyen	1x Acier trempé + 2x acier + 5x fer(30x Fer)

Métaux rares

Alliage	Ressources requises
Argent (double dgt vs lycanthrope) dgt 4/5	-
Mythril (incassable)	1x acier Othemyen+3xdiamant de lumière
Obsidienne (+1 dgt) dgt 7/8	2x acier trempé+ 3xroches volcaniques
Fer froid (magique) dgt 7/8	2xacier trempé+3xglace éternel
Fer de chêne (+1 sort contingenté) dgt 5/6	20xbuches+ 3x ambre
Élémentium (effet élémentaire) dgt 6/7 Coûte un mana pour activer l'effet une fois	1 acier othemyen+3x élémentium vierge+sort niv 3 de l'élément voulu

Forge d'armes: Le forgeron peut créer des armes à l'aide des ressources récoltées pendant le minage. Le forgeron peut créer une arme dans n'importe quel type de métal qu'il désire pourvu qu'il possède les ressources nécessaires. Pour forger une arme courte ou moyenne il nécessite 1 minerai de métal, 2 pour les armes longues et 3 pour les armes deux mains et supérieures. Forgé 1 minerai en arme prend 5 minutes, 2 minerais prend 10 minutes et 3 minerais prend 15 minutes. Une fois l'arme créée, il doit aller voir la table marchande afin de récolter un jeton prouvant que son arme est bel et bien forgée.
Exemple: Tristan veut forger une arme deux mains en acier il aura donc besoin de 3 minerais d'acier et il devra mimer de forger l'arme pendant 15 minutes.

Forge d'armures: En utilisant les ressources nécessaires, le forgeron peut forger une armure en 10 minutes de travail indépendamment du type d'armure. 1 ressource de chasse (cuir) pour les armures de cuir, 2 ressources de minerais pour les cottes de mailles et 3 ressources pour les armures de plaques.

Réparation d'armes: Les armes coûtent toutes 1 de ressource pour les réparer sauf les armes à deux mains et supérieur qui coûtent 2 de ressources. Le minerai utilisé pour réparer l'arme doit correspondre au métal la composant. Exemple on ne peut réparer une arme en acier avec une ressource de fer. Pour réparer l'arme le forgeron doit prendre 2 min pour les armes courtes et moyennes, 4 min pour les armes longues et 6 min pour les armes à deux mains et supérieures.

Réparation d'armure: Les armures coûtent leur nombre de PAs à réparer en ressource. Réparer prend 3 minutes de travail par PA. une ressource du métal composant l'armure doit être utilisé pour réparer l'armure. (une armure de plaque en acier othémyen nécessite 1 acier othémyen et 2 fer)

L'Alchimie:

La fonction d'un alchimiste est d'élaborer des potions et des poisons grâce à un mélange d'ingrédients et de doses précises avec une concoction parfois élaborée à suivre. Il peut aller jusqu'à soigner le plus grand des maux ou bien causer le malheur et même la mort d'une simple goutte. Dans ce grimoire vous y trouverez les recettes les plus connus en Meenath mais bien des recettes sont découvertes tous les jours grâce aux expérimentations d'alchimistes avancés.

Le joueur doit se préparé un peu de matériel pour jouer cette profession, il n'est pas dans l'obligation d'avoir les objet précis mais il en est préférable pour un meilleur jeu de rôle:

- Pilon et mortier (ou un bol puis un ustensil pour écraser)
- Sablier (Montre ou autre objet pour calculer le temp)
- Fioles ou autre petits récipients
- Les Ingrédients Neutre
  Jus, Liqueur et autres ingrédients aux goûts du joueurs pour les boissons alcoolisées

Ingrédients

Ingrédients Neutre

Ces ingrédients sont la base des recettes et doivent être utilisé en jeu pour créer le goûts et la texture de votre alchimie, ce sont des ingrédients facilement accessible en magasin:

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

Ingrédients Bénéfique

Ces ingrédients sont retrouvés en jeu grâce à la cueillette et au marchandage. Ils servent a créer des potions.

- Une Triasse (Fleur des champs)
- Des Lutecias (Petits fruits)
- Du Chaï (Feuille de thé)

Ingrédients Bénéfique non-commun

Si la chance est de votre côté, vous trouverez ces ingrédients dans une cueillette pour pouvoir créer des potions plus avancées.

- Blé de Turen
- Cactus de Sergath
- Cristal de Jade

Ingrédients Néfaste

Ces ingrédients sont utilisés à la création de poisons et sont aussi retrouvés en jeu grâce à la cueillette et au marchandage.

- Une Algur (Algues d'Archipel d'Azur)
- Un Clavaire de rat (Champignons de Cité-Ruine)
- Une Dernière nuit (Lotus Noire d'Othemya)

Ingrédients Néfaste non-commun

Si la chance est de votre côté, vous trouverez ces ingrédients dans une cueillette pour pouvoir créer des poisons plus avancées.

- Fromage de Warg
- Liane vénéneuse d'Aeron Calen
- Pollen de Perce-Neige de Mana Whenua

Ingrédients Rare

Ces ingrédients sont une trouvaille inestimable qui sont, pour la plupart du temps, retrouvé sur des monstres et créatures peu souvent fréquentés. Ce sont des ingrédients fortifiant qui donneront des effets supplémentaires à votre résultat. Quels en sont les effets? Aucune idées! Voici des exemples d'ingrédients rare déjà répertorié dont des test seront nécessaire pour en trouver leurs secrets ;

- Mousse d'un Homme-Arbre

- Poussières de Métal qui marche
- Oeil de Cyclone
- Bave de grenouille à yeux rouges
- Sang de Palin
- Poison d'araigné géante
- Un doigt de La Liche

Une **potion** est habituellement une préparation médicamenteuse liquide destinée à être bue. Certaines potions peuvent avoir des effets, textures et application différentes.

Les **poisons** sont des substances administrées volontairement qui provoquent des blessures, des effets néfastes, des maladies ou la mort d'organismes par une réaction chimique, à l'échelle moléculaire.

Les **boissons alcoolisée** sont des boissons créé par la déesse Glouhipsa quand elle était encore qu'une simple mortel. Elle inventa ces breuvages pour pouvoir créer le plus possible de bons moments entre hommes, femmes et races de toutes sortent. En boire aide à passer à travers les moments dure du passé et de célébrer le moment présent. Les légendes racontent que ses boissons ont été reconnu par tout Ennorath à son époque et que les festivités entraînés par cela à tellement impressionné les dieux qu'ils ont décidé de l'accepter au rang de déesses dans le panthéon.

Grimoire Alchimique

Alchimie I	
Potions	Poisons
Potion de soin La potion de base pour tout alchimiste qui a le don de soigner de simple blessures comme les graves, le talent de l'alchimiste décidera de ses vertus médicinale.	Poison Le poison de base pour tout alchimiste qui a le don d'empoisonner légèrement ou gravement, le talent de l'alchimiste décidera de ses vertus néfastes.
Potion d'énergie magique Une potion pouvant redonner l'énergie magique, le talent de l'alchimiste décidera de sa puissance.	Gaz hilarant Ce gaz est bon pour remonter le moral mais reste une mauvaise blague a faire pour qu'une personne rit sans arrêt.
Anti-amnésique Les bienfaits de cette potion sont de pouvoir soigner la perte de mémoire à court-terme.	Poison Amnésiant Utiliser par les personnes voulant oublier des malheurs ou à utiliser sur les autres pour qu'ils oublient ce dont vous avez fait.

Grog C'est une boisson popularisée au Ratchai faite de rhum mélangé à de l'eau chaude que l'on distribuait aux marins, afin de réduire leur consommation de rhum.	

Alchimie II	
Potions	Poisons
Potion de Vérité Pendant que ce breuvage fait effet , la personne ne pourra pas mentir et se sentira obligé de répondre aux questions.	Somnifère Un calmant très puissant qui peut endormir une personne rapidement.
Antidote Annule tout poison se trouvant chez la personne.	Coupe langue Cette colle s'active au contact de la salive.
Breuvage du guerrier Ce breuvage vous rend très courageux face à votre prochain affront en réduisant votre peur.	Poudre à gratter Une poudre qui s'infiltre sous les vêtements et viens irriter au contact de la peau. Très désagréable.
Bière La bière est une boisson alcoolisée produite à partir d'eau, de malt (céréales germée, principalement de l'orge, parfois additionné d'autres céréales) et de houblon.	

Alchimie III	
Potions	Poisons
Baume reptilien Un baume qui a les propriété de la guérison des reptiles qui peuvent régénérer certains de leurs organes après amputation. C'est une guérison lente mais efficace puis cela peut repousser un	Poison élémentaire Ce poison permet l'infusion d'un élément magique. Ce poison complexe requiert quelqu'un ayant les capacité magique associées à l'élément.

membre perdu mais ce sera très douloureux.	
Potion de vision véritable Cette potion amplifie la vue permettant de percevoir les entité d'un autre plan.	Acide L'acide est un composé chimique, soit minéral ou organique et est connu pour son pouvoir dissolvant auprès des métaux.
Sirop protecteur Ce sirop reste présent dans le système immunitaire afin de protéger contre le prochain poison ingurgité ou pénétrant la peau.	Hypnotique Une dose de ceci hypnotise une personne la rendant vulnérable à un ordre immédiate ou pré-établi qui n'ira pas à l'encontre de sa vie.
Hydromel L'hydromel est exclusivement une boisson fermentée, faite d'eau et de miel, elle est l'une des premières boissons alcoolisées que l'homme ait bu.	

Alchimie IV	
Potions	Poisons
Concentré de Camomille Une tisane fait de fleurs et de fruits au vertu apaisante qui saura vous remettre sur pied plus rapidement. Concentré pour plus d'éfficacité.	Nuage de Lait Qui pourrait refuser un breuvage avec un joli nuage de lait? Seul les plus fous refuserons au charme de ce nuage de lait fait avec amour.
Lotion d'invisibilité Appliquer cette lotion sur vous et vos vêtement pour vous rendre invisible à l'oeil nu.	Venin de Curare Ce poison est fait d'une substance extraite de certaines lianes de Lebethorne. Il se propage dans tout le corps paralysant tous les muscle de la personne affecté.
Parfum d'éloigne mort L'arôme qui se dégage de ce parfum est fait pour éloigner les agents d'Amogris qui oseraient s’approcher de votre corps a votre mort pour y prendre votre âme.	Chasse-Sorcière Ce poison coupe la circulation magique de la personne affecté. Cela empêchera toute utilisation d'énergie magique.
Spiritueux	

Une boisson spiritueuse est une boisson alcoolisée obtenue par distillation, suivie éventuellement d'une macération ou d'une infusion d'une matière premières agricoles. Très différent des autres alcools à fermentation.
Les boissons spiritueuses se divisent en deux grandes familles:

- les boissons spiritueuses «simples», plus couramment appelées «Eaux-de-vie», dont le goût provient directement du processus de distillation.
- les boissons spiritueuses «composées», dont le goût est issu de substances végétales, sucre ou arômes, ajoutées à un alcool neutre ou à une eau-de-vie.

Alchimie V	
Potions	Poisons
Potion du Phénix Ressemblant aux pouvoir prodigieux du phénix à renaître de ses cendres, cette potion permet de ramener à la vie la personne buvant cette concoction miraculeuse.	Poudre-Noire Un mélange déflagrant de salpêtre signifiant «sel de pierre» , de soufre et de charbon de bois. Mélange très explosif donc, a manipuler avec délicatesse.
Adrénaline (Redonne habileté) Une dose qui donne un regain d'énergie à son consommateur, en utilisant un mélange d'ingrédients stimulants.	Philtre d'amour Cette boisson qui, si elle est bue par deux personnes, les fait tomber instantanément et irrémédiablement amoureux. Si une seul le bois , gare à la première personne qu'il croisera le regard.
Soulagement des maux (Malédiction) Guérira tous les malheurs de celui qui boira cette mixture abominable mais efficace.	Poison mortel Ce poison est très malveillant et mal vu , même chez les alchimistes. Une seule erreur de la part de l'alchimiste peut s'avèrer fatal, déconseillé de le faire seule.
Absinthe L'absinthe est un ensemble de Spiritueux à base de plantes d'absinthe, également appelé «fée verte» ou encore «bleue».	

Potions:

Potion de soin
Effet: + 3 points de vie par niveau d'Alchimie (max: +15 pv)
Ingrédients: Eau + Sucre + Jus de citron + Colorant rouge + 1 Triasse + 1 Lutecias
Concoction: Dans votre mortier, broyer les feuilles et les petits fruits durant 5 min. Ajouter de l'eau au mortier puis, tout en brassant, ajouter une pincé de sucre. Ensuite laisser reposer 4 min et ajouter a la fin une 1 gouttes de jus de citron et une goutte de colorant rouge puis brasser 1 minutes.
Puissance: Pour améliorer la potion rajouter 1 Triasse + 1 Lutecias et + 1 goutte de jus de citron + 1 goutte de colorant rouge pour chaque niveau supplémentaire.
Exemple : Potion de soin niveau IV ce sera 4 fleur, 4 petits fruits, 4 gouttes de jus de citron et 4 gouttes de colorant rouge.

Potion d'énergie magique
Effet: +2 Mana par Niveau d'Alchimie (max: 10 mana)
Ingrédients: Eau + Sel + Vinaigre + Colorant bleu + 1 Triasse + 2 Chaïs
Concoction: Dans votre mortier commencer a mettre 2 pincé de sel puis de l'eau et brassé 2 minutes. Haché les feuilles de thé puis écraser les fruits sur les feuilles à en faire une pâte durant 2 minutes ajouter cette pâte au mortier et mettre 1 goutte de vinaigre pour aider à dissoudre. Brasser 2 minutes et ajouter 1 goutte de colorant bleu puis laisser reposer 4 minutes.
Puissance: Pour améliorer la potion ajouter 2 Feuille de thé + 1 Une du Triasse + 1 goutte de vinaigre + 1 goutte de colorant bleu. (Suivre l'exemple à Potion de soin)

Anti-amnésique
Effet:Enlève le dernier effet Oublie effectuer sur la cible.
Ingrédients: Eau + Sel + Sucre + Colorant Jaune + 2 Triasses + 2 Petits fruits Lutecia
Concoction: Dans votre mortier broyer les 2 portions de petits fruits durant 1 minute. Ajouter 1 pincé de sucre puis 1 goutte de colorant jaune et Brassé 2 minutes. Ajouter les pétals des fleurs et laisser infuser durant 1 minute. Brassé ensuite le mélange tout en y incorporant 1 pincé de sel durant 1 minutes, Puis 1 autre pincé de sel pour une autre minute. Laisser reposer 3 minutes, ajouter une goutte de colorant jaune et brasser 1 minute
.

Potion de Vérité
Effet: Durant 30 secondes, la cible doit répondre aux questions sans mentir et ne peut s'empêcher de parler sauf s'il en est empêché physiquement ou par magie.
Ingrédients: Eau + sel + Vinaigre + Jus de citron + 1 Triasse + 3 Chaïs

Concoction: Dans votre mortier, y placer les 3 feuille de thé et ajouter de l'eau et 2 gouttes de vinaigre puis laisser infuser 4 minutes. Durant ce temps, extraire le nectar de la fleur. Ensuite enlever les feuilles de thé puis ajouter le nectar avec une pincé de sucre et brassé 2 minutes. Ajouter 1 goutte de jus de citron et brasser 2 minutes. Rajouter 1 goutte de jus de citron et brasser 2 minutes. Toujours bien agiter avant de faire boire.

Antidote
Effet: Annule le dernier poison dont la cible a été affecté.
Ingrédients: Eau + sucre + Vinaigre + Colorant rouge + Colorant bleu + 1 Triasse + 3 Petits fruits + 1 Chaï
Concoction: Commencer par prélever les graines des petits fruits et les placers au fond du mortier avec 3 gouttes de vinaigre puis attendre 2 minutes. Pendant l'attente, haché la feuille et la fleur très finement et ajouter au mortier quand le temps sera écoulé. Ajouter quelques gouttes d'eau et mélanger le tout pendant 1 minutes. Ajouter une pincé de sucre et laisser reposer 2 minutes. Brasser 1 minutes et ajouter 2 gouttes de colorant rouge. Ajouter 1 goutte de bleu et brassé 1 minute. Laisser reposer au soleil 3 minutes.
Puissance: Doublé les ingrédients bénéfique pour guérir tous les poisons de la cible.

Breuvage du guerrier
Effet: Résiste à l'effet frayeur pour le prochain combat.
Ingrédients: Eau + Vinaigre + Riz + Jus de citron + colorant rouge + colorant vert + 3 Triasses + 2 Lutecias + 1 Chaïs
Concoction: Faire sécher la feuille de thé ainsi que les fleurs au soleil. Pendant ce temps, enlever la pelure des petits fruits et les mettre dans votre mortier et y ajouter 5 gouttes de vinaigre et un peu d'eau puis laisser mijoter 3 minutes. Ensuite étendre le restant du fruits sur la feuille de thé et sur les fleur. Les badigeonner par la suite de jus de citron et attendre 3 minutes. Ajouter 1 goutte de colorant vert, 2 gouttes de rouge et 5 grains de riz et brasser durant 3 minutes en ajoutant peu a peu les ingrédients sèché. Laisser reposer 1 minute et ajouter 1 goutte de jus de citron a la fin.

Baume reptilien
Effet: +1 point de vie par minute pendant 10 minutes. Durant les 5 dernières minutes, si un membre est manquant ou brisé il sera comme neuf, mais effet douleur a toutes les minutes durant ce temps. Ne peut effectuer une halte si un membre repousse.
Ingrédients: Eau + Vinaigre + Farine + Colorant Vert + 2 Triasses + 2 Lutecias + 2 Chaïs
Concoction: Dans votre mortier mettre de l'eau avec 2 gouttes de vinaigre mettre les petits fruits et mettre de côté et attendre 3 minutes. Durant ce temps, hacher le feuilles de thé et les fleurs. Ensuite brasser les fruits ramolli et ajouter les feuilles tranquillement durant 1 minute. Ajouté maintenant 2 gouttes de colorant vert et brasser durant 1 minute. Maintenant, ajouté de la farine jusqu'à obtenir une pâte puis laisser sécher 5 minutes. Appliquer sur la blessure et laissé agir. Pour le transport ,rouler dans une grande feuille d'arbre peut être éfficace.

Potion de vision véritable
Effet: Permet de voir l'invisible durant 10 minutes ou 1 combat
Ingrédients: Sucre + Farine + Colorant Bleu + Colorant Vert + 1 Potion de Vérité + 3 Chaïs
Concoction: Verser la Potion de vérité dans le mortier et ajouter les feuilles de thé et laisser infuser 2 minutes. Ajouter une pincée de farine et 1 goutte de colorant bleu et agiter le mélange avec les feuilles 1 minute de temp. Retirer les feuilles. Ajouter une pincée de sucre et une goutte de colorant vert puis brasser le tout 1 minute. Laisser reposer 1 minute et verser une goutte au sol pour retirer le surplus de magie pour ne pas avoir de migraine durant la duré de l'utilisation.

Sirop protecteur
Effet: Empêche le prochain poison d'affecter la cible.
Ingrédients: Farine + Sucre + Jus de citron + Colorant bleu + 1 Antidote + 1 Triasse + 1 Lutecias + 1 Chaï
Concoction: Mélanger 2 pincées de sucre avec 2 pincées de farine. Ajouter l'Antidote goutte par goutte au mélange tout en brassant durant 2 minutes. Ajouter 1 goutte de jus de citron sans brasser et laisser reposer à l'ombre 2 minutes. Ajouter 1 goutte de colorant bleu puis placez le au soleil 1 minute. Brasser et le sirop sera prêt.

Concentré de Camomille
Effet: Diminue le temps de repos de la Halte à 1 minute.
Ingrédients: Eau + Colorant Jaune + 1 Potion de Soin + 1 Cactus de Sergath
Concoction: Commencer par retirer tous les aiguilles de la cactus puis les mettre de côté. Pressé la cactus pour en extraire le jus dans le mortier et ajouter un peu d'eau et remuer pour bien mélangé les deux ingrédients durant 1 minute. Ajouter une goutte de colorant jaune et la potion de soin. Faire réchauffer le liquide magiquement avec un sort de feu instantanément ou laisser au soleil 3 minutes. Faite alors trempé les aiguilles dans le mortier 1 minute puis retirer les toutes. Faire attention à ne pas en oublier, ça pique la gorge sinon. Brassé par la suite et servir.

Lotion d'invisibilité
Effet: Rend la cible sous effet invisible pour 10 minutes ou un combat. Lorsque la cible combat, la lotion disparaît. La lotion n’est pas considérée comme un enchantement et n’est donc pas dissipable.
Ingrédients: +1 Potion d'énergie magique +1 Poison amnésiant
Concoction: Premièrement, appuyer un tissu sur votre visage pour ne pas respirer les vapeurs du poison amnésiant durant la concoction. Faire couler les 2 liquides en même temps dans le mortier très doucement pour éviter les vapeurs du poison en réaction. Mélanger ces deux concoctions dans le mortier en brassant énergétiquement. Enlever la mousse qui se retrouve sur le dessus puis votre lotion sera prête à appliquer sur votre peau et vos effets personnels. (**Ne pas appliquer réellement la lotion sur votre peau ou sur**

les effets personnels sinon cela va peut-être tâché et dégager une odeur nauséabonde).

Parfum d'éloigne mort
Effet: Lorsque la cible meurt, durant 10 minutes elle ne peut pas se faire faucher son point de destin.
Ingrédients: Vinaigre +1 Cristal de Jade + 1 Sirop Protecteur
Concoction: Prendre le Cristal puis briser le en deux car seul l'intérieur de la jade doit être utiliser. Gratter l'intérieur comme un fruit puis écraser le tout pendant 1 minute en poussière et déposer le tout dans votre mortier. Ajouter ensuite le sirop et mélanger 2 minutes. Rajouter 2 goutte de vinaigre et brasser 1 minute puis répéter une autre fois ensuite. Appliquer dans le cou de la personne désiré.

Potion du Phoénix
Effet: La cible morte revient a la vie avec tous ses points de vie et sa mana mais pas ne regagne pas ses habiletés.
Ingrédients: +1 Potion de soin niveau 5 +1 Blé de Turen + 1 Cristal de Jade
Concoction: Premièrement, faire sécher le blé au soleil. Pendant ce temps il faut faire fondre le Cristal en le plaçant au dessus d'une flamme ou avec un sort de feu. Il faut le faire fondre tranquillement pendant 3 minutes. Une fois le Cristal liquide il faut immédiatement ajouter la potion de soin pour éviter que celle-ci se solidifie et brasser 2 minutes. Rajouter le blé a la fin tout en brassant pour faire prolonger la liquéfaction.

Adrénaline
Effet: Régénère toutes habileté utilisé et cause 1 point de dégât
Ingrédients: Sucre +1 Breuvage du guerrier + 2 Cactus de Sergath
Concoction: Verser le breuvage dans le mortier et ajouter 1 pincé de sucre a toute les minutes pendant 3 minutes tout en brassant le mélange. Laisser reposer 2 minutes. Durant ce temps, préparer des gants ou prenez 2 objets pour écraser le cactus. Après l'attente, extraire le jus dans le mortier. Rajouter une autre pincé de sucre et brasser vigoureusement aux minutes pendant 5 minutes. Appliquer sur une lame et injecter dans le sang.

Soulagement des maux
Effet: Enlève toutes malédictions de la cible.
Ingrédients: Riz + 1 Blé de Turen + 1 Cactus de Sergath + 1 Cristal de Jade + 1 Antidote
Concoction: Prendre le blé et retirer tout sauf la tige et mettre de côté. Prendre la cactus et retiré les aiguilles puis conserver seulement la couche extérieur. Prendre le Cristal et gratter la surface pour enlever les impuretés. Une fois fait, gratter une couche du Cristal sans mettre l'intérieur de celui-ci dans le mortier. Ensuite pincer le bout de la tige de blé et faite sortir la sève dans le mortier. Ajouter l'Antidote dans le mortier et brasser 2 minutes. Déchiqueter des petits bouts de peau de la cactus et ajouter les aux mélanges avec 10 grains riz et brasser 2 minutes. Pour finir, laisser reposer 1 minute au soleil.

Poisons:

Poison
Effet: +1 dégât au prochain coup par niveau d'Alchimie (max: 5)
Ingrédients: Eau + sel + sucre + colorant jaune + 1 Algur + 1 Dernière nuit
Concoction: Prendre l'algue et prélever le liquide gluant de sa surface dans le mortier et brasser 2 minutes. Ajouter 1 pincé de sucre et brasser 2 minutes. Ajouter 1 pincé de sel puis brasser 2 minutes. Prendre les pétals de la fleur et les ajoutés au mélange puis brasser 2 minutes. Retirer les pétals et ajouter une goutte de colorant jaune puis brasser 2 minutes.
Puissance: Pour améliorer le poison; ajouter 1 Algurs + 1 Dernière nuit et + 1 pincé de sucre + 1 pincé de sel + 1 goutte de colorant jaune pour chaque niveau supplémentaire. Exemple: Poison niveau IV ce sera 4 Algurs, 4 Dernières nuits, 4 Pincés de sucre, 4 pincés sel et 4 gouttes de colorant jaune.

Gaz hilarant
Effet: Provoque chez l'inhaleur des sensations de fous rires incontrôlés.
Ingrédients: Farine + 2 Clavaire de rat + 1 Dernière nuit
Concoction: Placer de la farine dans le mortier. Prendre les 2 champignons et faire un grand trou sur le dessus dans chacun et mettre de côté au soleil durant 5 minutes. Pendant ce temps, prendre la fleur et détacher le pollen, ensuite frotter les pétals pour extraire la poudre et placer le tout dans le mortier. Après l'attente brasser durant 3 minutes et ajouter la poussière, qui s’est formé dans les champignons, dans le mortier et rebrasser 2 minutes.

Amnésiant
Effet: Fait oublier les 10 dernières minutes à la cible.
Ingrédients: Eau + Sucre + Jus de citron + Colorant Jaune +1 Algur +1 Clavaire de rat +2 Dernière nuit
Concoction:

Somnifère
Effet: Après 10 secondes, la cible tombe sous l'effet inconscience pour une durée d'une minute.
Ingrédients: Eau ou Farine + Sel +1 Clavaire de rat + 3 Dernière nuit
Concoction:

Coupe langue
Effet: Lorsque bu, cible tombe sous effet silence et les lèvres collées durant 10 minutes ou un combat
Ingrédients:
Concoction:

Poudre à gratter
Effet: La cible doit au moins se gratter à une main ou que quelqu'un d'autre le gratte durant 5 minutes
Ingrédients:
Concoction:

Poison élémentaire
Effet: La cible subit l'effet élémentaire et les dégâts du niveau du sort choisi dans la concoction.
Ingrédients:
Concoction:

Acide
Effet: Brise le prochain métal en contact avec la cible (Arme, Armure, Serrure, etc) Ne s'applique pas en combat.
Ingrédients:
Concoction:

Hypnotique
Effet: La cible entre en hypnose et peut se faire donner un ordre ou une action dont la cible n'aura pas le choix d'exécuter. La cible ne saura pas qu'elle est sous hypnose avant d'avoir exécuté l'action demandé. Ex: Béaoratÿr le maléfique hypnose le roi Darkan avec un verre d'Hydromel et lui ordonne qu'à la prochaine fois qu'il entend «Darkan» il devra danser la Macarena. Darkan continue ses occupations comme si rien n'était arrivé jusqu'à ce qu'il entende «Darkan» où il se mettrait à se déhancher.
Ingrédients:
Concoction:

Nuage de Lait: La prochaine cible respirant ou tentant de détecter la potion/ le poison sera sous un charme et tentera par tous les moyens de vouloir le boire. Ceci n'est pas un charme.
Effet:
Ingrédients:
Concoction:

Venin de Curare
Effet: La cible tombe paralysée pendant 5 minutes
Ingrédients:
Concoction:

Chasse-Sorcière:
Effet: La cible ne peut plus utiliser de mana pendant 10 minutes ou un combat

Ingrédients:
Concoction:

Poudre-Noire
Effet: Lorsque enflammée et ce peu importe la raison, la poudre noire explose. À proximité, de l'explosion:t 3 dégâts par dose de poudre-noire et une répulsion avec effet feu.
Ingrédients:
Concoction:

Philtre d'amour
Effet: Si le philtre est bue par deux cibles, celles-ci tombe en charme-personne entre elles durant une demi-journée. Contrairement au charme-personne habituelle, les cibles peuvent mourir pour l'autre. Si l'une des deux cibles meurt et l'autre la voie morte, elle doit venger la personne jusqu'à la mort ou jusqu'à l'arrêt du charme. Si une seule cible le bois, la première personne que la cible croisera le regard, sera en charme personne avec elle de la même façon.
Ingrédients:
Concoction:

Poison mortel
Effet: La cible perd 1 point de vie par minute et ne peut se reposer a une halte.
Ingrédients:
Concoction:

Boissons Alcoolisées:

Grog
Effet: Un verre = 2 Toxicité + goût amer
Ingrédients: Jus ou liqueur + eau.
Concoction:

Bière
Effet: Un verre = 1 Toxicité + bon goût
Ingrédients: Jus ou liqueur + colorant au choix
Concoction:

Hydromel
Effet: Un verre = 3 Toxicité + goût légèrement amer mais sucré délicieux
Ingrédients: Jus + un peu de concentré de jus ou en poudre + colorant noir (rouge+bleu+jaune).

Concoction:

Spiritueux
Effet: Une gorgée = 4 Toxicité + Grimace et chaud dans la gorge
Ingrédients: Concentrée de jus ou en poudre + liqueur + colorant au choix.
Concoction:

Absinthe
Effet: Une gorgée = 8 Toxicité + Goût énormément amer mais bon arrière goût
Ingrédients: Liqueur blanche ou de l'eau + beaucoup de Jus de citron ou quelque chose de surette + colorant bleu ou vert.
Concoction:

Les races

Race et Description	Habileté Raciale	Restriction
Humain Les humains possèdent un dynamisme exceptionnel ainsi qu'une grande capacité à surmonter les difficultés ce qui explique sans doute pourquoi il s'agit de la race dominante.	Bonus: +1 Niv de profession	Aucune
Elfe Créature très doué, 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.	Bonus: +1 résistance au charme /halte et +1 Langage Secret Malus: -1 pv permanent	Des oreilles pointus
Demi-Elfe C'est un individu qui descend de deux cultures différentes. Les Demi-Elfes sont souvent considérés comme des bâtards tant par les humains que par les elfes. Leurs traits peuvent pencher soit du côté des humains ou des elfes.	Bonus: + 1 Professions +1 Langage secret Malus: -1 pv permanent	Des oreilles pointus
Nain	Bonus: -1 de toxicité des boissons	Une barbe

Créature assez petite, corpulente et têtue qui porte la barbe fièrement. Toujours prêt à se battre et souvent avare de richesse et de ressources.	alcoolisées et est immunisé au projectile magique Malus: -1 mana permanent	
Hobbit Petite créature curieuse et nonchalante, mais assez accueillante et ouverte d'esprit. Sa grande naïveté l'emporte souvent dans des problèmes.	Bonus: régénère l'utilisation d'une habilité /halte	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.	Bonus: + 1 point de mana permanent +1 compétence de l'émotion choisi: Tristesse: La cible est triste pendant 10 minutes Amitié: La cible est sous un charme personne Joie: La cible est heureuse pendant 10 minutes Peur: La cible est craintive pendant 10 minutes Colère: La cible refuse de coopérer pendant 10 minutes Utilisable 1 fois/ halte	Des ailes et/ou brillants dans le visage et/ou cornes et doit jouer selon l'émotion qu'elle incarne.
Demi-Orque 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.	Bonus: +1 pv permanent et l'habileté Coup assomant: Rend la cible inconsciente 10 sec en combat et 30 secondes hors-combat.	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.	Bonus: +1 Résistance au poison /halte	La peau verte et/ou un masque de gobelin
Elfe Noir Cet Elfe est plus fourbe et malin que les autres. Il aime jouer avec les arcanes obscures et les poisons. Ils sont un peuple froid et sévère.	Bonus: +1 sort au choix de niv. 1 de la sphère de Ténèbre qu'il peut lancer 1 fois /halte Malus: -1 pv permanent	La peau noire et des oreilles pointus

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.

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

La réputation

L'expérience est modulée par la réputation. La réputation basée en fonction de l'honnêteté de jeu du joueur et de son implication et de sa propension à suivre 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 corrigés par les facteurs du tableau ci-dessous :

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

Afin de gagner en réputation, il faut être un bon joueur qui joue le jeu en toute honnêteté. Lorsqu'un animateur le trouve nécessaire, il peut retirer à un joueur de la réputation. La réputation monte généralement à coup de multiple de 5 (5, 10, 15, 20,…) et descend de la même manière. Voici le 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.

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.

Les Classes

Roublard PVs : 8 Pms : 0

Description: 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		
Niv.2		
Niv.3		
Niv.4		
Niv.5		

Étirement (doit s'étirer 1 minute pour obtenir 1 esquive) *Non cumulable

Attaque sournoise (Inflige +1 Dgt dans le dos avec une dague seulement. N'affecte pas les dégâts maximaux auxquels l'arme peut résister)
Caractéristique supplémentaire
Camouflage + Pilleur: Prends 10 sec au lieu de 30 sec pour fouillé un corps.
Bombe fumigène /halte

Brigand: Le brigand est une brute qui n'aura 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 besognes 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.

Assassin: L'assassin est le meurtrier le plus efficace qui soit. Il préconisera une approche subtile et lente de sa cible. 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.

Voleur: 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 néanmoins toujours une porte de sortie pour s'évader. Son environnement de prédilection est le royaume des ombres détournez votre regard qu'un bref instant et il en profitera pour se camoufler et se dérober à votre vue.

Niveaux	Brigand	Assassin	Voleur
6	**Coup déloyal** (frappe un adversaire de façon à le mettre en effet douleur. La cible ne peut se relever que si elle se fait aider par autrui pendant 10 sec. ou après une minute par elle-même. De contact /halte	**Assassinat** (attaque par surprise ne pouvant être infligée qu'avec une dague, Précis et Perforant. Elle inflige 6 + la dextérité de l'assassin en dommages. Elle prend 10 sec. de préparation en combat) /halte	**Vol à la tire** (touche un vêtement proche du corps avec une épingle pendant 10 secondes pour lui voler un objet OU une poignée d'ennorins OU une arme. Dans ce cas l'épingle doit être placé sur la garde de l'arme. Si le vole est réussi, le voleur part uniquement avec le jeton lié à l'arme.) **Ombre vivante:** (Peut se camoufler dans l'ombre de quelqu'un. Peut se déplacer invisible tant qu'il est à proximité de cette ombre.) /halte.
7	**Feindre la mort** (après blessure, on ne peut plus sentir le pouls du brigand pour la durée de l'habileté. Le brigand peut se relever quand il le souhaite et pourra infliger une attaque sournoise immédiatement à son « réveil ». Cette attaque n'est pas obligée d'être dans le dos de la cible.) /halte	**Maître de la bombe fumigène** (peut rester dans sa bombe fumigène pour se battre, mais sans compétences. Les gens attaqués dans la bombe fumigène reprennent immédiatement leurs esprits après avoir reçu une attaque.)	**Évasion** (ne peut être maîtrisé par une restriction non magique.) **Crochetage** (Permet de déverrouiller un coffre ou une porte après une minute de crochetage.) **Désamorçage** (Permet de désamorcer un piège après une minute passée à travailler dessus.)

8	**Mercenariat** (Charme, oblige une personne à ne pas se battre contre le brigand en échange d'une somme pour un combat OU jusqu'à ce que le brigand s'en prenne à la personne.) /halte	**Double fond** (Passif. Peut cacher un objet qui tient dans la paume de la main, ex : une dague, un parchemin, une potion, etc. Si le voleur est fouillé durant sa mort, le double fond est trouvé)	**Détournement d'attention** (Charme, détourne la faute dont le voleur est accusé sur une autre personne avec une raison roleplay.) /halte
9	**Attaque sournoise polyvalente** (peut faire l'attaque par derrière avec n'importe quelle arme.)	**Double assassinat** (permets à l'assassin de faire un assassinat sur deux personnes différentes en même temps. Les dégâts sont les mêmes que pour la compétence assassinat.)	**Maître Voleur** (gagne +2 locus et peut voler deux personnes simultanément avec vol à la tire.Le voleur peut maintenant voler les objets dans les mains de la cible).
10	**Riposte** (permet au brigand de renvoyer la prochaine attaque qu'il reçoit sur le porteur de l'attaque. Peut-être fait sur des habiletés mêlées, mais pas sur les furtives. Le brigand doit bloquer l'attaque. Si riposte est utilisée sur une attaque cassante, l'arme du brigand casse aussi) /halte	**Hémorragie** (la cible touchée par cette compétence ne peut plus recevoir de soins, et ce, tant qu'elle ne va pas se reposer à une halte. L'assassin peut combiner hémorragie avec une compétence d'attaque et il peut le faire dans sa bombe fumigène.) /halte	**Maître des Ombres** (peut se téléporter d'une ombre à une autre jusqu'à 10 pas de soi. Cette téléportation ne brise pas les invisibilités et camouflages) /halte

Guerrier : Pvs : 10 Pms:0

Description: 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 qu'elle 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		
Niv.2		
Niv.3		
Niv.4		
Niv.5		

Échauffement (+3 pvs temporaires, après un échauffement d'une minute) *Non cumulable
Attaque en puissance (+1 dégât au prochain coup infligé) /halte
Caractéristique supplémentaire

Charge (après une course le prochain coup fait un effet répulsion en plus de son dommage) /halte
Dur à cuire: (+1 PA jusqu'au prochain repos)

Barbare: 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 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 présentent devant lui ou lorsque la mort l'emporte.

Maître d'armes: 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. Connaissant parfaitement les équipements et techniques martiales. Ils font également de très bons mentors pour les recrus.

Général: 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.

Niveaux	Barbare	Maître d'armes	Général
6	**Rage** (Chaos contre les ennemis et une fois ceux-ci morts, se bat contre ses ami(s)/allié(s). Le barbare a +1 dégât pour la durée de la rage et peut effectuer une attaque répulsive (ajoute l'effet répulsion /halte). Une fois la rage déclenchée il se bat jusqu'à la mort ou jusqu'à ce qu'il n'y ai plus de gens en vie dans les environs.) /halte	**Formation militaire** Dague = Engourdissement (Membre inutilisable pendant 10 secondes) Épée = Parade de 10 sec maximum (devient immunisé aux coups de corps à corps et sort de contact sans pouvoir attaquer pendant la durée.) Hache = Désarmement Marteau/masse = Attaque répulsive Arme d'hast = Croc en jambe (trébuchement) *Tous /halte	**Troupe d'élite (a**près un discours de 2 minutes, le général forme sa troupe d'élite d'un maximum de personnes égale à son niveau. Ces personnes peuvent maintenant faire partie des formations du général. Il doit y avoir au moins 3 personnes à proximité incluant le général pour que le bonus de formation soit applicable. Deux formations possibles: Défensive - Les membres de la formation ne peuvent plus courir, mais on ancré au sol en permanence. Offensive - La formation peut utiliser ''charge'' du guerrier autant de fois qu'ils le veulent. *Non cumulable
7	**Tête dure** (résiste aux effets d'inconscience et de sommeil en permanence.)	**Arme de prédilection** (Le Maître d'armes doit se choisir un type d'arme pour le restant de sa vie qui deviendra indésarmable et incassable face aux attaques cassantes..)	**Courage** (immunise le général aux effets de peur *en permanence*.)

	(De plus, en rage, il obtient une résistance aux charmes. /halte)		
8	**Attaque perforante** (le prochain coup est perforant et inflige l'effet douleur.) /halte	**Professeur** (peut enseigner une utilisation de sa formation militaire qui pourra être effectuée une fois par l'apprenti lors d'un prochain combat. Doit être enseignée pendant 2 minutes.)	**Morale** (enlève tous les charmes affectant le général et sa troupe.) /halte
9	**Tenace** (Le barbare peut être ramené à la vie avec n'importe quel soin s'il meurt après sa rage. Il peut aussi décider de se relever, en rage pendant 10 secondes. Pendant ce temps, il est immunisé à tous les dégâts et meurt à la fin en perdant Tenace)	**État critique** (obtient +2 esquives et +1 dégât lorsqu'il tombe à 3pvs et moins.) Ne peut être effectué qu'une fois par regain de ses pleins Pvs.	**Inspiration héroïque** (ramène à la vie un de ces valeureux guerriers à moitié point de vie, arrondi au plus haut ainsi qu'avec toutes ses compétences, MAIS pas ses enchantements.) /halte
10	**Attaque cassante** (le prochain coup porté à une arme , bouclier ou armure brise celui-ci. L'attaque inflige aussi les dégâts.) /halte *Inesquivable seulement si l'arme ou le bouclier est touché	**Coup critique** (inflige 4 points de dégât précis. Doit toucher la cible.) /halte Dague = Effet douleur + 1 dégât Épée = Détruis tous les PA d'armure du torse Hache = Engourdissement jusqu'à la prochaine halte. Marteau/masse = Effet d'inconscience 30 secondes Arme d'hast = Perforant	**Formation de combat**(le général gagne deux nouveaux bonus de formation possibles: -Zone d'anti-magie (la formation est immunisée à la magie et ne peut plus incanter) -donne une charge de halte supplémentaire pour utiliser une habileté une fois de plus. De plus, le général peut nommer un lieutenant parmi sa troupe d'élite. Ce dernier peut utiliser les formations de niveau 6 du général avec les mêmes conditions. (formation)

Écuyer : Pvs:10 Pms : 3

Description: 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		
Niv.2		

Niv.3		
Niv.4		
Niv.5		

Code de conduite, **Résistance aux charmes** /halte
Coup assommant (en combat, dure pendant 10 secondes et 30 secondes hors combat) /halte
Caractéristique supplémentaire
Lame de justice (enlève tous les enchantements, bons ou non, sur la personne touchée.) /halte
Imperméabilité magique (résiste au premier sort reçu si l'écuyer porte une armure et/ou un bouclier)

Chevalier: Le chevalier est le combattant le plus robuste qui soit. Équipée 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.

Paladin/Fanatique: Ils sont les guerriers des divinités du panthéon. Motivé 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 leurs maîtres. On désigne Paladin les guerriers vénérant les divinités bienfaitrices et fanatique ceux vénérant les malveillantes.

Général: 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.

Niveaux	Chevalier	Paladin /Fanatique	Général
6	**Mastodonte** (lorsque le Chevalier porte une armure au torse, il double les PA que donne cette dernière. De plus, le Chevalier est ancré au sol pour un nombre de fois égale au nombre de PA que donne son armure.) /réparation complète de l'armure.	**+1 Domaine de sa Divinité** **Détection de la foi** (charme, peut demander l'alignement de la divinité de quelqu'un et celui-ci est obligé de répondre la vérité.) /halte **Contingence de 1 sort divin.**	**Troupe d'élite (a**près un discours de 2 minutes, le général forme sa troupe d'élite d'un maximum de personnes égale à son niveau. Ces personnes peuvent maintenant faire partie des formations du général. Il doit y avoir au moins 3 personnes à proximité incluant le général pour que le bonus de

			formation soit applicable. Deux formations possibles: Défensive - Les membres de la formation ne peuvent plus courir, mais on ancré au sol en permanence. Offensive - La formation peut utiliser ‘’charge’’ du guerrier autant de fois qu’ils le veulent. *Non cumulable
7	**Vigilance: p**ermet de résister à une attaque de type furtive. /halte (Backstab, assassinat, piège X, feindre la mort, vol à la tire, glyphe de piège, embuscade, botte sournoise.)	**Tempête divine** (le 3e coup sur une même cible fait +1 béni.)	**Courage** (immunise le général aux effets de peur *en permanence*.)
8	**Onde sismique** (en cognant sur le sol ou en sautant sur place le Chevalier provoque une onde de choc à proximité. Toute personne dans ce rayon subit l'effet de répulsion) /halte	**Mains divines :** Utilise un des effets suivants/halte : *Châtiment:* inflige 3 points de dégâts vampiriques au touché *Imposition des mains:* soigne de 5 points de vie au touché	**Morale** (enlève toutes les conditions néfastes qui affectent le général et sa troupe.) /halte
9	**Parade magique** (Amélioration d'imperméabilité magique. permet de renvoyer le sort bloqué sur quelqu'un au choix.)	**Colère divine** (inflige frayeur à tous ceux qui ne prient pas le même Dieu que le Paladin/Fanatique.) /halte	**Inspiration héroïque** (ramène à la vie un de ces valeureux guerriers à moitié point de vie, arrondi au plus haut ainsi qu'avec toutes ses compétences, MAIS pas ses enchantements.) /halte
10	**Dernier rempart :** (À 0 point de vie, les 3 prochains dégâts reçus sont annulés. Peu importe la source du dégât.) À la fin du combat, le chevalier sous cet effet meurt. Pendant que Dernier Rempart en actif, le chevalier peut se faire guérir (dans ce cas, il ne meurt pas à la fin du combat). Ne peut être effectué qu'une fois par regain de ses pleins Pvs.	**Grâce divine :** Le paladin/fanatique revient à la vie avec tous ses compétences et points de vie à l'endroit de culte qu'il aura prédéterminé et se rappellera de ce qui s'est passé à sa mort. (Une fois par jour.)	**Formation de combat**(le général gagne deux nouveaux bonus de formation possibles: -Zone d'anti-magie (la formation est immunisée à la magie et ne peut plus incanter) Donne une charge de halte supplémentaire pour utiliser une habileté une fois de plus. De plus, le général peut nommer un lieutenant parmi sa troupe d’élite. Ce dernier peut utiliser les formations de niveau 6 du général avec les mêmes conditions. (formation)

Code de conduite:

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

Droiture: Suivre les règles et les lois à la lettre.
Courage: Ne fuit pas devant un défi.
Bienveillance: Agir pour le bien d'autrui
Politesse: Bonnes manières, comportements respectueux régissant la façon d'agir et de parler.
Sincérité: Dire la vérité et uniquement la vérité en tout temps.
Honneur: Défend les faibles et les innocents et n'entreprend aucune action déloyal.
Loyauté: Reste fidèle et ne trahit jamais ses compagnons.
Contrôle: Manipuler toute situation à son avantage.
Détermination: Mener à terme ses projets.
Perspicacité: Révéler la vérité cacher.
Connaissance: Accumuler les savoirs.
Perfection: Prouver sa supériorité à autrui.
Force: Tout faire en son pouvoir pour gagner.
Volonté: Toujours accomplir son devoir peu importe les conséquences.

Rôdeur: Pvs : 8 Pms : 3

Description: 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		
Niv.2		
Niv.3		
Niv.4		
Niv.5		

Camouflage (prend 10 secondes pour se camoufler dans une zone où 50% du corps et caché. On ne peut effectuer de mouvements sans quoi le camouflage arrête.)
Engourdissement (le membre touché est inutilisable pour les prochaines 10 secondes.) /halte
Caractéristique supplémentaire
Embuscade (+2 dégâts perforant et précis, habileté furtive) /halte
Résistance aux poisons /halte

Archer: 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 flèche spéciale 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.

Forestier: Le forestier est un guerrier sylvestre imprégné de la puissance de la nature. Il est un combattant capable d’infuser la magie druidique dans des localisateurs de sorte qu’il parvient à modifier et utiliser les dits sorts de manières très variées.

Prédateur: 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.

Niveaux	Archer	Forestier	Prédateur
6	**Carquois spécialisé :** Prends 1 minute par flèche pour créer un nombre de flèches spéciales égal à son niveau. Les flèches spéciales sont : Flèche assommante (10 secondes en combat 30 sec hors combat) Flèche engourdissante (comme engourdissement) Flèche d'acide (-2 PA, sans dégât) Flèche magique (effet élémentaire + dégât de base)	**+1 Niveau de Magie Druidique** **Focalisateur Druidique :** Le forestier accroche un focalisateur en bois ou en os sur son arme. Il peut contingenter 1 sort druidique dans son focalisateur.	**Chasse** Le Prédateur gagne vision véritable contre une proie au choix. Il gagne aussi résistance aux charmes et inflige +1 dégât contre sa proie uniquement. Le prédateur doit annoncer sa chasse et désigner l'effet à sa proie. La chasse est perdu après une halte. *Changer de cible est /halte
7	**Flèche de vent** Tire une «flèche vide» qui fait un effet répulsion sur une cible qui ne fait aucun dégât. /Halte	**Herboristerie** (à l'aide de plantes, le Forestier peut guérir 3 points de vie et un poison pour un point de mana et 30 secondes.)	**Filet** Lance un filet qui fait enchevêtrement à tout le monde à 90 degrés à proximité devant le Prédateur. /halte
8	**Tir amélioré** Passif, +1 point de dégât à l'arc et les dégâts à l’arc sont rendus perforants.	**Frappe Sylvestre :** En portant son arme avec focalisateur au sol, le forestier déchaîne le sort contingenté dans celle-ci sur tout le monde à proximité de lui. /halte	**Camouflage tactique** Le Prédateur gagne camouflage total à la place de camouflage. Il peut donner camouflage et une utilisation d’embuscade à 2 autres personnes si ces dernières se trouvent en sa présence. /halte
9	**Flèche améliorée :** Permets d'utiliser une flèche spéciale parmi celles ci-dessous. /halte	**Combat totémique:** Dépendamment du sort qui est dans l'arme, le Forestier gagne un effet pour son arme, ou pour	**Réflexes éclaires :** La première attaque reçue est annulée. (Sort, effet, toute attaque ciblée sur lui seulement)

	Flèche élémentaire (Effet élémentaire à la cible + ceux à proximité.) Flèche cassante (comme attaque cassante) Flèche explosive (le dégât est infligé à tous ceux à proximité de la cible, mais aucun effet ne peut être appliqué.)	lui, en lien avec le totem du sort druidique. Ours : +1 de dégât à condition que les coups soient lents Aigle : +1 esquive après 3 coups qui touchent. Non cumulable Tortue : Le 3e coup sur une même cible est vampirique. Cerf : Permets de contingenter un 2e sort dans son focalisateur. (Le forestier ne gagne pas le combat totémique du 2e sort) Araignée : “Frappe Sylvestre” cible maintenant uniquement les alliés ou les ennemis. au choix du forestier	Une fois par combat. **Bond du chasseur :** Permets au prédateur de se téléporter à 5 pas vers une cible pour faire une embuscade. Si la cible du bond est sa proie, son attaque ajoutera un effet trébuchement à celle-ci. /halte
10	**Flèche mortelle** (double les dégâts de la flèche si l'archer focus une cible durant 5 secondes. Les dégâts de base sont doublés et ne sont appliqués qu'à la cible focusé.) Fais les dégâts normaux si la flèche touche une autre personne que la cible visée	**Courroux de la Nature :** Le forestier paralyse à l’aide d’un poison tout le monde à portée de voix. Les cibles paralysées tombent en repos sylvestre (+1 PV /10 secondes). Le forestier peut libérer qui il veut en les touchant. Après 1 minute, tout le monde est libéré de la paralysie. /halte	**Pièges à ours** Peut faire une zone de 3 mètres de rayon de piège à ours à l'aide d'un symbole clairement identifiable (Corde, branche, etc.). Le Prédateur peut déclencher la zone quand il le souhaite. Toutes les cibles prises dans la zone reçoivent 3 dégâts et une de leurs jambes est engourdie jusqu'à ce qu'elles prennent 10 sec. Pour retirer le piège. Le piège n’est pas cumulable. /halte

Aventurier Pvs:6 Pms : 0

Description:

Niv.1		
Niv.2		
Niv.3		
Niv.4		
Niv.5		

+1 Profession et **Tavernerie** (Permet d’avoir des informations.)
Charme-personne (Doit discuter 30 secondes avec une personne) /halte
Caractéristique supplémentaire
Botte sournoise (Aveuglement 5 secondes à une cible) /halte

Observation (prend une habileté des niveaux 1 à 4 d'une autre classe, cette habileté doit être par halte).

Niveaux	Ménestrel	Conteur	Marchand
6	**Chant bardique** (charme) Note dissonante Rythme endiablé Ode au Combat Chant du Repos Sérénade du Cœur Plainte du misérable */halte	**Contes** (Charme) Histoire sans fin Fait incroyable Poème flatteur */halte	**+2 Professions** **Compte en banque (l**e marchand a accès à un compte en banque qui peut contenir de l'argent, des ressources, des équipements ou des objets. C'est le seul qui peut avoir accès à son compte et à la bourse.)
7	**Aura bardique** (résiste à un effet qui empêcherait un de ses chants.) /halte	**Bonne blague** (charme, tous ceux qui rient et/ou sourient tombent sous l'effet de charme personne.) /halte	**+1 Professions** **Vigilance** /halte **+1 Locus**
8	**SOLO!** (Charme, l'audience est captivée par le Ménestrel après 30 secondes d'écoute. Peut être utilisé avec un chant. Le public doit le regarder tant qu'il joue son SOLO.) /halte	**Rumeur** (Charme, Donne des fausses rumeurs sur quelqu'un ou quelque chose. La personne ciblée est obligée de croire sur parole le conteur jusqu'à preuve du contraire.) /halte	**+2 Professions** **Artisans(es)** (Réduction du temps de création de moitié.) /halte
9	**Double-chant** (combine deux chants bardiques et/ou épiques) /halte	**Discussion intéressante** (double le temps d'un conte. Ce qui demande deux résistances aux charmes pour y résister et double l'effet du conte.)	**+2 Professions** **+1 Locus** **Bon investisseur** (augmente le pourcentage des bourses; réduis le coût des transactions; etc.)
10	**Chant épique** Hymne de Guerre Mélodie anti-magique Concert Festif Mana Mambo Danse du chef d'orchestre	**Journaliste/ Écrivain** (peut écrire ses contes et rumeurs sur parchemin(s) et peut les mettre aux tables marchandes.) /halte	**+2 Professions** **+1 Locus** **Pourparlers** (charme, oblige la cible à discuter avec le marchand afin d'arriver à un commun accord entre les deux personnes.) /1 fois par jour

Chants	Description
Note dissonante	La cible du chant subit 1 dégât et doit attaquer le barde pour qu'il cesse de chanter.
Rythme endiablé	Les cibles du chant sont obligées de danser tant que le barde chante.
Ode au Combat	La cible du chant frappe de +1 dégât. (Cumulable à tout enchantement et bénédiction.)
Chant du Repos	Le repos des cibles du chant dure 5 minutes. Le barde doit chanter pendant ces 5 minutes. Il n'a pas les effets du repos.
Sérénade du Cœur	Le public ressent l'émotion du chant du Cœur selon la mélodie jouée. (Joie, Tristesse, Colère ou Peur)

Plainte du misérable	Tant que le barde chante, il est sous effet de pitié.

Chants Épiques	
Hymne de Guerre	Tous les alliés du barde qui l'entendent ont +1 de dégât. (Cumulable à tout enchantement et bénédiction.)
Mélodie anti-magique	Tant que le barde chante, aucune magie n'est possible. Les effets déjà actifs restent.
Concert Festif	Toutes les cibles du chant subissent l'effet pacifisme. Si quelqu'un veut résister au chant, il doit quitter la zone. (Doit être spécifié)
Mana Mambo	Tant que le barde chante, sa cible regagne 1 Mana par 10 secondes.
Danse du chef d'orchestre	À chaque 8 temps, dans son chant, le ménestrel 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.

Contes	Description
Histoire sans fin	Tranquillement, tous ceux qui entendent le conte deviennent de plus en plus fatigués. Après 1 minute, les cibles s'endorment jusqu'à ce qu'elles se fassent réveiller ou que le barde quitte leur proximité.
Fait incroyable	Les cibles du Fait incroyable sont étonnées de tout ce que le barde dit. Elles seront stupéfaites, resteront sur place et ne pourront entreprendre aucune action autre que de parler du fait incroyable pendant 1 minute.
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 heure.

Mage : Pvs:6 Pms : 8

Niv.1		
Niv.2		
Niv.3		
Niv.4		
Niv.5		

Language Arcanique +1 Sphère arcanique au choix + la sphère de base et +4 Sorts
Répulsion magique (Effet répulsion sur une cible) /halte
Caractéristique supplémentaire
Accès aux sorts niveau 2 et +3 sorts
Contre-sort (permet d'annuler un sort **pendant l'incantation**) /halte

Niveaux	Élémentaliste	Archimage	Mage-lame
6	**Accès aux sorts niveau 3 et + 2 sorts** **Prédilection élémentaire** (L'élémentaliste choisit une sphère dans laquelle il peut lancer ses sorts avec des effets supplémentaires.)	**+1 mana** **Parchemins** (permet à l'archimage de rédiger des parchemins magiques.) **+2 sorts de niveau 1 et + 2 sorts de niveau 2 dans ses sphères.**	**Esprit tenace : peut** se déplacer en incantant **Mage de guerre :** Peut incanter en se battant et en recevant des dégâts / effets
7	**Immunité élémentaire** (rend l'élémentaliste immunisé aux effets élémentaires de sa sphère de **Prédilection élémentaire**.) Base : -1 dégât vs sorts Lumière : Aveuglement Ténèbres: frayeur Feu : Effet feu Eau : Effet glace Terre : Effet trébuchement Air : Effet électrique	**Miroir magique** (renvoie un sort que l'archimage vient de subir sur celui qui l'a incanté, sauf les **Pouvoirs élémentaires** de l'élémentaliste et les sorts de **Hautes prêtrises** d'un haut-prêtre.) /halte **Fonctionne comme pour le contre-sort.	**Enchantement runique** (les enchantements du mage-lame sur lui-même sont indissipables en tout temps.)
8	**Pouvoir élémentaire** (donne accès à l'élémentaliste un pouvoir en fonction de sa **Prédilection élémentaire**.) **Sort de niveau 4**	**+1 mana** **Accès aux sorts niveaux 3 + 3 sorts de niveau 3** **+1 sphère arcanique et accès aux sphères opposées**	**Contingence** (Le mage-lame peut mettre jusqu'à 2 niveaux de sorts dans ces armes.) La portée du sort mit dans l'arme change et devient "au touché" /halte
9	**Déflagration élémentaire** (fait un effet répulsion plus l'effet de la **Prédilection élémentaire** à proximité autour du sorcier.) /halte **pour l'élémentaliste de terre : effet d'enchevêtrement	**Transfert d'énergie** (l'archimage perd jusqu'à 3 points de manas et tout le monde à proximité en regagne autant.) /halte	**Explosion anti-magique** (inflige un effet de dissipation sur tout dans une zone de 3 mètres autour du mage-lame.) /halte
10	**Maîtrise élémentaire** (applique l'effet précis et perforant à un sort de sa **Prédilection élémentaire**) / halte	**+1 mana** **+ 1 sphère arcanique** **Connaissances magiques** (L'archimage peut enseigner et apprendre un nombre illimité de sorts par jour.) **Sort Unique** (l'archimage peut créer un sort propre à lui. Mais ne peut enseigner ce dernier aux autres.)	**Guerrier magique** (double la durée de temps et de coups de ses enchantements à lui-même; les enchantements d'armes font +1 dégât et les enchantements défensifs donnent +1 PA.)

Prêtre : Pvs:6 Pms : 6

Niv.1		
Niv.2		
Niv.3		
Niv.4		
Niv.5		

Langage Divin + Accès à un Domaine de sa Divinité + 3 sorts + Bien ou Mal (seul le prêtre à accès au domaine principal de sa divinité)
Premier soins (soigne une cible pendant 1 minute pour guérir cette dernière pour un nombre de pvs égale à 3 + l'endurance de sa cible.) /halte **ne peut être effectué sur soi-même
Caractéristique supplémentaire
Bénédiction (donne 1 PA à tous ceux présents lors de la prière du prêtre.) /halte
Fabrication d'eau bénite (dans une prière d'une minute, il bénit de l'eau pour qu'elle soigne de 2 pvs si on la boit ou +3 coups Béni si elle est appliquée sur une arme / donne 2 toxicités si but.) /halte **Bon jusqu'à prochaine halte ou utilisation
**s'applique sur une arme comme appliquer un poison

Niveaux	Haut-Prêtre	Paladin /Fanatique	Moine
6	**Bon priant + 2 sorts** (Le Haut-Prêtre gagne le domaine de sa Divinité, sauf s'il l'a déjà il en gagne un autre et le Haut-Prêtre choisit un sort du domaine principal qui coûte 0 mana pour toujours.) **x2 les syllabes pour incanter le sort pour 0 mana.	**+1 Domaine de sa Divinité + 2 sorts** **Détection de la foi** (charme, peut demander l'alignement de quelqu'un et celui-ci est obligé de répondre la vérité.) /halte **Contingence de 1 sort divin.**	**Vœu** (le moine doit choisir un vœu parmi la liste : Pauvreté; Châtiment; Silence; Pacifiste; Ivresse et Fanatisme.)
7	**Don divin** (Le Haut-Prêtre gagne accès au don divin de sa Divinité.)	**Tempête divine** (le 3e coup sur une même cible fait +1 béni.)	**Méditation** (après 10 secondes d'immobilité, le moine devient immunisé à tous dégâts et effets tant qu'il reste immobile. Il peut seulement parler.) /halte
8	**Grande messe** (Le Haut-Prêtre peut faire une messe, de 5 minutes, en l'honneur de sa divinité pour donner des bonus aux priants qui l'écoutent.) *Voir liste des messes	**Mains divines :** Utilise un des effets suivants/halte : *Châtiment:* inflige 3 points de dégâts vampiriques au touché	**Écriture de parchemin** (le parchemin qu'écrit le moine gagne un nombre de charges du sort égales au charisme du moine. Minimum 1. La toxicité est égale de +1 par 5 niveaux du moine.)

	(considérée comme une bénédiction)	*Imposition des mains:* soigne de 5 points de vie au touché (le joueur doit choisir une de ces habiletés sur le moment qui sera par halte et non les deux.)	
9	**Haute prêtrise** (donne accès à des sorts divins de haute-magie du domaine principal de sa Divinité ce sort coûte 3 mana.) **Alliance divine** (donne accès à un domaine d'une autre divinité qui se trouve dans la même case d'alignement ou dans une case directement adjacente, pas de diagonale.) *Voir le tableau des alignements dans la magie divine.	**Colère divine** (inflige frayeur à tous ceux qui ne prie pas le même Dieu que le Paladin/Fanatique.) /halte (charme)	**Corps et Âme** (si la méditation dure au moins 2 minutes, le moine peut basculer vers le plan astral. Son esprit se détache de son corps, il perd tout enchantement et peut maintenant agir normalement (attaquer et lancer des sorts). Son âme possède 1 PV et un nombre de PA égale à 1 + son intelligence. Minimum 1. Une âme ne peut se restaurer à une halte. Quand il perd son point de vie, l'âme retourne au corps et il laisse derrière lui tout objet qu'il n'avait pas au moment de sa méditation.)
10	**Lieu de culte** (peut faire un lieu de culte à un endroit fixe en le représentant par un objet à l'image de sa divinité. Cela donne accès au don divin du prêtre aux priants de la même divinité qui passe 10 ou + minutes dans le lieu de culte. Enlève aussi les malédictions tous ceux que le prêtre accepte dans son culte. L'eau bénite appliquée dans le lieu de culte rend tous les PVs au bénéficiaire.)	**Grâce divine :** Le paladin/fanatique revient à la vie avec tous ses compétences et points de vie à l'endroit de culte qu'il aura prédéterminé et se rappellera ce qui s'est passé à sa mort. (Une fois par jour.)	**Transcendance astrale** (le moine peut apprendre des sorts de tous les domaines généraux, (sauf pour les sorts de Haute Prêtrise), et n'a pas de limite d'apprentissage de sort.) -Ennorath : la **Méditation** se prolonge à proximité et peut inclure des gens.

Dons divins :

Divinités	Dons Divins
Hyomel	**Marchandage (Passif; 25% de rabais sur ses achats) et Or des fous (Charme; le prêtre fait croire qu'une pièce vaut plus ou moins que sa valeur originale. La pièce 1$ peut valoir 5$. La pièce de 5$ peut valoir 1$ ou 10$. Le 10$ peut valoir 5$ ou 20$ et le 20$ peut valoir 10$.) /halte**
Aérie	**Bénédiction des muses (donne des PV maximums temporaires égal à 1 + son charisme. OU donne une utilisation d'habilitée supplémentaire.) /halte**
Gaïa	**Travail intelligent (réduit le temps de moitié pour une compétence ou une profession.) /halte**
Vallahadra	**Miroir des flammes (la prochaine attaque de feu est ignorée et l'assaillant subit l'effet feu.) /halte**
Énnorath	**Pacifisme à une cible 10 min (charme.) /halte**
Élandaeril	**Résurrection massive (peut ramener a la vie avec un seul sort de résurrection plusieurs personnes qui sont au même endroit. Les cadavres doivent se toucher.) /halte**
Vérassadia	**Maniement des boucliers au maximum et Bouclier divin (Passif; le bouclier manié par le prêtre est indésarmable et incassable.)**
Shourmish	**Jardin de Shroumish (permet de créer un arbre qui possède un nombre de fruits = 1 + charisme qui guérit de 3 pvs. Mais si on les apporte sur soi, il ne dure que 10 minutes avant de pourrir.) /halte**

Polior	**Accès aux transformations en Garou du druide /halte**
Luna	**Invisibilité (Dure 1 minute.) /halte**
Guergalagoth	**Torture (torture quelqu'un pendant 30 secondes; souffrance tout le long; après elle gagne 1 PA et une charge de courage.) /halte **Peut être fait sur soi-même. (ex.:se flageller)**
Nékron	**Mensonge (permet au prêtre d'incanter ses sorts avec le nom d'une autre divinité. De plus, il peut entrer dans les lieux de cultes et les grandes messes des autres prêtres.)**
Amogris	**Préservation de la vie sur soi ou sur les autres /halte**
Glouhipsa	**Fou rire (le prêtre pointe une cible qui est prise d'un fou rire pendant 30 secondes.) /halte et Festivité (le prêtre est immunisé à la toxicité de la prochaine potion qu'il boit et l'alcool n'augmente jamais sa toxicité s'il le veut.) /halte**

Divinités	**Grandes messes (Bénédiction de masse)**
Hyomel	**Connaissances des métiers (donne +2 professions pendant une demi-journée.) *pas cumulable**
Aérie	**Armure de vent (immunisé contre les projectiles physiques. Dure jusqu'à la fin du prochain combat.)**
Gaïa	**Armure de terre (donne +2 PA, mais les personnes doivent marcher tant qu'ils ont ces PA sur eux.)**
Valahadra	**Guéri par les flammes (la prochaine attaque de feu est absorbée et guérit le priant d'un montant égal aux dégâts qu'il aurait subis.)**
Ennorath	**Paix intérieure (tout le monde devient sous le sort hologramme.)**
Élandaeril	**Impositions des mains (+3 Pvs au toucher et les priants ont un nombre de charges égales 1 + charisme du priant.)**
Vérassadia	**Maniement suprême (durant la demi-journée qui suit, les priants gagnent le maniement de toutes les armes et du bouclier)**
Shourmish	**Antidote divin (les priants gagnent une résistance aux poisons égale à 1 + son charisme et ils sont guéris de tous les poisons qui les affectent avant ou pendant la messe.)**
Polior	**Chasse de meute (tant que toutes les personnes présentes à la messe restent ensembles, elles obtiennent vision véritable et 1 esquive. Dure jusqu'à utilisation ou demi-journée.)**
Luna	**Prémonition (les priants peuvent poser une question aux animateurs d'un nombre de mots égal au nombre de priants qui étaient présents durant la messe.)**
Guergalagoth	**Sacrifice offensif (Pour 1 PV, le priant augmente sa prochaine attaque de +1 dégât, la rend perforante et inflige l'effet douleur à sa cible et à lui-même. Les PVs sacrifié est non guérissable jusqu'à temps que le coup est donné. Cumulable, ex : On peut s'infliger 6 points de dégâts pour avoir un bonus de 6 dégâts perforants à la prochaine attaque infligée.**

Nékron	**Maîtrise de la dague (donne +1 a la dague pour la prochaine demi-journée.)**
Amogris	**Maudit par la mort (quand le priant meurt, il maudit son meurtrier. Cette malédiction empêche la personne maudite d'être guérie par tous les moyens jusqu'à une délivrance des malédictions.)**
Glouhipsa	**Coupe éternelle (les priants peuvent tous profiter d'une seule dose d'une potion ou poison que le prêtre a mis dans une coupe.)**

Liste des vœux :

Pauvreté : Peut payer de l'argent au lieu de mana. Regagne sa mana dans une halte pour un coût de 3 pièces ou + /mana. Le moine de pauvreté doit toujours donner un montant égale à la valeur de l'argent qu'il dépense pour faire un achat.
Châtiment : Ses points de mana deviennent des points de vie. Il peut uniquement incanter ses sorts en sacrifiant des points de vie. Par contre, le moine de châtiment est incapable de se guérir par sa magie ou en lisant un parchemin. Quand il va à une halte, le moine regagne jusqu'à la valeur de points de vie que lui donne ses points de mana.
Silence : Incanter en gestuelle ne coûte aucun mana. Ne peut plus parler. Le moine silencieux ne peut pas incanter par l'intermédiaire de parchemin. Il peut tout de même écrire des parchemins.
Pacifiste : Si le Moine a des armes en bois, le Moine gagne magie de guerre et esprit tenace.
Fanatisme : Le moine fanatique ne peut se rabaisser à accepter l'aide d'un priant d'une autre divinité. En échange, il gagne Détection de la foi du Paladin en passif, de plus, il gagne accès à:
Marque divine:
Effet: Au coût de 1 mana, il bénit une cible du même dieu que lui obtenant +1 dégât contre une cible dont la foi à été révélé et ne priant pas le dieu vénéré.
Incantation: 10 syllabes minimum ayant 2 qualificatifs valorisant son dieu et le nom du dieu prié.
Ivresse : Il perd tous ses points de mana à tout jamais. Pour utiliser de l'énergie magique, (sorts, parchemins, etc.), le moine doit être en état d'ivresse. Ainsi chaque point de toxicité équivaut à un point de mana. Au lieu de points de mana, il gagne un point de tolérance supplémentaire par points d'intelligence. Le moine peut aussi réduire sa toxicité de 1 pour faire une *esquive*. Si le moine d'ivresse est sobre, donc à 0 de toxicité, il tombe sous l'effet nausée. De plus, le joueur doit imiter l'ivresse selon sa toxicité et s'il dépasse son seuil de tolérance, il tombe inconscient 10 minutes ou jusqu'à ce qu'il se fasse réveillé et retombe à 0 de toxicité. Le moine peut avoir un MAXIMUM de 16 points de tolérance.

Druide : Pvs:6 Pms : 7

Niv.1		
Niv.2		
Niv.3		
Niv.4		
Niv.5		

Langage Druidique + Accès à la magie druidique niveau 1
Enchevêtrement /halte + **Gagne un niveau dans tous les métiers de récolte**
Caractéristique supplémentaire
Accès à la magie druidique niveau 2
Sanctuaire (créé une halte personnelle en forêt.)

Niveaux	Changeforme	Forestier	Chaman
6	**Transformation animale** (le druide peut se transformer en animal en lien avec un des totems de magie druidique.)	**Accès à la magie druidique niveau 1** (*Si le forestier avait déjà accès à la magie druidique niveau 1, il gagne un totem supplémentaire à la place.) **Focalisateur Druidique :** Le forestier accroche un focalisateur en bois ou en os sur son arme. Il peut contingenter 1 sort druidique niveau 1 ou 2 dans son focalisateur.	**Accès à la magie druidique niveau 3** **Parchemins** **Rituel vaudou** (Préparé une poupée pendant 10 minutes, la portée des sorts de contact que le chaman fait sur la poupée devient à portée de voix. La poupée est liée à un personnage qui doit être décidé lors de sa création.)
7	**Défense naturelle** (Immunisé à un sort non-druidique.) /halte	**Herboristerie** (à l'aide de plante, le Forestier peut guérir 3 points de vie et un poison pour un point de mana et 30 secondes d'application.)	**Poudre hallucinogène** (deux choix: soit la cible ne voie plus le chaman, soit tous ceux que la cible voit apparaissent comme étant le chaman. Dure 30 secondes, à proximité, c'est un poison) /halte
8	**Frappe empoisonnée** (Fait une attaque empoisonnée sur une cible.) /halte (engourdissement + un poison)	**Frappe Sylvestre :** En portant son arme avec focalisateur au sol, le forestier déchaîne le sort contingenté dans celle-ci à tout le monde à proximité de lui. /halte	**Chasseur/Cueilleur** (réduit le temps de moitié pour les cueillettes.) **Résistance aux poisons** /halte
9	**Odorat** (voit tout en permanence : le camouflé, l'invisible, etc. Mais seulement s'il est en transformation animale)	**Combat totémique d**épendamment du sort qui est dans l'arme, le Forestier gagne un effet pour son arme ou pour lui en lien avec le totem du sort druidique. Ours : Attaque en puissance (+1 dégât)	**Maître vaudou** Une poupée : peut choisir sa cible n'importe quand. Donc il peut la préparer sans choisir la cible au préalable ou

		Aigle : +1 esquive après 3 coups qui touche une/des cible(s). Non cumulable Tortue : Le 3e coup sur une même cible est vampirique. Cerf : Permet de contingenter un 2e sort dans son focalisateur. (Le forestier ne gagne pas le combat totémique du 2e sort) Orchidée : Frappe Sylvestre cible maintenant uniquement les alliés ou les ennemis	2 poupées : Sort de contact affecte les deux cibles en mêmes temps. **Idolation**: Choisi 1 totem qui sera son totem de prédilection et tous les sorts de ce totem coûte -1 point de mana. Ces sorts niveaux 1 peuvent coûter 0 mana.
10	**Animal de prédilection** (choisit un des animaux des 5 totems pour l'améliorer.)	**Courroux de la Nature :** Le forestier paralyse tout le monde à portée de voix. Les cibles paralysées tombent en repos sylvestre (+1 PV /10 secondes). Le forestier peut libérer qui il veut en les touchant. Après 2 minutes, tout le monde est libéré de la paralysie. **Accès à la magie druidique niveau 2** (*Si le forestier avait déjà accès à la magie druidique niveau 2, il gagne un totem supplémentaire à la place.)	**Sanctuaire supérieur** (créé une halte en forêt pour tous. Avec un maximum de 5 supplémentaires. Il peut fabriquer ses poupées dans ce sanctuaire tout en se reposant dans la halte)

Transformation animale :

* **A**ttendre dans une halte arrête la transformation animale et pour devenir un autre animal il faut être humain.

Charte d'affinité animale :

Après 5 minutes :

Garou : Moitié animal/ moitié humain, accès aux armes et armures + accès à toute la magie druidique et accès aux habiletés du garou.

Après 10 minutes :

Total : Totalement animal, sans arme ni armure, accès à la magie du même totem uniquement et accès aux habiletés du garou et de l'animal.

Totems	Exemple d'animaux	Garou	Total
Ours	Ours, sanglier, gorille ...	Gagne les compétences **Courage** et **Terreur** /halte	+1 dégât permanent, + 6 points de vie temporaires et **Charge** /halte
Aigle	Corbeau, hibou, écureuil volant ...	Gagne les compétences **Désarmement** et **Vigilance** /halte	Gagne les compétences **Lévitation** (rend immunisé à tous les effets du sol), **Bombe fumigène** et **Téléportation aérienne** (20 pas et peut amener quelqu'un) /halte

Tortue	Tortue, tatou, crabe ...	+ 3 PAs et **Attaque répulsive** /halte	- 1 dégât reçu en permanence (min. 1) et peut bloquer les armes avec ses bras. Mais peut seulement marcher.
Cerf	Cerf, lion, paon ...	Gagne les compétences **Résistances aux charmes** /halte et s**oigne** de 2 PV, ainsi qu'un charme /halte	Peut soigner une malédiction, mais redevient humain instantanément après et **Fascination** sur lui /halte
Araignée	Végétale, insecte, serpent, araignée ...	Gagne les compétences **Camouflage** et **Résistance aux poisons** /halte	Gagne les compétences **Camouflage total**, **Attaque paralysante** (30 sec.) et **Synthétisation de poison** (même temps qu'une création de poison, pour tes attaques seulement, sans besoin de ressources et à utiliser maintenant. Pas vendable) /halte

Compétences en gras sont par halte seulement!!!!!
Compétence niveau 10 du Changeforme :
Garou : 2 minutes
Total : 5 minutes
Suprême : 10 minutes, comme la forme totale, mais gagne aussi les compétences des transformations suprêmes.

***Les habiletés ci-dessous sont utilisables une seule fois/ transformation!!**

Totems	Suprême
Ours	**Gagne la compétence Brise membre (Engourdissement jusqu'à attendre dans une halte)**
Aigle	**Gagne la compétence Téléportation améliorée (peut se téléporter n'importe où sur le terrain avec une personne)**
Tortue	**Gagne une Contre-attaque Miroir x2 (fonctionne contre le physique et le magique et renvoie une attaque contre l'adversaire avec x2 aux dégâts, mais le Changeforme encaisse quand même le coup)**
Cerf	**Gagne la compétence Miracle (ramène à la vie une cible avec tous ces compétences, points de vie et mana et enlève les malédictions.)**
Araignée	**Peut faire son poison synthétisé dans une zone à proximité, fonctionne également avec les poisons qui normalement font leurs effets que par ingestion.**

Système de magie:

La magie et son utilisation reposent sur plusieurs règles de base. Avant de lire la liste des sorts, il est important de savoir **comment** obtenir des sorts. Premièrement, tous les utilisateurs de magie doivent avoir un grimoire afin d'y inscrire leur sort. S'ils apprennent

leurs incantations par coeur, 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, son domaine, ses descriptions et effets au complet et l'incantation au minimum écrit dans le langage secret. De plus, lors de l'homologation, un mage doit être en mesure de dire comment il a appris chacun de ses sorts pour l'homologation (donc comment et par qui). Il serait donc judicieux d'écrire dans votre grimoire qui vous a appris chacun de vos sorts. Évidemment, si c'est un sort que vous avez obtenu par une montée de niveau, vous n'avez qu'à dire, lors de l'homologation, que vous l'avez obtenu grâce à une montée de niveau. Voici comment seront décrits les sorts:

Nom:le nom du sort
Description: description du sort en termes de jeux
Effet: L'effet du sort. Il peut s'agir des dégâts, des effets, de la durée, des avantages qu'il procure, etc.
Effet supplémentaire: les élémentalistes et les druides peuvent avoir des effets supplémentaires sur certains sorts ; lorsque c'est le cas, ils seront inscrits en plus de leur coût.
Type: le type du sort: Action, enchantement, bénédiction, malédiction et la porté du sort: à portée de voix, à proximité, mur, zone 90, 180, 360 degré etc.
Incantation: L'incantation du sort dans son langage secret.

Donc, toutes ces informations devront se retrouver dans votre grimoire, ainsi que le niveau, le totem ou la sphère du sort et la personne qui vous l'a appris si vous ne l'avez pas eu par votre habilité de classe.

<u>Grimoire</u>

Un joueur faisant de la magie doit toujours avoir en sa possession un grimoire. Ce grimoire doit toujours être accompagné du Jeton Grimoire correspondant. Ce jeton est une feuille sur laquelle est inscrite tous les sorts que le mage connaît qui sont dans son véritable grimoire (le livre). Lorsqu'un mage se fait voler son grimoire, le voleur dérobe le jeton, et non pas le livre physique. Le jeton doit toujours être à jour et contenir les sorts que le mage connaît. Le jeton Grimoire peut être détruit .Si le grimoire est dérobé ou détruit, alors le mage ne peut plus regarder dans celui-ci pour incanter, il doit connaître par coeur l'incantation.

Deuxièmement, comment obtenir des sorts? Les lanceurs de sort gagnent des sorts innés lorsqu'ils gagnent accès à un niveau de sort supérieur. Quand le mage obtient l'accès à un niveau de sort supérieur, il gagne **4 sorts** pour le **niveau 1**, **3 sorts** pour le **niveau 2** et **2 sorts** pour le **niveau 3** choisit parmis les sphères auxquelles il a accès**.** De plus, il est possible d'apprendre des sorts avec l'aide d'un autre pratiquant de la magie ou en volant

un grimoire. Il est possible d'apprendre qu'un seul sort par journée à moins qu'un archimage accepte de vous apprendre les sorts, dans ce cas Il n'a pas de limite. Il est possible de voler le grimoire de quelqu'un d'autre pour apprendre un sort soi-même sans le tutorat de quelqu'un.

En apprenant de quelqu'un d'autre : Pour apprendre un sort de cette façon, il faut faire une phase de « roleplay » de 10 minutes par niveau du sort à apprendre. Durant ce temps, l'enseignant doit expliquer et démontrer comment faire le sort et l'élève doit le transcrire dans son grimoire et faire des essais. Libre à vous de créer des événements mineurs (qui n'affectent que l'enseignant et l'élève) durant ses essais. Après ce 10 minutes et au coût minimum du niveau du sort en mana, le sort est appris.

En volant un grimoire : ATTENTION! Il ne s'agit pas de réellement voler le grimoire d'un autre. Le grimoire est un bien personnel d'une autre personne et il faut y faire attention. Si vous désirez apprendre un sort de quelqu'un, mais qui refuse de vous l'enseigner, vous pouvez essayer de lui dérober son grimoire. Dans ce cas, vous devez avertir le propriétaire du grimoire. Idéalement, rester près de lui le temps d'inscrire le sort dans votre propre grimoire et laisser le grimoire à son propriétaire. Ensuite, vous pouvez aller apprendre le sort par vous-même. Pour cela, vous devez faire une phase de « roleplay » comme si vous l'appreniez de quelqu'un d'autre, mais cela prend 20 minutes par niveau de sort au lieu de 10. Après ce temps et au coût minimum du niveau du sort en mana, le sort est appris.

Écriture et lecture de parchemin

Le joueur ayant l'habileté Écriture de parchemin et le langage secret nécessaire (Divin, Druidique ou Arcanique) peut alors se mettre à l'écriture de parchemin. Sur une feuille, il écrit un sort de la même façon que dans son grimoire et doit payer le coût de Mana associé à ce sort. À ce moment, l'écrivain et tout joueur connaissant le langage du sort peut alors l'incanter quand il le veut sans coût de mana. Une fois le sort lancer, le parchemin est déchargée de magie et est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit rechargé. Pour le recharger, la personne ayant écrit le parchemin doit prendre 5 minutes pour y remettre la mana associé au sort du parchemin.

Type:

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

Enchantement:Un enchantement est un sort qui accorde à la cible du sort des avantages variés. Il est possible d'avoir uniquement 2 enchantements simultanément sur soi et il est impossible d'avoir 2 fois le même enchantement sur soi(deux enchantement peuvent avoir des effets semblable et se cumuler. Exemple: deux enchantements qui donne les deux des PA). Si on reçoit un troisième enchantement on peut décider de garder les deux enchantements ou de changer un des deux enchantements pour le nouvel enchantement.

Bénédiction: Une bénédiction est un sort qui est souvent d'origine divine et qui accorde des bonus à la cible béni. On peut avoir qu'une seul bénédiction sur soi. Si on reçoit une nouvelle bénédiction il est possible de retirer la première pour bénéficier de la deuxième.

Malédiction: Une malédiction est un sort qui affecte une cible de façon néfaste. On peut subir un nombre infinie de malédiction qui peuvent se cumuler. On peut retirer une malédiction grâce à une délivrance des malédictions ou lorsque la duré de la malédiction soit passé. le lanceur de sort doit toujours dire comment sa cible peut retirer la malédiction lorsqu'il lance le sort.

Personnel: Un sort à porter personnel affecte seulement le lanceur du sort.

À distance: Un sort à distance est un sort qui prend effet aussi loin que la voix du mage peut porter. La cible du sort doit avoir entendu l'incantation du sort pour en subir les conséquences. Si la cible n'a pas entendu le sort la mana est dépensé et le sort ne prend pas effet.

À proximité: Un sort à proximité est un sort qui a une portée de deux pas et d'un bras de distance(+/- 2 mètres). Si la cible est plus loin ou qu'elle n'a pas entendu l'incantation du sort la mana est perdu et le sort ne prend pas effet.

Contact: Un sort de contact est un sort qui doit être incanté et qui se maintient dans la main jusqu'à tant que le mage touche sa cible. une fois l'incantation terminer la prochaine action du mage doit d'aller toucher sa cible. S'il fait tout autre action la mana est perdu et le sort se dissipe.

Toucher: Un sort au toucher doit être incanter en gardant contact avec la cible du sort. Si le lien est brisé pendant l'incantation, la mana est perdu et le sort ne prend pas effet.

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

Mur: Un sort mur nécessite une corde de la longueur du mur (6 mètres généralement) pour représenter l'emplacement du mur.

Zone: Un sort de zone prend effet dans une zone particulière dépendant de la portée du sort. Les zones possible sont : 45 degré, 90 degré, 180 degré, 360 degré et peuvent être de grandeur différente

Incantations

Les incantations arcaniques sont régies par des règles de bases. Toutes formules de sorts nécessitent **deux mots de base** qui indique la **sphère du sort** et le **niveau du sort**. Par la suite, il y a un nombre de syllabes minimum en fonction du niveau du sort. Le mage est libre de construire son incantation comme il le désire en utilisant les mots fournis dans la banque de mots arcaniques.(on ne peut utiliser le même mot un à la suite de l'autre, un minimum de 15 syllabes entre le même mot). certains sort on des incantations déjà établie.

Première Arcane : ïur	Deuxième Arcane: dir	Troisième Arcane:trar

Mot de pouvoir de sphère:

Feu	Krypson
Eau	Vasser
Air	Ertzo
Terre	Tecto
Lumière	Voguel
Ténèbres	Totos
Arcane pure	Guénou Maguir

Mots de pouvoirs arcaniques:

bi	pir	kyann	kamask	massaro	mannkenn
de	sar	trarvo	morpho	métecto	massadro
né	té	nogok	oarvar	morpho	matotos
pe	mana	pirsa	parnel	neridia	réventar
po	mano	tenel	parvar	peguel	Tannkenn
so	sapo	xélio	parzo	sannken	trazopti
ti	voja	zorgo	tagana	silkenn	Trospec
dir	arlar	abimeo	véponn	Ilverna	crétamnir
da	corpo	absuro	celesto	aspectro	parsifoga
dar	ganir	akamto	incapar	colapsi	trisennti

eva	glark	crétam	inferno	cozannto	silosomite
ïur	imoba	evento	kasser	détecto	
nal	jirsa	isonir	kokaéri	expartio	
pak	kalad	izonir	legendo	kranntar	

ïur	niv 1	kalad	mur	massaro	zone
dir	niv 2	trazopti	temps	kamask	coup
trar	niv 3	tagana	ailleurs	morpho	Transformation
kar	niv 4	pirsa	paralysie	neridia	aveuglement
Kir	niv 5	tenel	cible	peguel	contact
métecto	attraction, aimanté	jirsa	sommeil	sinnken	s'enfoncer, couler
trisennti	vision	zorgo	objet	trospec	projectile
arlar	allié	abimeo	briser	véponn	arme
corpo	corps	absuro	absoudre, enlever	aspectro	invisibilité
crétamnir	effet	akamto	enchantement	colapsi	dissipation
eva	charme	crétam	dégâts	silosomite	durée, temps
parvar	armure	evento	déplacement	détecto	détection
parzo	personnel	kokaéri	confusion	expartio	contre-sort
reventar	répulsion	izonir	isoler	kranntar	trébuchement
matotos	malédiction	incapar	inconscient	glark	douleur
ganir	créature	kilomna	peur	Mero	esprit
legendo	légendaire*	annkenn	puissant	kraft	force
krétionn	invocation	Celesto	céleste**	parnel	piège

Mano	main	Kasser	voix	voja	guérison
Té	et	né	pas	ti	peu
so	sinon	inferno	infernal***		

*faisait référence aux sorts de niveau 7, les plus puissants
** de provenance divine
*** faisait référence aux sorts de feu de zone

Magie Arcanique

Sphère de Base

Niveau I

Nom: Projectile magique
Description: Le mage solidifie le mana autour de lui pour blesser une cible.
Effet: La cible du sort subit 1 point de dégât
Effet Supplémentaire: Aucun
Type: action distance
Incantation: Trospec Sapo Guénou Maguir

“Un mage qui veut connaître le monde à l’extérieur de sa tour ne sort jamais sans connaître l’incantation de projectile magique par coeur.”

-Eldariel

Nom: Aura magique
Description: Le mage enchante une personne ou un objet pour qu'il semble magique.
Effet: Une détection de la magie sur la cible du sort et il la considérera «magique».
Effet Supplémentaire: Aucun
Type: Enchantement toucher
Incantation: ïur guénou maguir (10 syllabes)

Nom: Détection de la magie
Description: Le mage se concentre pour détecter la magie dans son environnement.
Effet: La cible du sort doit dire si elle ou des objets sur elle sont magiques.
Effet Supplémentaire: Pour 1 mana supplémentaire, le mage détecte toute magie autour de lui.
Type: action distance
Incantation: ïur guénou maguir (10 syllabes)

Nom: Transfert magique

Description: Le mage sacrifie son propre mana pour aider un allié.
Effet: Le mage redonne 1 mana à une cible au contact.
Effet Supplémentaire: Chaque mana supplémentaire redonne un mana supplémentaire à la cible.
Type: toucher action
Incantation: ïur guénou maguir (10 syllabes)

Nom: verrou magique
Description: Le mage enchante un objet pour qu'il ne s'ouvre qu'avec sa signature magique.
Effet: L'objet enchanté ne peut être ouvert que par le mage. L'enchantement dure une demie journée.
Effet Supplémentaire: Aucun
Type: Enchantement d'objet toucher
Incantation: ïur guénou maguir (10 syllabes)

Nom: Alarme
Description: Le mage piège un objet ouvrable pour surprendre la prochaine personne qui l'ouvre.
Effet: À la prochaine ouverture de l'objet enchanté, la personne l'ayant ouvert doit crier «ALARME» trois fois le plus fort possible.
Effet Supplémentaire: Pour chaque mana supplémentaire, la cible doit crier «ALARME» deux fois de plus. Maximum 3 mana supplémentaire
Type: enchantement d'objet toucher
Incantation: ïur guénou maguir (10 syllabes)

Nom: Vol de Mana
Description: Le mage se nourrit de l'énergie magique de sa cible.
Effet: Le mage vol 2 mana à sa cible au contact. Si la cible n'a pas de mana, celle-ci perd 1 point de vie et le mage regagne 1 mana.
Effet Supplémentaire: Aucun
Type: contact action
Incantation: ïur guénou maguir (10 syllabes)
Ce sort donne beaucoup de poid aux arguments des mages condamnant la magie du sang, puisqu'il met clairement en évidence le fait que même un être dépourvue d'énergie magique peut pourtant servir de combustible pour un sort, au prix de son intégrité.

Nom: Ancrage dimensionnel
Description: Le mage bloque une cible sur le plan matériel.
Effet: La cible du sort ne peut plus devenir invisible, ni se téléporter pendant 1 heure ou jusqu'à la prochaine halte.

Effet Supplémentaire: Aucun
Type: Malédiction distance
Incantation: ïur guénou maguir (10 syllabes)

Sphère de Base

Niveau II

Nom: Permutation magique
Description: Le mage transforme son mana pour varier l'effet d'un sort.
Effet: Le mage peut changer un effet simple d'un sort pour un autre. Les effets simples sont feu, glace, électrique, trébuchement, aveuglement et frayeur.
Effet Supplémentaire: aucun
Type: Métamagie(modifie le prochain sort) personnel
Incantation: dir guénou maguir (25 syllabes)

Nom: Dissipation de la magie
Description: Le mage retire tous les enchantements sur une cible.
Effet: La cible du sort perd tous les enchantements qu'elle avait.
Effet Supplémentaire: Aucun
Type: action distance
Incantation: dir guénou maguir (25 syllabes)

Nom: Invisibilité
Description: Le mage ouvre une porte vers le plan astrale pour disparaître du plan matériel.
Effet: Le mage, ou sa cible, devient invisible pour les 10 prochaines minutes. L'invisibilité cesse si la cible intéragit avec tout objet ou s’il incante un sort
Effet Supplémentaire: Aucun
Type: Enchantement Personnel
Incantation: dir guénou maguir (25 syllabes)

Nom: Identification magique
Description: Le mage analyse une personne ou un objet pour connaître ses propriétés magiques.
Effet: La cible du sort doit dire tous les enchantements et les effets magiques qu'elle a sur elle. Si la cible a un Artéfact, le mage peut aller chercher l'information requise auprès d'un animateur.
Effet Supplémentaire: Aucun
Type: action distance
Incantation: dir guénou maguir (25 syllabes)

Nom: Arme magique
Description: Le mage transfert de son potentiel magique à une arme.
Effet: l'arme ciblée frappe de «Magique» pour le prochain combat ou 10 minutes.
Effet Supplémentaire: Aucun
Type: Enchantement toucher
Incantation: dir guénou maguir (25 syllabes)

Nom: Mur magique
Description: Le mage transforme la mana environnante pour qu'elle se solidifie sur la Toile magique.
Effet: La mage crée un écran de 6 mètres qui bloque les sorts projetés dans les deux sens.
Effet Supplémentaire: Pour 4 mana supplémentaires, l'écran dissipe la magie des cibles qui passent au travers.
Type: Mur concentration
Incantation: dir guénou maguir (25 syllabes)

Nom: Zone d'Anti-magie
Description: Le mage enchante un zone pour y empêcher l'influence de la Toile magique.
Effet: Tant que le mage se concentre, dans une zone de 5 mètres de rayon, aucun sort ne peut être incanté.
Effet Supplémentaire: Pour 1 mana supplémentaire, la zone tiens 1 minute supplémentaire après la déconcentration. Maximum 3 mana.
Type: Zone 360 distance concentration
Incantation: dir guénou maguir (25 syllabes)

Nom: Projectile magique multiple
Description: Le mage solidifie le mana autour de lui pour blesser une cible. Sa concentration améliorée lui permet de créer plus de projectiles.
Effet: Le mage garde 3 charges du sort «Projectile magique» pendant 10 minutes ou jusqu'à utilisation.
Effet Supplémentaire: Pour 1 mana supplémentaire, le mage se donne 1 charge de plus. Maximum 3 mana supplémentaires.
Type: action distance
Incantation: Trospec sapo Akamto Guénou Maguir (x Nombre de projectile magique)

Sphère de Base

Niveau III

Nom: Interruption magique
Description: Le mage fige la Toile magique autour d'une cible afin qu'elle ne puisse plus agir sur celle-ci

Effet: La cible du sort ne peut plus utiliser de mana pendant 1 heure.
Effet Supplémentaire: Aucun
Type: Malédiction distance
Incantation: trar guénou maguir (40 syllabes)

Nom: Arrêt du temps
Description: Le mage fige le temps.
Effet: Tous les gens à porter de voix sont Paralysé 10 secondes. Il peut choisir de n'affecter que ses ennemis.
Effet Supplémentaire: pour 1 mana augmente la duré de 10 secondes maximum 30 secondes
Type: action zone 360 distance
Incantation: trar guénou maguir (40 syllabes)

Nom: Dissipation de la magie multiple
Description: Le mage se dépasse dans l'art de la dissipation de la magie. Il peut maintenant contingenter ce sort.
Effet: Le mage conserve 3 charges de «dissipation de la magie» pendant 10 minutes ou jusqu'à utilisation.
Effet Supplémentaire: aucun
Type: action distance
Incantation: trar guénou maguir (40 syllabes)

Nom: Piège Contingenté
Description: Le mage crée un piège qui lancera un parchemin lorsqu'il sera activé.
Effet: Le mage crée un piège ou un glyphe avec un parchemin. Lorsqu'une personne activera le dit piège, elle devra lire le parchemin utilisé et sudir les effets comme si elle était la cible.
Effet Supplémentaire: Aucun
Type: enchantement d'objet toucher
Incantation: trar guénou maguir (40 syllabes)

Nom: Ancrage dimensionnel de zone
Description: Le mage protège son environnement des invasions planaire.
Effet: Le mage crée une zone de 5 mètres de rayon où la téléportation et l'invisibilité sont impossible. Quelqu'un qui voudrait se téléporter au travers de la zone est arrêté aux limites de la zone. La zone tient tant que le mage est dans la zone. Il n'as pas besoin de se concentrer.
Effet Supplémentaire: Aucun
Type: Zone 360 personnel action
Incantation: trar guénou maguir (40 syllabes)

Nom: traroir magique

Description: Le mage se protège de la Toile magique avec un voile reflétant la magie.
Effet: Le prochain sort néfaste à cible unique est renvoyé au lanceur.
Effet Supplémentaire: renvoie le sort avec double dgt et effets
Type: Enchantement personnel
Incantation: trar guénou maguir (40 syllabes)

Nom: Pluie de projectiles magiques
Description: Le mage solidifie le mana autour de lui pour blesser une cible. Sa concentration améliorée lui permet d'attaquer une zone complète.
Effet: Tout le monde à porter de voix subit 1 point de dégât.
Effet Supplémentaire: Pour 1 mana supplémentaire, crée une vague de projectiles magiques de plus à intervalle de 5 secondes. Maximum 3 mana supplémentaires.
Type: zone 360 distance action
Incantation: Trospec sapo légendo Guénou Maguir (x le nombre de vague de projectiles magiques)

Le sort de prédilection pour les mages ayant sorti de leur tour pour découvrir qu'ils n'aimaient pas le monde extérieur.

Nom: Contingence magique
Description: Le mage conserve de faible sort en réserve dans la Toile magique pour une utilisation ultérieur.
Effet: Le mage peut garder 1 charge d'un sort niveau 1 ou 2 en réserve pendant 10 minutes ou jusqu'à l'utilisation
Effet Supplémentaire: Pour 3 mana supplémentaires, permet de conserver 1 charge de plus du sort conservé.
Type: Enchantement personnel
Incantation: trar guénou maguir (40 syllabes)

Il est toujours pratique d'avoir un as caché dans sa manche. Sauf que dans ce cas-ci, l'as est un tremblement

Nom: Dôme d'invisibilité
Description: Le mage ouvre un portail dans le Plan astral pour engouffrer toute personnes adjacentes à lui.
Effet: Le mage et toutes personnes à proximité de lui deviennent invisible pendant 10 minutes ou jusqu'à ce qu'elles interagissent avec tout objet ou si elles incantent un sort.
Effet Supplémentaire: aucun
Type: zone proximité action
Incantation: trar guénou maguir (40 syllabes)

"Je vous jure, ils étaient là il n'y a même pas 5 secondes! "
-Un garde dépassé par les événements

Sphère de Terre

Niveau I

Nom: Trébuchement
Description: Le mage terraforme une partie de son environnement pour créer un dénivellement au pied de son adversaire.
Effet: La cible du sort subi un effet de trébuchement.
Effet Supplémentaire:
Type: action distance
Incantation: ïur tecto (12 syllabes)

Nom: Magnétisme mineur
Description: Le mage polarise 2 objets qui seront inséparable durant un cours moments.
Effet: Les 2 objets doivent être collé durant 5 secondes.
Effet Supplémentaire: durée de 10 secondes
Type: action distance
Incantation: ïur tecto (12 syllabes)

Nom: Solidification de la peau
Description: Le mage recouvre sa peau d'une couche d'écaille de pierre.
Effet: La cible du sort gagne 2 points d'armure. Malheureusement, celle-ci ne peut plus courir, ni utiliser d'esquives tant que ces points d'armure tiennent. 10 minutes ou un combat
Effet Supplémentaire: peut maintenant utiliser des esquives
Type: Enchantement personnel
Incantation: ïur tecto (12 syllabes)

Nom: Extraction des minéraux
Description: Le mage affûte la perception des minéraux d'un mineur.
Effet:+2 niveaux de mineur à une cible. Tant que la cible mine, celle-ci conserve les niveaux de mineur.
Effet Supplémentaire: Chaque mana supplémentaire donne +1 niveau. Maximum 3 mana.
Type: Enchantement toucher
Incantation: ïur tecto (12 syllabes)

Nom: Ancré au sol
Description: Le mage modifie le centre de gravité de la cible afin qu'elle conserve son sens de l'équilibre
Effet: La cible résiste aux 3 prochains effets de répulsion et trébuchement pour les 10 prochaines minutes ou jusqu'à utilisation.
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement toucher
Incantation: ïur tecto (12 syllabes)

Nom: Stalagmite
Description: Le mage concentre sa magie pour créer un épieu de terre acéré sous un adversaire.
Effet: La cible du sort subit 2 points dégât
Effet Supplémentaire: Pour chaque tranche de 5 secondes de concentration (avant de lancer l'effet du sort), le mage ajoute 1 point de dégât. Maximum 10 secondes
Type: action distance
Incantation: ïur tecto (12 syllabes)

Nom: Solidité
Description: Le mage concentre son esprit sur un objet pour améliorer la solidité.
Effet: L'objet ciblé gagne une résistance à une attaque cassante.
Effet Supplémentaire: Pour 1 mana supplémentaire, l'objet est incassable tant que le mage se concentre. Ne peut dépasser la limite de dégât d'une arme
Type: Enchantement d'objet toucher
Incantation: ïur tecto (12 syllabes)

Sphère de Terre

Niveau II

Nom: Tremblement de terre
Description: Le mage concentre sa mana dans la terre autour de lui pour créer une vibration déstabilisante.
Effet: Le mage touche le sol et tout le monde autour du mage subit un effet de trébuchement
Effet Supplémentaire: Pour chaque tranche de 5 secondes de concentration supplémentaire, le mage peut refaire un effet trébuchement. Maximum 10 secondes.
Type: zone 360 distance action
Incantation: dir Tecto (27 syllabes)

Nom: Lame puissante

Description: Le mage enchante une arme qui augmentera la masse de celle-ci pour propulser les ennemis qui ne pourront résister à cette frappe.
Effet: L'arme enchanté gagneras 3 charge qui permet de faire une attaque répulsive au moment voulue. 10 minutes ou un combat
Effet Supplémentaire: Aucun
Type: Enchantement toucher
Incantation: dir Tecto (27 syllabes)

Nom: Sables mouvants
Description: En plaçant ses deux mains au sol et en y canalisant son mana, le mage change la structure de la terre sous lui et aux alentours pour la changer en un gouffre de sables qui emprisonne les jambes des malheureux s'y trouvant.
Effet: Tout le monde est enchevêtrer tant que le lanceur du sort se concentre avec les 2 mains au sol.
Effet Supplémentaire: Pour 1 mana Supplémentaire et 10 secondes après la prise d'effet du sort il peut libérer ceux qu'il considère comme ses alliées.
Type: À porté de voix zone 360 concentration à distance
Incantation: dir Tecto (27 syllabes)

Nom: Mur de pierre
Description: Le mage élève un immense mur où il a placé au préalable sa magie qui ne laisse aucune façon de le traverser et qui cache la vision de ceux se trouvant de l'autre côté.
Effet: Le mage doit d'abord placer un objet comme une corde ou autre pour identifier clairement où le mur est placé. Le mur peut mesurer jusqu'à 12 mètres et le mage doit rester concentrer sur le mur. Les sort de zone peuvent le franchir.
Effet Supplémentaire: Pour 2 mana supplémentaire il peut tenir ses mains en l'air et peut faire un toit pour couvrir le ciel et se protéger des sort de zones. Il reste toutefois dissipable.
Type: Mur concentration
Incantation: dir Tecto (27 syllabes)

Nom: Stalactite
Description: Le mage, devenu plus puissant, concentre sa magie pour créer un monument de terre acéré au-dessus d'un adversaire qui prendra de la vitesse pour un meilleur résultat.
Effet: La cible du sort subit 3 points dégât
Effet Supplémentaire: Pour chaque tranche de 5 secondes de concentration (avant de lancer l'effet du sort), le mage ajoute 1 point de dégât. Maximum 10 secondes
Type: distance action
Incantation: dir Tecto (27 syllabes)

Nom: Cuirasse de roche
Description: Le lanceur s'enveloppe à ce qui ressemble a une armure taillée de pierre. Une fois qu'elle reçoit un coup si celle-ci coince une arme et la détruit simultanément.
Effet: Confère 1 PA et si celui-ci est perdu par une arme celle-ci sudira une attaque cassante
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement Personnel
Incantation: dir Tecto (27 syllabes)

Nom: Champ de gravité
Description: Le Mage accumule de l'énergie sur un objet qui fera augmenter son poid sans arrêt et qui l'obligera ainsi à rester au sol.
Effet: Tant que le mage pointe un objet ce derniers pèse des tonnes et ne peut être soulevé. L'objet ne peut être quelque chose qu'une personne porte sur soi sauf si l'objet est dans ses mains.
Effet Supplémentaire: le mage peut pointer un deuxième objet pour un de mana supplémentaire
Type: action concentration distance
Incantation: dir Tecto (27 syllabes)

Sphère de Terre

Niveau III

Nom: Tempête de sable
Description: Le mage appel à lui le sable se trouvant dans le sol et le projète dans un cône de sable devant ses mains qui déstabilisera la vison et ralentira ceux qui se trouvant dans la zone touché
Effet: Le lanceur doit faire un cône de 45° et peut déplacer ce cône dans la direction qu'il souhaite tant qu'il tient le sort en place. Les gens affecter devront cacher leur yeux et ne peuvent plus courir.
Effet Supplémentaire: Pour 3 mana supplémentaire le cône se change en 180°
Type: Zone 45 proximité concentration
Incantation: trar tecto (42 syllabes)

Nom: Champ de stalagmite
Description: Le mage concentre sa puissance magique dans ses deux mains qu'il pose au sol pour créer, dans la zone aux alentours, des stalagmites destructeurs qui se multiplient au fil du temps pour détruire les ennemis du lanceur.
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.
Effet Supplémentaire: Aucun
Type: Zone 360 distance concentration

Incantation: trar tecto (42 syllabes)

Nom: Magnétisme majeur
Description: Le mage polarise ses paumes pour désarmer tous ses adversaire à proximité.
Effet: Les cibles dans une zon de 180 degré à proximité devant le mage doivent jeter leur arme près du lanceur.
Effet Supplémentaire: 360 degré
Type: zone 180 proximité action
Incantation: trar tecto (42 syllabes)

Nom: Regard de la méduse
Description: Le mage Transforme tous ceux dans son champ de vision en pierre durant un certain temps qui seront paralysé.
Effet: Paralyse tous ceux dans un angle de 180° devant le lanceur pendant 10 secondes
Effet Supplémentaire: Si le mage se concentre durant 5 secondes après l'incantation avant de lancer le sort, la paralysie sera de 20 secondes.
Type: zone 180 proximité action
Incantation: trar tecto (42 syllabes)

Nom: Ensevelissement
Description: Le mage, devenu encore plus puissant, concentre sa magie pour créer une montagne de roches qui s'abattait sur sa victime.
Effet: La cible du sort subit 4 points dégâts plus un effet trébuchement
Effet Supplémentaire: Si le mage se concentre 5 secondes avant de lancer l'effet du sort le dégât devient perforant
Type: action distance
Incantation: trar tecto (42 syllabes)

Certaines journées, j'ai envie d'enterrer mes problèmes 6 pieds sous terre.
-Nemesis

Nom: Puissance du golem
Description: Le mage compacte sa magie dans sa main pour lancer une attaque dévastatrice au touché qui traversera la plus solide des armures.
Effet: 4 points de dégâts répulsion perforant au contact.

Effet Supplémentaire: Si le mage se concentre 5 seconde après l'incantation il ajouteras une répulsion de 10 mètres à son coup et s'il se concentre 10 secondes son coups feras 5 de dégâts.
Type: action contact
Incantation: trar tecto (42 syllabes)

Nom: Corps de diamant
Description: Le mage distribue sa magie sur une cible pour lui conférer une défense impénétrable
Effet: Tant que le mage se concentre au toucher, la cible est invulnérable à tout jusqu'à ce que le mage soit déconcentrer.
Effet Supplémentaire: Après 10 secondes de concentration après l'incantation le mage peut maintenant bouger avec la cible, mais seulement en marchant.
Type: concentration toucher
Incantation: trar tecto (42 syllabes)

Sphère de l'Air

Niveau I

Nom: Décharge électrique
Description: Le mage lance une décharge électrique a son ennemi du bout du doigt.
Effet: Fait 1 point de dégât Électrique.
Effet Supplémentaire: pour 1 mana le sort devient précis
Type: action à distance
Incantation: ïur ertzo (12 syllabes)

Nom: Coup de tonnerre
Description: Le mage fait entendre a une cible le bruit du tonnerre directement à ses oreilles.
Effet: Rend la cible sourde pour 1 minute
Effet Supplémentaire: Si le mage dépense frappe dans ses mains après l'incantation le bruit touche tous ceux à proximité seulement
Type: action distance
Incantation: ïur ertzo(12 syllabes)

Nom: Bourrasque
Description: Le mage invoque de grand vent qui est diriger par la main du lanceur sur une cible tant qu'il se concentre.
Effet: La cible doit rester a 5 mètre du lanceur tant qu'il le pointe.
Effet Supplémentaire: Pour 1 point de mana le mage peut inverser le sens du vent et attirer la cible vers lui et redépenser 1 point de mana pour revenir à la répulsion.
Type: distance concentration
Incantation: ïur ertzo (12 syllabes)

Nom: Transporter par le vent
Description: Le mage transforme une cible qui se métamorphose en l'apparence du vent.
Effet: Tant que la cible est en mouvement elle sera invisible
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement Personnel
Incantation: ïur ertzo (12 syllabes)

Nom: Résistance à l'électricité
Description: Le mage protège la cible avec un bouclier absorbant les prochaines décharges électrique.
Effet: Enchantement qui permet de résister aux 3 prochains effets électrique durant 10 minutes ou jusqu'à utilisation.
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement toucher
Incantation: ïur ertzo (12 syllabes)

Nom: Frappe tournoyante
Description: Le mage fait circuler un terrible vent dans sa paume qui fera tournoyer sa prochaine victime.
Effet: La cible touché par l'arme enchanté fera 1 tour sur lui-même et sudira l'effet trébuchement
Effet Supplémentaire:
Type: action contact
Incantation: ïur ertzo (12 syllabes)

Nom: Corp d'air
Description: Le mage prépare un vent défensif qui une fois alarmé se déploit pour éloigner la cible du danger.
Effet: Lors du prochain coup reçu la cible reçoit le dégât, mais se téléporte jusqu'à 10 pas dans la direction de son choix. l'enchantement dure 10 minutes ou jusqu'à utilisation
Effet Supplémentaire: pour 1 mana le porteur de l'enchantement peut esquiver la première attaque reçu
Type: Enchantement toucher
Incantation: ïur ertzo (12 syllabes)

Sphère de l'Air

Niveau II

Nom: Course du tonnerre
Description: Le mage rend les jambes de sa cible impossible a contrôler et lui provoque une course sans relâches durant un certain temps.
Effet: La cible doit courir pendant 30 secondes.

Effet Supplémentaire: Pour 2 mana supplémentaire la cible fera la course durant 15 secondes dans la direction que le mage lui aura indiqué.
Type: action distance
Incantation: dir ertzo (27 syllabes)

Nom: Arme statique
Description: Le mage enchante une arme pour lui permettre d'accumuler l'énergie de la foudre et de la libérer à la troisième attaque
Effet: Le troisième coup porté sur une personne causera 2 de dégâts supplémentaire (les deux coup précédents doivent avoir toucher la cible). Durée de l'enchantement de 10 minutes ou utilisation.
Effet Supplémentaire: pour 1 de mana la décharge devient perforante précise
Type: Enchantement personnel
Incantation: dir ertzo (27 syllabes)

Nom: Piège électrique
Description: Le mage trace un glyphe imprimé de magie qui se déclenche au moment où la celui-ci entre en contact avec une personne.
Effet: Si le glyphe est dans un objet qui s'ouvre; (Coffre,Bourse, Porte, etc) la personne ouvrant l'objet et celles à proximité subissent 2 de dégâts Électrique et seront sourdes 1 minutes.
Effet Supplémentaire: Si le glyphe est dessiné sur une zone au sol, la personne marchant à proximité 3m de rayon est paralysée durant 1 minute.
Type: action enchantement d'objet
Incantation: dir ertzo (27 syllabes)

Nom: Éclair
Description: Le mage lance une décharge du bout de ses doigts sur une cible.
Effet: 3 dégâts Électrique sur une cible.
Effet Supplémentaire: Au toucher les dégâts seront perforants et le sort devient un sort de contact.
Type: action distance
Incantation: dir ertzo (27 syllabes)

Nom: Lame de vent
Description: Le mage invoque d'un seul mouvement de bras un coup de vent puissant et tranchant.
Effet: 1 dégâts dans un angle de 180°
Effet Supplémentaire: Pour 1 mana supplémentaire il peut faire un revers de son bras pour une répulsion à tous ceux dans la même zone.
Type: action zone 180 distance
Incantation: dir ertzo (27 syllabes)

Nom: Téléportation
Description: Le mage utilise sa magie pour voyager son corps à une distance éloignée.
Effet: Le mage peut se téléporter jusqu'à une distance de 20 pas.
Effet Supplémentaire: pour 1 mana gagne une esquive après la téléportation
Type: action personnel
Incantation: dir ertzo (27 syllabes)

Nom: Bouclier statique
Description: Le mage produit un bouclier charger d'électricité statique qui, au touché, décharge une énorme quantité d'électricité à son assaillant.
Effet: Le prochain sort de contact ou attaque physique porter sur la cible/objet enchanté est annulé et le malheureux ayant touché au bouclier reçoit un effet répulsion puis un effet Électrique. dir ertzo (27 syllabes)
Effet Supplémentaire: Si le sort est sur une cible tant que celle-ci court après avoir reçu le premier coup elle regagnera instantanément la résistance jusqu'à ce qu'elle arrête de courir.
Type: Enchantement toucher
Incantation: dir ertzo (27 syllabes)

Sphère de l'Air

Niveau III

Nom: Poigne foudroyante
Description: Le mage charge une grande quantité d'électricité dans l'une de ses mains qu'il peut garder jusqu'à la prochaine chose qu'il touchera avec celle ci.
Effet: 5 dégâts Électrique a la prochaine cible ou objet touché par la main charger. Il peut la garder charger aussi longtemps qu'il le désire. Attention à ne pas se gratter le nez avec la mauvaise main...
Effet Supplémentaire:
Type: Sort de contact
Incantation: trar ertzo (42 syllabes)

Nom: Chaîne d‘éclairs
Description: Le mage lance une énorme décharge électrique de sa main vers son ennemi qui continuera son chemin sur d'autres personnes au choix de l'incanteur.
Effet: Dans une zone à 90 degré la cible la plus près du mage recevra 3 dégâts électriques, la seconde cible 1 dégât électrique, la troisième cible 1 dégâts électrique et la quatrième 1 dégât électrique.Toutes les cibles doivent être à proximité l'une de l'autre (seul la première cible doit se trouver dans la zone.
Effet Supplémentaire: Pour 1 mana supplémentaire le mage peut décider à portée de voix qui sont les cibles.

Type: action zone 90 proximité
Incantation: trar ertzo (42 syllabes)

Nom: Appel de la foudre
Description: Le mage concentre sa magie pour faire appel à une violente éclair qui tombera du ciel sur une cible et ses alentours.
Effet: Après 10 secondes avec la main dans les airs, le mage fera descendre une éclair sur une cible et ceux à proximité recevront 5 dégâts électriques puis un effet Électriques a tous ceux à portée de voix.
Effet Supplémentaire: pour 2 mana le mage peut charger la foudre en 5 secondes
Type: action zone 360 distance (zone 360 proximité)
Incantation: trar ertzo (42 syllabes)

Nom: Charge foudroyante
Description: Le mage devient la foudre lui-même et décharge toute cette électricité à ceux qu'il touche sur son passage.
Effet: Le mage fait une charge en électrocutant tous ceux qu'il touche de 3 dégâts Répulsion et un effet Électrique. Le sort tiens aussi longtemps que le mage cours
Effet Supplémentaire:
Type: action personnel contact
Incantation: trar ertzo (42 syllabes)

Nom: Téléportation d'enchantement
Description: Le mage utilise sa magie pour relocaliser la magie recouvrant une personne ou un objet jusqu'à une autre.
Effet: Déplace les enchantements d'une cible/objet à une autre.
Effet Supplémentaire: Pour 1 mana supplémentaire; le mage peut relocaliser une zone ou un mur à l'endroit qu'il désire dans son champ de vision. Les exceptions sont la Zone d'anti-magie et le Mur magique.
Type: action distance
Incantation: trar ertzo (42 syllabes)

Nom: Lévitation
Description: Le mage peut déposer de la magie sous la cible choisie pour que celle-ci lévite légèrement au-dessus du sol le protégeant des dangers aux sols.
Effet: Enchante une cible qui devient immunisé aux sort/effets qui affecte le sol durant 10 minutes ou un combat. (ex: Sable mouvents, pieds de braise, enchevêtrement, etc)
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement Personnel
Incantation: trar ertzo (42 syllabes)

Nom: Téléportation de masse
Description: Le Mage peut maintenant transporter dans son voyage d'autres gens qui doivent poser leur main sur l'incanteur ou vice-versa.
Effet: Téléportation de 20 pas avec 2 autres personne qui doivent être en contacte physique avec le lanceur. Les cibles doivent être consentante et peuvent être inconsciente, endormis, assommée ou morte.
Effet Supplémentaire: Pour 3 manas supplémentaire il peut se téléporter à un lieu précis où que ce soit.
Type: action personnel toucher
Incantation: trar ertzo (42 syllabes)

Sphère de l'Eau

Niveau I

Nom: Voile hivernal
Description: Le mage enveloppe une personne d'un voile magique isolant celle-ci du froid.
Effet: Résistance aux trois prochains effets de glace pendant 10 minute ou jusqu'à utilisation.
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement toucher
Incantation: ïur vasser (12 syllabes)

Nom: Métal polaire
Description: Le mage infuse sa main avec de la magie, le prochain contact transmettra un froid intense qui fera lâcher prise l'arme de son adversaire. Si la victime porte de l'armure métallique, elle gèlera instantanément.
Effet: Désarmement et Effet de glace sur quelqu'un qui porte une armure en métal / de mailles.
Effet Supplémentaire: le sort est à distance
Type: contact action
Incantation: ïur vasser (12 syllabes)

Nom: Soif incontrôlable
Description: Le mage déshydrate la cible qui bondira sur le prochain liquide à proximité sans penser à ce que c'est.
Effet: La cible a la langue qui craque, la luette qui colle et le gosier sec! Il DOIT boire le premier liquide qu'il voit même si cela est néfaste pour lui. S'il n'y a pas de liquide en vu, la victime revient à ses esprits.

Effet Supplémentaire: Pour 1 mana supplémentaire, si la victime ne boit pas elle tomberas inconsciente pendant 1 minute.
Type: action distance
Incantation: ïur vasser (12 syllabes)

Nom: Eau pure
Description: Le mage infuse un liquide de sa magie pour le rendre plus pure.
Effet: Permet de cibler un poison, potion, eau, etc pour réduire sa Toxicité de 2. Le liquide purifié peut se rendre dans le négatif (ex: Piquette est un poison 1. poison = 1 de toxicité. Avec eau pure il tombera à -1 de toxicité. si le liquide n'est pas bu dans les 10 minutes l'effet se dissipe
Effet Supplémentaire: chaque point de mana investie réduit la toxicité.
Type: action toucher
Incantation: ïur vasser (12 syllabes)

Nom: Fouet aqueux
Description: Le mage invoque de l'eau très mince et tranchant de sa main et le propulse pour fouetter un ennemi rapproché qui ne verra pas venir l'attaque et poussera un cri de douleur.
Effet: 2 charge de 1 dégâts sur une cible à Proximité.
Effet Supplémentaire: ajoute un effet douleur
Type: action proximité
Incantation: ïur vasser (12 syllabes)

Nom: Glaciation du sang
Description: Le mage descend la température d'une cible jusqu'au point où elle n'est plus capable de courir.
Effet: Empêche la cible de courir durant 30 sec
Effet Supplémentaire: 1 mana supplémentaire pour lui faire un effet glace en plus du ralentissement
Type: action distance
Incantation: ïur vasser (12 syllabes)

Nom: Epieu de glace
Description: Le mage concentre de l'eau gelé qu'il sculpte en épieu pour blesser sa victime.
Effet: 2 dégâts sur une cible.
Effet Supplémentaire: 1 mana effet de glace
Type: action distance
Incantation: ïur vasser (12 syllabes)

Sphère de l'Eau

Niveau II

Nom: Corps de brume
Description: Le mage transforme le corp de quelqu'un en une mince brume qui ne sera affecté par les objets matériels
Effet: La cible devient Éthéré jusqu'au prochain dégât magique reçu.
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement toucher
Incantation: dir vasser (27 syllabes)

Nom: Geyser
Description: Le mage accumule toute l'humidité présente dans l'air et le sol et la propulse autour de lui, surchauffée et dangereuse.
Effet: 3 dégâts et un effet Douleur sur une cible à proximité. Ce sort est inesquivable.
Effet Supplémentaire:
Type: action distance
Incantation: dir vasser (27 syllabes)

Nom: Rempart de glace
Description: Le mage se concentre pour invoquer une énorme quantité de glace sortant du sol pour former une défense impénétrable qui gèlera les personne le touchant.
Effet: Le mage doit d'abord placer un objet comme une corde ou autre pour identifier clairement où le mur est placé. Le mur peut mesurer jusqu'à 6 mètres et le mage doit rester concentrer sur le mur. Il causera un effet glace à tous ceux le touchant. Les sort de zone peuvent le franchir. Le mur est immunisé aux sorts d'Anti-Magie et de Dissipation de la magie, il n'est dissipable que par un sort de **dégâts de feu**.
Effet Supplémentaire: Pour 2 mana supplémentaire il peut tenir ses mains en l'air et peut faire un toit pour couvrir le ciel et se protéger des sort de zones.
Type: Mur concentration
Incantation: dir vasser (27 syllabes)

Nom: Rune glaciale
Description: Le mage trace un glyphe imprimé de magie qui se déclenchera au moment où la celui-ci entrera en contact avec une personne.
Effet: Si le glyphe est dans un objet qui s'ouvre; (Coffre,Bourse, Porte, etc) le memebre de la personne touchant à l'objet sera Engourdit durant 1 minutes.
Effet Supplémentaire: Si le glyphe est dessiné sur une zone au sol , la personne marchant dessus est sous l'effet Glace durant 3 minutes.
Type: action enchantement d'objet toucher

Incantation: dir vasser (27 syllabes)

Nom: Armure de glace
Description: Le mage s'entoure de glace formant une défense qui s'attaquera à la source des attaques de la cible.
Effet: La cible gagne 2 PA et infligera un effet glace à la personne qui les fera perdre.
Effet Supplémentaire: Pour 2 mana supplémentaire, l'armure sera formée d'eau et les attaques seront des Fouets Aqueux qui attaqueront les personnes ayant fait perdres les PA. 2 dégât à proximité
Type: Enchantement Personnel
Incantation: dir vasser (27 syllabes)

Nom: Arme glaciale
Description: Le mage transforme une arme en une forme glaciale et éthéré qui passeras dans sa victime pour lui endommagé son essence magique.
Effet: La cible enchanté transformera ses dégâts avec son arme pour qu'elle frappe ses 3 prochains coups dans le mana de la personne touchée. L'arme n'inflige aucun dégats physique. (ex: Si mes dégâts sont de 2 je dirai " Moins 2 de mana" sur la personne touché qui perdras 2 de mana.)
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement toucher
Incantation: dir vasser (27 syllabes)

Nom: Morsure hivernale
Description: Le mage transmet une terrible quantité de froid par sa main qui gèlera la prochaine victime touché par celle-ci jusqu'à ce que le mage lâche prise.
Effet: 4 dégâts de Glace à la cible touché et elle sera sous l'effet glace tant que le mage la touche.
Effet Supplémentaire:
Type: action contact
Incantation: dir vasser (27 syllabes)

Sphère de l'Eau

Niveau III

Nom: Blizzard
Description: Le mage fait abattre une pluie immense tout en descendant la température qui transforme celle ci en neige pour diminuer la vision des gens s'y trouvant dans la zone.
Effet: À portée de voix: 3 dégâts de Glace et par la suite un aveuglement de 10 secondes à tout le monde
Effet Supplémentaire: le mage créer une zone à proximité de lui immunisé au blizzard
Type: zone 360 distance

Incantation: trar vasser (42 syllabes)

Nom: Maëlstrom
Description: Le mage crée un tourbillon au sol où les choses aspiré resteront pris dans un courant trop puissant pour en sortir.
Effet: À proximité de la cible , les personnes retrouvés dans cette zone auront un effet répulsion et seront emprisonné aux plus près du centre du tourbillon durant 30 secondes.
Effet Supplémentaire: la cible peut ne pas être affecté par le sort et se déplacer le sort suit la cible. Si la cible meurt le sort se dissipe.
Type: action distance (zone 360 proximité)
Incantation: trar vasser (42 syllabes)

Nom: Zéro absolu
Description: Le mage se concentre pour baisser la température aux alentours jusqu'au point de congélation d'un seul coup.
Effet: 2 dégâts perforant à portée de voix
Effet Supplémentaire: Pour 3 mana les personnes touchées perdent leurs esquives en banque
Type: zone 360 distance
Incantation: trar vasser (42 syllabes)

Nom: Glacier
Description: Le mage créer une prison de glace qui l'entour totalement pour se protéger de tout danger possible tant qu'il reste concentré.
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.
Effet Supplémentaire: le sort a une portée **à proximité**
Type: concentration personnel
Incantation: trar vasser (42 syllabes)

Nom: Noyade
Description: Le mage créer une source d'eau qui enveloppe la tête d'une victime qui l'empêche de respirer puis la rend inconsciente une fois qu'elle manque d'air.
Effet: La cible sera sous l'effet Silence durant 30 secondes puis tombera en Inconscience pour 2 minutes.
Effet Supplémentaire: si la cible n’est pas réveillée elle mourra noyée
Type: Sort ciblé
Incantation: trar vasser (42 syllabes)

Nom: Tsunami
Description: Le mage créer une astronomique quantité d'eau devant lui qui se fracassera douloureusement sur les personnes touchés qui les emportera dans une grande vague.
Effet: 3 dégâts et Répulsion 5 Mètres dans une zone de 180°
Effet Supplémentaire: pour 1 mana augmente la répulsion de 5 mètres
Type: zone 180 distance
Incantation: trar vasser (42 syllabes)

Nom: frénésie des vagues
Description: Le mage reproduit l'effet de marée afin de blesser et déstabiliser un ennemi
Effet: le mage envoie 4 vagues faisant 1 dégât répulsion chacune sur une cible. le mage doit mimer d'envoyer les vagues vers sa cible
Effet Supplémentaire: Le mage peut envoyer ses quatres vagues sur 4 cibles différentes
Type: action distance
Incantation: trar vasser (42 syllabes)

Sphère de Feu

Niveau I

Nom: EXPLOSION
Description: Le mage relâche brutalement sa magie d'un coup sec autour de lui pour causer une explosion capable de repousser les gens aux alentours.
Effet: le mage garde une charge de répulsion de répulsion à proximité
Effet Supplémentaire: ajoute 1 dgt de feu
Type: zone 360 proximité
Incantation: ïur Cripson (12 syllabes)

Nom: Flamme intelligente
Description: Le mage transforme une petite partie de sa magie pour la faire voler autour de lui qui illuminera les alentours.
Effet: Créer une lueur autour du lanceur pour illuminer des endroits sombre autant de temps voulu.
Effet Supplémentaire:
Type: action Personnel
Incantation: ïur Cripson (12 syllabes)

Nom: Arme ignée
Description: Le mage incorpore sa magie dans une lame qui la rendra aussi chaude que le moment où elle est sortie de la forge
Effet: Effet Feu pour les 3 prochains coups. Durée de 10 minutes ou jusqu'à utilisation.
Effet Supplémentaire: les 6 prochains coups pour 1 mana

Type: Enchantement toucher
Incantation: ïur Cripson (12 syllabes)

Nom: Résistance au feu
Description: Le mage entoure sa cible d'un manteau magique qui isolera de toute flamme s'approchant de celui-ci.
Effet: La cible résiste aux trois prochains effets feu pour 10 minutes ou jusqu'à utilisation.
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement toucher
Incantation: ïur Cripson (12 syllabes)

Nom: Pieds de braise
Description: Le mage focalise sa magie sous les pieds de sa victime pour qu'à chaque fois qu'elle touche un pied au sol elle ressente celui-ci en train de bouillir.
Effet: Pour les prochaines 5 minutes, quand les pieds de la cible touche le sol elle doit vite les relever pour ne pas se brûler, si elle se croit capable d'endurer la douleur elle recevra un effet Feu.
Effet Supplémentaire: si la cible ne bouge plus ses pieds elle recevra 1 dégât de feu
Type: Malédiction distance action
Incantation: ïur Cripson (12 syllabes)

Nom: Boule de feu
Description: Le mages de feu projettera sur sa victime une violente boule de magie enflammé.
Effet: 1 dégât de Feu sur la cible.
Effet Supplémentaire: 1 mana supplémentaire augmente le dégât de 1
Type: action distance
Incantation: ïur Cripson (12 syllabes)

Nom: Chaleur accablante
Description: Le mage diffuse une grande quantité de chaleur par sa main chargé de magie qui causera un coup de chaleur à la victime touchée.
Effet: La cible touché tombe en Inconscient pendant 30 secondes.
Effet Supplémentaire: 1 mana les gens voulant toucher la cible inconsciente reçoive un effet feu (même avec une arme)
Type: action contact
Incantation: ïur Cripson (12 syllabes)

Sphère de Feu

Niveau II

Nom: Éventail de feu

Description: Le mage disperse sa magie devant lui qu'il fera aussitôt s'enflammé pour brûler tous ceux se trouvant dans la zone.
Effet: 2 dégâts et effet Feu dans un angle de 90 à proximité.
Effet Supplémentaire: Pour 1 manas supplémentaire il pourra faire tenir le sort comme un lance flamme et faire un tour sur lui-même pour faire un 2 dégâts de Feu à tous ceux à proximité autour au lieu d'être seulement ceux de devant.
Type: zone proximité action
Incantation: dir Cripson (27 syllabes)

Nom: Glyphe enflammé
Description: Le mage trace un glyphe imprimé de magie qui se déclenchera au moment où celui-ci entrera en contact avec une personne.
Effet: Si le glyphe est dans un objet qui s'ouvre; (Coffre,Bourse, Porte, etc) le membre de la personne touchant à l'objet sera brûlé au 3e degré et sera inutilisable jusqu'à sa prochaine halte.
Effet Supplémentaire: Si le glyphe est dessiné sur une zone au sol, la personne marchant dessus recevra 3dgt de feu et ne pourras plus utiliser une jambe jusqu'à sa prochaine halte .
Type: action enchantement d'objet
Incantation: dir Cripson (27 syllabes)

Nom: Arme enflammée
Description: Le mage amasse de la magie dans la lame de l'arme pour qu'elle dégage des flammes dévastatrice.
Effet: Les 3 prochain coups causeront +1 dégât de Feu
Effet Supplémentaire: pour 1 de mana ajoute 1 dégât
Type: Enchantement toucher
Incantation: dir Cripson (27 syllabes)

Nom: Peau en fusion
Description: Le mage sacrifie sa santé pour une défense terrifiante à ceux qui oseront s'en prendre à lui. Il transforme sa peau en magma éclaboussant ses assaillants
Effet: Le mage sacrifie 1 point de vie maximum pour gagner un PA qui lorsque détruit par une attaque physique ou un sort de contact fera 1 dégât de feu à l'assaillant. (aucune limite de points de vie peuvent être investies). Les points de vie maximum sont guérissable à chaque PA briser. Durée de 10 minutes ou jusqu'à utilisation
Effet Supplémentaire: pour 1 mana les assaillants reçoivent un effet enchevêtrement, car la lave se solidifie
Type: Enchantement Personnel
Incantation: dir Cripson (27 syllabes)

Nom: Torture des flammes

Description: Le mage se concentre sur une cible qui sentira son âme rongé par des flammes.
Effet: La cible sera sous effet Feu tant que le mage se concentre sur elle.
Effet Supplémentaire:
Type: concentration distance
Incantation: dir Cripson (27 syllabes)

Nom: Tempête de feu
Description: Le mage dégage sa magie dans les airs pour ensuite l'enflammée et la propulser sur tous ceux entourant le lanceur.
Effet: 2 dégâts à tous ceux à portée de voix
Effet Supplémentaire: pour deux mana ajoute effet douleur 10 secondes
Type: zone 360 distance action
Incantation: dir Cripson (27 syllabes)

Nom: Mur de flamme
Description: Le mage invoque des piliers de flammes formant un mur qui blessera grandement tous ceux qui le traversent.
Effet: Le mage doit d'abord placer un objet comme une corde ou autre pour identifier clairement où le mur est placé. Le mur peut mesurer jusqu'à 6 mètres et le mage doit rester concentrer sur le mur. Il causera 3 dégâts de Feu à tous ceux le touchant et le traversant.Tous les projectiles physique seront détruit s'il traverse le mur.
Effet Supplémentaire: Pour 2 mana supplémentaire il n'a plus besoin de se concentrer pour tenir le mur, mais il devra rester à Proximité sinon il se dissipera
Type: Mur concentration
Incantation: dir Cripson (27 syllabes)

Sphère de Feu

Niveau III

Nom: Kamikaze
Description: Le mage tisse sur son être un enchantement pour qu'à sa mort, les flammes se nourrisse de ses dernières forces pour engloutir tous ses ennemis lorsqu'il tombera.
Effet: 5 dégâts de Feu à tous ceux à proximité de la cible au moment de sa mort.
Effet Supplémentaire: pour 1 de mana le mage peut effectuer l'enchantement sur quelqu'un d'autre que lui. Il n'est possible de maintenir qu'un seul sort de Kamikaze a la fois. Le mage doit attendre la mort de la première cible pour être en mesure de le refaire
Type: Enchantement Personnel
Incantation: trar Cripson (42 syllabes)

Nom: Météore

Description: Le mage construit une immense quantité de magie à un seul point dans le ciel et une immense boule de feu se créer pour s'avancer vers le sol et écraser plusieurs victimes.
Effet: 3 dégâts de Feu à sa cible puis 2 dégâts de Feu à ceux à Proximité
Effet Supplémentaire: pour 2 mana fait un effet feu à portée de voix
Type: action distance (zone 360 proximité)
Incantation: trar Cripson (42 syllabes)

Nom: Colonne de feu
Description: Le mage invoque un puissant pilier de flammes qui surgit du sol et blesse violemment sa victime et l'emprisonne dans une cage de feu que le mage peut tenir tant qu'il se concentre.
Effet: La cible reçoit 4 dégâts de feu. Si le mage tient son sort il emprisonne sa cible dans une cage de feu de la taille de 1 pas, traversable, mais elle causera 4 dégâts de feu à celui qui le traverse.
Effet Supplémentaire: le mage peut effectuer le sort sur lui-même pour causer 6 dégâts de Feu à la victime passant sa cage de Feu à proximité.
Type: concentration distance
Incantation: trar Cripson (42 syllabes)

Nom: Arme magmatique
Description: Le mage imbibe une lame de magie pour que celle-ci soit en fusion pour détruire la prochaine chose qu'elle touchera à son propre sacrifice.
Effet:Sur le prochain coup d'une arme elle brisera l'objet qu'elle a toucher. si c'est une arme l'arme est brisé; si c'est une armure tous les PA et les points de vie d'armure sont perdus. L'arme magmatique se brisera immédiatement après son premier impact
Effet Supplémentaire: l'arme enchantée pourra être réparée sans nécessiter de minerai après le combat
Type: Enchantement toucher
Incantation: trar Cripson (42 syllabes)

Nom: Souffle du dragon
Description: Le mage émane une gigantesque quantité de magie devant lui et dégage un énorme souffle de feu qui propulsera, dans une explosion, tous ceux devant lui tout en les blessant gravement.
Effet: 4 dégâts répulsion de feu de 45°.
Effet Supplémentaire: pour 3 manas supplémentaires le mage augmente la zone à 180 degré devant lui
Type: action zone distance
Incantation: trar Cripson (42 syllabes)

Nom: Éruption volcanique

Description: Le mage créer une grande crevasse devant lui d'où il en extrait le magma pour former une vague qui brûlera tous ceux qu'elle touchera. Le magma, une fois au sol, sèchera pour figer les pieds des malheureux dans la zone affectée par le magma.
Effet: 2 dégâts de Feu dans un angle de 180° puis tous ceux dans la zone seront Enchevêtrer 10 secondes.
Effet Supplémentaire: pour 3 mana le sort fait 1 dégât de plus et enchevêtre 30 secondes
Type: action zone 180 distance
Incantation: trar Cripson (42 syllabes)

Nom: Cendre volcanique
Description: Le mage transforme l'air ambiante en cendres brûlantes et étouffantes.
Effet: À portée de voix les cibles reçoivent 1 dégât et doivent tousser 10 secondes et sont ensuite aveuglées 10 secondes
Effet Supplémentaire: pour 2 mana les gens à proximité du mage ne reçoivent pas le sort
Type: action distance zone 360
Incantation: trar Cripson (42 syllabes)

Sphère de Lumière

Niveau I

Nom: LUMIÈRE AVEUGLANTE
Description: Le mage projète un faisceau lumineux concentré dans les yeux d'un personne pour blesser ses yeux et l'aveugler.
Effet: 1 dégât et un effet Aveuglement à une cible
Effet Supplémentaire:
Type: Sort ciblé
Incantation: ïur voguel (12 Syllabes)

Nom: PACIFISME
Description: Le mage imprègne une personne d'un aura de tranquilité.
Effet: La cible est en effet Pacifisme durant 10 minutes.
Effet Supplémentaire:
Type: Sort ciblé
Incantation: ïur voguel (12 Syllabes)

Nom: CHANGEMENT CHROMATIQUE

Description: Le mage modifie l'aspect d'une personne ou d'un objet en altérant la lumière reflétant sur elle.
Effet: Le mage peut modifier la couleur d'un objet ou d'une personne (ex : Vêtement, cheveux, monnaie, peau, etc) tant que le lanceur reste à Proximité.
Effet Supplémentaire:
Type: Sort ciblé
Incantation: ïur voguel (12 Syllabes)

Nom: FASCINATION
Description: Le mage créer une lumière attirante qui oblige la personne visée à la regarder un moment.
Effet: La cible reçoit l'effet Fascination durant 10 secondes sur une autre cible ou objet au choix.
Effet Supplémentaire:
Type: Sort Ciblé
Incantation: ïur voguel (12 Syllabes)

Nom: DÉCHARGE DE LUMIÈRE
Description: Le mage déclenche une lumière explosive qui blessera celui dans son chemin.
Effet: 2 dégâts Inesquivable à une cible.
Effet Supplémentaire:
Type: Sort ciblé
Incantation: ïur voguel (12 Syllabes)

Nom: COMPASSION
Description: Le mage enduit un visage d'une lumière qui change l'avis des regards posés sur lui.
Effet: La cible reçoit l'effet Pitié pendant 10 minutes ou jusqu'à une action offensive.
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement Personnel
Incantation: ïur voguel (12 Syllabes)

Nom: VITALITÉ
Description: Le mage donne à une personne une lumière remplie de santé qui lui donnera plus d'endurance.
Effet: +3PVS qui peuvent dépasser le maximum pour 10 minutes ou pour le prochain combat, ne compte pas comme une guérison.
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement Personnel
Incantation: ïur voguel (12 Syllabes)

Sphère de Lumière

Niveau II

Nom: RÉSISTANCE AUX CHARMES
Description: Le mage baigne la tête de la personne avec une lumière qui empêche les altérations de sa pensée.
Effet: La cible résisteras au prochain Charme lancé sur lui.
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement Personnel
Incantation: dir voguel (27 Syllabes)

Nom: RAYONNEMENT
Description: Le mage lance de la lumière au dessus de lui qui, une fois activé, aveuglera tous ceux dans les alentours.
Effet: Effet Aveuglement à tous ceux à portée de voix.
Effet Supplémentaire:
Type: Sort de Zone
Incantation: dir voguel (27 Syllabes)

Nom: RAYON LUMINEUX
Description: Le mage accumule de la lumière dans ses mains qui, une fois relâcher, blessera tous ceux dans son passage.
Effet: Après l'incantation la mage doit rester concentrer 5 sec avec ses mains puis tous ceux en ligne droite devant lui recevront 2 dégâts Inesquivable
Effet Supplémentaire: Les mages effectuant le sort en même temps multipliront les dégâts par 2. (Si 2 mages effectue ce sort il causera 8 dégâts inesquivable)
Type: Sort de zone
Incantation: dir voguel (27 Syllabes)

Nom: ALLERGIE À LA LUMIÈRE
Description: Le mage augmente la quantité de lumière absorbée par les yeux de sa victime l'aveuglant comme si elle regardait le soleil.
Effet: Pendant 10 minutes la cible reçoit l'effet Aveuglement à chaque fois qu'il va au soleil.
Effet Supplémentaire:
Type: Sort ciblé
Incantation: dir voguel (27 Syllabes)

Nom: HOLOGRAMME
Description: Le mage crée une copie conforme de lui-même de lumière dont il prend le contrôle et cache sa forme physique dans un autre plan.
Effet: Le mage sera une hologramme à 1 PV autant de temps qu'il le désire. Il ne peut pas recevoir d'enchantement et ne peut ni attaquer, ni lancer de sort et aucune habilité sont possible. Lorsqu'il perd son PV ou que le mage le décide il retourne où il avait lancé le sort. Le temps de revenir à cette endroit il est hors-jeu.

Effet Supplémentaire: Pour 3 manas supplémentaires il peut avoir Image miroir en Hologramme et gagnera alors 2 esquives.
Type:
Incantation: dir voguel (27 Syllabes)

Nom: IMAGE MIROIR
Description: Le mage crée 2 silhouettes lumineuses à l'apparence de la personne pour faire diversion.
Effet: La cible gagne 2 Esquives pour 10 minutes ou pour le prochain combat.
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement Personnel
Incantation: dir voguel (27 Syllabes)

Nom: FRAPPE SOLAIRE
Description: Le mage amplifie les rayons du soleil sur une victime qui lui donne de sérieuses brûlures.
Effet: Pendant les 10 prochaines minutes la cible reçoit un effet Douleur chaque fois qu'elle se fait toucher par quoi que ce soit.
Effet Supplémentaire:
Type: Sort ciblé
Incantation: dir voguel (27 Syllabes)

Sphère de Lumière

Niveau III

Nom: VIGILANCE
Description: Le mage introduit de la lumière dans les yeux de la cible pour augmenter sa vision périphérique et ainsi percevoir les moindres actions qui l'entour.
Effet: La cible gagne une vigilance. Elle la conserve jusqu'à son utilisation.
Effet Supplémentaire: pour 1 mana supplémentaire elle gagne 1 Esquive.
Type: Enchantement Personnel
Incantation: trar voguel (42 Syllabes)

Nom: BOUCLIER PRISMATIQUE
Description: Le mage entoure une personne d'un bouclier avec une polarité lumineuse unique qui la défendra de la magie associée à celle-ci.
Effet: Le mage doit décider entre une Sphère Arcanique, un Totem Druidique ou un Domaine Divin et la cible gagne une immunité à celle choisi durant 10 minutes ou le prochain combat.
Effet Supplémentaire: Le mage peut cumuler ce sort 2 fois sur une même cible.
Type: Enchantement Personnel
Incantation: trar voguel (42 Syllabes)

Nom: LUMINO-CONVERGENCE
Description: Le mage enchante une personne d'une surface lumineuse qui servira d'aimant à particule magique de masse.
Effet: La cible absorbera le prochain Sort de Zone à lui seul et épargnera tous les autres qui auraient été touché par le sort à l'origine. Il sera affecté par les dégâts et les effets du sort.
Effet Supplémentaire: Cet enchantement peut être combiné à n'importe quel autre enchantement Personnel.
Type: Enchantement Personnel
Incantation:

Nom: RAYON SOLAIRE
Description: Le mage accumule de la lumière dans ses mains dirigées vers le ciel qui, une fois relâché, blessera tous ceux devant lui.
Effet: 3 dégâts Inesquivables à tous ceux dans un angle de 180°.
Effet Supplémentaire: +1 dégat par mage qui dépensera 1 mana et qui lèvera les mains en l'air pendant que la mage charge son rayon.
Type: Sort de Zone
Incantation: trar voguel (42 Syllabes)

Mes amis! Partager avec moi une partie de votre essence magique!
-Gandalf qui éblouie la plaine de Minas Tirith

Nom: LUMIÈRE BORÉALE
Description: Le mage évapore sa magie dans le ciel pour y créer des effets lumineux qui fascineront tous ceux qui sont présent pour voir ce spectacle merveilleux.
Effet: Effet fascination à tous ceux à portée de voix pendant 10 sec.
Effet Supplémentaire: Pour 2 mana supplémentaire, à la fin de la Fascination, la Lumière Boréale se transformera en un Rayonnement qui donnera l'effet Aveuglement à tous ceux dans la zone.
Type: Sort de Zone
Incantation: trar voguel (42 Syllabes)

Nom: ARMURE MAGISTRALE
Description: Le mage cristallise de la lumière pure sur une personne pour lui donner une protection impénétrable.
Effet: Donne à la cible 2 PA qui résiste aux attaques perforante.
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement Personnel
Incantation: trar voguel (42 Syllabes)

Nom: HALO MAGISTRALE
Description: Le mage donne à une personne une aura lumière si impressionnante qu'on la confondrait avec celle des dieux.
Effet: Tous ceux regardant dans la direction de la cible doivent se couvrir les yeux au moins d'une main tant que l'enchantement est présent. L'enchantement dure 10 minutes.
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement Personnel
Incantation: trar voguel (42 Syllabes)

Sphère de Ténèbre

Niveau I

Nom: Souffrance
Description: Le mage force sa magie à travers une personne pour la faire souffrir.
Effet: 1 dégâts et un effet Douleur à une cible.
Effet Supplémentaire: pour 2 mana peut se concentrer pour maintenir le sort
Type: action distance
Incantation: ïur totos (12 syllabes)

Nom: Frayeur
Description: Le mage créer une image magique de la plus grande peur de son ennemi pour le terrifier.
Effet: Effet Peur durant 10 secondes à la cible.
Effet Supplémentaire:
Type: Sort ciblé
Incantation: ïur totos (12 syllabes)

Nom: Résistance à la douleur
Description: Le mage entre sa magie dans l'âme d'une personne pour y retirer la sensation de la douleur pour un moment.
Effet: La cible gagne 3 résistance à l'effet Douleur pour 10 minutes ou jusqu’à utilisation.
Effet Supplémentaire:
Type: Enchantement toucher
Incantation: ïur totos (12 syllabes)

Nom: Aura cauchemardesque
Description: Le magie infuse une arme ou un objet pour qu'elle soit rempli de malice et terrifie la prochaine personne touché par celle-ci.
Effet: Les prochains coups portés par l'arme ciblé causera l'effet frayeur à la personne touché.

Effet Supplémentaire: L'enchantement peut être placé sur un objet à proximité pour que la personne y touchant reçoit un effet Peur. (doit laisser un papier indiquant que l'objet est enchanté)
Type: Enchantement toucher
Incantation: ïur totos (12 syllabes)

Nom: Corruption de l'influ
Description: Le mage modifie les réflexes de sa cible pour lui faire perdre la motricité de la main ciblé.
Effet: La main ciblé doit serrer le poing et le garder fermé. Si la main tient un objet il doit garder l'objet en question serré. si la main est vide il ne peut plus saisir d'objet. pendant 10 minutes ou jusqu'à la prochaine halte
Effet Supplémentaire: pour 1 mana le mage peut décider de faire garder la main ouverte
Type: malédiction distance
Incantation: ïur totos (12 syllabes)

Nom: Toucher vampirique
Description: Le mage utilise de la magie noir sur une de ses mains pour voler l'essence vitale de la prochaine personne touchée.
Effet: La prochaine personne touchée par la main aura 2 dégâts et le mage gagne 2 PV.
Effet Supplémentaire: Si la personne est sous l'effet Peur le mage gagne 2 PV supplémentaire sans rajouter de dégât.
Type: action contact
Incantation: ïur totos (12 syllabes)

Nom: Colère
Description: Le mage modifie le comportement d'une personne pour qu'elle devienne colérique et désagréable face aux raisons désignées par le mage.
Effet: La cible devra être fâchée contre ce que le mage aura désigné. La cible n'est pas obligé d'employer des actions offensives.Tous peut être ciblé; Les races, les grands, les objets, etc
(Ex : La cible doit être en colère envers les nains. La cible ne voudra pas alors faire ami avec un nain ou de simplement leur parler, il les « snobera » ex : La cible doit être en colère envers le gazon. Tout le gazon qu'il croisera le mettra de mauvaise humeur.).
Effet Supplémentaire:
Type: action distance
Incantation: ïur totos (12 syllabes)

Sphère de Ténèbre

Niveau II

Nom: Terreur

Description: Le mage pousse un cri amplifié avec de la magie noir qui fera trembler de peur tous ceux qui l'entendent.
Effet: Effet Peur à tous ceux à portée de voix
Effet Supplémentaire: pour 1 mana peut cibler uniquement ses ennemis
Type: zone 360 distance action
Incantation: dir totos (27 syllabes)

Nom: Oubli
Description: Le mage peut...je ne me rappel plus...
Effet: La personne ciblé par ce sort oubliera les 10 dernière minutes qu'elle a fait.
Effet Supplémentaire: Il peut dépenser 1 mana pour inverser ce sort et remettre les souvenirs en place. Ne marche pas pour l'oubli causée par la mort.
Type: action contact
Incantation: dir totos (27 syllabes)

Nom: Lame spectrale
Description: Le mage transforme une lame dans une forme fantomatique qui percera la victime jusqu'à son âme pour la faire souffrir.
Effet: Le prochain coup porté par l'arme sera perforante et inflige l'effet douleur. Durée de 10 minutes ou jusqu’à utilisation
Effet Supplémentaire: pour 2 mana les trois prochains coups font l’effet du sort
Type: Enchantement toucher
Incantation: dir totos (27 syllabes)

Nom: Sombre décharge
Description: Le mage décharge une orbe de magie noir pure qui blessera la personne atteinte par cette attaque.
Effet: 2 dégâts et l'effet Douleur à une cible.
Effet Supplémentaire: Pour chaque sacrifice de 1 mana le sort fera 1 dégât supplémentaire. 3 sacrifices maximum.
Type: action distance
Incantation: dir totos (27 syllabes)

Nom: Oxydation
Description: Le mage corrompt une arme pour la faire pourrir et ainsi l'affaiblir.
Effet: L'arme ciblée cassera au troisième coups. (parer une attaque ne compte pas) si l’arme ne brise pas dans les 10 minutes suivant le sort, l’effet se dissipe et l’arme redevient normale
Effet Supplémentaire:
Type: action distance
Incantation: dir totos (27 syllabes)

Nom: Occultation
Description: Le mage se couvre d'un voile de magie noir invisible qui prendra l'illusion d'un enchantement de son choix.
Effet: La cible qui aura cet enchantement pourra mentir lors d'une détection de la magie porter sur lui et pourra mentir aussi pour les effets.
Effet Supplémentaire: Le mage peut cumuler cet enchantement avec un autre.
Type: Enchantement Personnel
Incantation: dir totos (27 syllabes)

Nom: Folie
Description: Le mage qui n'a aucune pitié pour la personne pourra lui déstabiliser la cervelle et ainsi lui faire perdre tous ses moyens cognitifs.
Effet: La cible subit une majeure dégénérescence mentale pour les prochaines 10 minutes ou jusqu'à délivrance des malédictions. La cible ne peut plus utiliser de magie. Elle peut toujours parler (croche) et se battre et utiliser des habiletés.
Effet Supplémentaire: pour 2 mana la cible ne peut plus utiliser de compétences
Type: malédiction distance
Incantation: dir totos (27 syllabes)

Sphère de Ténèbre

Niveau III

Nom: Miasme
Description: Le mage créer un marécage violacé aux alentours d'une cible pour faire perdre l'esprit durant un bref moment à tous ceux emprisonné dans cette vase cauchemardesque empoisonnée.
Effet: Tous ceux à Proximité de la cible seront Enchevêtré, sudiront un effet Douleur et de Peur pendant 10 secondes simultanément. Peut-être résister par une Résistance aux poisons.
Effet Supplémentaire: le mage peut ajouter l'effet terreur simultanément aux autres
Type: action distance (zone 360 proximité)
Incantation: trar totos (42 syllabes)

Nom: Forme spectrale
Description: Le mage, qui ne fait qu'un avec la magie noir à présent, peut se transformer en spectre pour infliger de la souffrance à tous ceux qu'il touchera.
Effet: Pendant 10 minutes, le mage devient éthérée et résistera aux charmes et aux poisons. Pour la durée du sort tout contact physique avec les gens inflige un effet Douleur.
Effet Supplémentaire:
Type: action personnel
Incantation: trar totos (42 syllabes)

Nom: Embrasement chaotique
Description: Le mage joue avec les pensées d'une personne pour la rendre complètement enragée et hors de contrôle.
Effet: La cible doit tout faire en son pouvoir pour 'viander' toute personne se trouvant à proximité de lui pendant 30 secondes. Ce sort inflige l'effet chaos
Effet Supplémentaire: Pour 3 mana le mage peut cibler deux cibles
Type: action distance
Incantation: trar totos (42 syllabes)

Nom: Pestilence
Description: Le mage corrompt la santé d'une personne et détruit son système immunitaire en lui transmettant un virus contagieux qui la rendra malade.
Effet: La cible tombe contagieuse pendant 10 minutes. La cible et tous ceux à proximité sont sous effet Nausée durant la première minute. Durant ces 10 minutes la cible devra paraître malade et tous ceux entrant en contact physique avec elle recevront 1 minute d'effet Nausée.
Effet Supplémentaire:
Type: action distance
Incantation: trar totos (42 syllabes)

Nom: Voyage forcé
Description: Le mage forme un portail sous une personne pour le téléporter où bon le mage en aura décidé.
Effet: Le mage décide de l'emplacement où sa cible doit se déplacer jusqu'à 10 pas.
Effet Supplémentaire: Pour 3 mana supplémentaire le sort n'aura plus de limite de distances
Type: action distance
Incantation: trar totos (42 syllabes)

Nom: Sombre nébuleuse
Description: Le mage invoque un geyser de magie noir sous une cible et ces environs pour les accabler d'une douleur atroce autant dans le corps que dans l'âme.
Effet: 4 dégâts et un effet Douleur à Proximité de la cible.
Effet Supplémentaire: Pour chaque sacrifice de 1 mana le sort fera 1 dégât supplémentaire. 2 sacrifices maximum.
Type: action distance (zone 360 proximité)
Incantation: trar totos (42 syllabes)

Nom: Destin funeste
Description: Le mage utilise sa magie noir afin de lier sa propre âme à celle d'une autre pour que si l'une d'elle s'éteint l'autre subisse le même sort.

Effet: Le mage cible quelqu'un pour le prochain 10 minutes. Si l'un d'eux meurt l'autre meurt aussi. Et s'ils se perdent de vu, le liens se brise et les 2 meurent.
Effet Supplémentaire:
Type: Malédiction distance
Incantation: trar totos (42 syllabes)

Magie Divine

Avant de lire la liste des sorts, il est important de savoir comment obtenir des sorts. Premièrement, tous les utilisateurs de magie doivent avoir un grimoire afin d'y inscrire leur sort. S'ils apprennent leur incantation par coeur, 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, son domaine/ totem/sphère, ses descriptions, les effets au complet et l'incantation au minimum écrit dans le langage secret. De plus, lors de l'homologation, un mage doit être en mesure de dire comment il a appris chacun de ses sorts pour l'homologation (donc comment et par qui). Il serait donc judicieux d'écrire dans votre grimoire qui vous a appris chacun de vos sorts. Évidemment, si c'est un sort que vous avez obtenu par une montée de niveau, vous n'avez qu'à dire, lors de l'homologation, que vous l'avez obtenu grâce à une montée de niveau.

Par la suite, comment obtenir des sorts? Un prêtre obtient des sorts de façon différente du druide et du mage. Tout d'abord, il faut savoir qu'un prêtre ne possède pas de sort de différent niveau. La puissance de ses sorts augmentent en même temps que lui, c'est-à-dire que les sorts d'un prêtre dépendent du niveau de ce dernier. Si un sort n'a pas de description concernant l'effet du sort en fonction du niveau de prêtre, c'est que ce premier sera aussi puissant au niveau acquis qu'à un niveau supérieur du prêtre. Un clerc gagne accès à **3 nouveaux sorts divins** quand il obtient son premier niveau qu'il choisit parmi les domaines qu'il possède. Par la suite, le Haut-Prêtre et le Paladin/Fanatique gagnent **2 sorts divins** supplémentaires à leur niveau 6, mais le Haut-Prêtre gagne aussi **2 autres sorts divins** et **1 sort de Haute-Prêtrise**. De plus, il est possible d'apprendre des sorts avec l'aide d'un autre pratiquant de la magie ou en volant un grimoire. Il est possible d'apprendre qu'un seul sort par journée à moins qu'un archimage accepte de vous apprendre les sorts, dans ce cas Il n'a pas de limite. Il est possible de voler le grimoire de quelqu'un d'autre pour apprendre un sort soi-même sans le tutorat de quelqu'un.

En apprenant de quelqu'un d'autre : Pour apprendre un sort de cette façon, il faut faire une phase de « roleplay » de 10 minutes. Durant ses 10 minutes, l'enseignant doit expliquer et

démontrer comment faire le sort et l'élève doit le transcrire dans son grimoire et faire des essais. Libre à vous de créer des événements mineurs (qui n'affectent que l'enseignant et l'élève) durant ses essais. Après ce 10 minutes et au coût minimum du niveau du sort en mana, le sort est appris.

En volant un grimoire : ATTENTION! Il ne s'agit pas de réellement voler le grimoire d'un autre. Le grimoire est un bien personnel d'une autre personne et il faut y faire attention. Si vous désirez apprendre un sort de quelqu'un, mais qui refuse de vous l'enseigner, vous pouvez essayer de lui dérober son grimoire. Dans ce cas, vous devez avertir le propriétaire du grimoire. Idéalement, rester près de lui le temps d'inscrire le sort dans votre propre grimoire et laisser le grimoire à son propriétaire. Ensuite, vous pouvez aller apprendre le sort par vous-même. Pour cela, vous devez faire une phase de « roleplay » comme si vous l'appreniez de quelqu'un d'autre, mais cela prend 20 minutes au lieu de 10. Après ce 20 minutes et au coût minimum du niveau du sort en mana, le sort est appris.

Alignements Divins

Il est important de respecter l'alignement de son dieu, surtout quand on est un prêtre, un paladin ou un moine. L'alignement d'un dieu doit avoir des répercussions sur le jeu d'un joueur. Par exemple, tuer un innocent est contre les valeurs d'un priant de dieu bon comme Élendaeril, mais tuer des serviteurs des dieux sombres n'est pas forcément contraire aux valeurs de ce même priant.

Alliance divine: Cette compétence permet aux Hauts-Prêtre d'accéder à un domaine qui n'est pas de son dieu. En bref, cela donne accès à un domaine d'une autre divinité qui se trouve dans la même case d'alignement ou dans une case directement adjacente, pas de diagonale du tableau des alignements divins. **Par contre**, il est important de noter que cette compétence ne permet pas d'accéder à un domaine principal d'une autre divinité.

	Loyal	Neutre	Chaotique
Bon	• Élandearil	• Gaïa • Hyomel • Shourmish	• Aérie • Glouhipsa
Neutre	• Verrasadia	• Énnorath	• Polior • Luna
Mauvais	• Guergalagoth	• Valahadra • Amogris	• Nékron

Domaines Divins

Dieux	Domaines principaux	Autres domaines
Hyomel	Eau	Chance, voyage et art
Vllahadra	Feu	Destruction, charmes et nuit
Aérie	Air	Art, charmes et paix
Gaïa	Terre	Connaissances, protection et endurance
Polior	Faune	Destruction, nuit et guerre
Shroumish	Flore	Poison, vie et paix
Guergalagoth	Ténèbres	Guerre, endurance et destruction
Vérassadia	Justice	Protection, paix et connaissances
Amogris	Mort	Vie, endurance et voyage
Nékron	Nécromancie	Charmes, poison et nuit
Glouhipsa	Festivité	Art, chance et poison
Élandaeril	Lumière	Vie, guerre et protection
Énnorath	-	Tous les domaines, sauf les principaux
Luna	Mystère	Connaissances, chance et nuit

Incantation divine

Les incantations divines sont constituées de mot de la langue commun (en français). Par contre, les incantations ont quelques restrictions qui faut ajouter au moment de la création de l'incantation. Tout d'abord, il faut **toujours** que le prêtre **mentionne le nom de sa divinité** dans sa formule. Par la suite, il y a un **nombre de syllabe requis** pour chaque sort. Un prêtre de **niveau 1 à 5** peut incanter des sorts avec seulement **20 syllabes** ce qui signifie que l'incantateur ne peut pas donner plus de 5 niveaux de prêtre à ses sorts. Ensuite, au **niveau 6 et supérieur**, le prêtre peut incanter ses sorts avec plus de puissance en augmentant le nombre de syllabes à **40 syllabes**. Il faut savoir que l'utilisateur de magie divine peut toujours incanter ses sorts avec 20 syllabes même s'il est niveau 6 ou supérieur. De ce fait, il ajoute qu'un maximum de 5 niveaux de prêtre à la puissance de ses sorts. Tous les sorts divins coûtent toujours **1 point de mana** à incanter. Seul les sorts de Haute-Prêtrise coûtent **3 points de mana,** car ils demandent plus d'énergie magique dû à leur grande puissance. De plus, les sorts de **Haute-Prêtrise** sont constitués de **60 syllabes** plutôt que de 20 ou 40 syllabes à moins d'être un effet toujours actif.

**** Pour plus de décence et pour permettre d'avoir un jeu d'une plus grande qualité, les mots grossiers, orduriers et offensants sont à proscrire des incantations. Toutes infractions à ce règlement entraînera une diminution des points de réputation de ce joueur.****

Sorts par Domaine

Air	*Colère d'Aérie :* Malédiction qui redirige tous les sorts infligeant un effet électrique vers le porteur de la malédiction.
	Éclair: Le clerc lance un éclair dévastateur sur une cible qui inflige 1 point de dégât électrique, (+ 1 dégât par 3 niveaux).
	Rafale de vent: Repousse un maximum de 2 cibles à 5 mètres dans la direction dictée par le prêtre.
	Lévitation divine : Permet à une cible de tomber sous l'effet de lévitation. Ce qui veut dire que pour le prochain 10 minutes, la cible est immunisée aux attaques venant du sol. Comme trébuchement, stalagmite, etc.
	Bénédiction d'Aérie : **(SORTS DE HAUTE PRÊTRISE)**: Le prêtre est immunisé à l'électricité et tous les dégâts électriques sont réduits à 1.
Art	*Arts des fous :* Donne l'illusion qu'un objet est fait d'or pour une heure, (+1 heure/ niveau).
	Berceuse : Inflige l'effet sommeil à une cible, (+ 1 cible/ 2 niveaux) durant une minute.
	Fascination : Inflige l'effet fascination sur un objet ou une personne à une cible, (+ 1 cible/ 3 niveaux) pour 2 minutes.
	Protection artistique : Protège un bel objet de toute destruction possible. Ce qui donne une résistance, (+ 1 résistance/ 5 niveaux) à l'objet ciblée ou un PA, (+ 1 PA/ 5 niveaux) si l'objet en question est une armure.
	Patrimoine d'Ennorath : **(SORTS DE HAUTE PRÊTRISE)**: Immunise un lieu ou un objet à TOUT. Un prêtre ne peut avoir qu'un seul patrimoine à la fois.
Bien	*Détection de la foi :* Permet de savoir la divinité d'une cible. Au niveau 1, le prêtre peut seulement savoir si sa divinité est bonne, neutre ou mauvaise. Au niveau 6, le prêtre sait exactement de quelle divinité il s'agit.
	Diagnostic magique : Au contact, discrètement, le prêtre peut demander les stats restantes d'une cible. (PA, pvs, manas, esquives, etc.)
	Revitalisation : Redonne 1 point de vie à chaque 3 secondes tant que le prêtre touche la cible.
	Vade retro : Repousse un mort-vivant. Fait l'effet frayeur pendant 10 secondes sur un mort-vivant.
Chance	*Tire une carte :* Ce sort se fait à l'aide d'un jeu de carte ou d'une pièce de monnaie. En faisant ce sort le prêtre doit piocher une carte ou lancer la pièce de monnaie pour savoir le véritable effet du sort : Pile ou rouge : la cible, (+ une cible/ 5 niveaux) subit l'effet fascination sur un objet pendant 5 minutes.

	Face ou noir : Comme pour pile ou rouge, mais le prêtre est aussi affecté.
	Quitte ou double : Comme pour *Choisi une carte* : Pile ou rouge : la cible revient à la vie avec la moitié de ses points de vie maximum et toutes ses habilités. Face ou noir : comme pile ou rouge, sauf que la cible devient en rage jusqu'à la mort.
	Béni ou maudit : Comme pour *Choisi une carte* : Pile ou rouge : la cible gagne un PA, une esquive et une résistance aux effets élémentaires, (+ 1 PA, esquive et résistance/ 5 niveaux) Face ou noir : Comme pour pile ou rouge, mais la cible devient maudite. À chaque fois qu'elle utilise un PA, une esquive ou une résistance aux effets élémentaires, la cible subit un effet trébuchement qui ne peut être résisté avec ce sort.
	Dépendance au jeu: Comme pour *Choisi une carte,* mais seulement avec un jeu de carte pour ce sort : Rouge : Inflige deux points de dégât, mais augmente la toxicité de la cible du chiffre indiqué sur la carte diviser par deux arrondi au plus haut. Noir : le prêtre est aussi affecté par l'augmentation de la toxicité..
	Main chanceuse : **(SORT DE HAUTE-PRÊTRISE)** Le prêtre pige 2 cartes, (+ 1 carte/ 2 niveaux). Il peut maintenant choisir la carte qu'il souhaite pour effectuer ses autres sorts de Chance. Par contre, il doit absolument utiliser toutes les cartes piochées avant de pouvoir piocher d'autres cartes. C'est une bénédiction.
Charmes	*Charme-personne :* La cible du sort considère le prêtre comme un bon ami jusqu'à preuve du contraire pour le prochain 10 minutes. Au niveau 10, l'effet du sort dure 1 heure. C'est un charme.
	Distraction : Interrompt toute compétence ou sort en train d'être exécuté ou incanté.
	traroir de charme : Le prêtre s'enveloppe d'un traroir magique qui retourne le prochain charme (+ 1 charme/ 5 niveaux) dont il est la cible sur le lanceur.
	Suggestion : La cible du sort doit faire exactement comme le prêtre lui dicte. La suggestion comporte 5 mots, (+ 2 mots/ niveau) et ne peut pas forcer la cible à faire une action suicidaire. C'est un charme. *Aucune incantation, mais la suggestion doit contenir le nom de la divinité du prêtre.
	Discours divin: **(SORTS DE HAUTE PRÊTRISE)**:Pendant la prochaine heure, toutes les cibles qui entendent le discours du prêtre le croient dur comme fer jusqu'à preuve évidente du contraire. C'est un charme.
Connaissances	*Lecture de pensée :* Le prêtre lit dans l'esprit d'une cible. Il lui pose une question, (+1 question/ 5 niveaux). Ces questions doivent se répondre par oui ou non. La cible n'est pas consciente du sort et doit absolument dire la vérité. C'est un charme.
	Linguiste : Une cible, (+1 cible/ 3 niveaux) peuvent lire une langue de plus pour le prochain 10 minutes.
	Amnésie: Malédiction qui empêche une cible de faire la compétence ou le sort nommé par le prêtre jusqu'à délivrance des malédictions. Le prêtre doit avoir été témoin du sort ou de la compétence récemment.
	Travail acharné : Permet à une cible d'améliorer sa profession : Collecte : Augmente le nombre de ressource collectée de 1, (+1 ressource/ 3 niveaux). *Arrondi au plus haut. Artisanat : Réduit le temps de confection d'une minute, (+ son niveau de prêtre en minute).
	Observation: **(SORTS DE HAUTE PRÊTRISE)**: Permet au prêtre de copier une habilité, de niveau égale ou inférieur à son niveau de prêtre, qu'il vient de voir. Cette dernière est aussi affectée par le charisme du prêtre s'il en possède. Il perd cette habilité lorsqu'il fait une halte.
Destruction	*Destruction des défenses :* Enlève 2 PA, (+ 1 PA/ 2 niveaux) à une cible.

	Faiblesse physique : Malédiction qui réduit les dégâts qu'inflige la cible avec toutes ses armes de 1, (+ 1 dégât de moins/ 5 niveaux) avec un minimum 1 point de dégât.
	Onde divine : Inflige 2 points de dégât à toutes les cibles à 180° du prêtre. Au niveau 5, l'onde divine inflige l'effet répulsion de plus et au niveau 10, le sort devient perforant.
	Sublimation magique : Enlève 3 points de mana, (+1 point de mana/ 2 niveaux) à une cible.
	Oblitération : **(SORTS DE HAUTE PRÊTRISE)**: La cible du sort voit toutes ses possessions détruites. (Armes, armures, potions, poisons et parchemins.)
Eau	*Malédiction d'Hyomel :* Malédiction qui inflige l'effet glace à la victime maudite à chaque fois que cette dernière utilise du mana.
	Eau de vie : Crée une source d'eau entre ses mains qui contiendra 1 gorgée, (+ 1 gorgée/ 5 niveaux) qui soignera de 4 points de vie.
	Cristallisation du sang: La cible sera paralysée sur place tant que le prêtre se concentre à la garder dans cet état.
	Epieu de glace : La cible subit 2 point de dégât, (+1 point de dégât/5 niveaux), ainsi qu'un effet de glace.
	Bénédiction de Hyomel: **(SORT DE HAUTE PRÊTRISE)** *:* Le prêtre est immunisé à la glace et tous les dégâts de glace sont réduits à 1.
Endurance	*Résistance aux chocs :* Enchante une arme pour que celle-ci soit plus résistante. Augmente la résistance de l'arme d'un point de dégât maximum. Au niveau 6, la résistance augmente de 2 points de dégât maximum.
	Armure divine : La cible du sort obtient 3 points de vie maximums. Pour chaque 3 niveau de prêtre, elle obtient un PA.
	Endurance des montagnes : La cible réduit les dégâts subis de 1 pour le prochain combat ou 10 minutes avec un minimum de 1 point de dégât reçu.
	Résistance élémentaire : La cible résiste au prochain effet élémentaire, (+ 1 résistance/ 3 niveaux) qu'elle subit. (Glace, électricité, feu, aveuglement, souffrance et trébuchement).
	Athlète: **(SORTS DE HAUTE PRÊTRISE):** Le prêtre est toujours considéré en halte tant qu'il n'est pas en combat. Pour que celle-ci prenne effet, il ne doit pas avoir utilisation de compétence pendant 10 minutes consécutifs.
Faune	*Courroux bestial :* La cible pense comme un animal enragé, elle tombe en état de chaos contre tous ceux à proximité et se voit octroyer 1 esquive et un PA pendant la durée du sort. Dure 10 secondes, (+ 10 secondes/5 niveaux de prêtre). C'est un charme.
	Défense environnementale: Enchantement qui protège contre le prochain effet de zone. Que se soit pour se protéger contre des habiletés de zone ou un sort de zone.
	Rugissement: Inflige un effet de terreur à tous ceux à proximité du prêtre pour les 10 prochaines secondes.
	Lacération: Invoque l'esprit animal afin d'infliger une attaque de 3 points de dégât perforant au toucher.
	Griffes de Polior: **(SORT DE HAUTE PRÊTRISE):** La cible transforme ses mains en griffes acérées. Celle-ci peut maintenant attaquer avec ses mains et frappe d'un nombre de dégât égale à sa force pour le prochain combat ou 10 minutes.
Festivité	*Armistice :* Enchantement de zone, un lieu au complet, rendant toute personne à l'intérieur pacifique. N'est pas utilisable en combat.

	Beuverie de guerre : Enchante une bouteille d'alcool. Les personnes qui boivent à cette dernière gagnent 2 esquives. Le nombre de personne qui peuvent boire est égale à 2 + 1/ 3 niveaux de prêtre.
	Comme l'a dit Glouhipsa : «C'est du fort ou rien» : Malédiction qui double la toxicité des alcools but par une personne.
	Souvenir de la veille : La cible du sort se rappel de tous les événements de la dernière période de la journée qu'elle a passée.
	Danse endiablée **(SORT DE HAUTE PRÊTRISE)** :Tant que le prêtre danse, tous les gens à proximité doivent danser. Cette danse enlève toutes les résistances aux charmes aux personnes touchées par le sort.
Feu	*Combustion magique:* Malédiction qui oblige un utilisateur de sorts d'utiliser un mana de plus, (+1 mana/5 niveaux de prêtre), pour lancer ses sorts. Jusqu'à délivrance des malédictions.
	Fouet de flammes: Le prêtre invoque un puissant fouet qui inflige 2 points de dégât de feu à 1 cible + 1 supplémentaire par 5 niveaux.
	Cœur du phénix : Lorsque la cible du sort mourra, elle reviendra à la vie près du prêtre à un point de vie et en effet de faiblesse jusqu'à son plein rétablissement.le prêtre doit rester à porté de vue
	Lame infernale : Enchante une arme afin d'ajouter un effet de feu aux 3 prochains coups, (+1 coup/3 niveaux).
	Bénédiction de Valahadra: **(SORT DE HAUTE-PRÊTRISE) :** Le prêtre est immunisé au feu et tous les dégâts de feu sont réduits à 1.
Flore	*Ronces :* Inflige un effet d'enchevêtrement à 90 degrés devant le prêtre pour 10 secondes, (+10 secondes/5 niveaux).
	Plantes médicinales : Créé une plante qui soigne une cible d'un poison, charme ou d'une malédiction sur application. Une plante de ce type = 3 toxicité sur le porteur.
	Arbre de vie : Le prêtre se change en arbre et soigne toute personne y touchant de 3 points de vie par 10 secondes de contact. Le prêtre est immobile tant qu'il est en arbre.
	Nature vivante : La nature se déchaîne sur les ennemis du prêtre qui subissent 1 point de dégât, (+ 1 point de dégât/ 5 niveaux) et un effet d'enchevêtrement 10 secondes à portée de voix.
	Don de Shourmish : **(SORT DE HAUTE PRÊTRISE)** La nature offre un catalyseur à la magie du prêtre qui lui permettra de contingenter jusqu'à 3 sorts divins. Le catalyseur doit être représenté par un objet de la nature et il sera détruit lorsque les sors quitteront celui-ci.
Guerre	*Champion :* Rend une cible, autre que le prêtre, plus forte pour un combat ou 10 minutes: Au niveau 1 de prêtre, la cible peut frapper de magique; Au niveau 5, la cible gagne aussi 1 PA et une esquive; Au niveau 10, la cible voit aussi sa force musculaire augmentée et frappe donc d'un point de dégât supplémentaire.
	Cri de guerre : Augmente de un les dégâts des deux prochains coups, (+ 1 coup/ 3 niveaux) à une cible et lui-même.
	Point stratégique : Ce sort enchante une zone qui donne un avantage de combat au prêtre et à ses alliées : Au niveau 1,les alliés sont sous l'effet courage; Au niveau 5, les ennemis dans la zone infligent un point de dégât de moins avec un minimum de 1; Au niveau 10, les ennemis dans la zone ne peuvent plus courir.
	Phalange: Créé un mur déplaçable de 6 mètres. Ce mur possède une résistance de 20 coups, (+10 coups/3 niveaux). Il peut être lâché et resté actif tant que le prêtre est à proximité. Le mur peut seulement être déplacé quand deux personnes prennent les extrémités du mur. N'importe qui peut déplacer le mur tant que le prêtre est à proximité.

	Zone de guerre: **(SORT DE HAUT- PRÊTRISE):** Le prêtre rend tous les personnes dans une zone sous l'effet d'embrassement chaotique pour 10 secondes. Cette zone se voit modifiée selon le niveau du prêtre : Au niveau 1, la zone est de 360°; Au niveau 5, la zone est de 180°; Au niveau 10, la zone est de 90°.
Justice	*Balance de force :* Malédiction qui oblige la cible à réduire sa force pour qu'elle inflige seulement 1 point de dégât à chaque coup qu'elle porte pour la prochaine heure. *Les habiletés augmentent quand même les dégâts.
	Interrogation : Permet d'interroger une cible. Si cette dernière ment aux questions du prêtre, elle subit 2 points de dégât. Le prêtre peut poser une question + une autre/ 2 niveaux de prêtre. *Reposer la même question dépense quand même une question.
	Le prix du pouvoir : Malédiction qui affaiblit le lien magique d'une cible pour une heure. Ainsi, pour chaque sort que l'incanteur veut faire, il doit dépenser un point de vie maximum plutôt que la mana.
	Regard de Vérassadia : Malédiction qui empêche l'utilisation des habiletés fourbes, c'est-à-dire toutes les habilités prises en charge par la compétence Vigilance, pour la prochaine heure.
	Marteau de justice **(SORT DE HAUTE PRÊTRISE)** : La cible tombe à 1 point de vie. La victime DOIT ÊTRE VU en train de commettre un acte contradictoire aux lois et règles de la régions. Ce sort ne peut pas être fait en combat et est épique.
Lumière	*Lame bénite:* Imprègne une arme de lumière afin qu'elle inflige un effet béni perforant pour un coup par 3 niveau de prêtre.
	Esprit gardien: Enchantement personnel qui rend éthéré pour le prochain 10 minutes ou un combat. Il ne peut pas combattre, mais il peut lancer des sorts.
	Vague de lumière : Vague infligeant 1 point de dégât aveuglement à 90 degrés aux ennemis du prêtre. 180 degrés au niveau 5 et 360 degrés au niveau 10.
	Purification : Suite à l'incantation, le prêtre doit garder le contact avec sa cible pendant 5 minutes. Ensuite, la cible est délivrée des malédictions.
	Bénédiction d'Elandaeril **(SORT DE HAUTE PRÊTRISE):** Le prêtre est immunisé à l'aveuglement et tous les dégâts de la sphère et le domaine de lumière sont réduits à 1.
Mal	*Décharge divine :* Sort à distance qui fait un point de dégât à chaque 5 secondes à une cible. Le prêtre doit rester concentré et sans bouger.
	Détection de la foi : Permet de savoir la divinité d'une cible. Au niveau 1, le prêtre peut seulement savoir si sa divinité est bonne, neutre ou mauvaise. Au niveau 6, le prêtre sait exactement de quelle divinité il s'agit.
	Frayeur : Inflige l'effet frayeur à une cible.
	Malédiction : Malédiction qui divise par deux les sorts de guérison. *Arrondi au plus haut.
Mort	*Doigt de la mort :* Au contact, la cible du sort meurt dans 10 minutes. Le seul moyen d'empêcher cet effet est de boire de l'eau bénite.
	Faiblesse de l'âme : Malédiction qui affaiblit la cible, ce qui a pour effet d'augmenter de 1 point de dégât chaque dégât reçu.
	Fausse mort : Rend la cible en état de feindre la mort. Par contre, contrairement à la compétence du brigand, il faut une détection de la magie pour savoir qu'elle feint la mort.

	Paroles des mort Les morts se font entendre de leur tombe, toute personne à portée de voix du prêtre subit 2 points de dégât. Au niveau 5, les dégâts deviennent perforant et au niveau 10 un effet d'inconscience pour le prochain 10 secondes, ou jusqu'à leur réveil. (Ce n'est pas un charme).
	*Pardon d'Amogris :***(SORT DE HAUTE-PRÊTRISE)** : Permet à la cible de résister à la prochaine attaque qui aurait raison d'elle normalement. Au niveau 10 de prêtre, la cible résiste aux deux prochaines attaques.
Mystère	*Attaque illusoire :* Décharge imaginaire à distance qui fait 1 point de dégât, (+ 1 point de dégât/ 5 niveaux) perforant. Le seul moyen de bloquer cette attaque est une résistance aux charmes. Ce sort peut être lancé sur une personne, (+ 1 personne/ 5 niveaux). C'est un charme.
	Cauchemar de Luna : Malédiction qui empêche la cible de pouvoir se reposer dans une halte pour la prochaine heure. En terme de jeu, c'est que la cible se sent poursuivi constamment.
	Connaissance mystique : Permet de savoir les faiblesses ou autres informations d'une cible.
	Identification : Permet de connaître les effets d'un objet magique. Que ce soit un poison, une potion, un parchemin, un artéfact, etc.
	Dispersion psychique **(SORT DE HAUTE-PRÊTRISE)** : L'ennemi du prêtre voient leur esprit altéré de visions troubles. Il perd 3 de manas ET ne peut plus utiliser de compétences par halte jusqu'à leur prochain repos complet.
Nécromancie	*Armure squelettique :* Ce sort doit être effectué à l'aide d'un cadavre pour créer une armure d'os sur une cible. Cette armure réduit les dégâts subis de 1 pour le prochain combat ou 10 minutes et donne aussi un PA, (+1 PA/ 5 niveaux).
	Cadavre explosif : Enchante un cadavre pour que ce dernier explose au premier contact et ainsi inflige 2 points de dégât avec un effet nausée et de répulsion à proximité. Au niveau 5, le nécromancien peut décider à quel moment le cadavre explose. Au niveau 10, le nécromancien peut déplacer le corps magiquement et ce dernier peut même courir.
	Masque de Nékron : Donne un effet pitié au porteur contre les morts-vivants. Ainsi, les morts-vivants n'attaquent pas le prêtre. Au niveau 10, le prêtre peut faire un effet terreur à proximité aux vivants.
	Toucher de la goule : Au contact, inflige 2 points de dégât. Au niveau 5 le sort gagne l'effet vampirique et au niveau 10, il fait 4 points de dégât.
	Nécropole **(SORT DE HAUTE-PRÊTRISE)** : Crée une zone à l'aide d'une corde de 6 mètres. Tous les cadavres amenés dans cette zone reviennent en zombie (10PV, 1 point de dégât, peuvent porter des armes, ils peuvent courir, ils n'ont pas leurs habiletés) après 10 secondes. Les zombies sont les alliés du nécromancien. La zone reste là tant que le nécromancien peut voir sa zone.
Nuit	*Crime parfait :* Bénédiction qui permet à la prochaine habilité furtive de passer outre la compétence vigilance.
	Invisibilité : Permet à la cible de devenir invisible pour 10 minutes tant que cette dernière marche. Au niveau 5, la cible peut prendre des objets et au niveau 10, elle peut même courir.
	Mensonge: Le prêtre peut mentir sur **TOUT**. Que ce soit en jeu ou hors-jeu. Ce sort dure pour toute une période. Le mensonge ne peut être détecté que par le sort *Interrogation* du domaine de justice. *Hors-jeu : Seulement par rapport aux stats et aux enchantements
	Voile de l'ombre : Donne une esquive + 1 esquive/ 5 niveaux jusqu'à utilisation.
	Fourberie : **(SORT DE HAUTE-PRÊTRISE)** : Passif permettent au haut-prêtre d'infliger 3 dégâts précis et perforant à distance sur une cible qu'il a précédemment enchantée. De plus, tous sorts ou compétences permettant de guérir une cible peuvent être changer en dégâts.

Paix	*Paix intérieure :* C'est une Bénédiction qui protège la cible des effet de rage et de chaos, (+ 1 personne/ 5 niveaux) pour une heure. Ce sort peut être aussi utilisé en tant que charme, dans ce cas la cible perd tous ses effets de rage ou de chaos dont elle est affectée.
	Pitié : Permet de cibler une personne, (+ 1 personne/ 3 niveaux) pour la rendre sous l'effet pitié pour 10 minutes.
	Sérénité : Enchante une zone de 5m de rayon qui dure 10 minutes. Dans cette zone, une personne qui effectue une action offensive, (+ une action/3 niveaux) tombe inconsciente pour 30 secondes. Pour préciser, on peut faire une action offensive et tomber dans les pommes, mais si le prêtre n'est pas suffisamment puissant, une même personne peut refaire une action offensive sans tomber inconsciente cette fois-ci.
	Trêve : Malédiction de contact qui affecte la cible de l'effet pacifisme jusqu'à la prochaine halte pour qu'il puisse penser à ses actes.
	Paix d'Ennorath **(SORT DE HAUTE-PRÊTRISE)** Cette enchantement personnel rend le prêtre invincible tant qu'il ne fait aucune action offensive.
Poison	*Antidote :* Peut guérir un poison de niveau 1 et 2, (+ 1 niveau de poison/ 3 niveaux).
	Corruption des liquides : Transforme une potion de niveau 1, (+ 1 niveau de potion/ niveaux impairs) en poison qui garde sa toxicité. De plus, la potion perd ses effets et fait des dégâts égaux au niveau de la potion.
	Modération : Diminue ou augmente la toxicité d'une personne d'un nombre égale à 1, (+ 1 de toxicité/ 2 niveaux). Au contact.
	Nuage d'acide : Tout le monde à proximité de la cible, en plus d'elle-même, subissent 1 point de dégât, (+ 1/ 5 niveaux) de poison. Le seul moyen de résister à ce sort est une résistance aux poisons.
	Poison divin **(SORT DE HAUTE-PRÊTRISE)** Ce sort permet au haut-prêtre de changer l'eau bénite un un poison en fonction des son dieu: Ennorath: Créer un très puissant poison qui efface les enchantements, les charmes, les autres poisons, les potions, les bénédictions, les malédictions, la toxicité et autre effets temporaires. Glouhipsia: Créer un alcool qui amène la cible qui la boit en haut du maximum de sa toxicité qui le rend ivre mort durant 5 minute puis un 5 minute d'inconscience. A son réveil, il oublie la dernière heure et croira la prochaine chose qu'on lui raconteras. Nékron: Créer un poison qui rend la cible paranoïaque ce qu'il l'empêche d'avoir des alliées durant 10 minutes ou un combat. Shourmish: Créer un poison qui engourdit les quatre membres de la cible pendant 10 secondes si appliquer sur une arme ou 2 minutes si bu.
Protection	*Bouclier anti-magique :* Enchantement qui protège la cible contre le prochain sort subi, qu'il soit néfaste ou bénéfique. Le nombre de cible est égale à une personne, (+ 1 personne/ 5 niveaux).
	Mur de défense : Le prêtre peut invoquer un mur de 3m, (+ 1 mètre/ 3 niveaux) qui est infranchissable des deux sens.
	Protection contre les malédictions : Enchantement qui protège la cible contre la prochaine malédiction qu'elle subit. Le nombre de cible est égale à une personne, (+ 1 personne / 3 niveaux).
	Vigilance : Bénédiction qui donne à une cible une charge de la compétence Vigilance. Le nombre de cible est égale à une personne, (+ 1 personne / 5 niveaux).
	Lien existentiel: **(SORT DE HAUTE-PRÊTRISE):** Les deux personnes que le prêtre touche sont désormais liées pour le prochain 10 minutes ou combat. Durant ce temps, tout effet bénéfique subi par l'un sera aussi subi par l'autre. Ce sort n'est ni un enchantement ni une bénédiction et perdure même après la mort.

Ténèbres	*Cri abyssal :* Le prêtre inflige un effet de douleur atroce à proximité 360 degré tant qu'il tiendra son cri.
	Âme sombre : La cible du sort ne pourra plus porter d'action bienveillante, (enchanter un allié, guérir une personne et peut inclure les actions de jeu de rôle), pour la durée du sort et inflige un effet de peur à ses 3 prochaines attaques.
	Achluophobie: Rend la cible sous l'emprise d'une terrible malédiction. Cette dernière est prise de panique face à la noirceur et les ombres. Jusqu'à délivrance des malédictions.
	Vision cauchemardesque: Sort de contact qui aveugle et effraie la cible pendant 10 secondes et fait 1 points de dégâts (+1 / 5 niveaux)
	Pacte de Guergalagoth **(SORT DE HAUTE-PRÊTRISE)** *:* Le prêtre est sous l'effet courage en permanence et tous les dégâts de la sphère et du domaine de ténèbre sont réduits à 1.
Vie	*Châtiment des morts:* Pendant 10 minutes, cette bénédiction permet à la cible d'avoir ses sorts de soins en dégâts seulement sur les morts-vivants.
	Soins Majeurs: Sort de contact qui redonne 3 points de vie (+1 point de vie/ niveau de prêtre).
	Soin de masse: Les alliés du prêtre, à portée de voix, sont guéris 2 de points de vie. (+1 point de vie / 3 niveaux de prêtre)
	Résurrection: Ressuscite une cible qui revient à la vie avec un nombre de point de vie égale au niveau du prêtre.
	Source de vie: **(SORT DE HAUTE-PRÊTRISE)** Crée une zone à l'aide d'une corde de 6 mètres dont tous les sorts de soins divins coûteront 0 mana tant que le haut prêtre se trouve dedans.
Voyage	*Disparition :* Un objet ciblé par le prêtre devient invisible pendant 10 minutes.
	Hologramme : Le prêtre peut projeter une image de lui-même en laissant son corps derrière lui pour une durée de 10 minutes, (+ 10 minutes/ 5 niveaux). Il ne pourra pas interagir avec son environnement, mais pourra cependant parler. Après avoir subi une attaque, l'hologramme disparaît.
	Téléportation : Le prêtre se téléporte à 10 pas, (+ 10 pas/ niveau).
	Voyage astrale : Le prêtre part en méditation et pour chaque 30 secondes, il récupère 1 point de mana. Il n'est pas conscient de son entourage pendant qu'il médite. S'il est dérangé durant sa méditation, il revient à lui, mais perd 1 PV par minute de méditation. Au niveau 5, le prêtre devient invisible pendant qu'il médite.
	Compagnons de voyage : **(SORT DE HAUTE-PRÊTRISE)** Lorsque le prêtre effectue un sort du domaine du Voyage, il peut maintenant le faire sur plusieurs cibles à la fois. Pour un point de mana supplémentaire, le prêtre peut affecter jusqu'à 4 cibles avec ses sorts de Voyage. (Le prêtre doit faire partie des 4 cibles).

Magie Druidique

Avant de lire la liste des sorts, il est important de savoir comment obtenir des sorts. Premièrement, tous les utilisateurs de magie doivent avoir un grimoire afin d'y inscrire leur sort. S'ils apprennent leur incantation par coeur, 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, son domaine/ totem/sphère, ses descriptions, les effets au complet et l'incantation au minimum écrit dans le langage secret. De plus, lors de l'homologation, un mage doit être en mesure de dire comment il a appris chacun de ses sorts pour l'homologation (donc comment et par qui). Il serait donc judicieux d'écrire dans votre grimoire qui vous a appris chacun de vos sorts. Évidemment, si c'est un sort que vous avez obtenu par une montée de niveau, vous n'avez qu'à dire, lors de l'homologation, que vous l'avez obtenu grâce à une montée de niveau. Voici comment seront décrits les sorts :

Nom: nom du sort
Description: description du sort en termes de jeux
Effet: L'effet du sort. Il peut s'agir des dégâts, des effets, de la durée, des avantages qu'il procure, etc.
Amélioration: les élémentalistes et les druides peuvent avoir des effets supplémentaire sur certains sorts lorsque c'est le cas ils seront inscrit en plus de leur coût.
Type: le type du sort: Action, enchantement, bénédiction, malédiction et la porté du sort: à distance, à proximité, mur, zone 90, 180, 360 degré etc.
Incantation: L'incantation du sort dans son langage secret.

Donc, toutes ces informations devront se retrouver dans votre grimoire, ainsi que le niveau, le totem ou la sphère du sort et la personne qui vous l'a appris si vous ne l'avez pas eu par votre habilité de classe.

Deuxièmement, comment obtenir des sorts? Les lanceurs de sort gagne des sorts lorsqu'ils gagnent accès à un niveau de sort supérieur. Quand l'incanteur obtient l'accès à un niveau de sort supérieur il gagne **4 sorts** pour le **niveau 1**, **3 sorts** pour le **niveau 2** et **2 sorts** pour le **niveau 3** choisit parmis les sphères ou les totems auxquelles il a accès**.** De plus, il est possible d'apprendre des sorts avec l'aide d'un autre pratiquant de la magie ou en volant un grimoire. Il est possible d'apprendre qu'un seul sort par journée à moins qu'un archimage accepte de vous apprendre les sorts, dans ce cas Il n'a pas de limite. Il est possible de voler le grimoire de quelqu'un d'autre pour apprendre un sort soi-même sans le tutorat de quelqu'un.

En apprenant de quelqu'un d'autre : Pour apprendre un sort de cette façon, il faut faire une phase de « roleplay » de 10 minutes. Durant ses 10 minutes, l'enseignant doit expliquer et démontrer comment faire le sort et l'élève doit le transcrire dans son grimoire et faire des essais. Libre à vous de créer des événements mineurs (qui n'affectent que l'enseignant et l'élève) durant ses essais. Après ce 10 minutes et au coût minimum du niveau du sort en mana, le sort est appris.

En volant un grimoire : ATTENTION! Il ne s'agit pas de réellement voler le grimoire d'un autre. Le grimoire est un bien personnel d'une autre personne et il faut y faire attention. Si vous désirez apprendre un sort de quelqu'un, mais qui refuse de vous l'enseigner, vous

pouvez essayer de lui dérober son grimoire. Dans ce cas, vous devez avertir le propriétaire du grimoire. Idéalement, rester près de lui le temps d'inscrire le sort dans votre propre grimoire et laisser le grimoire à son propriétaire. Ensuite, vous pouvez aller apprendre le sort par vous-même. Pour cela, vous devez faire une phase de « roleplay » comme si vous l'appreniez de quelqu'un d'autre, mais cela prend 20 minutes au lieu de 10. Après ce 20 minutes et au coût minimum du niveau du sort en mana, le sort est appris.

Type:

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

Enchantement:Un enchantement est un sort qui accorde à la cible du sort des avantages variés. Il est possible d'avoir uniquement 2 enchantements simultanément sur soi et il est impossible d'avoir 2 fois le même enchantement sur soi(deux enchantement peuvent avoir des effets semblable et se cumuler. Exemple: deux enchantements qui donne les deux des PA). Si on reçoit un troisième enchantement on peut décider de garder les deux enchantements ou de changer un des deux enchantements pour le nouvel enchantement.

Bénédiction: Une bénédiction est un sort qui est souvent d'origine divine et qui accorde des bonus à la cible béni. On peut avoir qu'une seul bénédiction sur soi. Si on reçoit une nouvelle bénédiction il est possible de retirer la première pour bénéficier de la deuxième.

Malédiction: Une malédiction est un sort qui affecte une cible de façon néfaste. On peut sudir un nombre infinie de malédiction qui peuvent se cumuler. On peut retirer une malédiction grâce à une délivrance des malédictions ou lorsque la duré de la malédiction soit passé. le lanceur de sort doit toujours dire comment sa cible peut retirer la malédiction lorsqu'il lance le sort.

Personnel: Un sort à porter personnel affecte seulement le lanceur du sort.

À distance: Un sort à distance est un sort qui prend effet aussi loin que la voix du mage peut porter. La cible du sort doit avoir entendu l'incantation du sort pour en sudir. Si la cible n'a pas entendu le sort la mana est dépensé et le sort ne prend pas effet.

À proximité: Un sort à proximité est un sort qui a une portée de deux pas et d'un bras de distance(+/- 2 mètres). Si la cible est plus loin ou qu'elle n'a pas entendu l'incantation du sort la mana est perdu et le sort ne prend pas effet.

Contact: Un sort de contact est un sort qui doit être incanté et qui se maintient dans la main jusqu'à tant que le mage touche sa cible. une fois l'incantation terminer la prochaine action du mage doit d'aller toucher sa cible. S'il fait tout autre action la mana est perdu et le sort se dissipe.

Toucher: Un sort au toucher doit être incanter en gardant contact avec la cible du sort. Si le lien est brisé pendant l'incantation, la mana est perdu et le sort ne prend pas effet.

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

Mur: Un sort mur nécessite une corde de la longueur du mur (6 mètres généralement) pour représenter l'emplacement du mur.

Zone: Un sort de zone prend effet dans une zone particulière dépendant de la portée du sort. Les zones possible sont : 90 degrés, 180 degrés, 360 degrés

Incantations

Les incantations druidiques nécessitent deux mots de base qui indique le totem du sort et le niveau du sort et par la suite il y a un nombre de syllabes minimum en fonction du niveau du sort. Le druide est libre de construire son incantation comme il le désire en utilisant les mots fournis dans la banque de mots druidiques.(on ne peut utiliser le même mot un à la suite de l'autre, un minimum de 15 syllabes entre le même mot). Certains sort on des incantations pré faites.

Mots de pouvoir druidique:

né	hist	vipo	ather	blume	natura	tuvi-tau
lu	ergo	erak	devos	pacto	sopiter	hist-trar-vipo
gri	pass	asso	nissi	umint	olumis	ather-tau
pyr	osmo	salm	porto	vossi	airios	pisira-mil-ergo
cos	urox	maln	eshid	agrek	caillos	airios-mil-pisira
sir	tuvi	ving	vocna	airos	ather-ni	hist-sir-mil-keft
mal	sadi	okia	assam	naxo-ti	hist-sir	vossi-tau
nil	lyca	soca	essum	siocni	keft-lum	eshid-sir
sop	ande	keft	kinis	cotato	ashante	umint-trar-ande
naxo	sild	ossam	ordum	cos-sir	ergo-sir	gri-mil-cos

Les sorts de niveau 0: Les utilisateurs de magie druidique obtiennent accès aux sorts de niveau 0 quand ils déverrouillent un nouveau totem. Ce sont des sorts «roleplay» qui ne servent qu'à être joués avec interprétation. Il n'y a pas d'incantation pour ces sorts, mais il est fortement suggéré d'inventer une petite incantation de quelques syllabes pour améliorer la qualité du jeu.

Totem de l'Aigle I

(Niveau 0: Vision nocturne)

Nom: Attirance
Description:
Effet: Attire une cible vers le lanceur du sort pendant 10 secondes.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: À distance
Type: Action
Incantation: Nu (11 syllabes) aguïa

Nom: Bourrasque
Description:
Effet: Repousse une cible à 5 mètres de l'incanteur.
Amélioration: -
Durée: Concentration
Portée: À distance
Type: Action
Incantation: Nu (11 syllabes) aguïa

Nom: Charognard
Description:
Effet: Redonne 3 points de vie après avoir dévoré un cadavre. Ne peut pas être fait en combat.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact du cadavre
Type: Action
Incantation: Nu (11 syllabes) aguïa

Nom: Coups de vent
Description:
Effet: Permet à l'incanteur de garder une charge de l'effet répulsion.
Amélioration: 1 bûche permet d'avoir une charge supplémentaire. (Maximum de 2 charges supplémentaires).
Durée: Jusqu'à utilisation
Portée: À distance
Type: Contingenté
Incantation: Nu (11 syllabes) aguïa

Nom: Picorage
Description:
Effet: Inflige un nombre de point de dégât perforant égale au nombre de point d'armure que possède la cible.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Nu (11 syllabes) aguïa

Nom: Regard du hibou
Description:
Effet: Enchante une personne pour lui attribuer une utilisation de la compétence vigilance.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Enchantement
Incantation: Nu (11 syllabes) aguïa

Nom: Serres d'aigle
Description:
Effet: Inflige un point de dégât ainsi que l'effet souffrance à une cible.
Amélioration: -
Durée: Instantanée

Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Nu (11 syllabes) aguïa

Totem de l'Aigle II

Nom: Bombe fumigène
Description:
Effet: Permet l'utilisation de la compétence «bombe fumigène» du roublard.
Amélioration: 1 bûche permet de faire la bombe fumigène à distance.
Durée: Instantanée
Portée: Emplacement de l'incanteur
Type: Action
Incantation: Xud (26 syllabes) aguïa

Nom: Coupe souffle
Description:
Effet: Inflige l'effet silence à une cible.
Amélioration: 1 bûche permet d'ajouter 10 secondes à l'effet silence.
Durée: 30 secondes
Portée: À distance
Type: Action
Incantation: Xud (26 syllabes) aguïa

Nom: Désarmement
Description:
Effet: Permet de désarmer une cible.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: À distance
Type: Action
Incantation: Xud (26 syllabes) aguïa

Nom: Foudre
Description:

Effet: Inflige 3 PdD et l'effet électrique à une cible, mais l'incanteur est aussi électrocuté.
Amélioration: 2 bûches permet d'annuler l'effet électrique infliger à l'incanteur.
Durée: Instantanée
Portée: À distance
Type: Action
Incantation: Xud (26 syllabes) aguïa

Nom: Frappe élémentaire (Air)
Description:
Effet: Enchante une arme pour que ses trois prochains coups inflige «Course du tonnerre» à la cible touchée.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat
Portée: Au contact
Type: Enchantement d'arme
Incantation: Xud (26 syllabes) aguïa

Nom: Sens animal
Description:
Effet: Donne une utilisation de vision véritable à une cible.
Amélioration: -
Durée: Jusqu'à utilisation
Portée: Au contact
Type: Enchantement
Incantation: Xud (26 syllabes) aguïa

Nom: Tourbillon
Description:
Effet: Inflige 2 PdD et l'effet répulsion à tout le monde à proximité.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: À proximité.
Type: Action
Incantation: Xud (26 syllabes) aguïa

Nom: Vent violent
Description:
Effet: Inflige un effet répulsion à tout le monde à 90 degré devant l'incanteur.
Amélioration: 1 bûche donne une utilisation supplémentaire du sort. Les utilisations supplémentaires doivent être effectuées consécutivement. (Maximum de 2 charges supplémentaires).
Durée: Instantanée
Portée: À portée de voix.
Type: Action
Incantation: Xud (26 syllabes) aguïa

Totem de l'Aigle III

Nom: Cri de l'aigle
Description:
Effet: Tant que le druide cri tout le monde à portée de voix subit 2 PdD et doivent se boucher les oreilles.
Amélioration: -
Durée: Tant que le druide cri.
Portée: À portée de voix
Type: Charme
Incantation: Siot (40 syllabes) aguïa

Nom: Fracas de l'avalanche
Description:
Effet: Inflige 2 et 1 points de dégât à deux cibles différentes, ainsi que l'effet trébuchement aux deux personnes touchées.
Amélioration: 1 bûche permet d'augmenter les dégâts à 3, 2 et 1 et effet trébuchement à 3 cibles différentes.
Durée: Instantanée
Portée: À distance
Type: Action
Incantation: Siot (40 syllabes) aguïa

Nom: Pic-bois
Description:

Effet: Inflige un nombre de PdD perforant égale aux nombres de point d'armure de la cible.
Amélioration: 2 bûches permet de détruire tous les points d'armure de la cible après avoir subi les dégâts du sort.
Durée: Instantanée
Portée: À distance
Type: Action
Incantation: Siot (40 syllabes) aguïa

Nom: Piqué de l'aigle
Description:
Effet: Inflige 3 PdD perforants et précis.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: À distance
Type: Action
Incantation: Siot (40 syllabes) aguïa

Nom: Rire des corneilles
Description:
Effet: Enchante une zone dans la portée de voix de l'incanteur. Dans cette zone, tous les charmes et les chants sont inefficaces.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat.
Portée: À portée de voix.
Type: Enchantement de zone.
Incantation: Siot (40 syllabes) aguïa

Nom: Vengeance
Description:
Effet: Enchante une cible qui lui donne une utilisation de vigilance. Suite à l'utilisation de celle-ci, il effectue la même compétence furtive qu'il vient de sudir à son attaquant.
Amélioration: -
Durée: Jusqu'à utilisation.
Portée: Au contact.
Type: Enchantement.
Incantation: Siot (40 syllabes) aguïa

Nom: Voyage par les arbres
Description:
Effet: Permet au druide de se téléporter d'arbre en arbre à 10 pas de ce premier.
Amélioration: 1 bûche augmente la distance entre les arbres d'un 10 pas supplémentaires.
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Téléportation
Incantation: Siot (40 syllabes) aguïa

Nom: Vrille ascendante
Description:
Effet: Rend une cible hors jeu pour 10 secondes. Cette dernière reste immobile quand elle est hors jeu.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Siot (40 syllabes) aguïa

Totem de l'Araignée I

(Niveau 0: Marcher sur les murs)

Nom: Arachnophobie
Description:
Effet: Inflige l'effet frayeur à une cible.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: À distance
Type: Charme
Incantation: Nu (11 syllabes) stilio

Nom: Camouflage
Description:
Effet: Rend une cible sous l'habileté camouflage.
Amélioration: -

Durée: Jusqu'à ce que la cible se déplace ou effectue une action.
Portée: Au contact.
Type: Action
Incantation: Nu (11 syllabes) stilio

Nom: Dard toxique
Description:
Effet: Augmente de 2 la toxicité d'une cible.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: À distance
Type: Poison
Incantation: Nu (11 syllabes) stilio

Nom: Ivresse
Description:
Effet: Rend une cible «saoul» pendant 30 secondes.
Amélioration: -
Durée: 30 secondes
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Nu (11 syllabes) stilio

Nom: Nausée
Description:
Effet: Inflige l'effet nausée pendant 10 secondes à une cible.
Amélioration: 1 cueillette permet au sort d'infliger l'effet à une personne supplémentaire.
Durée: 10 secondes
Portée: À distance.
Type: Action
Incantation: Nu (11 syllabes) stilio

Nom: Parfum enivrant
Description:
Effet: Les personnes autour du druide ne peuvent plus l'attaquer.
Amélioration: -
Durée: 1 heure ou jusqu'à action hostile du porteur.

Portée: Personnel
Type: Poison
Incantation: Nu (11 syllabes) stilio

Nom: Puanteur de la moufette
Description:
Effet: Les gens ne peuvent pas approcher à plus de 5 mètres du porteur.
Amélioration: -
Durée: 1 minute
Portée: Au contact
Type: Bénédiction
Incantation: Nu (11 syllabes) stilio

Nom: Siphon de l'âme
Description:
Effet: Enlève 2 mana à une cible.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Nu (11 syllabes) stilio

Totem de l'Araignée II

Nom: Cécité
Description:
Effet: Rend une cible sous l'effet aveuglement pour 10 secondes.
Amélioration: -
Durée: 10 secondes
Portée: À distance
Type: Action
Incantation: Xud (26 syllabes) stilio

Nom: Champignon soporifique
Description:

Effet: La cible qui active le piège tombe dans un état de sommeil d'une durée de 30 secondes.
Amélioration: 1 cueillette augmente la durée du sommeil de 30 secondes. (Maximum de 2 cueillettes).
Durée: Jusqu'à activation.
Portée: 6 mètres de diamètre.
Type: Piège
Incantation: Xud (26 syllabes) stilio

Nom: Cocon de l'araignée
Description:
Effet: Enchevêtre les bras d'une cible pendant 10 secondes.
Amélioration: 1 cueillette permet d'ajouter l'effet silence pour 10 secondes.
Durée: 10 secondes
Portée: À distance
Type: Action
Incantation: Xud (26 syllabes) stilio

Nom: Disparition
Description:
Effet: Donne une charge, que l'incanteur peut utiliser à n'importe quel moment, d'invisibilité 10 secondes.
Amélioration: 1 cueillette permet d'avoir une charge supplémentaire. (Maximum de 2 charges supplémentaires).
Durée: 10 minutes ou jusqu'à utilisation de toutes les charges.
Portée: Personnel
Type: Bénédiction
Incantation: Xud (26 syllabes) stilio

Nom: Enchèvrement
Description:
Effet: Transforme une cible en chèvre. Pendant qu'elle est en chèvre, elle est sous l'effet de pitié épique et ne peut pas utiliser de compétence. Ce sort ne peut pas être lancé en combat et doit rester hors combat.
Amélioration: -
Durée: 1 minutes
Portée: À distance.

Type: Malédiction
Incantation: Xud (26 syllabes) stilio

Nom: Fouet de ronce
Description:
Effet: Inflige 2 PdD et effet enchevêtrement à tout le monde à proximité.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: À proximité
Type: Action
Incantation: Xud (26 syllabes) stilio

Nom: Morsure du serpent
Description:
Effet: Rend une cible sous l'effet de paralysie et augmente sa toxicité de 2.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Xud (26 syllabes) stilio

Nom: Poison du traître
Description:
Effet: Enchante un récipient. La personne qui boit le contenue du récipient gagne une haine pure et terrible contre la personne qui lui a servi le récipient. Il augmente également la toxicité de celui qui le boit de 2.
Amélioration: -
Durée: Jusqu'à consommation et 5 minutes de haine.
Portée: Au contact du récipient et quand quelqu'un le boit.
Type: Poison
Incantation: Xud (26 syllabes) stilio

Totem de l'Araignée III

Nom: Partage de souvenir
Description:

Effet: Permet de copier les souvenirs de quelqu'un pour les implanter dans une autre personne. Celle-ci pense que c'est son propre souvenir tant qu'on ne lui prouve pas le contraire. Pour faire ce sort, le druide doit toucher les deux personnes desquelles il veut partager les souvenirs ou transférer ses propres souvenirs à quelqu'un.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Siot (40 syllabes) stilio

Nom: Piège du scorpion
Description:
Effet: Piège qui permet à l'incanteur de frapper en restant invisible tant qu'il est dans la zone du piège. Ce sort n'est pas un enchantement, mais l'incanteur ne peut pas faire de sort ou d'habileté. Si l'incanteur quitte la zone, le piège disparaît et le sort se termine.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: 6 mètres de diamètre
Type: Piège
Incantation: Siot (40 syllabes) stilio

Nom: Plante cadavérique
Description:
Effet: Permet de rendre un cadavre en plante zombie, (10 PVs, attaque de 1 PdD et immobile). Les plantes peuvent attaquer avec leurs armes si elle en a une. La ou les plante(s) meurt si elle sont hors de vision ou que le druide est mort.
Amélioration: 1 cueillette permet de transformer une personne supplémentaire en plante cadavérique.
Durée: Instantanée
Portée: Au contact du cadavre.
Type: Action.
Incantation: Siot (40 syllabes) stilio

Nom: Rouille
Description:
Effet: L'arme visée par le sort devient en bronze.

Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat.
Portée: À distance.
Type: Action
Incantation: Siot (40 syllabes) stilio

Nom: Spore hallucinogène
Description:
Effet: La cible est prise d'une hallucination de sa plus grande peur pour le prochain 10 minutes.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: À proximité
Type: Poison
Incantation: Siot (40 syllabes) stilio

Nom: Symptôme aggravé
Description:
Effet: Inflige un nombre de point de dégât égale aux nombre de toxicité prise par la cible. Après avoir infligé les dégâts, la cible du sort perd la moitié, (arrondi au supérieur), de sa toxicité.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: À distance
Type: Action
Incantation: Siot (40 syllabes) stilio

Nom: Touché flétrissant
Description:
Effet: La cible du sort ne peut plus récolter de ressource.
Amélioration: -
Durée: Une période
Portée: Au contact
Type: Malédiction
Incantation: Siot (40 syllabes) stilio

Nom: Transfert de poison

Description:
Effet: Permet de transférer une potion ou un poison d'une cible à une autre. N'importe quelle potion ou poison peut être transféré.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Siot (40 syllabes) stilio

Totem du Cerf I

(Niveau 0: Apaisement des animaux)

Nom: Antidote
Description:
Effet: Permet de neutraliser un poison de niveau un qu'une personne est infectée.
Amélioration: 1 cueillette permet d'augmenter le niveau de l'antidote de 1. Jusqu'à un maximum de 4 cueillettes.
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Nu (12 syllabes) cervis

Nom: Courage
Description:
Effet: Donne l'effet courage qui permet de résister au prochain effet de frayeur.
Amélioration: -
Durée: Jusqu'à utilisation
Portée: Personnel
Type: Bénédiction
Incantation: Nu (12 syllabes) cervis

Nom: Instinct de survie
Description:
Effet: La prochaine fois que la cible du sort se fait frapper, son assaillant devient paralysé pour 10 secondes.
Amélioration: -

Durée: Jusqu'à utilisation
Portée: Au contact
Type: Bénédiction
Incantation: Nu (12 syllabes) cervis

Nom: Lien avec la nature
Description:
Effet: Permet à la cible de dépenser une ressource en lien avec sa profession pour diminuer de moitié le temps de la prochaine collecte de ressource. (ex: Chasseur = 1 cuir à dépenser).
Amélioration: -
Durée: Jusqu'à la fin de la prochaine collecte de ressource.
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Nu (12 syllabes) cervis

Nom: Neutralisation
Description:
Effet: Diminue de 2 la toxicité d'une cible.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Nu (12 syllabes) cervis

Nom: Résistance aux charmes
Description:
Effet: Donne une résistance aux charmes à une cible.
Amélioration: -
Durée: Jusqu'à utilisation.
Portée: Au contact.
Type: Enchantement
Incantation: Nu (12 syllabes) cervis

Nom: Transfert magique
Description:
Effet: Donne 1 point de mana à une autre personne.

Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact.
Type: Action
Incantation: Nu (12 syllabes) cervis

Nom: Transmutation
Description:
Effet: Permet de transformer une ressource en une autre. (ex: une bûche en un cuir).
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact de la ressource
Type: Action
Incantation: Nu (12 syllabes) cervis

Totem du Cerf II

Nom: État primal
Description:
Effet: Permet de choisir une compétence des garous du Changeforme.
Amélioration: -
Durée: Jusqu'à utilisation de la compétence.
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Xud (27 syllabes) cervis

Nom: Expédition royale
Description:
Effet: Lors de la collecte de ressource, le collecteur affecté par ce sort peut lancer deux fois le dé et prendre le résultat de son choix.
Amélioration: -
Durée: Jusqu'au prochain lancé de dé de ressource.
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Xud (27 syllabes) cervis

Nom: Frappe élémentaire (Eau)

Description:
Effet: Enchante une arme pour que ses trois prochains coups inflige «Cristallisation du sang» à la cible touchée.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat.
Portée: Au contact
Type: Enchantement
Incantation: Xud (27 syllabes) cervis

Nom: Pacifisme
Description:
Effet: Rend une cible sous l'effet de pacifisme.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Xud (27 syllabes) cervis

Nom: Ordre royal
Description:
Effet: La cible du sort doit faire exactement ce que le druide lui dicte. Tant que l'action demandée n'est pas une atteinte à la vie de la cible ou contre ses valeurs.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: À portée de voix
Type: Charme
Incantation: Le druide doit discuter avec la cible pendant au moins 30 secondes et doit insérer «par les esprits, au nom des esprits, les esprits mon dit, etc.» dans sa discussion avant de donner l'ordre.

Nom: Regain de confiance
Description:
Effet: Redonne une charge d'habileté supplémentaire à la cible. La personne doit avoir utiliser au moins une fois la compétence
Amélioration: -
Durée: Jusqu'à utilisation ou une halte.
Portée: Au contact

Type: Action.
Incantation: Xud (27 syllabes) cervis

Nom: Restauration de potion
Description:
Effet: Rempli une fiole ou un récipient de la dernière potion de niveau 1 qu'il a contenu.
Amélioration: 1 ressource permet d'augmenter le niveau de potion que le druide peut restaurer.
Durée: Instantanée
Portée: Au contact du récipient.
Type: Action
Incantation: Xud (27 syllabes) cervis

Nom: Splendeur du cerf
Description:
Effet: Donne l'effet pitié à une cible.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes
Portée: Au contact
Type: Enchantement
Incantation: Xud (27 syllabes) cervis

Totem du Cerf III

Nom: Appel des esprits
Description:
Effet: Permet à la cible de pouvoir effectuer ou participer à un rituel même si cette dernière ne possède pas 4 d'intelligence.
Amélioration: -
Durée: Le temps du rituel.
Portée: Au contact.
Type: Action
Incantation: Siot (41 syllabes) cervis

Nom: Décret royal
Description:

Effet: Enchantement de zone qui permet au druide d'imposer une loi. (ex: obliger tout le monde dans la zone à sauter sur une jambe).
Amélioration: -
Durée: 10 minutes
Portée: Une zone
Type: Charme
Incantation: Siot (41 syllabes) cervis

Nom: Noble sacrifice
Description:
Effet: Le druide donne sa vie pour pouvoir ressusciter deux autres personnes. Les deux personnes redeviennent plein de point de vie, mana et compétence.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Siot (41 syllabes) cervis

Nom: Rappel à la vie
Description:
Effet: Ramène une cible morte à la vie avec 1 point de vie. La cible revient avec son mana restant et aucune habileté.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Siot (41 syllabes) cervis

Nom: Repos instantané
Description:
Effet: La cible regagne les utilisations de ses habiletés comme si elle avait eu un repos. Ce sort n'affecte ni les points de vie ni les points de mana.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Siot (41 syllabes) cervis

Nom: Résistance aux malédictions
Description:
Effet: Rend une cible immunisée aux malédictions.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat
Portée: Au contact
Type: Enchantement
Incantation: Siot (41 syllabes) cervis

Nom: Seigneur de la nature
Description:
Effet: Inflige 3 PdD à une cible.
Amélioration: - 1 bûche permet d'ajouter l'effet enchevêtrement.
- 1 cueillette permet d'ajouter l'effet aveuglement.
- 1 cuir permet de faire 2 PdD supplémentaires.
- 1 minerai rend le sort perforant.
Durée: Instantanée
Portée: À distance.
Type: Action
Incantation: Siot (41 syllabes) cervis

Nom: Tempête élémentaire
Description:
Effet: Inflige 1 PdD de feu, 1 PdD de glace et 1 PdD électrique. Les effets sont un à la suite de l'autre.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: 360 degré
Type: Action
Incantation: Siot (41 syllabes) cervis

Totem de l'Ours I

(Niveau 0: Résistance aux températures extrêmes)

Nom: Armure naturelle
Description:
Effet: Permet de considérer une fourrure comme une armure légère.

Amélioration: -
Durée: Tant que le porteur possède son point d'armure.
Portée: Au contact
Type: Enchantement
Incantation: Nu (12 syllabes) urso

Nom: Brute
Description:
Effet: Malédiction qui oblige la cible à crier quand elle fait une action. Cette dernière doit crier encore plus fort quand elle fait une action offensive.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes
Portée: À distance
Type: Malédiction
Incantation:Nu (12 syllabes) urso

Nom: Charge du sanglier
Description:
Effet: Permet à la cible de charger sur un ennemi qui inflige un effet de répulsion en plus de son attaque de base.
Amélioration:
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation:Nu (12 syllabes) urso

Nom: Esprit de meute
Description:
Effet: Permet de transférer des points de vie entre le druide et une autre personne.
Amélioration: 1 cuir permet d'ajouter une personne dans le transfère. (Maximum de 5 pers.)
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation:Nu (12 syllabes) urso

Nom: Frappe de l'ours
Description:
Effet: La prochaine attaque de la cible du sort inflige un point de dégât supplémentaire.
Amélioration: 1 cuir permet d'augmenter d'un point de dégât supplémentaire. Il n'y a pas de maximum de cuir utilisé.
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action

Incantation:Nu (12 syllabes) urso

Nom: Hibernation
Description:
Effet: Permet à une cible de regagner tous ses points de vie après avoir fait un sommeil de 5 minutes.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Personnel
Type: Action
Incantation:Nu (12 syllabes) urso

Nom: Marquage
Description:
Effet: Inflige l'effet frayeur.
Amélioration: -
Durée: Jusqu'à l'activation.
Portée: La personne qui l'a activée et celles à proximité.
Type: Piège
Incantation:Nu (12 syllabes) urso

Nom: Renforcement
Description:
Effet: Augmente les dégâts maximums qu'une arme peut infliger.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat.
Portée: Au contact.
Type: Enchantement d'arme.
Incantation:Nu (12 syllabes) urso

Totem de l'Ours II

Nom: Brise-crâne
Description:
Effet: Rend une cible inconsciente.
Amélioration: -
Durée: 30 secondes ou 10 secondes en combat.
Portée: Au contact.
Type: Action
Incantation: Xud (27 syllabes) urso

Nom: Charge du bélier

Description:
Effet: Permet à la cible du sort d'effectuer une charge qui détruit n'importe quel mur ou porte. Qu'il soit magique ou physique. N'inflige aucun dégât.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation:Xud (27 syllabes) urso

Nom: Frappe élémentaire (Feu)
Description:
Effet: Enchante une arme pour que ses trois prochains coups inflige «Pied de braise» à la cible touchée.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat.
Portée: Au contact de l'arme.
Type: Enchantement d'arme.
Incantation:Xud (27 syllabes) urso

Nom: Frappe sismique
Description:
Effet: Toute personne à proximité de l'incanteur se voit sudir un effet répulsion.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée:À proximité
Type: Action
Incantation:Xud (27 syllabes) urso

Nom: Lance-pierre
Description:
Effet: Inflige 4 PdD à une cible. L'incanteur doit lancer un véritable objet en même temps que de lancer son sort pour que celui-ci fonctionne.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: À distance.
Type: Action
Incantation:Xud (27 syllabes) urso

Nom: Poigne du gorille
Description:
Effet: Tant que l'incanteur du sort touche une cible, cette dernière est paralysée.
Amélioration: -
Durée: Tant que l'incanteur touche la cible.

Portée: Au contact
Type: Action.
Incantation:Xud (27 syllabes) urso

Nom: Poigne musclée
Description:
Effet: Enchante une arme qui devient indésarmable.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat.
Portée: Au contact de l'arme.
Type: Enchantement d'arme.
Incantation:Xud (27 syllabes) urso

Nom: Proie
Description:
Effet: Permet à une cible d'avoir un ennemi. Quand l'ennemi meurt, la cible peut aller toucher son cadavre pour regagner 3 points de vie et terminer un effet de rage ou de chaos. Ce sort prend fin si le cadavre a été utilisé ou s'il est ressuscité.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes, un combat ou jusqu'à ce que le cadavre soit consommé.
Portée: À distance pour désigner la cible et de contact pour consommer le cadavre.
Type: Action.
Incantation:Xud (27 syllabes) urso

Totem de l'Ours III

Nom: Arme naturelle
Description:
Effet: Après avoir incanté ce sort, l'arme ou les armes que le druide tenait à ce moment fusionne avec ses mains. Ce qui signifie qu'elles deviennent incassable et indésarmable, mais qu'elles sont prises dans les mains du druide jusqu'à la fin du sort.
Amélioration: -
Durée: 1 heure, mais le druide ne peut arrêter ce sort par sa propre volonté.
Portée: Personnel
Type: Action.
Incantation:Siot (41 syllabes) urso

Nom: Charge du minotaure
Description:
Effet: Permet à la cible de faire une charge qui inflige 4 PdD perforant avec un effet de répulsion épique. (Épique = aucune façon d'y résister).
Amélioration: -

Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation:Siot (41 syllabes) urso

Nom: Cri bestial
Description:
Effet: Tant que le druide tient son cri, ce dernier résiste à toutes les effets qui existent. Les dégâts ne sont pas un effet.
Amélioration: -
Durée: Jusqu'à la fin du cri.
Portée: Personnel
Type: Action
Incantation:Siot (41 syllabes) urso

Nom: Force brutale
Description:
Effet: Le membre touché par le druide devient engourdit.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation:Siot (41 syllabes) urso

Nom: Fourrure d'acier
Description:
Effet: Comme pour armure naturelle, mais la fourrure est maintenant considérée comme une armure intermédiaire. Le porteur de la fourrure doit avoir assez d'endurance pour pouvoir porter normalement une armure intermédiaire ou supérieure.
Amélioration: 3 cuir permet que la fourrure soit une armure lourde plutôt qu'intermédiaire.
Durée: Tant que le porteur possède ses points d'armure.
Portée: Au contact
Type: Enchantement
Incantation:Siot (41 syllabes) urso

Nom: Frappe dévastatrice
Description:
Effet: Le prochain coup inflige 3 PdD perforant à une cible. Cette dernière perd aussi tous les points d'armures qu'elle possédait. Les enchantements d'armure sont dissipés et les armures sont cassées.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact

Type: Action
Incantation:Siot (41 syllabes) urso

Nom: Rage sanglante
Description:
Effet: Fait tomber une cible sous l'effet de chaos. Cette cible ne distingue plus ses alliées de ses ennemis, perd tous ses points d'armure,(physique et magique), et casse son armure. Par contre, la cible inflige un PdD supplémentaire et gagne une nombre de point de vie maximum temporaire égale au nombre de ressource dépensé par l'incanteur du sort.
Amélioration: 1 cuir donne un point de vie maximum temporaire de plus.
Durée: 10 minutes ou un combat.
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation:Siot (41 syllabes) urso

Nom: Territoire de chasse
Description:
Effet: Enchantement de zone impénétrable, sauf avec une résistance aux charmes.
Amélioration: -
Durée: Tant que le druide se tient à proximité
Portée: une zone
Type: Enchantement de zone
Incantation:.Siot (41 syllabes) urso

Totem de la tortue I

(Niv 0: respiration aquatique)

Nom: Barrage
Description:
Effet: Créer un mur impassable et non dissipable pour le prochain 30 secondes. Le mur peut être formée de la façon dont l'incanteur le désir devant lui.
Amélioration: 1 minerai permet d'ajouter 10 secondes au mur.
Durée: 30 secondes
Portée: À proximité
Type: Mur
Incantation: Nu (11 syllabes) tagura

Nom: Carapace magique
Description:
Effet: Donne une résistance élémentaire à la cible du sort.
Amélioration: 1 minerai permet de donner une résistance supplémentaire. (Maximum d'un minerai utilisé).

Durée: 10 minutes ou utilisation
Portée: Au touché
Type: Enchantement
Incantation: Nu (11 syllabes) tagura

Nom: Coquille défensive
Description:
Effet: Enchante une cible qui se change en cocon de pierre au prochain coup reçu. La cible devient immunisée à tout dégât durant 10 secondes, mais elle doit rester complètement immobile durant ce temps. Si elle reçoit un effet secondaire la coquille est détruite et la cible subit l'effet.
Amélioration: Un minerai immunise aussi aux effets secondaires
Durée: Jusqu'au prochain coup reçu.
Portée: Au touché
Type: Enchantement
Incantation: Nu (11 syllabes) tagura

Nom: Peau d'écaille
Description:
Effet: Donne un point d'armure à la cible.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat
Portée: Au touché
Type: Enchantement
Incantation: Nu (11 syllabes) tagura

Nom: Pince du crabe
Description:
Effet: Inflige un point de dégât perforant à la cible
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au contact
Type: Action
Incantation: Nu (11 syllabes) tagura

Nom: Régénération mineure
Description:
Effet: Le druide redonne 3 points de vie/minutes à une cible.
Amélioration: -
Durée: 3 minutes
Portée: Au touché
Type: action

Incantation: Nu (11 syllabes) tagura

Nom: Réparation mineur
Description:
Effet: Permet de réparer les armes en acier et inférieur pour seulement un minerai de fer.
Amélioration:
Durée: Instantanée
Portée: Au touché de l'arme
Type: Action
Incantation: Nu (11 syllabes) tagura

Nom: Résistance à l'alcool
Description:
Effet: Réduit la toxicité de toutes les potions et alcools de 1
Amélioration: -
Durée: 10 minutes
Portée: Au contact
Type: enchantement
Incantation: Nu (11 syllabes) tagura

Totem de la tortue II

Nom: Bras d'obsidienne
Description:
Effet: Permet à la cible de bloquer avec ses bras.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou prochain combat
Portée: Au touché
Type: Enchantement
Incantation: Xud (26 syllabes) tagura

Nom: Contrecoup
Description:
Effet: Enchante une cible qui inflige l'effet répulsion à ses assaillants pour les 3 prochains coups qu'elle reçoit.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat
Portée: Au touché
Type: Enchantement
Incantation:Xud (26 syllabes) tagura

Nom: Frappe élémentaire (Terre)

Description:
Effet: Enchante une arme pour que ses trois prochains coups inflige «Enchevêtrement» à la cible touchée.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat
Portée: Au contact de l'arme
Type: Enchantement d'arme
Incantation:Xud (26 syllabes) tagura

Nom: Immunité du homard
Description:
Effet: La cible du sort devient immunisée aux poisons de niveau 2 et moins.
Amélioration: 1 minerai permet d'augmenter le niveau du poison. (Maximum de 3 minerais).
Durée: 10 minutes ou un combat
Portée: Au touché
Type: Enchantement
Incantation:Xud (26 syllabes) tagura

Nom: Longévité
Description:
Effet: Donne 5 points de vie maximum temporaires.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat.
Portée: Au touché.
Type: Enchantement
Incantation:Xud (26 syllabes) tagura

Nom: Protection de la nature
Description:
Effet: Donne un point d'armure au druide et à deux autres personnes.
Amélioration: 1 minerai permet d'ajouter une personne supplémentaire.
Durée: 10 minutes ou un combat
Portée: Au contact
Type: Enchantement
Incantation:Xud (26 syllabes) tagura

Nom: Régénération reptilienne
Description:
Effet: Le druide redonne 3 points de vie/minutes à une cible. Ce sort permet aussi de faire repousser les membres perdus.
Amélioration: -
Durée: 5 minutes

Portée: Au touché
Type: Action
Incantation:Xud (26 syllabes) tagura

Nom: Trébuchement de la tortue
Description:
Effet: La cible du sort doit tomber sur le dos et ne peut pas se relever pour le prochain 10 secondes.
Amélioration: 2 minerai permet de rendre le sort sur concentration.
Durée: 10 secondes
Portée: À proximité
Type: Action
Incantation:Xud (26 syllabes) tagura

Totem de la tortue III

Nom: Absorption magique
Description:
Effet: Permet à la cible d'absorber complètement les dégâts infligés par le prochain sort reçu. Les dégâts reçus guérissent le porteur de l'enchantement du même montant, mais ne peuvent dépasser la limite de point de vie maximum du porteur. Les effets élémentaires sont quand même infligés au porteur.
Amélioration: 1 minerai permet de résister à l'effet élémentaire du sort en plus des dégâts.
Durée: 10 minutes ou un combat
Portée: Au touché
Type: Enchantement
Incantation: Siot (40 syllabes) tagura

Nom: Arme de bois
Description:
Effet: Rend les armes d'une cible en bois.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat
Portée: À proximité
Type: Action
Incantation:Siot (40 syllabes) tagura

Nom: Champ répulsif
Description:
Effet: Enchante une zone qui empêche tous les métaux et pierres de rentrer dans la zone.
Amélioration: -

Durée: 10 minutes
Portée: À proximité
Type: Enchantement de zone
Incantation: Siot (40 syllabes) tagura

Nom: Endurance du titan
Description:
Effet: Change les points de vie du druide en points d'armure. Les effets perforants enlèvent un nombre de point d'armure égale au dégât infligé.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat
Portée: Personnel
Type: Enchantement
Incantation: Siot (40 syllabes) tagura

Nom: Furie de la tortue
Description:
Effet: Le druide gagne un point d'armure à chaque fois qu'il enlève un point d'armure à une cible. Que ce dernier soit magique ou physique.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat
Portée: Personnel
Type: Enchantement
Incantation: Siot (40 syllabes) tagura

Nom: traroir
Description:
Effet: Enchante une cible qui renvoie le prochain sort reçu sur son l'incanteur du sort.
Amélioration: -
Durée: 10 minutes ou un combat
Portée: Au touché
Type: Enchantement
Incantation: Siot (40 syllabes) tagura

Nom: Régénération suprême
Description:
Effet: Le druide redonne 3 points de vie/minutes à une cible. Ce sort permet aussi de guérir n'importe quel type de blessure sauf la mort.
Amélioration: -
Durée: 5 minutes
Portée: Au touché
Type: Action

Incantation: Siot (40 syllabes) tagura

Nom: Réparation majeur
Description:
Effet: Permet de réparer n’importe quel arme et armure fait avec du fer ou un alliage de fer avec seulement un minerai de fer. Ne peut pas réparer les armes magiques.
Amélioration: -
Durée: Instantanée
Portée: Au touché de l’arme
Type: Action
Incantation: Siot (40 syllabes) tagura