

Les terres d'Igavene

CODEX DES RÈGLES

Introduction.....	5
Règles générales.....	6
Règles additionnelles.....	7
Création et progression de personnages.....	7
Acquisition de points d'expérience.....	8
Capacités d'élites.....	8
Système de toxicité:.....	9
Système de combat.....	10
Dommages de base des armes.....	10
Domage maximum des armes.....	11
Durabilité de l'équipement.....	11
Armure.....	11
Bouclier.....	12
Réduction de dommage.....	12
Limite d'effet actif.....	12
Combinaison de Capacités.....	12
Le système de vies et de mort.....	13
Achèvement.....	13
Bassins de capacité.....	14
Informations générales.....	14
Capacité générale :.....	14
Amélioration d'arme partagée (5).....	14
Bravoure (4).....	14
Collecte ésotérique (4).....	14
Combat à l'aveugle (3).....	14
Endurance (5).....	14
Esquive (4).....	14
Langue supplémentaire (4).....	15
Lecture de parchemin (2).....	15
Lecture et écriture (2).....	15
Métier anodin (3).....	15
Propriétaire (*selon la propriété obtenue):.....	15
Résistance à la magie (4).....	15
Résistance à la torture (4).....	15
Résistance au maladie (4).....	15
Résistance au poison (4).....	16
Résistance élémentaire (air) (3).....	16
Résistance élémentaire (eau) (3).....	16
Résistance élémentaire (feu) (3).....	16
Résistance élémentaire (terre) (3):.....	16
Richesse (2).....	16
Stabilisation (2):.....	16

Torture avancée (4).....	16
Torture (4).....	17
Barbare.....	17
Adrénaline (6).....	17
Assommer (4).....	17
Brise arme (3).....	17
Brise bouclier (5).....	17
Coup puissant (4).....	17
Force brute (3).....	17
Onde de choc (5).....	17
Onde de choc améliorée (7).....	18
Rage (5).....	18
Tête dure (3).....	18
Chevalier :	18
Technique défensive (3).....	18
Imposition des mains (3).....	18
Imposition des mains améliorée (5).....	18
Incantation en armure (3).....	18
Garde du corps (2).....	18
Sérénité d'esprit (5).....	18
Maîtrise d'armure (5).....	19
Manœuvre en armure (7).....	19
Le sacre du protecteur (4).....	19
Triskèle divin (4).....	19
Guérisseur:.....	19
Autopsie (4).....	19
Cataplasme (4).....	19
Diagnostic (3).....	19
Fermeture de plaie (3).....	20
Premiers soins supérieurs (5).....	20
Premiers soins (3).....	20
Rattachement (7).....	20
Réanimation (5).....	20
Remède (3).....	20
Soins efficaces (5).....	20
Guerrier :	20
Charge (4).....	20
Charge Violente (4).....	20
Contre charge (4).....	21
Contre charge avancée (5).....	21
Coup renforcé (4).....	21
Désarmement (3).....	21
Riposte (5).....	21
Maîtrise d'arme (5).....	21
Force accrue (3).....	21

Réparation de fortune (4).....	21
Homme de métier:.....	22
Cueilleur (4).....	22
Mineur (4).....	22
Chasseur (4).....	22
Bûcheron (4).....	22
Métiers avancés.....	23
Alchimiste.....	23
Artisan.....	23
Enchanteur.....	24
Explorateur.....	24
Marchand.....	25
Scribe (Notaire).....	25
Lanceur de sort:.....	26
Altération des sortilèges (4).....	26
Concentration (4).....	26
Connection divine (4).....	26
Écriture de parchemin (4).....	26
Essence supplémentaire (2).....	26
Guide formatif (6).....	26
Initier de la magie (2).....	26
Spécialisation magique (4).....	26
Méditation (4).....	27
Rituel (5).....	27
Moine :.....	27
Apaisement (4).....	27
Attaque handicapante (4).....	27
Corps de pierre (5).....	27
Corps de présence (3).....	27
Croc en jambe (4).....	27
Diminution de poison (5).....	27
Don divin (6).....	27
Point de pression mineur (3).....	28
Résistance Mentale (3).....	28
Transfert de vitalité (2).....	28
Rôdeur:.....	28
Connaissance des monstres (3).....	28
Détection (5).....	29
Discrétion (4).....	29
Double flèche (3).....	29
Ennemi juré (4).....	29
Projectile élémentaire (4).....	29
Projectile empoisonné (4).....	29
Projectile enchanté (5).....	29
Tir précis (4).....	30

Tir puissant (3).....	30
Roublard :	30
Attaque sournoise (5).....	30
Création de piège (4).....	30
Crochetage (3).....	30
Détection de piège (5).....	31
Fausse mort (4).....	31
Poche secrète (5).....	31
Poudre aux yeux (3).....	31
Reffet de la foi (5).....	31
Sens aiguisé (5).....	31
Vol à la tire (4).....	31
Mécaniques de jeu avancé.....	32
Système de magie.....	32
La règle des 3P:.....	32
Concentration:.....	32
Essence mystique :.....	32
Coût d'incantation :	32
Récupération d'essence naturellement.....	33
Temps d'incantation:.....	33
Incantation arcanique:.....	33
Progression en magie:.....	34
Apprentissage de sortilège:.....	34
Achat de sortilège :	34
Création de sortilège :	34
Effet secondaire d'utiliser un sortilège non appris (ex: à partir du grimoire de quelqu'un d'autre).....	35
Substituer de l'essence vitale pour incanter:.....	35
Les expéditions.....	36
Fonctionnement d'une expédition.....	36
Explication sur la prospection :	38
Fonctionnement de la prospection sur le terrain.....	38
Les mentorats.....	39
Les Spécialisations.....	39
Le multivers.....	40
Les Dieux	40
La trinité du bien	40
Valgus	40
Kaitse	40
Hooldus	41
La trinité du mal	42
Veresaun	42
Kättemaks	42
Tagevus	43
Les divinités neutres	44

Haldjas	44
Ebaonn	45
Joukus	46
Luure	46
Vanne	47
Vaikus	48
Races.....	48
Humains	49
Orkid (Demi-Orcs)	50
Kurat (Demi-Abyssals)	51
Valin (Demi-Célestes)	52
Väen – Enfants des Esprits	53
Niline (Draconiens)	54
Esnaô (Demi-Elfes)	55
Esnaô élémentaires (Demi-elfes élémentaire)	56
Maarne (Demi-Fées)	57
Tõug (Homme-animal)	58
La carte géographique.....	60
La géopolitique : (résumé).....	60
Annexe.....	60
Lexique :	60
Liste de type de dégât:.....	60
Liste de type d'attaque:.....	60

Introduction

Les Terres d'Igavene, un refuge.

Les Terres d'Igavene, un Grandeur Nature médiéval de fantaisie noire. Un monde où le Dark rencontre le mystère.

Là où chaque jour est une épreuve conçue pour garantir la force de l'humanité.

Bien avant que vous ne preniez souffle, un monde dominé par les humains se flétrit et s'éteint.

Son cœur — un Arbre générant la magie qui faisait vivre la terre, tel que les arbres produisent l'air que nous respirons — fut drainé par une armée de nécromanciens humanoïdes avides de maîtriser la mort elle-même. Pour atteindre leur but, ils asséchèrent toute la magie qui coulait dans les veines du monde. Cinq dragons se dressèrent pour défendre l'Arbre, mais même leur feu ne put allumer une terre mourante.

Des cendres de cette ruine, **Igavene**, Titane de la Magie et des Dragons, déchira le voile du néant et emporta les dernières étincelles de la création vers un nouveau commencement. Elle tissa un monde fragile, un lieu de survie et de merveilles, où chaque aube est à la fois un don et une épreuve.

Un nombre limité d'humanoïdes et de créatures furent sauvés par Igavene et conduit dans ce nouveau refuge. Guidés par la Titane, ils devinrent les premières vies de ce monde. Parmi ces âmes immigrantes se trouvaient les cinq dragons :

- **Veythar**, dragonne d'obsidienne
- **Kaelor**, dragon d'adamantium
- **Myrris**, dragon d'électrum
- **Perla**, dragonne de draconite
- **Shondo**, dragon d'éthérnium

Les premières années furent marquées par la création et des épreuves dignes d'une guerre n'ayant jamais existé. Mais bientôt, la vie fut de nouveau menacée. Certains mortels — ou leurs descendants — se laissèrent consumer par l'obsession du pouvoir. Voyant la force qu'Igavene incarnait, ils devinrent jaloux et n'eurent qu'un seul but : atteindre la divinité elle-même.

Neuf y parvinrent. Comment ? Nul ne le sait avec certitude. On murmure seulement qu'un rituel grandiose était impliqué. Leur ascension provoqua un déséquilibre magique dans ce monde nouveau, et la colère d'Igavene devint terrible.

Elle confie alors une mission à ses dragons : être ses yeux et ses juges. Car elle l'a juré : coûte que coûte, ce monde ne connaîtra pas la même fin que le précédent.

Règles générales

Règles additionnelles

1 : Abuser volontairement.

2 : Utiliser une ancienne version d'un sort ou d'une compétence volontairement d'un bug trouvé sera considéré comme de la triche.

3: Tout bug ou problème reporté à l'animation sera récompensé...

Création et progression de personnages

Vous devrez tout d'abord trouver un nom « décorum » (éviter les noms de personnage connu de jeux vidéo et autre) et choisir le type de personnage que vous voulez incarner. Afin de vous aider à faire vos choix lors de la création, il est fortement suggéré de créer l'histoire de votre personnage et de choisir quelle divinité est liée à votre personnage.

À la création un personnage commence humain avec 20 points d'expériences, tout personnage a accès au bassin général gratuitement. Vous pourrez par la suite choisir 2 bassins de capacités, l'accès au premier sera gratuit et le deuxième à moitié prix (débloquer un bassin coûte normalement 4 points d'expérience, mais votre deuxième n'en coûtera que 2 points). L'accès au bassin n'octroie pas automatiquement de capacité et le rabais sur le bassin ne s'applique pas sur les capacités de celui-ci.

La dernière étape de création de personnage sera de choisir les capacités et sortilèges de votre personnage parmi les bassin accessible (Si vous le voulez, vous pouvez débloquer un autre bassin au coût de 4 points d'expériences.)

Pour ce qui est de la progression, à la fin de chaque événement participer vous recevrez des points d'expériences que vous pourrez dépenser comme bon vous semble.

Le reste des options de progression ne peuvent être acquises qu'en jeu. Il sera possible de débloquer une altération racial, il s'agit ici d'une transformation magique de votre personnage (l'acquisition d'une race vous débloquent un petit bassin de capacités). Des classes de prestige seront aussi disponibles si vous créez des liens de confiance avec autrui (lequel donne accès à de nouvelles capacités et spécialisation).

Finalement il est possible d'acquérir des titres (lesquels fonctionnent comme une capacité) et un titre unique (lequel ne sera pas accessible aux autres joueurs jusqu'à la mort définitive de votre personnage, si vous lui donnez (dans lequel cas vous ne l'aurez plus) OU si votre titre est contesté lors de l'absence prolongée de votre personnage (1 an consécutif d'absence).

*Il est à noter que n'importe quel titre pourrait être enlevé par l'organisation si vous ne remplissez plus les prérequis ou responsabilités du titre.

Bien sûr il est possible d'acquérir des capacités, classes, titre et race qui ne sont pas inscrits dans le système. À vous de les découvrir en jeu ou de nous faire part de vos idées.

******Afin de sauver du temps lors de l'inscription, il est fortement recommandé de faire approuver votre fiche de personnage à l'avance.

En résumé:

Vous commencez humain et avez 20 XP à la création pour acheter des capacités et débloquent des bassins (premier est gratuit, deuxième est à 2XP et les autres à 4XP). Le bassin général est gratuit pour tous.

Trouvable en jeu: race, capacités cachées, titres, classe de prestige, recettes...

N.B : Tout personnage commence de la race "humain" à la création, il sera possible en jeu de faire un rituel transformation afin de changer de race.

Acquisition de points d'expérience.

Points d'expérience

Votre personnage commence sa carrière d'aventurier avec 20 points d'expérience. Il pourra, de plusieurs façons, en gagner.

Un évènement: 3

Un banquet: 2

Un prépaiement: 1 (le paiement doit être effectué plus d'une semaine avant l'évènement)

Passe de saison: donne les XP de prépaiement + 2

Autre récompense: +1

(Corvée, background accepté...)

*Advenant le cas où vous avez payé un événement mais que vous manquez le dit événement. Vous acquerrez tout de même vos points d'expérience, mais pas les ressources associées à vos capacités.

******Il est à noter que les points d'expérience de l'évènement ainsi que le point additionnel provenant du prépaiement seront attribués à votre fiche de personnage après l'évènement. Néanmoins lors de l'achat de la passe de saison vous aurez accès au points supplémentaire de la passe de saison ET les XP de prépaiement immédiatement.

Capacités d'élites

Lors de la création de votre personnage, il vous sera attribué un tableau quadrillé. Votre personnage y sera situé au centre. À chaque 2 points d'expérience dépensé, vous pourrez agrandir votre arbre de connaissance d'une case adjacente à l'une dont vous disposez déjà. Si vous tombez sur une case spéciale, qui vous sera invisible, vous aurez le droit à une capacité d'élite ou des bonus autres.

Une capacité d'élite est une capacité plus forte que la moyenne, soit l'augmentation d'une capacité qui existe déjà, soit une capacité que vous aurez créée. Le gain de cette capacité ne sera pas instantané, vous devrez soumettre votre capacité désirée et laisser le temps au comité des règles de balancer les effets de la capacité.

Système de toxicité:

Tout produit alchimique, incluant certains ingrédients (les plantes), ont un effet néfaste sur le corps. Certains ont des effets directs et sont considérés comme des poisons, alors que les autres, qui ont des effets positifs, ont un effet plus subtil et de base ne feront qu'augmenter votre niveau de toxicité. Les objets de tiers mineur augmentent la toxicité de 1, les objets de tiers intermédiaire augmentent la toxicité de 2 et les objets de tiers majeur augmentent la toxicité de 3.

De base tout le monde ont une limite de 5 points de toxicité avant de subir des effets négatifs. Il est possible de résister au gain de toxicité en utilisant une résistance au poison. La toxicité diminue passivement de 1 point par heure.

Effet négatif dû à la toxicité niveau 5:

- Affaiblissement 1 : La cible est affaiblie au point d'être essoufflée et de ne pas pouvoir courir.
- Migraine 1 : lancer un sortilège prend 2 fois plus de temps.

Effet négatif dû à la toxicité niveau 7:

- Affaiblissement 1 : La cible est affaiblie au point d'être essoufflée et de ne pas pouvoir courir, n'est plus en mesure de se battre, elle ne pourra que bloquer.
- Les sortilèges coûtent désormais deux fois plus d'essences (Vitale, mystique) à lancer.

Effet négatif dû à la toxicité niveau 9:

- La personne ne peut plus utiliser de sortilège ou de capacité.

Effet négatif dû à la toxicité niveau 10:

- Coma: la cible perd conscience jusqu'à ce que sa toxicité diminue à 9 (spécialement pour ce cas: 15 min par point excédent 9) ou qu'il meurt de ses blessures.

Effet négatif dû à la toxicité niveau 12:

Vous avez poussé les limites de votre corps et mourrez instantanément.

*Lorsque vous atteignez le niveau 10 ou plus vous pouvez faire une dernière action avant de subir l'effet. Afin que votre potentiel sacrifice soit héroïque.

**Si vous atteignez le niveau de toxicité 10 une deuxième fois lors du même cycle, vous ne tomberez pas dans un coma mais passerez au stade de mort automatiquement (vous ne passez pas par le stade d'agonie).

***À noter que les effets des niveaux de toxicité sont cumulatifs, donc, par exemple, au niveau 10, vous avez les effets des niveaux 5-7-9 et 10.

Système de combat

De base, votre personnage à 8 points de vie, chaque coup reçu diminue vos points de vie du montant infligé après réduction, mais ils sont guérissables.

*en aucun cas il ne vous sera possible de dépasser les 30 points de vie (points de vie de base, capacité, armure et augmentation magique comprises)

Si vous tombez inconscient ou à l'agonie, vous pourrez vous déplacer légèrement hors du combat pour éviter d'être piétiné, ou de blesser quelqu'un d'autre en le faisant tomber.

Vos points de vie peuvent être augmentés grâce à l'achat d'endurance ou grâce à des gadgets octroyant des bonus temporaires.

Sur les terres d'Igavene, tout le monde peut manier toutes les armes, armure et bouclier, néanmoins certaine capacité vous permettra d'être plus habile avec certain équipement.

**Il est à noter que quand on parle de matériaux pour les équipements, on parle bien sûr de l'esthétique. Puisque la majorité des équipements de grandeur nature sont maintenant faits avec de la mousse et du latex, ce serait contre-intuitif d'avoir des standards différents pour les armes, armure et bouclier.

Donc pour donner un exemple ou deux, si le bouclier semble être en métal il sera donc considéré comme tel, même si dans la vraie vie il est de bois recouvert. Dans le même principe les nouvelles méthodes de fabrication, telles que l'impression 3D ne pénaliserait pas les joueurs pour les armures. L'important est l'apparence si c'est esthétiquement beau et ne brise pas le décorum il n'y aura pas de problème.

Dommmages de base des armes

Les armes à une main ou bâton font 1 de dommage de base
Les armes à deux mains font 2 de dommage de base
Les armes bâtardes font des dommages selon comment on la manie si on se bat à 2 mains elle fait 2 si a une main elle fait 1.
Les arcs et arbalètes font 1 de dommage de base.

Les dommages occasionnés par une arme peuvent être augmentés grâce à l'achat de compétences appropriées ou ajout d'enchantelements sur l'arme, ou par des munitions spéciales.

Appliquer un poison sur arme

Afin d'appliquer un poison sur arme une capacité le permettant est nécessaire, certain matériel pourrait le permettre sans capacité.

Domage maximum des armes

Dague et bâton de bois: peut occasionner 3 dommages maximum.
1 mains: peut occasionner 4 de dommages maximums.
2 mains: peut occasionner 5 de dommages maximums.
Arcs et arbalètes: peut occasionner 4 de dommages maximums.

*Certaines capacités ou matériaux spéciaux permettent de dépasser la limite, sans endommager l'arme. La majorité de ces méthodes sont à trouver en jeu.

Durabilité de l'équipement

De base, il y a 3 stades à tout équipement. Il peut être en bon état, endommagé ou détruit. Si vous dépassez la limite de votre arme, elle tombera automatiquement dans l'état *endommagée*.

- En bon état: signifie que votre arme est comme neuve et elle peut être utilisée sans restriction.
- Endommagée: signifie que les dommages subis à l'arme sont considérables, si vous frappez plus fort que 1 point de dégâts l'arme sera détruite. Si un bouclier endommagé réduit de plus de 1 point les dégâts reçus le bouclier sera détruit.
- Détruite: signifie qu'elle ne peut plus être utilisée et qu'elle ne pourra pas être réparée, néanmoins un minerai peut être récupéré d'une arme détruite.

* Les poisons n'endommagent pas les armes s'il fait dépasser la limite de celle-ci.

Armure

Type	Bonus de points de vie
Armure légère (Fourrure épaisse ; Cuir souple ; Gambison)	1 par endroit protégé.
Armure intermédiaire (Cuir rigide ; Cuir clouté)	2 par endroit protégé.
Armure lourde (Cotte de mailles ; Armure d'écailles ; Armure de plaque)	3 par endroit protégé.

*Il est possible d'avoir 5 pièces d'armure donnant chacun des points d'armure; le torse, chaque bras et chaque jambe.

**Les armures se doivent d'être réparées pour récupérer les points d'armure.

***Les coups à la tête n'étant pas permis; les casques et les gorgets ne donnent pas de points d'armure, mais des résistances spéciales.

- Le casque octroie des résistances au coup assommant.
- Les gorgets à l'égorgement.

Ils peuvent vous protéger un nombre de fois limité équivalent aux points d'armure que la catégorie vous donnerait.

****Même si l'armure octroie des points par endroit protégée, les points d'armure sont généralisés comme les points de vie.

N.B: Incanter en armure perturbe le déplacement de votre essence mystique, il est donc plus difficile d'incanter en armure. L'armure légère augmentera les coûts de vos sortilèges de 1 point d'essence, l'armure intermédiaire de 2 et l'armure lourde de 3. Seul le plus gros malus s'applique

Bouclier

Type	Effet
Bouclier (commun)	Réduit les dommages de 3 sur les coups bloqués.
Bouclier (rare et +)	Réduit les dommages de 4 sur les coups bloqués.

La réduction de dommages des boucliers peut réduire les dégâts jusqu'à recevoir 0 point de dommage.

Réduction de dommage

La réduction de dommage normale (à moins d'indication contraire) réduit les dommages jusqu'à recevoir un minimum de 1 point de dommage. Sauf si le dommage reçu est de 1.

Exemple: Vous avez une réduction de 4 points de dommage, lorsque vous résistez une attaque de 4 vous recevrez tout de même le minimum de 1 point. Cependant, si vous résistez à une attaque de 1 vous ignorez l'attaque complètement.

La réduction de dommages des boucliers peut réduire les dégâts jusqu'à recevoir 0 point de dommage.

Limite d'effet actif

Votre personnage ne peut maintenir qu'un nombre limité d'**effets bénéfiques temporaires** (améliorations) à la fois, qu'ils proviennent de capacités, d'équipement ou de magie.

La limite est fixée à **4 effets bénéfiques maximum** répartis comme suit :

- **1 Amélioration Offensive**
- **1 Amélioration Défensive**
- **2 Améliorations Utilitaires**

Important : Il n'y a **aucune limite** sur les **effets négatifs** (malus ou *debuffs*) que votre personnage peut recevoir.

**Toute concoction appliquée sur une arme (poison, potion ou autre) perdra son effet après 30 minutes, même si non utilisée.

Combinaison de Capacités

Vous ne pouvez pas utiliser **deux capacités actives** (qui demandent une action immédiate) en même temps, **sauf si la capacité l'indique clairement**.

- **Exemple** : Vous ne pouvez pas activer simultanément votre capacité **Tir Puissant** et votre capacité **Tir Précis**.

Cependant, vous pouvez **toujours combiner** un **effet passif** et une **capacité active instantanée**.

- **Exemple** : Votre compétence **Maîtrise d'Arme** qui augmente passivement vos dégâts peut être combinée avec votre **Tir Puissant**, qui est une attaque active augmentant les dégâts d'un seul coup.

Le système de vies et de mort

Chaque joueur commence avec 4 vies au début de son aventure.

Chaque personnage commence avec 8 points de vie. Lorsque le personnage atteint 0 points de vie, il passe au stade d'inconscience pendant 10 minutes. Pendant ce temps il peut être guéri de toutes les façons possibles. Puis le personnage devient agonisant (sauf s'il a un talent annulant l'effet de ceci lors d'un combat). Dans cet état, le personnage ne peut plus bouger, seul des capacités et sortilèges spécialisés peuvent amener les gens de l'agonie (les sortilèges de soins qui ne font que donner des points de vie n'ont aucun effet).

Après 10 min d'agonie, le personnage meurt.

Après la perte d'une vie, le joueur victime de cette pauvre tragédie, devra aller à l'endroit désigné (au camp des animateurs). Ce dernier se verra attribuer le rôle d'un monstre ou d'un PNJ (personnage non joueur). À la mort de celui-ci, le joueur reprend le rôle de son personnage et retourne en jeu sur sa prochaine vie.

*Il est à noter que votre personnage oubliera la cause de son décès.

Achèvement

Si vous désirez achever quelqu'un, vous devriez dire à haute voix je t'achève, lentement pour une durée de 3 Mississippi. Une personne achevée passera directement à l'étape morte, si vous achevez la même personne plus d'une fois, il vous sera discrètement demandé pourquoi afin d'éviter l'acharnement.

Mourir par suicide vous enlèvera tous vos vies restantes et vous apportera directement à l'étape de la mort définitive d'un personnage.

Après la mort définitive d'un personnage, le joueur doit se diriger vers le camp d'animation et discuter avec un animateur. Par la suite, il aura le choix de créer un nouveau personnage jouable ou d'interpréter simplement un monstre jusqu'à la fin du GN.

Bassins de capacité

Informations générales

Les capacités sont représentées selon le format suivant :

- *Nom de la capacité (prix en XP)*
- *Description de la capacité,*
- *Prérequis*
- N.B. Si un Prérequis indique la nécessité de matériel (Kit de forge, Kit de soins, etc.), la capacité peut être achetée mais pas utilisée sans le matériel approprié.
- L'achat simultané d'une capacité et d'une autre ayant comme prérequis la première, ne peut se faire seulement lors de la création de personnage. Dans les autres cas, il faut un événement entre les 2 achats.

Capacité générale :

Amélioration d'arme partagée (5)

Permet de partiellement transférer une amélioration reçue sur une deuxième arme maniée afin de pouvoir augmenter l'effet des armes tenues dans chaque main au lieu d'une seule. Vous devrez fournir 1 point d'essence mystique par niveau du sortilège et l'effet de l'enchantement sera diminué de 1 point de dommage pour un minimum de 1.

Bravoure (4)

Permet de résister à un effet de peur mineur 1 fois par cycle. Un effet de peur intermédiaire nécessitera 2 utilisations de Bravoure et un effet majeur en utilisera 3. Peut être acheté plus d'une fois.

Collecte ésotérique (4)

La compétence permet au personnage de récolter des ingrédients sur les cadavres des monstres. Si l'ingrédient est pris sur un cadavre, l'extraction prend 2 minutes, mais si l'ingrédient est donné volontairement, aucun temps n'est requis (sauf s'il s'agit d'un organe interne, dans quel cas, le faire volontairement est impossible). Il est seulement possible de ramasser **un** carton de Collecte ésotérique par créature.

Combat à l'aveugle (3)

Permet de se défendre quand on est aveuglé en combat ou autre effet qui nous prive de notre vue (ex-zone de ténèbres.)

((Hors-jeu : la personne aveuglé peut ouvrir 1 œil et déclarer combat à l'aveugle)

Endurance (5)

Donne 1 point de vie. Peut être acheté cinq fois maximum.

Esquive (4)

Permet d'éviter une attaque par cycle. Peut-être acheter 5 fois maximum.

*Ne permet pas d'esquiver une attaque sournoise ou un égorgement.

Langue supplémentaire (4)

Permet d'apprendre à parler la langue d'une autre race.

Prérequis : apprentissage en jeu

*Lorsque vous parlez dans une langue autre que le commun, vous devrez dire le nom de la langue avant et après. Exemple: draconien "blablabla" draconien

Lecture de parchemin (2)

Permet d'utiliser les parchemins (si bien sûr le personnage comprend la langue utilisée lors de l'écriture).

L'utilisation de parchemin coûte 1 point d'essence mystique par tiers de parchemin (Parchemin mineur 1 essence, parchemin intermédiaire 2 essences, parchemin majeur 3 essences).

Lecture et écriture (2)

Permet d'apprendre à lire et écrire une langue connue (de base tout le monde peut lire et écrire la langue des humains. Néanmoins rien ne vous empêche le RP de jouer un personnage qui ne sait pas).

Prérequis: être capable de la parler (Langue supplémentaire ou équivalent), et peut seulement être achetée 1 fois par langue connue.

Métier anodin (3)

Permet d'acquérir un métier ayant des avantages géopolitiques de base (fermier, éleveur, servante...). Votre employeur sera responsable de votre salaire. (Peut être utilisé dans des quêtes)

Donne à chaque début de GN 2 pièces de cuivre (en géopolitique la personne équivaldra à 2 mains d'œuvre dans son métier).

Propriétaire (*selon la propriété obtenue):

Permet de devenir le propriétaire d'une terre ou d'un commerce.

Prérequis: ne peut être acheté à la création du personnage et doit être débloqué en jeu.

Résistance à la magie (4)

Permet de résister à un sortilège mineur 1 fois par cycle. Prends 2 résistances pour un sortilège intermédiaire et 3 pour un majeur.

Peut être acheté plus d'une fois.

Résistance à la torture (4)

Certaines personnes ont eu un entraînement pour résister à la torture, ils peuvent donc mentir, si voulu, à une question par achat par cycle.

**Il sera de la responsabilité de la victime d'aller aviser l'organisation afin de se protéger contre les plaintes de triche.

Résistance au malade (4)

Permet de résister à une maladie mineure 1 fois par cycle. Prends 2 résistances pour une maladie intermédiaire et 3 pour un majeur).

Peut être acheté plus d'une fois.

Résistance au poison (4)

Permet de résister à un poison mineur 1 fois par cycle. Prends 2 résistances pour un poison intermédiaire et 3 pour un majeur).

Peut être acheté plus d'une fois.

Résistance élémentaire (air) (3)

Réduit de 1 les dommages reçus de type *air*.

Plus une personne a de résistance élémentaire différente et plus elle coûte cher. (Le deuxième élément coûtera 1 point d'expérience supplémentaire, le troisième élément 2 points supplémentaires et le quatrième élément 3 points supplémentaires.)

Peut être acheté plus d'une fois.

Résistance élémentaire (eau) (3)

Réduit de 1 les dommages reçus de type *eau*.

Plus une personne a de résistance élémentaire différente et plus elle coûte cher. (Le deuxième élément coûtera 1 point d'expérience supplémentaire, le troisième élément 2 points supplémentaires et le quatrième élément 3 points supplémentaires.)

Peut être acheté plus d'une fois.

Résistance élémentaire (feu) (3)

Réduit de 1 les dommages reçus de type *feu*.

Plus une personne a de résistance élémentaire différente et plus elle coûte cher. (Le deuxième élément coûtera 1 point d'expérience supplémentaire, le troisième élément 2 points supplémentaires et le quatrième élément 3 points supplémentaires.)

Peut être acheté plus d'une fois.

Résistance élémentaire (terre) (3):

Réduit de 1 les dommages reçus de type *terre*.

Plus une personne a de résistance élémentaire différente et plus elle coûte cher. (Le deuxième élément coûtera 1 point d'expérience supplémentaire, le troisième élément 2 points supplémentaires et le quatrième élément 3 points supplémentaires.)

Peut être acheté plus d'une fois.

Richesse (2)

Donne à chaque début de GN 1D6 pièces de cuivre.

Peut être acheté 2 fois.

**Peut être acheté à la création de personnage uniquement.

Stabilisation (2):

Permet de prodiguer des soins à une personne agonisante pour doubler le temps d'agonie, pendant ce temps la personne agonisante peut se déplacer en marchant lentement, ne peut se défendre, ni utiliser de capacités ou sortilège et est toujours considérée à 0 point de vie. Il doit trouver un guérisseur.

Torture avancée (4)

Au terme de chaque torture, le tortionnaire pourra poser une question supplémentaire.

Peut-être acheter 3 fois.

Prérequis : Torture

Torture (4)

Permet de torturer une cible sans la tuer. Au terme de la torture de 10 minute la cible devra répondre la vérité à une question. Pour chaque achat supplémentaire, le tortionnaire pourra essayer à nouveau sur la même victime (le temps de torture recommence à chaque essaie). Une cible peut être torturer maximum une fois par cycle. Peut-être acheter 3 fois.

Barbare

Adrénaline (6)

Permet d'utiliser UN membre brisé.

Assommer (4)

Avec une arme contondante, permet d'assommer une personne hors combat pendant une durée de 1 minute ou jusqu'à ce que la cible reçoive du dommage. Utilisable toutes les 20 minutes, moins 5 minutes par achat supplémentaire. Peut-être acheter 3 fois

Brise arme (3)

Cette compétence permet de briser l'arme d'un adversaire en frappant sur celle-ci en tenant votre arme à deux mains (ne peut pas être utilisé avec une dague ou un bâton). Utilisable une fois par cycle. Peut être acheté 3 fois.

Brise bouclier (5)

Lors du coup puissant causé par une arme le bouclier se brise, cela réduit la diminution de dégât du bouclier de 2 quand le bouclier se brise, le bras tenant le bouclier aussi se brise.

Utilisable une fois par cycle. Peut être acheté 3 fois.

Coup puissant (4)

Restriction : Le coup doit être donné par une arme à deux mains

Cette compétence permet de sacrifier des points de vies pour occasionner plus de dommage à la cible attaquée. Pour chaque 2 points de vie l'attaque sera augmentée de 1 point de dommage physique.

Force brute (3)

Le personnage devient plus fort que la moyenne, il équivaut désormais à 2 personnes (acquiert force 2).

Onde de choc (5)

Cette compétence permet de frapper le sol fortement avec une arme contondante à deux mains afin de créer une onde de choc de 6 pieds de rayon au point d'impact de l'arme. Elle n'inflige pas de dégât, mais fait tomber tout personnage dans le rayon à l'exception de celui qui fait la compétence.

Utilisable une fois par combat.

****Évitez de frapper réellement sur le sol, afin de ne pas endommager vos armes. Faites seulement un mouvement exagéré de frapper vers le bas ****

Onde de choc améliorée (7)

Permet de faire l'onde de choc avec n'importe quelle arme à deux mains. Néanmoins si l'onde de choc est faite avec une arme contondante, elle occasionne désormais les dommages du coup aussi.

Utilisable une fois par combat.

Prérequis : Onde de Choc

Rage (5)

Le barbare tombe dans une transe barbaresque (devra avant de foncer vers la cible de sa rage crier comme un vrai bon barbare et le désigner en le pointant avec son arme) qui lui permet d'ignorer la douleur (pas les dégâts). Les dégâts qu'il occasionne sont augmentés de 1, et sa résistance augmente aussi, il a donc 3 points d'armure. Le barbare devra tenter coûte que coûte de tuer sa cible, la rage dure jusqu'à ce que le barbare ait tué sa cible, qu'il soit mort, ou que le combat soit terminé.

Utilisable une fois par combat.

Tête dure (3)

Lui permet d'ignorer une fois par heure une habileté le rendant inconscient ou confus (points de pression, assomme)

Chevalier :

Technique défensive (3)

Les boucliers portés par le chevalier sont plus résistants et lors d'un brise bouclier, le bras du chevalier s'en sort indemne

Imposition des mains (3)

En récitant une prière et en imposant ses mains sur la blessure, le chevalier peut guérir sa cible 3 points de vie 2 fois par cycles.

Peut être acheté 3 fois.

Imposition des mains améliorée (5)

L'imposition des mains guérit désormais de 5 points de vie.

Prérequis : Imposition des mains

Incantation en armure (3)

Cette compétence permet de lancer des sorts sans le malus de port d'armure.

Garde du corps (2)

Cette compétence permet de recevoir les dégâts d'une source ciblant une personne autre que soi dans une aura de 6 pieds de rayon autour de soi (les dommages reçus ne peuvent être réduit ou annulé).

Sérénité d'esprit (5)

Les chevaliers sont entraînés à respecter leur code coûte que coûte. Une fois par cycle, ils peuvent résister à un effet mental peu importe sa puissance.

Maîtrise d'armure (5)

L'utilisateur s'étant habitué à porter une armure gagne l'équivalent de 1 morceau d'armure supplémentaire du type étant en majorité porté. (1 point pour de l'armure légère, 2 pour de l'armure moyenne et 3 pour de l'armure lourde) pour que l'effet fonctionne la personne doit au minimum porter 3 morceaux d'armure. Dans le cas d'une égalité entre 2 types, la meilleure armure gagne.

Manœuvre en armure (7)

Permet d'annuler le premier coup (ou un effet) reçu durant un combat peu importe la sévérité de l'attaque reçue. (Ne fonctionne pas contre les attaques passe armure)
Pré requise : maîtrise d'armure, doit au minimum porter 3 morceaux d'armure.

Le sacre du protecteur (4)

Permet au chevalier d'officier une messe de 10 minutes non interrompue afin de partager ses résistances avec les participants au coût de 1 point d'essence par résistance par personne. Pour une durée de 30 minutes.

Ex: un chevalier ayant une résistance mentale, magique et au feu devras dépenser 3 essences par personne s'il veut partager toutes ses résistances. Le chevalier peut partager des résistances différentes à chacun.

Triskèle divin (4)

Cette compétence permet, après avoir médité au centre d'un triskèle pendant 15 minutes, de rendre les 5 prochains coups bénis.

Guérisseur:

autopsie (4)

Permet d'analyser un cadavre pour en déduire la cause du décès (type d'arme, effets de sorts, type d'attaque etc.). Dans le cas d'une attaque de créature, cette compétence permet d'identifier le genre de créature.

Durée: 2 minutes d'analyse

Prérequis : compétence Diagnostic

Cataplasme (4)

Permet de guérir un membre brisé.

Durée: 2 minutes d'application et 5 minutes de traitement dans laquelle la cible ne pourra pas utiliser son membre.

Diagnostic (3)

Cette compétence permet de déterminer au toucher si un personnage est atteint d'une maladie ou d'un poison. Permet de prendre les signes vitaux, même à ceux qui peuvent dissimuler leur mort.

Durée: 20 seconde d'analyse

Fermeture de plaie (3)

Permet d'arrêter l'effet de saignement. (La guérison, même magique, n'arrête pas le saignement)

Durée de traitement en suture: 2 minutes.

Durée de traitement avec une flamme et une lame (*Cautérisation: 30 secondes (mais occasion 1 point de dommage).

Premiers soins (3)

Les herbes médicinales permettent de soigner les plaies en appliquant un bandage pendant une minute, ceci ne nécessite aucune ressource, c'est du RP. (Guéri de 1 point de vie)

*ne s'applique pas aux gens agonisants.

Premiers soins supérieurs (5)

Les premiers soins guérissent désormais de 3 points de vie.

Prérequis : Premiers soins

Rattachement (7)

Permet de rattacher un membre coupé.

Durée: 5 minutes d'application et 10 minutes de traitement dans laquelle la cible ne pourra pas utiliser son membre.

Prérequis : Fermeture de plaie

Réanimation (5)

Permet de réanimer une personne agonisante (pas morte) et de le ramener à 1 point de vie.

Prend 10 minutes de soins (pendant ce temps, la phase d'agonie est suspendue).

Remède (3)

Permet de soigner une maladie non-magique de la cible pour une durée de soin de 2 minutes par niveau de maladie soignée.

Soins efficaces (5)

Permet d'effectuer à la fois des premiers soins en exécutant soit un cataplasme, une suture ou une cautérisation.

Prérequis : Premiers Soins

Guerrier :

Charge (4)

Permet à un guerrier d'effectuer une charge (courir au moins 15 pieds vers sa cible et crier charge) qui occasionne plus de dommage (+1).

Charge Violente (4)

Cette compétence permet d'augmenter l'efficacité d'une charge. Le personnage doit dire à haute voix CHARGE VIOLENTE et courir au moins 15 pieds en direction de sa cible. La charge violente occasionne +2 dommages et endommage l'équipement touché. Il est possible de faire une charge violente avec un bouclier, dans ce cas projette la cible au sol.

Prérequis : Charge

Contre charge (4)

Avec bouclier :

Permet de bloquer une charge en "assommant" le guerrier avec un bouclier, faisant ainsi tomber au sol l'assaillant

Avec une lance :

Utilise la charge du guerrier contre lui en profitant de sa vitesse pour l'empaler avec une lance. Le guerrier chargeant recevra les effets de sa propre charge.

Prérequis : Charge

Contre charge avancée (5)

Permet de contrer une charge violente et d'autres types.

Prérequis : Contre Charge

Coup renforcé (4)

Permet de frapper plus fort en y mettant toute sa force. Permet de dépasser le maximum de dégâts physiques maximum de l'arme sans l'endommager. (Maximum 1 fois par cycle) Peut être acheté 2 fois

Désarmement (3)

Permet de désarmer un assaillant en portant un coup à son arme la projetant à 3 pieds minimum utilisable 1 fois par cycle.

Peut être acheté 3 fois.

Riposte (5)

Le guerrier utilise la force de son adversaire pour lui infliger les dommages de l'attaque ripostée. (Attaque au corps à corps seulement)

Utilisable 3 fois par cycle.

Maîtrise d'arme (5)

Permet de se spécialiser au combat avec une arme ce qui augmente les dégâts physiques de celle-ci de 1. Tout le monde peut se spécialiser à deux armes différentes maximum.

Peut-être utiliser sur le même type d'arme ou sur 2 différents.

Peut être acheté 2 fois, sauf sous avis contraire.

Force accrue (3)

Force accrue rend la personne plus forte, alors à force égale il le remporte sur son adversaire.

Réparation de fortune (4)

Si son équipement est endommagé, il peut faire une légère ramification afin d'éviter qu'il soit détruit au prochain coup spécial. Pour une durée d'une heure l'objet n'est plus considéré endommagé.

L'entretien prend 5 minutes à faire.

Homme de métier:

*Il est important de lire le fonctionnement des métiers dans la section métiers avant d'investir vos points d'expérience.

Bonus de niveau de métier de prospection :

Niveau 1 : Permet de trouver des ressources communes lors de la prospection.

*la pierre, le bois commun et le cuir animal peuvent en tout temps être choisis comme ressources trouvées.

Niveau 2 : Permet de trouver des ressources rares lors de la prospection.

Donne 25% de chance de trouver la ressource commune de votre choix.

Niveau 3 : Permet de trouver des ressources exotiques lors de la prospection.

Donne 50% de chance de trouver la ressource commune de votre choix.

Donne 25% de chance de trouver la ressource rare de votre choix.

Niveau 4 : Permet de trouver des ressources magiques lors de la prospection.

Donne 75% de chance de trouver la ressource commune de votre choix.

Donne 50% de chance de trouver la ressource rare de votre choix.

Donne 25% de chance de trouver la ressource exotique de votre choix.

Niveau 5 : Permet de trouver des ressources légendaires lors de la prospection.

Donne 100% de chance de trouver la ressource commune de votre choix.

Donne 75% de chance de trouver la ressource rare de votre choix.

Donne 50% de chance de trouver la ressource exotique de votre choix.

Donne 25% de chance de trouver la ressource magique de votre choix.

*Il est important à noter, que si une ressource n'est pas disponible dans une zone, elle ne pourra pas être choisie avec votre bonus de prospection (ex: une plante qui ne pousse que dans le désert alors que la prospection est faite dans un marécage)

Cueilleur (4)

Chaque achat de Cueilleur vous octroie des bonus lors d'une expédition de prospection.

Peut-être acheter 5 fois.

Mineur (4)

Chaque achat de mineur vous octroie des bonus lors d'une expédition de prospection.

Peut-être acheter 5 fois.

Chasseur (4)

Chaque achat de chasseur vous octroie des bonus lors d'une expédition de prospection.

Peut-être acheter 5 fois.

Bûcheron (4)

Chaque achat de Bûcheron vous octroie des bonus lors d'une expédition de prospection.

Peut-être acheter 5 fois.

Métiers avancés

Les métiers ci-dessous ont des capacités regroupées.

Il n'est pas nécessaire d'en acheter une pour l'obtention d'une autre, sauf sous indication contraire.

Alchimiste

- **Herboriste (2)**: permet l'utilisation de l'effet de base des plantes.
- **Apothicaire (3)**: permet l'utilisation de l'effet secondaire des plantes.
- **Alchimiste (4)**: permet la fabrication de potion alchimiques à l'aide d'une recette déjà connue. (L'acquisition de ce talent vient avec 1 recettes)
- **Agent conservateur (2)**: permet de créer des méthodes de conservation pour augmenter la durée de vie des plantes et concocter.
- **Analyse des concoctions (4)**: permet d'analyser une potion afin d'en déduire l'effet. Prends 10 minutes à accomplir.
- **Analyse des concoctions avancées (6)**: permet d'analyser la composition d'une potion afin d'en déduire les ingrédients. Prends 15 minutes à accomplir. (À 50% de chance de fonctionner) peut varier selon la puissance du produit alchimique)

Prérequis: analyse des concoctions

- **Recette de potion supplémentaire (2)**: octroie une recette supplémentaire sans avoir à effectuer des recherches alchimiques. (Peut-être acheter plusieurs fois)

*Si un autre alchimiste partage sa recette, vous pourrez acheter ce talent avec le rabais de mentorat.

- **Création de potions (4)**: permet d'effectuer des recherches alchimiques par essai erreur pour découvrir de nouvelle recette en jeu. La première recherche par événement vous donne la recette gratuitement, si plus d'une recherche est faite les recettes découvertes après la première donneront un rabais de mentorat sur recette supplémentaire.

- o Pré requis : avoir 4 autres talents de l'alchimiste.

Artisan

- **Artisanat (3)**: fabrication à l'aide des cuirs et bois.
- **Métallurgie (3)**: fabrication à l'aide des minerais.

- **Réparation (4):** coût 1 ressources, prends la moitié du temps de création arrondi à la minute supérieure.
- **Renforcement (4):** +1 dommage ou point d'armure pour le prochain combat. Prends 5 minutes de travail sur l'objet OU 2 minutes de travail sur l'objet et une ressource d'entretien.
- **Identification (4):**
 - Permet d'analyser la composition d'un objet non magique.
 - Prend 10 minutes à accomplir
- **Identification améliorée (6):**
 - Permet d'analyser la composition ainsi que l'information cachée d'un objet magique.
 - Prends 10 minutes par information à acquérir.
- **Connaissance des matériaux (6):** Peut fabriquer avec des matériaux exotique et supérieurs.
 - Pré requis : avoir 4 autres talents d'artisan.

Enchanteur

- **Fabrication de rune (2):** permet d'infuser magiquement des runes utilisables de plusieurs façons (rituel, enchantement...) et d'en appliquer une sur des objets. Permet d'apprendre une rune par achat.
 - *Peut être acheter plusieurs fois
- **Fabrication de parchemin (4):** permet à l'aide des ressources adéquate de fabriquer des papier parchemins magiques
 - *Peut-être acheter 1 fois par tier de magie (mineur, intermédiaire, majeur)
- **Sigil Simple (3):** permet de combiner jusqu'à 4 runes sur un même objet, permettant des enchantements plus puissants, durant plus longtemps ou ayant des effets plus complexes qu'une simple rune. Permet aussi d'appliquer des runes sur les plaques de rituel.
 - Prérequis: Fabrication de rune
- **Sigil complexe (3) :** Permet de combiner jusqu'à 10 runes sur un même objet. Seuls des objets spéciaux peuvent même supporter la puissance d'autant de runes à la fois.
 - Prérequis: Sigil simple
- **Apprentie enchanteur (5):** permet d'apprendre des enchantements semi permanent (1 an) auprès d'un mentor. Ou en désenchantant un objet magique (à 50% de chance de fonctionner) peut varier selon la puissance de l'objet magique.
 - ***Ne peut fonctionner sur les reliques.

Explorateur

Permet d'augmenter vos chances de réussite lors d'une expédition en vous donnant certains avantages que les autres n'ont pas. Pour chaque achat de la capacité explorateur vous pourrez prendre l'un des 4 talents disponible ou augmenter l'effet d'un déjà acquis.

Peut-être acheter : 5 fois (les 5 achats peuvent aller dans le même talent ou être séparé parmi les 4)

Talent d'explorateur :

- **Gestion du temps (4):** chaque niveau permet de modifier la durée de l'expédition de 5 minutes.

****En général une expédition plus rapide diminue les résultats de l'expédition mais une expédition rallonger augmentera les résultats. ****

- **Stratégie (4)** : chaque niveau donne 2 points d'augmentation qui peuvent être distribués soit en attaque ou en défense (déterminer au début de l'expédition).
- **Gestion du personnel (4)** : chaque niveau augmente le nombre de gens sans la capacité explorateur qui pourront apporter des bonus additionnels à l'expédition.
 - Il est à la discrétion de l'explorateur avec gestion du personnel de décider s'il s'inclut ou s'exclut du nombre de gens choisis.
- **Espionnage (4)** : permet de recueillir de l'information (type de ressource, type d'ennemi, facteur d'attaque et de défense de la zone) sur 1 zone supplémentaire par niveau (ces zones doivent être sur le trajet parcouru ou sur une zone adjacente).

Marchand

- **Contact marchand (4)**:
Permet d'avoir accès à certains objets spéciaux et rares lors de la caravane marchande.
- **Évaluation (3)**:
Donne accès à la liste d'évaluation des ressources et permet de connaître la valeur d'un objet après 10 minutes d'observation
- **Points de ressource (4)**:
Peut-être est-ce un cadeau du dieu de la chance mais avec cette compétence nous trouvons des ressources aléatoires entre chaque GN. (3 ressources communes) (les 3 points de ressources peuvent être conservés afin de les utiliser dans une caravane marchande.
- **Fortune (4)**:
Donne à chaque début de GN 5 pièces de cuivre et donne à votre premier événement de l'année un butin hivernal (pour avoir le butin la capacité doit être acquis avant l'hivers). Peut être acheté 5 fois.
- **Maître des échanges (6)**:
Permet à l'homme de métier de doubler soit ses points de ressources soit son revenu de Fortune (le choix peut être changer à chaque événement)

Scribe (Notaire)

- **Retranscription (4)**: permet de copier des parchemins magiques sans détruire l'original (requiert un parchemin magique vierge du bon tier ou supérieur, au coût de 1 mana / tier)
- **Diplomate (6)**:
Tant qu'un diplomate n'est pas armé, il bénéficie d'une aura de sérénité mineure calmant les gens à l'entour de lui sur un rayon de 6 pieds (Ils ne veulent se battre dans la zone).
L'effet de son aura est un effet mental mineur, il peut donc être résisté.
Une rage prend immédiatement fin quand le personnage enragé pénètre dans l'aura de sérénité. Il est toutefois possible d'attaquer un diplomate à distance.
Si un diplomate porte une action offensive (dégât, effet nocif, etc.) son aura sera dissipée pour la prochaine heure. Utiliser cette compétence pour empêcher l'ennemie d'attaquer pendant que vos alliés se prépare à leur tendre une embuscade est un acte offensif.

L'aura de sérénité du sera représenter par un brassard / foulard attacher au bras de couleur blanche avec un gros S noir écrit dessus. Le joueur se doit de fournir lui-même son propre brassard.

Quand un diplomate possède des armes naturelles tel que des griffes. Il ne sera pas considéré armé tant qu'il ne les utilise pas pour se battre.

- **Connaissance des documents (4):**

Permet de noter un document ou de voir si celui-ci est falsifié.

*a des buts de mécanique de jeu le notaire devrait idéalement toujours utiliser la même couleur de cire.

***Dû à l'incertitude que la capacité sera utilisée tout scribe auront gratuitement cette capacité pour 2026**

- **Mercenaire errant (5):**

Le scribe peut engager un mercenaire pour une durée maximum de 1h. Le mercenaire devra être joué par un joueur volontaire. Le salaire du mercenaire doit être payé avant son arrivée et sera fixé selon sa puissance.

*le mercenaire doit avoir un costume différent pour éviter les malentendus (un tabar par-dessus le costume original est suffisant) et un Brassard de couleur jaune avec un gros M noir dessus.

**Voir le guide des métiers pour les statistiques et salaire.

Lanceur de sort:

Altération des sortilèges (4)

Permet d'altérer 1 fois par cycle un sortilège lancé selon les options suivantes au Coût 2 fois plus mana:

- +1 dommage
- Changement d'élément primaire (terre, air, eau, feu, physique)
- +1 cible touchée ou catalyseur (selon le sortilège).
- Augmentation de la durée de 50%

*l'altération utilisable doit être choisie à l'achat de la capacité.

Peut être acheté plus d'une fois.

Concentration (4)

Permet de subir une attaque causant des dégâts sans perdre son incantation, 1 fois par cycle.

Peut-être acheté plusieurs fois

Connexion divine (4)

Permet de lier votre essence mystique à une divinité. Vos sortilèges coûtent 1 point d'essence de moins (pour un minimum de 1) lorsque vous utilisez des incantations divines (voir le système de magie)

Écriture de parchemin (4)

Permet d'écrire des parchemins magiques (seulement les sortilèges que le personnage est capable de lancer et dans les langues dont le personnage sait écrire).

Essence supplémentaire (2)

Donne un point de d'essence supplémentaire.

Peut-être acheté plusieurs fois.

Guide formatif (6)

Permet au lanceur de sort de montrer son incantation et ses gestuelles à quelqu'un afin que celui-ci puisse l'aider lors de l'accomplissement d'un sort, ou de lui-même aider quelqu'un d'autre. Pour que la capacité fonctionne, il faut que les deux personnes fassent l'incantation et les gestuelles pour la nouvelle durée complète du sort (réduit de 25 pourcents la durée de l'incantation)

Initié de la magie (2)

Donne accès aux sortilèges (le premier sortilège de niveau un est gratuit). Par la suite vous permet d'apprendre et de créer des sortilèges (Le coût matériel et en point d'expérience varie selon les effets du sort et sera indiqué dans le tome de la magie).

Spécialisation magique (4)

Permet à un lanceur de sort de se spécialiser dans un type de magie et de bénéficier d'un avantage lorsqu'il utilise.

- Spécialisation élémentaire: l'élément spécialisé n'augmente plus le niveau d'un sortilège créé. (Terre, air, eau, feu, magie, guérison)
- Spécialisation offensive: les sortilèges d'attaque font un point de dommage additionnel.
- Spécialisation utilitaire: la portée touchée des améliorations n'augmente pas le niveau d'un sortilège.

Cette capacité est utilisée lors de la création de sortilèges, et ne fonctionne pas sur des sortilèges simplement achetés avec les points d'expérience.

Des spécialisations peuvent être créées en jeu, effectuez vos recherches.

Prérequis: Initié de la magie

Méditation (4)

Permet de méditer pour regagner de la magie. Regagne 1 point de mana par 5 minutes méditée.

Rituel (5)

Donne les informations de base à la création de rituel. Permet également d'officier si vous avez un rituel déjà existant en votre possession.

Un animateur responsable doit assister au rituel pour le valider.

Moine :

Apaisement (4)

Ce talent enlève tout envie de se battre, mais la haine est toujours présente (fonctionne seulement sur les humanoïdes). Prends un 15 secondes de discours visant à calmer la cible. Ne fonctionne pas si la cible se fait attaquer. (Ceci est un effet mental donc résistible)

Attaque handicapante (4)

Brise le membre touché, 2 fois par cycle.

Peut-être acheté 3 fois.

Corps de pierre (5)

Donne 1 point d'armure qui se régénère par 15 minutes de méditation ininterrompue.

Peut être utilisé avec de l'armure.

Peut-être acheté 3 fois.

Corps de présence (3)

Permet 1 fois par cycle, d'esquiver un égorgement ou une attaque sournoise.

Peut-être acheté deux fois.

Croc en jambe (4)

Permet de faire tomber sa cible sans occasionner de dommage en frappant au niveau des jambes.

Utilisable une fois par combat, ou aux 5 minutes.

Diminution de poison (5)

Diminue de moitié les effets des poisons : ex : poison de paralysie deviendra ralentie au lieu de l'immobiliser. Et le poison mortel prendra 2 fois plus de temps. (Ne fonctionne pas sur les poisons instantanés)

Don divin (6)

Les dieux accordent à leurs moines un pouvoir spécial.

- *Tagevus* (guerre) – Adrénaline une fois par combat, par heure
- *Haldjas* (nature) – Empathie animale permanente: les animaux voient le moine comme étant un ami des animaux ils ne l'attaquent donc pas. **Les Tóug ne sont pas affectés.**
- *Valgus* (lumière) – Lumière du jour. Rayon 3m autour du moine affecte certaines créatures et permet de voir dans les ténèbres. Tant que la zone de lumière est active toutes ses attaques seront de lumière. Durée: 2 minutes, utilisable une fois par cycle.
- *Veresaun* (ténèbres) – sphère des ténèbres, (noirceur totale, rayon : 3m autour du moine) les créatures des ténèbres et l'utilisateur de ce sort peuvent voir à travers. (Contré par lumière). Tant que la zone ténèbres est active toutes ses attaques seront de ténèbres durée: 2 minutes, utilisable une fois par cycle.
- *Kättemaks* (trahison) – Ennemi juré (il peut changer de race d'Ennemi juré 1 par heure).
- *Joukus* (voyages) – 3 points de ressources par événement
- *Ebaonn* (chance) – Corps de présence
- *Luure* (magie) – un renvoi de sorts par cycle
- *Vanne* (droiture) – Sérénité d'esprit: Une fois par cycle, ils peuvent résister à un effet mental peu importe sa puissance.
- *Vaikus* (mort) – Bravoure morbide: immunisé aux effets de peur 1 et 2 provenant des mort-vivants.
- *Kaitse* (protection) – Bouclier mystique (6 points de vie temporaire.) Les points reviennent au début du prochain cycle.
- *Hooldus* (guérison) – imposition des mains

Point de pression mineur (3)

En touchant un point de pression de sa cible, il peut temporairement paralyser membre touché pour 2 minutes le. Doit être utilisé hors combat.

Cette compétence peut être utilisée 1 fois par heure, par achat, dû à la concentration pour affecter l'opposant.

Peut-être acheté plus d'une fois.

Résistance Mentale (3)

Permet de résister à un effet mental mineure 1 fois par cycle. Prends 2 résistances pour une intermédiaire et 3 pour un majeur).

Peut être acheté plus d'une fois.

Transfert de vitalité (2)

Permet de transférer les points de vie d'un volontaire à une autre personne à défaut de 2 pour 1. Ex. 2 points de vie donnés et le receveur en reçoit juste 1.

Rôdeur:

Connaissance des monstres (3)

Le personnage est habillé à reconnaître les types de créature après une brève observation de 15 secondes, il pourra détecter le type de race de sa cible ex: démon, élémentaux, mort vivant. Permet aussi de connaître les faiblesses générales des grandes familles raciales.

Détection (5)

Permet de détecter les personnes dissimulées ou invisibles à moins de 50 pieds du rôdeur (prend 10 secondes d'observation active).

Discrétion (4)

Permet de passer inaperçu sous certaines conditions: il doit prendre le temps de se cacher pendant 10 secondes derrière un objet (ex: un arbre, un buisson, une charrette...), après 10 secondes il sera considéré invisible tant qu'il restera caché et immobile).

Double flèche (3)

Permet de doubler une flèche magiquement, laquelle ne pourra pas être bloquée ou esquiver. Utilisable une fois par combat. L'archer devra mentionner coup franc après ses dommages exemple: 3 coup franc

Peut être acheté 3 fois.

Ennemi juré (4)

Cette compétence permet d'effectuer un coup anti par combat contre un type d'ennemi prédéfini lors de l'achat de la compétence. Peut être pris plus d'une fois pour avoir plusieurs types et/ou utilisation si achat multiple du même type. (Ex : anti-démon, anti-mort vivant, élémentaux, golem.) Lorsque que vous effectuez une attaque anti, le terme anti prend la place du type de dégât ex: 3 anti-démon. Les dommages seront

considérablement augmentés si votre cible est du bon type et ne peut être combinée avec d'autre type, on ne pourrait donc pas faire 3 de feu anti-démon).

Projectile élémentaire (4)

Permet à l'archer d'enchanter ses flèches d'un élément choisi. L'archer doit faire un petit rituel de 5 minutes en jeu par flèche enchantée. (Acide, électrique, glace, feu, magique) *La compétence Rituel n'est pas nécessaire pour l'utilisation de cette compétence. * l'enchantement de la flèche coûte 1 point d'essence, afin de maintenir l'enchantement l'essence ne peut être récupérée tant que la flèche est enchantée. L'enchantement est à usage unique.

Projectile empoisonné (4)

Permet à l'archer de préparer la flèche empoisonnée en avance (n'a pas besoin de composante) ce qui la rend plus dangereuse. Donc l'archer ajoute +2 au dommage et au poison. Temps de préparation 5 minutes si non utiliser l'effet se disciple à la fin du cycle.

Ex : ma flèche de base fait 2 + projectile empoisonne (+2 poisons) = 4 poisons

Projectile enchanté (5)

Les archers ont appris à infuser leur projectile de magie, ils ont donc certains effets spéciaux. L'archer doit faire un petit rituel de 5 minutes en jeu par projectile enchanté. (Le terme flèche peut être remplacé par le type de projectile utilisée)

*La compétence Rituel n'est pas nécessaire pour l'utilisation de cette compétence.

*L'enchantement de la flèche coûte 1 point d'essence, afin de maintenir l'enchantement l'essence ne peut être récupérée tant que la flèche est enchantée. L'enchantement est à usage unique.

- Flèche d'enchevêtrement: les pieds de la cible touchée se couvrent de roche et il ne peut plus bouger pendant 15 secondes.
- Flèche engourdissante: le membre touché devient engourdi s'il tient quelque chose la personne le lâche et l'objet tombe au sol. Si le torse est touché l'archer choisit le membre atteint
- Flèche d'impact: la cible recule de 5 pieds et tombe au sol.

Tir précis (4)

Permet d'ignorer les points d'armure si le tireur garde en joue sa cible pour plus de 5 secondes, Vous devrez mentionner le passage armure après vos dommages. Utilisable une fois par combat.

Peut être acheté jusqu'à 5 fois.

Tir puissant (3)

Permet d'augmenter de 1 les dommages d'un projectile.

Utilisable une fois par combat.

Peut être acheté jusqu'à 5 fois.

Roublard :

Attaque sournoise (5)

Cette capacité permet d'infliger plus de dégâts à une cible prise par surprise en lui infligent une coupure dans un point sensible (doit être fait dans le dos hors combat) dommage passe armure +2.

Création de piège (4)

L'achat de la capacité vous permet de créer un piège qui occasionne 1 points de dommage par achat. L'annonce d'un piège doit être clairement affichée.

Ex: un coffre piégé aura un papier avec la description du piège par-dessus son contenu afin que le piège soit la première chose que l'on voit en ouvrant le coffre. Si la personne ne peut savoir qu'il y a un piège, elle ne peut malheureusement pas être affectée. Néanmoins si vous restez dans les alentours et mentionner à la personne qu'elle vient de marcher dans un piège est acceptable si vous déposez et camouflez le papier mentionnant le piège. Ne peut être utilisé sur une cible malléable et en mouvement tel qu'une bourse.

Coût de création: 1 ressource et 1 minute par points de dommage occasionné.

Peut-être acheter 5 fois.

Crochetage (3)

Peut-être acheter 5 fois (1 fois par niveau de cadenas). Le niveau détermine celui du cadenas crochetable.

Prends 5 minutes pour crocheter un cadenas moins la différence de niveau (en minutes) si le cadenas est de plus bas niveau que votre crochetage. Ex: j'ai crochetage 4 et je fais un cadenas niveau 2 cela prendra donc 3 minutes.

Détection de piège (5)

Cette capacité vous permet en tout temps de détecter les pièges. Ceux-ci ne vous feront alors aucun effet et il vous sera possible d'annoncer leur présence à d'autres personnages (pas comment l'éviter). Si vous déclenchez un piège que vous n'avez pas vu au préalable, l'effet de celui-ci s'applique quand même.

Fausse mort (4)

Permet de rendre ses signes vitaux imperceptibles à l'œil des ignorants. Peut-être contrée par "Diagnostic" ou une détection de la vie surnaturelle. Un achèvement compte comme un coup simple (2 points de dommages).

Poche secrète (5)

Permet de cacher un objet sur soi sans qu'une personne qui vous fouille ne puisse le trouver. (l'objet doit être de petite taille: dague ou plus petit) *Si l'objet est une bourse il y aura une limite de 10 unités de ressource à l'intérieur.

Poudre aux yeux (3)

Cette manœuvre déloyale consiste à lancer une poudre quelconque (sable, terre ...) aux yeux de l'adversaire (En jeu, pas pour de vrai) pour l'aveugler une dizaine de

secondes. Il "voit" toujours mais ne peut que se défendre. Utilisable 1 fois par combat ou 5 minutes.

Reflet de la foi (5)

Permet à un Roublard de choisir quelle divinité sera détectée s'il subit un effet de détection de la foi. Il doit énoncer un charme mineur à la fin de sa réponse.

Sens aiguisé (5)

Permet 1 fois par cycle, d'esquiver un égorgement ou l'effet perce armure d'une attaque sournoise. Peut être acheté 3 fois

Vol à la tire (4)

Il ne suffit que de mettre une épingle (celle-ci doit rester 5 secondes en place sans être détecté) à la bourse ou à la poche pour ainsi en voler le contenu ou y déposer quelque chose. (Maximum 5 objet au hasard)

Mécaniques de jeu avancé

**Il est à noter que lors de création potion, sigil, sortilège ou acquisition de bonus gagnés en jeu (n'existant pas déjà dans le système), nous aurons des barèmes pour aider le processus de décision et ainsi que pour déterminer les effets, néanmoins les décisions seront révisées par le comité des règles entre les événements afin que le tout reste équilibré dans le système.*

Système de magie

La règle des 3P:

La magie sur les terres d'Igavene prône les trois grand P de la magie: **la puissance, la prononciation, la prestance.**

Par **puissance** on entend ici que l'incantation doit être faite à voix haute et non en chuchotant; il n'est pas nécessaire de crier cependant.

Par **prononciation** nous voulons pouvoir comprendre ce que vous disiez, bien que l'arcanique ne soit pas du français, chaque mot veut dire quelque chose et peut permettre à quelqu'un qui a étudié l'arcanique de savoir ce que vous allez faire. De plus, il ne sert à rien d'essayer d'incanter le plus rapidement possible, les sortilèges ont un temps d'incantation et de concentration.

Par **prestance** nous voulons que ce soit agréable de regarder un lanceur de sorts faire de la magie. Il faut pouvoir comprendre que vous êtes en train de faire de la magie ex: quand les sortilèges ont des gestuelles, exagérez vos gestes afin de les rendre théâtrale et répéter les a plusieurs reprises si votre incantation prend plus de temps.

Concentration:

Il est permis d'incanter en marchant lentement. Toutefois si vous courez ou recevez du dommage votre sortilège échouera.

La capacité concentration permet de subir une attaque causant des dégâts sans perdre son incantation, elle ne permet pas de courir durant l'incantation.

Une personne perdant sa concentration lors d'un sortilège perd tout de même l'essence mystique de son sort. Néanmoins les composantes matérielles d'un sortilège (si besoin) sont utilisées à la fin de l'incantation et donc ne seront pas perdues.

À haut niveau un lanceur de sort peut changer le cours d'une guerre. Hélas les sortilèges de très grande puissance sont longs à incanter, donc les lanceurs de sort ont besoin de défenseur afin de ne pas voir leur concentration disparaître avec le coup d'une épée.

Essence mystique :

De base une personne n'ayant pas appris à faire de la magie possède 5 points d'essence mystique. Lorsque quelqu'un apprend leur premier sortilège de chaque niveau de magie, il gagne automatiquement accès à 2 points d'essence mystique gratuit. De plus, le maximum d'essence mystique peut être augmenté avec la capacité Essence supplémentaire.

Coût d'incantation :

De base, chaque sortilège lancé possède un coût en essence mystique équivalent à leur niveau. Plusieurs facteurs pourraient altérer le coût, tel que certaine capacité

(l'augmentation sera précisé dans la capacité), incanter en armure, ainsi que des effets reçus lors du jeu.

N.B: incanter en armure perturbe le déplacement de votre essence mystique, il est donc plus difficile d'incanter en armure. L'armure légère augmentera les coûts de vos sortilèges de 1 point d'essence, l'armure intermédiaire de 2 et l'armure lourde de 3. Seul le plus gros malus s'applique.

Récupération d'essence naturellement

L'essence vital (PV) et mystique (mana) ne se régénère pas naturellement avec le temps lorsque vous êtes actif. Néanmoins durant votre sommeil votre corps et votre esprit peuvent enfin se reposer et régénérer, ce pourquoi lorsque vous vous réveillez après une nuit de sommeil votre essence vital et mystique est à nouveau rempli.

Il y a aussi des façons actives de récupérer vos essences, les méthodes les plus communes sont les bandages et les sortilèges pour l'essence vital, la méditation pour l'essence mystique et les potions pour les 2.

Temps d'incantation:

De base lorsqu'on lance un sortilège il faut un délai avant que l'effet s'active, donc chaque sortilège ont un temps d'incantation / concentration minimum afin de canaliser l'énergie magique pour former le sortilège. Le temps d'incantation est de minimum 10 secondes pour les sorts de niveau 1 plus 5 secondes par niveau. Si votre sortilège prend 30 secondes d'incantation et qu'après votre incantation seulement 10 secondes ont passé, répétez votre incantation et vos gestuels deux autres fois afin d'atteindre le temps minimum.

*N'oubliez pas la prononciation et la prestance dans la règle des 3P, ça ne sert à rien de sortir le plus de mots le plus rapidement possible. Un exemple d'incantation qui serait adéquat serait 1 mot à la seconde (Rythmez vos incantations comme si vous comptez en "Mississippi")

**Lorsque vous aurez fini votre incantation et êtes prêt à lancer votre sortilège, vous aurez 5 secondes où vous pourriez vous déplacer pour affecter votre cible.

Ex: personne ne s'attend à ce que vous incantiez pendant 30 secondes à porter de toucher de votre ennemi.

Gestuelle

- A ajouter dans le codex et tome de la magie

La composante gestuelle d'un sortilège est une série de 3 mouvements à faire avec la main de façon grandiose et théâtrale (nous devons pouvoir voir que vous êtes en train de faire de la magie) qui doit être répété au minimum une fois par tier du sortilège. Mineur: les gestuelles seront faites minimum une fois, intermédiaire 2 fois et majeur 3 fois. (Garder en tête le temps minimum d'incantation, si le sortilège n'est pas terminé vous pouvez répéter vos gestuelles plus de fois que le minimum)

*Pour la saison 2026 vous serez libre d'inventer vos gestuelles, mais nous vous devrez conserver les mêmes gestuelles pour un même sort. *

Incantation arcanique:

Les incantations arcaniques sont une série de mots de pouvoir dans une langue ancienne avec une formulation précise.

L'ordre des mots est le suivant: Le niveau du sort (si un niveau trois le lanceur de sort devrait dire 1 2 3), l'élément l'école de magie, le type de sort, la portée / la cible, la durée (5 minutes), description

*Lorsque vous aurez fini votre incantation et que votre sortilège vise une autre personne vous serez responsable de lui dire les effets ainsi que le tier de magie pour la résistance.

Exemple en français: 1, 2, 3, feu, évocation, attaque, pointer, explosion 5 pied, zéro (instantané), dommage 5. Explosion feu

Exemple arcanique: Uks Kaks Kolm Tuli Solvav Runnak Punkti'ir Plahvatus Vi'is Jalg Silma Kahju Vi'is Plahvatus Tuli

Utilisation en jeu: Uks Kaks Kolm Tuli Solvav Runnak Punkti'ir Plahvatus Vi'is Jalg Silma Kahju Vi'is Plahvatus Tuli Boule de feu, 5 de dommage sur 5 pieds de rayon, mineur.

Afin de faire de la magie divine vous devez posséder la capacité connection divine.

Prière divine: doivent contenir les informations minimums pour que les gens comprennent le sortilège et ses effets au même titre que l'arcane.

*Une fois votre prière créée, elle sera la prière que vous devrez toujours utiliser pour se sortir.

Exemple divin: J'en appelle à la puissance de la 3ème sphère de Tagevus, puisse mon ennemie exploser dans une déflagration de feu.

Utilisation en jeu: J'en appelle à la puissance de la 3ème sphère de Tagevus, puisse mon ennemie exploser dans une déflagration de feu. Boule de feu 5 de dommage sur 5 pieds. Mineur

* L'exemple plus haut, n'est qu'un exemple d'incantation afin de démontrer plusieurs termes tout en montrant la formulation. Néanmoins les statistiques représentés sont incorrectes et le sortilège ne fonctionnera pas (l'effet est beaucoup plus fort qu'un sortilège de niveau 3)

**Il y a un temps d'incantation/ concentration alors ça ne sert à rien d'incanter le plus rapidement possible. Si votre temps d'incantation n'est pas fini alors répétez votre incantation.

Progression en magie:

Afin de progresser et de pouvoir apprendre un sortilège de niveau supérieur à ceux que vous possédez déjà, il vous faudra 3 sortilèges du niveau précédent.

Apprentissage de sortilège:

Il y a trois façons d'apprendre des sortilèges;

1. Les acheter avec vos points d'expériences
2. Créer le sortilège en jeu
3. Découvrir en jeu (parchemin, mentor etc.)

Achat de sortilège :

Tous sortilèges disponibles, soit dans le tome de Magie, ou appris d'un grimoire de quelqu'un de volontaire, peut être acheté au coût de 1 XP par niveau de sortilège.

Si vous apprenez le sortilège à partir d'un parchemin magique ou d'un mentor vous aurez le droit à un rabais de mentorat de 1 (pour un minimum de 1).

*vous pourrez trouver les sortilèges pré-fait dans LE tome de la magie.

Création de sortilège :

La deuxième méthode est la création en jeu de votre sortilège. Par la création en jeu on entend ici que vous devrez premièrement effectuer vos recherches afin de pouvoir créer la bonne incantation pour le sortilège désirer, puis vous devrez trouver les composantes matérielles afin de fabriquer une encre magique propre à chaque sortilège.

* pour plus d'information consulter le tome de la magie.

Effet secondaire d'utiliser un sortilège non appris (ex: à partir du grimoire de quelqu'un d'autre)

- Utiliser un sortilège non appris créera une Lésion Arcanique Équivalente au double du niveau du sortilège (Si bien effectuer le sortilège fonctionnera).

* une lésion arcanique occasionne des points de dommage dans l'essence mystique, les points de dommage dépassant votre essence mystique disponible se continuent dans votre essence vitale.

**cette lésion arcanique ne peut être guérie avant la fin du prochain cycle (minimum 6h/ maximum 12h) (PV et mana incluse)

le sortilège doit exister, vous ne pouvez pas lancer un sortilège non approuvé

Substituer de l'essence vitale pour incanter:

Incantation avec de l'essence vitale est possible mais contre nature, de ce fait la blessure que cela occasionne n'est pas guérissable magiquement (uniquement par bandage) l'essence vitale utilisée en rituel a le même effet. (Brûlure d'essence vitale)

Les expéditions

La prospection

La prospection est la méthode d'utilisation première des capacités de récolte de ressources. Similairement aux expéditions, la prospection permet d'accomplir une action dans une zone sur la carte à l'extérieur du terrain jouable, pour rapporter des ressources.
Prend 30 minutes

Il y a 4 capacités directement reliées à la prospection : cueilleur, mineur, bûcheron, chasseur

*La collecte ésotérique peut être utilisée sur les créatures chassées, si applicable.

Les capacités d'exploration sont utilisables afin d'augmenter vos chances de succès.

**Voici les différents tiers de composantes trouvables lors de la prospection : communes, rares, exotiques, magiques, légendaires.

Étape d'une prospection :

- Choisir le but et les gens qui vous accompagnent
- Aller voir l'animation
- Déterminer votre facteur d'attaque et de défense
- Choisir le lieu de la prospection
- Durant la prospection
- Résultat

Choisir le but et les gens qui vous accompagnent

Lorsque vous désirez partir en prospection, vous devez d'abord décider votre objectif. Quel métier utiliser vous pour partir en prospection.

Puis vous devrez choisir qui vient avec vous en prospection, n'oubliez pas que les prospections se font sur une partie du territoire beaucoup moins peuplée et sauvage. Certains dangers pourraient vous attendre et mettre en péril votre expédition.

Le niveau de la capacité aura un impact direct sur le résultat et sera modifié selon certains facteurs tels que les événements ou locations découvertes, les capacités d'explorateur utiliser, ainsi que les personnes vous accompagnant.

Lorsque vous serez rendu à destination vos alliés pourront vous aider de deux façons.

- Main d'œuvre : 5% de chance d'augmenter la quantité récoltée.
- Mode battue (chercheur) : 5% de chance de trouver ce que vous cherchez (dans le cas où la ressource recherchée n'est pas disponible dans la zone vous pourrez alors choisir une ressource disponible du même tier.

**Si un prospecteur décide d'en aider un autre à la place de faire de la prospection, il ajoutera un autre 5% / niveau de la capacité de prospecteur qu'il possède à son 5% initial.

*** Il est à noter que si vous êtes plusieurs prospecteurs avec vos jet respectif, l'aide de vos alliés doit être divisée parmi les prospecteurs.

Aller voir l'animation

Ensuite vous (toutes les personnes partant en expédition) pourrez aller voir le responsable des explorations au campement de l'animation. Qui vous guidera dans les prochaines étapes.

Déterminer votre facteur d'attaque et de défense

Afin de déterminer votre facteur d'attaque et de défense chaque personne devra choisir leur "rôle" lors de la prospection : Défensive (+2 à la défenses), Offensive (+2 à l'attaque), Utilitaire (+ 1 à l'attaque et +1 à la défense). Une fois que tout est additionné cela vous donnera votre attaque et défense de base.

Nous pouvons ensuite ajouter les bonus provenant de la capacité : explorateur (stratégie). Si personne n'a le talent gestion du personnel le calcul s'arrête ici, mais pour chaque niveau de gestion du personnel 1 personne peut apporter un bonus supplémentaire grâce à son équipement, sortilèges, titre et autre bonus situation qui pourrait s'appliquer.

Voici les barèmes généraux pour les bonus provenant de gestion du personnel :

- Le bonus d'équipement fonctionne selon le type et la qualité de l'objet :
 - Type : arme (bonus a l'offense), armure ou bouclier (bonus a la défense)
 - Qualité : commun +1, rare +2, exotique +3, magique +4, légendaire +5.
- Le bonus des sortilèges fonctionne selon le type et le tier :
 - Type : offensif (bonus a l'offense), défensif (bonus a la défense), utilitaire (bonus situationnel selon l'effet)
 - Tiers : mineur +1, intermédiaire +2 ou +3, majeur +4 ou +5.
- Les capacités, titre et autre bonus fonctionne selon le type et le tier
 - Type : offensif (bonus a l'offense), défensif (bonus a la défense), utilitaire (bonus situationnel selon l'effet)
 - Tiers : de base +1 (celles accessibles à tous), avancer +2 ou +3, (celles qui doivent être débloquées en jeu, de prestige ou unique +4 ou +5).

Choisir le lieu de la prospection

Par la suite, vous pourrez choisir sur la carte le lieu où vous désirez aller prospecter. Cela pourrait être une zone aléatoire dans le but d'explorer les alentours. Tout comme cela pourrait être une zone dont vous avez reçu les informations en jeu et y aller dans un but bien précis.

****Généralement** si vous avez reçu l'information d'un animateur il devrait vous avoir donné une carte de la zone. Exemple : H-4 (représentant la location sur la carte)

Vous pourrez choisir sur la carte la trajectoire que vous prendrez lors de vos déplacements, le responsable vous dira s'il y a un événement majeur dans la case vous permettant de faire le détour. Ex : s'il y a un village complet de monstre il ne sera pas tenu pour acquis que vous le traverser (ce genre d'obstacle visible vous sera annoncé vous permettant de faire des choix ... pour le meilleur ou le pire).

La zone choisie sur la carte aura un effet sur votre prospection. Certaines zones sont plus dangereuses que les autres, mais d'autres sont plus prospères ou plus propices à un type de ressource particulier. Donc les zones viendront soit modifier la table de prospection ou la table d'évènement.

****il est important à noter**, que si une ressource n'est pas disponible dans une zone elle ne pourra pas être choisi avec votre bonus de prospection (ex: une plante qui ne pousse que dans le désert alors que la prospection est faite dans un marécage)

Durant la prospection

Pendant que vos personnages seront partis en prospection, deux options s'offre à vous vous pouvez soit patienter pendant que l'animateur roule les résultats et évènement ou vous pourrez donner un coup de main à l'animation (faire une créature, un PNJ ou même leur rendre un service comme faire le tour et passer un message à un joueur ou un animateur) le tout selon les besoins du moment. Apporter votre aide à l'animation vous apportera un petit bonus lors du résultat de l'expédition (ressource supplémentaire, conséquence moins grave, re-rouler un jet ...)

Le résultat

Le résultat sera déterminé selon plusieurs facteurs et vous sera apportée avec un descriptif de comment c'est passer votre prospection.

Bien que nous expliquions le processus général ici, lorsque vous recevrez le résultat de votre expédition, ce sera plus sous forme narrative de ce qui s'est passé avec gains ou pertes à la fin.

Le premier facteur est le facteur d'attaque et de défense des zones explorées lors du trajet pour vous rendre à votre objectif (plus vous explorez de zone et plus la difficulté augmente).

- Si votre attaque est plus grande que la défense des zones, la mission est un succès. Sinon c'est un échec qui résulte à une diminution de vos gains.
- Si votre défense est plus grande que l'attaque des zones, alors vous reviendrez de votre expédition sans blessure significative (vous pouvez tout de même jouer le blesser en revenant afin de rendre plus grandiose vos voyages héroïques).
- Si votre défense est plus petite que l'attaque de la zone, alors vous reviendrez de votre prospection avec des blessures proportionnelles à la différence.

Le deuxième facteur est un degré de difficulté additionnel ajouter pour un évènement précis. Ex : vous allez attaquer un campement ennemi afin de couper le ravitaillement des troupes. La difficulté normale de la zone ne prend pas en compte les troupes ennemies qui normalement ne seraient pas là. Cet ajout augmentera l'attaque et la défense selon la situation. Ou même une forte tempête brasser dans le tableau d'évènement.

Le troisième facteur est une chance de modificateur par cases explorées (50% de chance par case qu'il y ait un modificateur)

Le quatrième et dernier facteur s'applique si vous avez décidé d'aider l'animation. Les bonus d'aide à l'animation vous octroient 2 bonus à choisir parmi une petite liste (protection contre un évènement, diminution de la difficulté, ressource supplémentaire...)

***A noter qu'il est possible de perdre de l'équipement et même de mourir en expédition, soyez préparé et averti. ***

Fonctionnement de la prospection sur le terrain

Lorsque vous découvrez un lieu de prospection sur le terrain vous pouvez utiliser votre capacité de prospection afin de faire une collecte. Vous devrez faire 10 minutes d'action "rôle Play" pour votre métier afin de prendre 1 jeton de récolte.

*Il est à noter que vous ne pourrez faire une récolte que deux fois par cycle et que vous ne pourrez avoir plus de 1 jeton de récolte sur vous à la fois.

**Une collecte effectuée de cette façon ne donne accès qu'à des ressources communes.

La Différence entre la prospection et l'exploration

Le gain de ressource de base d'une prospection est selon la capacité de récolte des gens partis en prospection et assure un type de ressource, alors que l'expédition ne nécessitant pas de capacité va apporter un nombre de ressource aléatoires de base de 1 par zones explorées peu importe la quantité de gens dans le groupe. Néanmoins il est possible de trouver des produits finis, des potions et des parchemins magiques lors d'une expédition.

Partir en prospection avec plusieurs prospecteurs sera normalement plus rentable, mais lors d'une expédition tout est trouvable.

Les expéditions

Permet d'aller en expédition pour y accomplir une action (explorer, espionner, piller...) dans une zone sur la carte à l'extérieur du terrain jouable. Pour rapporter des ressources aléatoires, de l'information et autres. Prend 30 minutes

La capacité : Explorateur qui permet d'augmenter l'efficacité du groupe.

Étape d'une expédition :

- Choisir le but.
- Choisir les gens qui vous accompagne
- Aller voir l'animation
- Déterminer votre facteur d'attaque et de défense
- Choisir le lieu de l'expédition
- Temps d'expédition
- Résultat

Choisir le but

Lorsque vous désirez partir en expédition, vous devez d'abord décider votre objectif.

Ex : Vous pourriez partir en exploration afin de trouver ruines ou campement à piller, tout comme vous pourriez partir en expédition afin de recenser les caractéristiques de la zone. Ou même espionner un camp ennemi dont vous savez être établi à cet endroit.

Choisir les gens qui vous accompagne

Vous devrez ensuite choisir qui viens avec vous en expédition, n'oublier pas que les expéditions se font sur une partie du territoire beaucoup moins peuplée et sauvage. Certains dangers pourraient vous attendre et mettre en péril votre expédition.

Aller voir l'animation

Ensuite vous (toutes les personnes partant en expédition) pourrez aller voir le responsable des explorations au campement de l'animation. Qui vous guidera dans les prochaines étapes.

Déterminer votre facteur d'attaque et de défense

Afin de déterminer votre facteur d'attaque et de défense chaque personne devra choisir leur "rôle" lors de l'expédition Défensive (+2 a la défenses), Offensive (+2 à l'attaque), Utilitaire (+ 1a l'attaque et +1 à la défense). Une fois que tout est additionné cela vous donnera votre attaque et défense de base.

Nous pouvons ensuite ajouter les bonus provenant de la capacité explorateur, espionnage ou un métier de prospection. Si personne n'a le talent gestion du personnel le calcul s'arrête ici, mais pour chaque niveau de gestion du personnel 1 personne peut apporter un bonus supplémentaire grâce à son équipement, sortilèges, titre et autre bonus situation qui pourrait s'appliquer.

Voici les barèmes généraux pour les bonus provenant de gestion du personnel :

- Le bonus d'équipement fonctionne selon le type et la qualité de l'objet :
 - Type : arme (bonus a l'offense), armure ou bouclier (bonus a la défense)
 - Qualité : commun +1, rare +2, exotique +3, magique +4, légendaire +5.
- Le bonus des sortilèges fonctionne selon le type et le tier :
 - Type : offensif (bonus a l'offense), défensif (bonus a la défense), utilitaire (bonus situationnel selon l'effet)
 - Tiers : mineur +1, intermédiaire +2 ou +3, majeur +4 ou +5.
- Les capacités, titre et autre bonus fonctionne selon le type et le tier
 - Type : offensif (bonus a l'offense), défensif (bonus a la défense), utilitaire (bonus situationnel selon l'effet)
 - Tier : de base +1 (ceux accessibles à tous), avancer +2 ou +3, (ceux qui doivent être débloqués en jeu, de prestige ou unique +4 ou +5).

Choisir le lieu de l'expédition

Par la suite, vous pourrez choisir sur la carte le lieu où vous désirez aller explorer. Cela pourrait être une zone aléatoire dans le but d'explorer les alentours. Tout comme cela pourrait être une zone dont vous avez reçu les informations en jeu et y aller dans un but bien précis.

****Généralement si vous avez reçu l'information d'un animateur il devrait vous avoir donné une carte de la zone. Exemple : H-4 (représentant la location sur la carte)**

Vous pourrez choisir sur la carte la trajectoire que vous prendrez lors de vos déplacements, le responsable vous dira s'il y a un événement majeur dans la case vous permettant de faire le détour. Ex : s'il y a un village complet de monstre il ne sera pas tenu pour acquis que vous le traverser (ce genre d'obstacle visible vous sera annoncé vous permettant de faire des choix ... pour le meilleur ou le pire).

Durant l'expédition

Pendant que vos personnages seront partis en prospection, deux options s'offre à vous vous pouvez soit patienter pendant que l'animateur roule les résultats et événement ou vous pourrez donner un coup de main à l'animation (faire une créature, un PNJ ou même leur rendre un service comme faire le tour et passer un message à un joueur ou un animateur) le tout selon les besoins du moment. Apporter votre aide à l'animation vous apportera un petit bonus lors du résultat de l'expédition (ressource supplémentaire, conséquence moins grave, re-rouler un jet ...)

Le résultat

Le résultat sera déterminé selon plusieurs facteurs et vous sera apportée avec un descriptif de comment c'est passer votre exploration.

Bien que nous expliquions le processus général ici, lorsque vous recevrez le résultat de votre expédition, ce sera plus un narratif de ce qui s'est passé avec gains ou pertes à la fin.

Le premier facteur est le facteur d'attaque des zones explorées lors du trajet pour vous rendre à votre objectif (plus vous explorez de zone et plus la difficulté augmente).

- Si votre attaque est plus grande que la défense de la zone, la mission est un succès. Sinon c'est un échec qui résulte à une diminution de vos gains.
- Si votre défense est plus grande que l'attaque de la zone, alors vous reviendrez de votre expédition sans blessure significative (vous pouvez tout de même jouer le blesser en revenant afin de rendre plus grandiose vos voyages héroïques).
- Si votre défense est plus petite que l'attaque de la zone, alors vous reviendrez de votre expédition avec des blessures proportionnel à la différence.

Le deuxième facteur est un degré de difficulté additionnel ajouter pour un événement précis. Ex : vous allez attaquer un campement ennemi afin de couper le ravitaillement des troupes. La difficulté normale de la zone ne prend pas en compte les troupes ennemies qui normalement ne seraient pas là. Cet ajout augmentera l'attaque et la défense selon la situation. Ou même une forte tempête brasser dans le tableau d'évènement.

Le troisième facteur est une chance de modificateur par case explorer (50% de chance par case qu'il y ait un modificateur)

Le quatrième et dernier facteur s'applique si vous avez décidé d'aider l'animation. Les bonus d'aide à l'animation vous octroient 2 bonus à choisir parmi une petite liste (protection contre un événement, diminution de la difficulté, ressource supplémentaire...)

***A noter qu'il est possible de perdre de l'équipement et même de mourir en expédition, soyez préparé et averti. ***

Les mentorats

Le système de mentorat permet grâce à l'interaction en jeu d'avoir un rabais sur l'achat de capacité ou de sortilège. Cette interaction peut prendre plusieurs formes vous pourriez apprendre un sortilège à l'aide d'un parchemin ou d'un maître compétent vous transmettant son savoir. Tout comme cela pourrait parvenir à la suite d'épreuves que vous avez accomplies vous facilitant l'apprentissage à une capacité reliev.

Il est à noter qu'à chaque fois que vous accomplissez une action vous permettant d'avoir le rabais, vous devrez aller voir l'animation et remplir le livre de mentorat. Tout ajout à vos fiches avec un rabais de mentorat sera refusé si ce n'était pas inscrit dans le livre de mentorat au préalable.

En temps normal si un animateur vous a mentionné le droit au rabais de mentorat il confirmera votre mentorat en signant à côté de votre nom dans le livre de mentorat. Si le "mentorat" provient d'un objet tel qu'un parchemin, vous devrez apporter l'objet à l'animation au moment d'aller remplir le livre de mentorat.

Les Spécialisations

Les spécialisations sont des capacités accessibles uniquement lorsque vous possédez toutes les capacités d'un bassin.

à venir (2027)

Le multivers

Les Dieux

La trinité du bien

Des dieux exigeants, protecteurs, qui incarnent des idéaux lumineux, mais parfois contraignants.

Valgus

Dieu de la Lumière – L'éclat et la vérité.

Symbole: Soleil

Description : Grand, blond, à la peau pâle, vêtu d'une toge blanche brodée d'or ouverte sur un pantalon rouge. Sa posture est noble, mais son regard est rempli d'un orgueil incandescent.

Couleur de son aura : Doré lumineux — ses fidèles disent qu'elle brûle les ombres, mais certains murmurent qu'elle aveugle autant qu'elle éclaire.

Dogmes:

- La lumière éclaire tous les chemins : nul ne doit rester dans l'ombre de l'ignorance.
- Protège les faibles, car leur survie est la preuve que la lumière triomphe des ténèbres.
- La vérité est un flambeau : elle doit être dite, même si elle brûle.
- Partage ta lumière avec autrui, car une flamme transmise ne s'éteint pas.
- Là où règne la lumière, apporte l'espérance.

Histoire:

Valgus était jadis un orateur et guérisseur itinérant, fils d'un prêtre du Vieux Monde. Il parcourait les villages en promettant rédemption et clarté, mais derrière ses sermons brillait une ambition dévorante : être adoré, non pour ses actes, mais pour son éclat.

Lors du rituel d'ascension, Valgus offrit sa vue aux astres, persuadé que la lumière intérieure remplacerait celle du monde. Quand il ouvrit de nouveau les yeux, deux soleils dorés brûlaient dans ses orbites. Il proclama alors que lui seul pouvait guider les mortels hors des ténèbres.

Depuis, Valgus est vénéré comme le flambeau de l'espérance, mais aussi craint comme un tyran lumineux. Ses temples sont bâtis en marbre blanc, ouverts au ciel, et ses prêtres exigent que nul mensonge ne survive à leur regard.

Kaitse

Déesse de la protection – le rempart et le sacrifice.

Symbole: Bouclier orné d'une épée

Description : Grande, puissante, armurée d'adamantium, elle porte un bouclier orné d'une épée et une longue lame qu'elle manie avec une assurance inébranlable. Ses cheveux flamboyants rappellent la braise d'un foyer protecteur.

Couleur de son aura: Rose — une lumière douce mais ferme, qui apaise les craintes et renforce le courage de ceux qui se tiennent à ses côtés.

Dogmes:

- Défends toujours la vie, même au prix de la tienne.
- Le bouclier est plus noble que l'épée : protège avant de frapper.
- Aucun innocent ne doit être abandonné, quelle que soit la menace.
- La force n'a de valeur que lorsqu'elle sert à protéger autrui.
- La communauté est sacrée : unis, les mortels survivent ; divisés, ils périssent.

Histoire:

Kaitse était jadis une paladine du Vieux Monde, une guerrière rousse qui se dressait toujours entre les innocents et le danger. On raconte qu'elle mena seule la défense d'un village assiégé, tenant tête à des armées entières pour sauver des enfants et des vieillards. Sa vie fut une suite de sacrifices, et son nom devint synonyme de rempart.

Lors du rituel d'ascension, Kaitse offrit son cœur de chair, le remplaçant par une flamme éternelle qui brûle dans sa poitrine. Cette flamme est sa source de force, mais aussi le rappel constant de son sacrifice.

Devenue déesse, elle jura de protéger toute vie, mais son zèle est parfois perçu comme une contrainte : elle exige des mortels qu'ils acceptent sa garde, et considère ceux qui refusent comme des insensés mettant en péril l'équilibre du monde.

Ses temples sont bâtis comme des forteresses, et ses prêtres sont autant des gardiens que des guides. On dit que lorsqu'un fidèle brandit un bouclier en son nom, Kaitse elle-même se tient derrière lui.

Hooldus

Déesse de la guérison – la compassion et l'équilibre.

Symbole : la corne de licorne

Description : Une femme âgée, vêtue de couleurs pâles, se tenant grâce à un bâton de marche orné d'une sculpture de tête de licorne. Ses yeux portent la fatigue de siècles de compassion, mais brillent encore d'une douceur inébranlable.

Couleur de son aura : Blanc — une lumière apaisante, semblable à la lueur d'une chandelle dans la nuit, qui calme la douleur et purifie les blessures.

Dogmes :

- Soigne sans attendre de récompense.
- La compassion est une force, non une faiblesse.
- Chaque vie sauvée est sacrée, quelle que soit son origine.
- La guérison doit préserver l'équilibre : ne donne pas tout au point de te perdre.
- Là où la souffrance s'installe, apporte réconfort et espoir.

Histoire:

Hooldus était une sagefemme et herboriste du Vieux Monde, elle parcourait les campagnes, soignant sans jamais demander de paiement, convaincue que chaque vie sauvée était une victoire contre la mort. On raconte qu'elle resta des jours entiers auprès des malades lors des grands fléau, refusant de fuir même lorsque ses proches la suppliaient.

Lors du rituel d'ascension, Hooldus offrit sa jeunesse et sa vigueur, se condamnant à une vieillesse éternelle pour que d'autres puissent guérir. Depuis, elle porte le poids des douleurs du monde : chaque blessure soignée lui vole un fragment de son essence, mais elle continue sans faillir.

Ses temples sont sobres, souvent bâtis près de sources ou de clairières, et servent

autant d'hôpitaux que de sanctuaires. Ses prêtres et prêtresses sont appelés les Mains Blanches, connus pour leur dévouement absolu.

Hooldus est aimée des humbles et des désespérés, mais certains craignent sa présence : on dit que ceux qu'elle ne peut sauver, elle les accompagne elle-même jusqu'au seuil de la mort, leur tenant la main dans leur dernier souffle.

La trinité du mal

Des figures sombres, destructrices, mais irrésistiblement charismatiques et puissantes.

Veresaun

Déesse des ténèbres - la souffrance et la cruauté.

Symbole: crâne animal

Description: Jeune femme d'une vingtaine d'années, aux longs cheveux noirs, une cicatrice traverse son visage de droite à gauche. Elle porte une robe grise en lambeaux, évoquant à la fois la bouffonnerie et la décrépitude. Ses mains sont terminées par des griffes osseuses, et de son dos jaillissent de grandes ailes de plumes ternes. Son regard est froid, sans pitié, et son sourire se nourrit de la souffrance d'autrui.

Couleur de son aura: Gris cendre — une brume étouffante qui absorbe la chaleur et la joie, laissant derrière elle un vide glacé.

Dogmes:

- La souffrance est vérité : elle révèle la nature profonde des êtres.
- La pitié est une faiblesse, la douleur est une force.
- La peur est l'outil le plus sûr pour gouverner.
- La mort n'est pas une fin, mais une offrande à l'ombre.
- Ceux qui refusent la douleur doivent être brisés pour apprendre.

Histoire:

Veresaun était jadis une enfant esclave, marquée par la cruauté et les abus des puissants. Elle grandit dans la douleur et la haine, nourrissant en silence un désir de vengeance contre un monde qui ne lui avait offert que des cicatrices.

Lors du rituel d'ascension, Veresaun offrit son innocence et son humanité. Elle se laissa consumer par les ténèbres, et son corps se transforma en reflet de ses tourments : ailes grises, griffes osseuses, cicatrice éternelle, une âme sans émotions humaines.

Devenue déesse, elle incarne la souffrance sous toutes ses formes. Ses fidèles, souvent des bourreaux, des fanatiques ou des désespérés, voient en elle la maîtresse de la vérité crue : seule la douleur dépouille les mortels de leurs illusions.

Ses temples sont rares, souvent cachés dans des ruines ou des catacombes, mais ses cultes se répandent comme une infection. On dit que ses prêtres rient en entendant les cris, car pour eux, chaque larme est une prière.

Kättemaks

Dieu de la trahison – la duplicité et la vengeance.

Symbole: 2 dagues

Description : Sous sa forme divine, Kättemaks apparaît comme un seul adolescent roux aux yeux rouges, vêtu de haillons renforcés de cuir noir. Mais son visage et sa voix changent subtilement : parfois doux et enjôleur, parfois cruel et tranchant. Ses fidèles disent qu'il est deux personnes dans un seul corps, et que l'on ne sait jamais lequel parle.

Couleur de son aura : Rouge vif — instable, comme une flamme qui vacille entre chaleur et brûlure.

Dogmes :

- La confiance est une arme : gagne la, puis retourne la contre ton ennemi.
- La loyauté est une illusion, seule la trahison est éternelle.
- Les serments sont faits pour être rompus.
- La ruse et la duplicité surpassent la force brute.
- La vengeance est un droit sacré, et elle doit toujours être accomplie.

Histoire:

Kättemaks était à l'origine deux jumeaux roux (Katterian et Maksime), enfants abandonnés dans les ruelles du Vieux Monde. L'un était charmeur et rieur, l'autre froid et calculateur. Ensemble, ils survivent par la ruse, le vol et la manipulation. Leur complicité était absolue, mais leur jalousie mutuelle les rongait en silence.

Lors du rituel d'ascension, les jumeaux refusèrent de se séparer. Ils offrirent leur individualité en sacrifice, et leurs âmes furent fusionnées en une seule entité divine. Mais cette union n'effaça pas leurs différences : elle les amplifia.

Devenus Kättemaks, ils incarnent la trahison sous toutes ses formes. Leur voix peut être douce et rassurante avant de se muer en un rire cruel. Leurs fidèles disent que prier Kättemaks, c'est toujours risquer d'être trahi par lui-même : ce qu'une main donne, l'autre le reprend.

Ses cultes sont clandestins, souvent dissimulés derrière des guildes de voleurs ou des sociétés secrètes. On raconte que ses prêtres portent deux masques, l'un souriant et l'autre grimaçant, et qu'ils ne révèlent jamais lequel est le vrai.

Tagevus

Dieu de la Guerre – la brutalité et le sang.

Symbole : masse à 2 mains (maul)

Description : Un géant barbu, couvert de cicatrices, vêtu de peaux et de fer brut. Il manie une énorme masse à deux mains, symbole de sa domination. Ses yeux brûlent d'une rage éternelle, et son corps est marqué de runes et de scarifications qu'il s'est infligées lui-même.

Couleur de son aura : Brun sombre — une aura lourde et oppressante, semblable à l'odeur du fer et du sang séché sur un champ de bataille.

Dogmes :

- La guerre est la seule vérité : tout se gagne ou se perd par le combat.
- La force brute est la plus pure des vertus.
- Le sang versé est une offrande sacrée.
- La peur est une arme, la douleur un outil.
- Seuls les plus forts méritent de survivre.

Histoire :

Tagevus était jadis un chef de clan barbare dans le Vieux Monde. Il vivait pour le combat, menant ses guerriers dans des raids sanglants. Sa force brute et son absence totale de pitié lui valurent une réputation de boucher. Là où d'autres cherchaient gloire ou richesse, lui ne désirait que le frisson de la bataille et le goût du sang.

Lors du rituel d'ascension, Tagevus offrit sa chair en sacrifice, gravant son propre symbole dans sa peau pour sceller son pacte avec la violence. Son corps se transforme en incarnation vivante de la guerre, et depuis, il ne connaît ni repos ni paix : il est la tempête qui ne s'arrête jamais.

Il ne recherche pas de fidèles, car ceux qui partagent ses valeurs viennent naturellement à lui : barbares, mercenaires, guerriers avides de carnage. Ses temples sont rares, mais chaque champ de bataille devient un sanctuaire à son nom.

Tagevus méprise les dieux de lumière, de félicité et d'intelligence, qu'il considère comme faibles, mais il n'a pas plus de respect pour les dieux retors de la malice et des ténèbres. Pour lui, seule la force nue a de la valeur.

Il est le frère aîné de Vaïkus, dieu de la Mort, mais il considère les artifices de celui-ci avec froideur et dédain. Dans le panthéon, on ne compte plus ses outrages et ses profanations : il impose sa brutalité partout où il passe, laissant derrière lui rancunes et cicatrices.

Les divinités neutres

Un cercle plus vaste, représentant les forces primordiales et ambivalentes du monde, souvent plus proches des mortels et de leurs dilemmes.

Haldjas

Déesse de la Nature - l'énigme et l'équilibre

Symbole : papillon

Description : Énigme et sérénité sont les deux mots exacts pour décrire cette déesse. Nimbée de mystère, son nom est d'origine elfique et signifie « source ». Elle est l'allégorie même de la nature. Elle est vêtue de la forêt, deux ailes de papillon émergent de ses omoplates et sa voix, telle une brise de zéphyr immaculé, vient se nicher dans l'oreille des druides comme des aimants de la nature, des vieillards et des enfants.

Couleur de son aura : Vert profond — une aura vivante, qui apaise ou oppresse selon l'équilibre de la nature environnante.

Dogmes :

- Respecte la nature, car elle est la source de toute vie.
- Chaque être vivant a une place dans l'équilibre du monde.
- Détruire sans nécessité est un crime contre l'ordre naturel.
- La nature nourrit, mais elle reprend toujours ce qui lui est dû.
- L'harmonie se trouve dans le cycle : naissance, croissance, mort, renaissance.

Histoire :

Haldjas était jadis une druidesse du Vieux Monde, connue pour son lien intime avec les forêts et les bêtes. Elle refusa de quitter l'Arbre de Vie même lorsque le monde

s'effondrait, priant jusqu'au dernier instant pour que la nature survive. Igavene, touchée par sa dévotion, l'emporta dans le nouveau monde.

Lors du rituel d'ascension, Haldjas offrit son propre corps à la terre. Ses os devinrent racines, sa chair devint fleurs, et son souffle se mêla au vent. Elle renaquit comme déesse de la Nature, incarnation de l'équilibre entre douceur et cruauté.

Ses fidèles sont les druides, les ermites, les chasseurs et les guérisseurs qui vivent en harmonie avec la terre. Ses temples sont rares : ce sont les forêts, les clairières, les sources. On dit que lorsqu'un papillon se pose sur un mourant, c'est Haldjas qui vient recueillir son dernier souffle

Ebaonn

Dieu de la Chance – le chaos et l'imprévu.

Symbole: trèfle à 5 feuilles.

Description: De frêle carrure, sa peau est si pâle qu'on distingue ses veines. Il porte des habits de fortune, un haut-de-forme digne d'un chapelier fou, et un masque blanc sans bouche qui couvre entièrement son visage. Son allure rappelle celle d'un bouffon, mais ses gestes sont imprévisibles, oscillant entre innocence et cruauté.

Couleur de son aura: Jaune — instable, tantôt éclatante comme l'or, tantôt malative comme le soufre.

Dogmes:

- La chance est capricieuse : accepte ses dons comme ses malédictions.
- Le hasard est plus fort que la volonté des mortels.
- Ne cherche pas à contrôler le destin, chevauche-le.
- Le chaos est une vérité, l'ordre une illusion.
- Ceux qui osent tout sont les seuls à mériter ses faveurs.

Histoire :

Ebaonn n'était pas vivant lors de l'ascension. Il naquit bien après, lorsque les dieux étaient déjà dieux. Fruit du viol de Veresaun, Déesse des Ténèbres, par Tagevus, Dieu de la Guerre, il est le seul véritable « enfant divin » du panthéon. Sa naissance fut considérée comme une aberration, et beaucoup de dieux souhaitèrent sa mort. Mais contre toute attente, il survécut — preuve vivante que le hasard lui-même le protège.

Ebaonn n'a pas connu le rituel d'ascension. Sa divinité est innée, héritée de ses parents. Mais contrairement à eux, il ne représente ni la guerre ni la souffrance : il incarne le hasard pur, la chance dans toute son absurdité.

Dès son enfance divine, il échappa à d'innombrables tentatives de meurtre de la part d'autres dieux qui le voyaient comme une menace ou une honte. Chaque fois, un « accident » improbable le sauva : une arme qui se brise, un sol qui s'effondre, une flèche qui dévie. Ces miracles firent de lui l'incarnation vivante de la chance.

Ses fidèles sont des joueurs, des vagabonds, des fous et des désespérés. Ses cultes sont chaotiques, sans règles fixes : certains lancent des dés sacrés, d'autres tirent des cartes, d'autres encore se livrent à des épreuves absurdes pour « tenter la chance ».

On dit qu'Ebaonn ne parle jamais : il transmet ses visions par le toucher, posant sa main sur le front des mortels pour leur offrir des images énigmatiques. Ses bénédictions sont imprévisibles : elles peuvent sauver une vie... ou la condamner.

Joukus

Dieu des aventures – la découverte et le risque.

Symbole : lanterne bleue

Description : Un homme vêtu d'un manteau de voyage élimé, couvert de poussière et de symboles de routes anciennes. Son visage est souvent caché par une capuche, mais ses yeux brillent d'une lueur d'horizon lointain. Dans une main, il tient un bâton de marche gravé de runes mouvantes ; dans l'autre, une lanterne dont la flamme ne s'éteint jamais

Couleur de son aura: Bleu azur — semblable au ciel infini, à la fois apaisant et insaisissable

Dogmes:

- Le voyage est une fin en soi, non un moyen.
- Chaque route est sacrée, car elle relie les vivants.
- L'étranger est un frère, car il partage ton chemin.
- Ne crains pas l'inconnu : il est la promesse de découverte.
- Le repos est une halte, jamais une demeure.

Histoire :

Joukus était jadis un pèlerin infatigable du Vieux Monde. On raconte qu'il ne resta jamais plus de trois nuits au même endroit, préférant les routes incertaines aux foyers stables. Il traversa montagnes, mers et déserts, guidant les égarés et reliant les peuples.

Lors du rituel, Joukus offrit son identité et ses attaches. Son nom véritable fut effacé des mémoires, et il devint l'éternel voyageur, condamné à ne jamais s'arrêter. Depuis, il opère entre les mondes, guidant les voyageurs, les exilés et les pèlerins.

Ses fidèles sont des nomades, des marins, des marchands itinérants et des aventuriers. Ses temples sont rares : ce sont les carrefours, les auberges, les ponts et les routes. On dit que lorsqu'un voyageur se perd, une lanterne bleue peut apparaître dans la nuit : c'est Joukus qui lui montre le chemin... ou le détourne vers une destinée imprévue.

Luure

Déesse de la magie – le savoir et les secrets.

Symbole : Le livre ouvert — représentant à la fois la connaissance et le danger des secrets révélés.

Description : Luure se manifeste le plus souvent comme une femme vêtue d'une robe mauve, les cheveux bruns, portant un sac débordant de livres. Son apparence peut changer subtilement, comme si elle reflétait les pensées de ceux qui la regardent. Sa voix est douce mais résonne d'une sagesse inquiétante, comme si chaque mot était une incantation.

Couleur de son aura: Mauve — vibrante et profonde, oscillant entre sérénité et menace, comme une formule magique prête à se déchaîner.

Dogmes:

- La connaissance est sacrée, mais elle a toujours un prix.
- La magie est un outil, ni bonne ni mauvaise : seul l'usage en décide.

- Cherche toujours à apprendre, car l'ignorance est la plus grande des faiblesses.
- Les secrets doivent être protégés, sauf lorsqu'ils doivent être révélés pour rétablir l'équilibre.
- Le pouvoir ne se donne pas : il se conquiert par l'étude et le sacrifice

Histoire:

Luure était jadis une érudite du Vieux Monde, une véritable ratte de bibliothèque. Rejetée par les siens pour sa soif insatiable de savoir, elle passait ses jours et ses nuits à déchiffrer des grimoires interdits. Lors du rituel d'ascension, elle offrit sa mémoire personnelle : ses souvenirs d'enfance, ses amours, son nom même. En échange, elle devint une page blanche emplie de savoir universel.

Depuis, elle est vénérée par les érudits, les mages et les alchimistes. Ses temples sont des bibliothèques labyrinthiques, où chaque livre est une prière et chaque sort une offrande.

Ses prêtresses et prêtres doivent sacrifier un souvenir à chaque initiation, afin de se rapprocher de leur déesse. On dit que ceux qui la servent trop longtemps finissent par oublier jusqu'à leur propre visage, mais qu'en échange, ils parlent la langue des étoiles.

Vanne

Dieu des serments – l'honneur et la loi

Symbole : La plume — représentant à la fois l'écriture des serments et la légèreté de la vérité.

Description : Dieu de la chevalerie, Vanne apparaît comme un paladin d'allure noble, vêtu de vêtements chics et d'une armure polie. Il porte un bâton de parade, symbole de sa maîtrise de la discipline, et arbore une belle moustache soignée. Sa présence impose le respect, et son regard semble peser le poids de chaque parole prononcée.

Couleur de son aura : argent

Dogmes :

- La parole donnée est sacrée : quiconque la brise doit subir la loi du talion.
- L'honneur est plus précieux que la vie.
- Les lois doivent être respectées, car elles sont le ciment des sociétés.
- La justice doit être impartiale, même si elle est cruelle.
- Le mensonge est une souillure qui doit être purgée.

Histoire :

Vanne était jadis un chevalier du Vieux Monde, célèbre pour son sens de l'honneur et son respect absolu de la parole donnée. On raconte qu'il préféra perdre des batailles plutôt que de trahir un serment. Lors du rituel d'ascension, Vanne offrit sa liberté personnelle. Il renonça à ses désirs, à ses passions, et se lia à jamais aux serments et aux lois. Depuis, il est le juge des mortels comme des dieux : il écoute les prières des fidèles et punit ceux qui trahissent un serment sincère.

Ses temples ressemblent à des tribunaux ou des salles de chevalerie, où les fidèles prêtent serment devant sa plume sacrée. Ses prêtres, appelés les Gardiens de la Parole, sont réputés pour leur intransigeance : ils notent chaque promesse, et veillent à ce qu'aucune ne soit rompue sans conséquence.

Vanne est respecté, mais rarement aimé : sa droiture est implacable, et même ses

fidèles craignent de faillir à ses yeux. On dit que lorsqu'un serment est brisé, une plume argentée tombe du ciel, marquant le coupable pour le jugement à venir.

Vaikus

Dieu de la mort – le silence et le jugement.

Symbole: La balance— instruments de justice et de passage.

Description:

- Sous sa forme terrestre : un jeune homme blafard et maigrichon, vêtu d'une toge rouge. Sa main droite est squelettique jusqu'au coude, rappel constant de son rôle.
- Sous sa forme astrale : une silhouette drapée de noir, tenant une grande faux, visage dissimulé dans l'ombre.
Il représente l'équilibre entre les morts et les vivants, laissant de côté les gains et les pertes, ne jugeant que la balance des âmes.

Couleur de son aura: Noire — dense et silencieux, comme le vide entre deux battements de cœur.

Dogmes:

- La mort est inévitable : nul ne peut échapper au dernier passage.
- Le silence est sacré, car il est le langage de l'au-delà.
- Les morts doivent être honorés, car ils portent la mémoire du monde.
- La fin n'est jamais une punition : elle est le retour à l'équilibre.
- Toute chose vivante doit accepter de rendre ce qu'elle a reçu.

Histoire:

Vaikus était jadis un jeune juge du Vieux Monde, réputé pour son impartialité glaciale. Trop fragile physiquement pour la guerre, il se consacre à l'équilibre des âmes et des lois. Lors du rituel, il offrit sa propre voix et son visage : depuis, nul vivant ne les a jamais vus ni entendus. Il devient l'incarnation de la Mort, gardien de la frontière entre les vivants et les morts.

Depuis le rituel, il est le silence incarné, celui qui ne parle pas mais dont le jugement est absolu. Frère cadet de Tagevus, il méprise la brutalité aveugle de son aîné et considère la guerre comme une perturbation de l'équilibre qu'il doit sans cesse rétablir. Ses fidèles sont des fossoyeurs, des juges, des prêtres funéraires et des ermites qui veillent sur les morts. Ses temples sont sobres, souvent bâtis près de cimetières ou de lieux de passage. On dit que lorsqu'un mort n'a pas trouvé le repos, son ombre erre jusqu'à ce que Vaikus vienne la peser sur sa balance.

Races

Veuillez ne pas oublier qu'ici se trouve l'information sur les races accessible en jeu, puisque tout commence humain et doit faire un rituel de transformation afin de changer de race.

Le descriptif représente une idéologie "cinématique" à but d'inspiration grandiose alors qu'Élément minimal de costume est le minimum pour que votre costume de race soit accepté.

***Une capacité géopolitique (ou un bonus et malus géopolitique) et une capacité relier aux expéditions seront ajoutés en 2027.

Histoire des races

“On ne naît pas autre. On le devient. ”

Humains

“Lorsque le Vieux Monde s’effondra, les races brûlèrent, les dieux se figèrent, et les monstres se dispersèrent.

Les humains, eux, restèrent. Non pas parce qu’ils étaient forts, mais parce qu’ils étaient nombreux, adaptables, et désespérés.

Dans ce monde neuf, ils n’ont hérité d’aucune magie, d’aucun sang ancien.

Mais ils ont hérité de la possibilité.

Et cette possibilité, ils l’ont gravée dans les rituels.”

Descriptif : Regardez-vous dans un miroir. AH! UN HUMAIN!

Prérequis : Aucun (c’est la race de base de tous les personnages)

Bonus et malus de transformation : Aucuns

Bonus : Points d’expérience et argent de départ

Malus : Aucun pouvoir inné

Compétence raciale : Aucune

Chaque humain est un porteur de potentiel, un candidat à la transcendance ou à la corruption.

“Un humain naissant est une toile qui ne fait qu’attendre à être peinte, et c’est pour cela qu’ils peuvent devenir tout.”

Orkid (Demi-Orcs)

“Ils étaient les piliers de pierre et de feu.

Leurs cris faisaient trembler les montagnes, et leur rage forgeait les armes des dieux.

Mais lorsque le Vieux Monde s’effondra, les orcs se consumèrent dans leur propre fureur.

Seuls des fragments de leur essence survécurent, enfouis dans les volcans, les ossements, et les chants de guerre oubliés.

Aujourd’hui, ceux qui osent réveiller cette mémoire deviennent autre chose.

Ils ne sont pas orcs.

Ils sont Orkid.”

Descriptif : Une mâchoire trop carrée, une voix qui gronde, une peau qui semble avoir vu le feu. Ils arborent souvent des excroissances osseuses, des tatouages de guerre et même des marques de feu. Présence de traits animaux possible, mais pas de toute beauté.

Élément minimal de costume : excroissance osseuse (corne, défense tel un sanglier), peau de couleur rougeâtre.

Prérequis : Rituel pour devenir Toug raté ou un rituel de rage dans un lieu brûlé ou sanctifié par Tagevus.

Bonus et malus de transformation :

Bonus : Force ancestrale (+1), Endurance accrue (+1),

Malus : Difficulté à se contrôler en situation de stress (colérique), les sorts coûtent 2 essences de plus.

Compétence raciale :

Langue raciale (2)

Permet d’apprendre à parler la langue des Orkid.

*Lorsque vous parlez dans une langue autre que le commun, vous devrez dire le nom de la langue avant et après. Exemple: Orkid blablabla Orkid

Endurance sauvage (4)

L’Orkid devient résistant au dommage physique, il reçoit 1 dommage de moins de tout source occasionnant des dommages physiques (les sortilèges sans élément font des dommages physiques)

Force dévastatrice (4)

Un Orkid ayant force 2 occasionne 1 point de dommage supplémentaire avec tout arme de corps à corps.

Destruction d’équipement (2)

L’Orkid possède une utilisation supplémentaire des capacités brise arme ou brise bouclier par niveau de force qu’il possède.

“Un Orkid ne parle pas de paix. Il parle de silence après le choc.”

Kurat (Demi-Abyssals)

*“Ils étaient les enfants du vide, les murmures dans les rêves, les griffes sous les lits.
Les abyssaux du Vieux Monde ne vivaient pas : ils rôdaient.
Nés des cauchemars de Veresaun, ils se nourrissaient de peur, de désir, et de silence.
Lorsque le Vieux Monde s’effondra, ils se dispersèrent dans les ombres.
Aujourd’hui, ceux qui pactisent avec ce qui rôde deviennent autre chose.
Ils ne sont pas abyssaux.
Ils sont Kurat.”*

Descriptif : Ils possèdent tous une peau normale, qui a toujours l’air contaminer par de la sui, et ont tous une belle paire d’ailes plumées Noir.

Élément minimal de costume : Peau tachée de noir (comme si elle était toujours contaminée par de la sui), ailes plumées noire / grise.

Prérequis : Ce doit de recevoir la bénédiction d’un être abyssal OU de faire un rituel de transformation avec le sang d’un céleste acquis sans son consentement.

Bonus et malus de transformation :

Bonus : Résistance aux ténèbres de 2, +1 aux dégâts de nuits

Malus : Vulnérabilité: +2 dommages reçu de Lumière, -1 dommage donner le jour (minimum de 1)

Compétence raciale :

Langue raciale (2)

Permet d’apprendre à parler la langue des Abyssal.

*Lorsque vous parlez dans une langue autre que le commun, vous devrez dire le nom de la langue avant et après. Exemple: Abyssal blablabla Abyssal

Toucher douloureux (2)

Le Kurat n’a qu’à énoncer le nom du sortilège Toucher douloureux (Mojutatud Valusad) afin d’infliger 1 point de dommage de ténèbres au toucher. Coûte 1 point d’essence mystique se résume comme un sortilège de niveau 1.

Malédiction (5)

Peu 2 fois par cycle maudire une cible touchée en énonçant: Norkus Pimedus. La malédiction donne une faiblesse à l’élément *ténèbre* jusqu’à la fin du cycle. Une personne ayant une faiblesse reçoit 1 point de dommage supplémentaire provenant de tout source possèdent l’élément de sa faiblesse)

Sang Abyssal (3)

Permet 3 fois par cycle de résister à un effet vous obligeant à dire la vérité

“Un Kurat ne demande rien. Il prend sans être offert.”

Valin (Demi-Célestes)

“Ils étaient les enfants des serments, les derniers échos des Célestes disparus.

Les Valins du Nouveau Monde ne naissent pas : ils s’élèvent.

Forgés par la lumière de Valgus ou la protection de Kaitse, ils portent en eux la mémoire du ciel.

Leur peau brille comme un rappel, leurs voix apaisent comme un serment tenu.

Ceux qui marchent sur la voie des Célestes deviennent autre chose.

Ils ne sont plus humains.

Ils sont Valin.”

Descriptif : Une lueur dans les yeux, une voix qui apaise, une peau qui semble refléter la lumière... Tu n’es plus tout à fait humain.

Élément minimal de costume : Peau brillante, ou dorée, ailes de plume blanche.

Prérequis : Ce doit de recevoir une bénédiction d’un être céleste ou de haut Valin. Cette bénédiction se doit d’être volontaire. OU Rituel de serment accompli dans un lieu sanctifié par Valgus ou Kaitse, ou après un acte de sacrifice pur.

Bonus et malus de transformation :

Bonus : Résistance au Lumière de 2, +1 aux dégâts de jour

Malus : Vulnérabilité: +2 dommages reçu de ténèbres, -1 dommage donner la nuit (minimum de 1)

Compétence raciale :

Langue raciale (2)

Permet d’apprendre à parler la langue des Céleste.

*Lorsque vous parlez dans une langue autre que le commun, vous devrez dire le nom de la langue avant et après. Exemple: Céleste blablabla Céleste.

Toucher de guérison (2)

Le Valin n’a qu’à énoncer le nom du sortilège Toucher de guérison (Mojutatud Ho’olitseda) afin de guérir 1 point de vie de la cible touchée. Coûte 1 point d’essence mystique et fonctionne comme un sortilège de niveau 1.

Bénédiction (5)

Peu 2 fois par cycle bénir une cible touchée en énonçant: vastupanu Valgus. La bénédiction donne une résistance à l’élément Lumière et a une résistance secondaire pour une heure. Une personne ayant une résistance reçoit 1 point de dommage de moins provenant de tout source possèdent l’élément de sa résistance)

La résistance secondaire est déterminée aléatoirement lors de l’acquisition de cette capacité et elle représente l’affinité élémentaire que le céleste ayant donné de son sang avait.

Sang céleste (3)

Permet 3 fois par cycle de résister à un effet vous obligeant à dire un mensonge.

Les Valins sont des humains transformés par un rituel lié à la mémoire des célestes disparus.

Ils sont souvent liés à Valgus ou Kaitse, mais certains rituels anciens peuvent être accomplis dans des lieux oubliés où les serments ont été brisés.

“Un Valin ne crie pas. Il éclaire.”

Väen – Enfants des Esprits

“Ils étaient les enfants du seuil, les pas que l’on entend sans voir, les souffles derrière la nuque.

Les esprits du Vieux Monde ne vivaient pas : ils persistaient.

Nés des mémoires brisées et des morts non apaisés, ils murmuraient dans les ruines et les rêves.

Lorsque le monde s’effondra, ils restèrent accrochés aux pierres et aux regrets.

Aujourd’hui, ceux qui ouvrent leur âme à ce qui erre deviennent autre chose.

Ils ne sont pas morts.

Ils ne sont plus vivants.

Ils sont Väen.”

Descriptif : Une peau voilée comme traversée par la brume, un regard qui semble écouter plus qu’il ne voit, une voix qui porte des échos oubliés... Tu n’es plus tout à fait vivant.

Pensez au visuel d’un vampire stéréotypé.

Élément minimal de costume : peau blanchâtre, yeux noir OU Contour des yeux noir.

Prérequis : Rituel d’accueil accompli dans un lieu hanté, marqué par la mémoire d’un mort non apaisé ou d’un esprit errant. Le rituel doit être silencieux, sans résistance, et accompagné d’une offrande de souvenir personnel.

Bonus et malus de transformation :

Bonus : Perception mystique accrue (peut voir les morts et les entendre),
Résistance aux possessions involontaires (1 / cycle)

Malus : faiblesse (+1) aux dommages spectrales ou béni / maudit.

Compétence raciale :

Langue raciale (2)

Permet d’apprendre à parler la langue des Morts.

*Lorsque vous parlez dans une langue autre que le commun, vous devrez dire le nom de la langue avant et après. Exemple: Mort blablabla Mort

Contact avec les morts (3)

Permet de voir, toucher et sentir les morts. Prenez garde si un mort ennemi se rend compte que vous le voyez il pourra vous attaquer jusqu’à vous faire perdre 50% de vos points de vie (arrondi à la baisse). En contrepartie, un allié peut vous jeter un sort pour vous aider. (Une fois l’action faite, le mort disparaît et va directement au cimetière.

Contrôle d’un mort-vivant mineur (5)

En démontrant sa domination par une phrase, le personnage prend contrôle d’un mort-vivant mineur à 20 pieds de lui. Le mort-vivant doit obéir au meilleur de ses capacités à son nouveau maître pendant 5 minutes. Coût 1 point d’essence mystique.

Voile des morts (2):

permet de se rendre invisible au mort vivant mineur et intermédiaire pendant 5 minutes.
Coût de 1 point d'essence mystique.

Ils sont souvent liés aux lieux hantés, aux pactes oubliés, ou aux fragments d'âmes non apaisées. Certains rituels anciens peuvent être accomplis dans des ruines où les morts parlent encore, ou dans des sanctuaires effondrés où les vivants ont été oubliés.

“Un Væen n'invoque pas les morts. Il les laisse passer à travers lui.”

Niline (Draconiens)

“Ils étaient les gardiens des cieux, les voix des tempêtes, les flammes vivantes.

Les draconiens du Vieux Monde portaient l'écho des dragons, leur souffle, leur orgueil, leur mémoire.

Lorsque le Vieux Monde s'effondra, les dragons se retirèrent, et leurs enfants tombèrent.

Aujourd'hui, ceux qui pactisent avec les survivants écailleux deviennent autre chose.

Ils ne sont pas draconiens.

Ils sont Niline.”

Descriptif : Des écailles sur les tempes et/ou partielles sur le corps, des yeux reptiliens, une queue, cornes, et ailes de dragons peuvent être arboré. Si on regarde les mains, des griffes peuvent être vues.

Élément minimal de costume : Des écailles visibles et un minimum de 2 ou 3 autres éléments de costume: Des yeux reptiliens, une queue, cornes, et ailes de dragons peuvent être arboré. Si on regarde les mains, des griffes peuvent être vues.

Prérequis : Rituel comprenant une parcelle d'essence draconique.

Bonus et malus de transformation :

Bonus : Résistance aux dégâts (1 de l'élément associé au type de dragon), griffes naturelles (si sécuritaire 1 de dommage). Une fois par cycle pour la durée d'un combat, il peut appliquer son élément à ses dégâts de griffe ou son arme.

Malus : Faiblesse aux dégâts (+ 2 à l'élément opposer au type de dragon)

Éléments opposés :

Éléments -- faiblesse

Eau -- Terre

Terre -- Air

Air -- Feu

Feu -- Eau

Compétence raciale :

Langue raciale (2)

Permet d'apprendre à parler la langue des Niline.

*Lorsque vous parlez dans une langue autre que le commun, vous devrez dire le nom de la langue avant et après. Exemple: Niline blabla Niline

Souffle draconique (3)

Le Niline peut générer une attaque élémentaire qui affecte Les cibles devant lui (un cône de 45 degrés à moins de 6 pieds de lui). Le souffle draconique occasionne 3 points de dommages à diviser parmi les cibles affectées. Utilisable 2 fois par cycle.

**L'élément du souffle est le même que celui de la résistance du Niline.

Tanière draconique (5)

Le Niline peut créer une tanière et y accumuler sa fortune. Il doit partir en expédition pour trouver un lieu adéquat et pour y déposer son trésor. Plus le trésor est grand et plus le Niline en gagnera d'avantages.

A chaque tranche de 5 pièces de d'argent le Niline gagne 1 point d'essence, au choix entre vitale ou mystique (OU 1 point d'essence vitale et mystique). Pour un maximum de +10.

Après avoir atteint le maximum d'essence votre résistance raciale augmentera de 1 après chaque tranche de 5 pièces de d'argent.

***Cette capacité peut vous apporter de grands gains mais votre tanière est sans défense et peut être découverte par un autre explorateur.

Appendices draconique (2)

Les appendices draconique du Niline lui permettent d'affecter les gens à l'entour de lui.

La queue du Niline lui permet de faire tomber au sol une cible à moins de 3 pieds, 3 fois par cycle.

*Énoncer Trébucher à votre cible.

Les ailes du Niline lui permettent d'annuler une attaque à distance le visant, 2 fois par cycle.

*Énoncer Résiste pour annoncer que l'attaque ne vous a aucunement affecté.

“Un Niline ne parle pas. Il rugit doucement.”

Esnaô (Demi-Elfes)

“Ils étaient les voix des forêts, les gardiens des clairières, les chants dans le vent.

Les elfes du Vieux Monde vivaient en harmonie avec les saisons, les astres et les racines.

Lorsque le Vieux Monde s'effondra, ils se fondirent dans les arbres, se dispersèrent dans les brumes.

Aujourd'hui, ceux qui retrouvent leurs traces deviennent autre chose.

Ils ne sont pas elfes.

Ils sont Esnaô.”

Descriptif : Possède de longues oreilles pointues, une peau imberbe ou bien rasée. Traits affinés, regard calme.

Élément minimal de costume : Possède de longues oreilles pointues, une peau imberbe ou bien rasée (doit avoir l'air propre et non barbaresque).

Prérequis : Accomplir le rituel correspondant.

Bonus et malus de transformation :

Bonus : Coût pour les sortilèges de son école de magie spécialisée réduit de 1 essence.

Malus : Coût pour les sortilèges de l'école de magie choisi lors de la transformation augmente de 1 essence.

Compétence raciale :

Langue raciale (2)

Permet d'apprendre à parler la langue des Esnao.

*Lorsque vous parlez dans une langue autre que le commun, vous devrez dire le nom de la langue avant et après. Exemple: Esnao blablabla Esnao

Guérison magique (3)

Le contact prolongé à leur élément les guérit, prend 5 minutes de contact pour guérir de 1.

L'utilisation de cette capacité consomme une ressource contenant l'élément Magique (Si la ressource contient un élément double exemple Magique-Magique alors la guérison sera de 2 pour le même temps).

Arme Magique (5)

Débordant d'énergie Magique les Esnao ont appris à canaliser ce surplus dans leur attaque. Les armes tenues seront toujours considérées enchanter du l'élément Magique.

Ceci est un effet passif qui peut temporairement être désactivé pour recevoir une autre augmentation.

Projectile magique (2)

3 fois par cycle l'Esnao peut lancer un projectile magique en énonçant Mursk Ma'agiat. Le Projectile occasionnera 3 points de dommage magique à la personne pointer à moins de 20 pieds.

Ils sont souvent liés à Haldjas.

"Un Esnaô ne s'impose pas. Il pousse là où on l'oublie."

Esnaô élémentaires (Demi-elfes élémentaire)

"Ils étaient les souffles des saisons, les veines de la terre, les flammes dansantes et les marées chantantes.

Les elfes élémentaires du Vieux Monde fusionnent avec les forces primordiales, incarnant l'équilibre instable du monde.

Lorsque le Vieux Monde s'effondra, leurs corps se dispersèrent dans les tempêtes, les cendres, les vagues et les pierres.

Aujourd'hui, ceux qui s'ouvrent à ces forces deviennent autre chose.

Ils ne sont pas elfes.

Ils sont Esnaô élémentaires."

Descriptif : Peau, cheveux et/ou yeux marbrée de l'élément choisi (givre, braises, éclairs, mousse...), cheveux mouvants, yeux brillants de l'énergie élémentaire.

Élément minimal de costume : Possède de longues oreilles pointues, pilosité et tatoo tribaux de la couleur de l'élément choisi (feu: rouge, eau: bleu, terre: vert, air: jaune, lumière: blanc, ténèbres: noir)

Prérequis : Posséder une affinité élémentaire et accomplir le rituel correspondant. (Spécialisation élémentaire et résistance élémentaire)

Bonus et malus de transformation :

Bonus : Résistance élémentaire de 1 à son élément (minimum 0)

Lors de la création d'un sortilège, si l'élément de l'Esnaô est utilisé, l'élément n'augmente pas le niveau

Malus : Si l'élément opposé est utilisé, il augmente de 2 niveaux au lieu de 1

Éléments de base -- élément opposés :

Eau -- Terre

Terre -- Air

Air -- Feu

Feu -- Eau

Lumière -- Ténèbres

Compétence raciale :

Langue raciale (2)

Permet d'apprendre à parler la langue des Esnao.

*Lorsque vous parlez dans une langue autre que le commun, vous devrez dire le nom de la langue avant et après. Exemple: Esnao blablabla Esnao

Guérison élémentaire (3)

Le contact prolongé à leur élément les guérit, prend 5 minutes de contact pour guérir de 1.

L'utilisation de cette capacité consomme une ressource contenant l'élément utilisé (Si la ressource contient un élément double exemple Feu Feu alors la guérison sera de 2 pour le même temps).

Arme élémentaire (5)

Débordant d'énergie élémentaire les Esnao élémentaire ont appris à canaliser ce surplus dans leur attaque. Les armes tenues seront toujours considérées enchanter du même élément que celui de l'Esnao.

Ceci est un effet passif qui peut temporairement être désactivé pour recevoir une autre augmentation.

Attaque élémentaire (2)

3 fois par cycle l'Esnao peut lancer un projectile élémentaire en énonçant Mursk élément racial (air: Ohk, eau: Vesi, feu: Tuli, Lumière: Valgus, Ténèbres: Pimedus, terre: Ma'a).

Le Projectile occasionnera 3 points de dommage à la personne pointer à moins de 20 pieds.

Ils sont souvent liés à des lieux de pouvoir élémentaire ou à des fragments d'anciens esprits élémentaux.

"Un Esnaô élémentaire ne contrôle pas son pouvoir. Il l'habite."

Maarne (Demi-Fées)

"Elles étaient les messagères des brumes, les rires dans les clairières, les illusions au bord des rêves.

Les fées du Vieux Monde dansaient entre les mondes, portaient les secrets des dieux et les mensonges des mortels.

Lorsque le Vieux Monde s'effondra, elles se dispersèrent dans les éclats de lumière et les murmures oubliés.

Aujourd'hui, ceux qui greffent la magie dans leur chair deviennent autre chose.

Ils ne sont pas fées.

Ils sont Maarne.”

Descriptif : Des yeux brillants, une voix envoûtante, une aura féérique. Des ailes translucides peuvent apparaître. Le torse est marqué d'un catalyseur magique, veiné de noir. De plus, ils peuvent avoir des ailes ressemblant à celles des papillons et majoritairement de couleur vives.

Élément minimal de costume : ailes de papillon de couleur vive, le torse est marqué d'un catalyseur magique, veiné de noir (advenant le cas où le catalyseur est caché par vos vêtements nous devons voir les veines ressortir sur votre cou).

Prérequis : Un catalyseur magique greffé au torse avec des veines noires partant du catalyseur, une parcelle d'énergie mystique et accomplir le rituel correspondant.

Bonus et malus de transformation :

Bonus : Augmentation d'énergie mystique de 5 points, régénération mystique (double l'effet de la méditation)

Malus : Reçoit +1 point de dommage supplémentaire provenant des dommages physiques.

Compétence raciale :

Langue raciale (2)

Permet d'apprendre à parler la langue des Maarne.

*Lorsque vous parlez dans une langue autre que le commun, vous devrez dire le nom de la langue avant et après. Exemple: Marne blablabla Maarne

Cœur de Maarne (3)

Les Maarne sont capables d'emmagasiner un sortilège dans leur catalyseur réduisant ainsi le temps d'incantation à l'incantation elle-même.

Storage Mystique (3)

Le Maarne peut emmagasiner de l'essence mystique dans son catalyseur. Il peut emmagasiner 1 point d'essence mystique pour chaque 5 points d'expériences acquis (Pour un maximum de 10).

Transfer mystique (4)

Permet de transférer de l'essence Mystique d'une cible consentante à un autre. (Le lanceur de sort doit obligatoirement être l'une des 2 cibles)

Ils sont souvent liés à Luure ou Haldjas, mais certains rituels peuvent être accomplis dans des lieux où la magie s'est cristallisée dans la chair.

“Un Maarne ne ment pas. Il transforme la vérité en jeu.”

Töug (Homme-animal)

“Ils étaient les traqueurs des bois, les hurlements dans la nuit, les instincts incarnés.

Les Töug du Vieux Monde vivaient entre les battements du cœur et les craquements de branches.

Nés de pactes entre bêtes et dieux, ils chassaient ce qui ne devait pas survivre.

Lorsque le Vieux Monde s'effondra, ils se fondirent dans les forêts, dans les griffes,

dans les crocs.

Aujourd'hui, ceux qui suivent la piste deviennent autre chose.

Ils ne sont pas bêtes.

Ils sont Töug."

Descriptif : Traits animaux visibles — yeux fendus, pelage partiel, crocs, griffes, parfois museau, queue ou ailes. Leur posture oscille entre humaine et bestiale.

Prérequis : Rituel accompli après une chasse sacrée et fusion avec une bête survivante.

Bonus et malus de transformation :

Bonus : vous pouvez choisir jusqu'à 3 bonus raciaux mais vous devez avoir l'élément de costume associé.

- Griffes: occasionne 1 point de dégât.
- Ailes: Rafale (repoussement de 6 pieds, 1 fois/h)
- Fourrure: 1 points de vie supplémentaire
- Carapace: 3 points d'armure naturelle / cycle
- Museau: Bonus en traque (prospection)
- Queue: résistance à un effet faisant bouger de façon involontaire / cycle.
- Écailles: survie extrême: permet d'appliquer Adrénaline sur plus d'un membre.
- Oreille: sens accru: permet d'ignorer le premier effet négatif lors d'une expédition.

Malus : les Toug ont une faiblesse à la magie et requiert une résistance de plus afin de résister à la magie.

Compétence raciale :

Langue raciale (2)

Permet d'apprendre à parler la langue des Toug.

*Lorsque vous parlez dans une langue autre que le commun, vous devrez dire le nom de la langue avant et après. Exemple: Toug blablabla Toug

Appétit bestiale (3)

Cette capacité permet de manger un morceau de chair sur un corps immobilisé. Cette action prend 10 minutes et redonne 4 points de vie. Il est impossible de manger deux fois le même corps, ainsi que de manger un être mort-vivant.

Si vous utilisez cette capacité sur quelqu'un d'immobiliser mais encore en vie le membre dévorer devient brisé et inutilisable.

*Si vous utilisez cette capacité sur quelqu'un d'agonisant, vous l'achevez.

Endurance animal (5)

Donne 2 points de vie.

Empathie animal (2)

Les créatures animales voient le Toug comme étant un ami des animaux, ils ne l'attaquent donc pas (les tougs ne sont pas considérés comme des créatures animales).

Ils sont souvent liés à Haldjas ou à des esprits animaux du Vieux Monde, mais certains rituels peuvent être accomplis dans des lieux de chasse oubliés.

"Un Töug ne parle pas. Il grogne, il chasse, il mord."

La carte géographique

À venir

La géopolitique : (résumé)

À venir (2027)

Annexe

Lexique :

Inconscience VS agonie : inconscient peut-être être guéris, agonie requiert des capacités spécialisées.

Résiste vs immune : résiste signifie que la personne à résister à votre effet. Alors que immune veut dire qu'elle ne peut être affectée par cet effet.

Titre : fonctionne comme une capacité mais peut-être perdu.

Un cycle : représente le temps que la nature prend pour enclencher sa régénération (de minuit à 6h AM. De 6h AM à midi. De midi à 6 PM et de 6 Pm à minuit.)

Affaiblissement 1 : La cible est affaiblie au point d'être essoufflée et de ne pas pouvoir courir.

Migraine 1 : lancer un sortilège prend 2 fois plus de temps.

Endommagée : Une arme endommagée signifie que les dommages subis à l'arme sont considérables, si vous frappez plus fort que 1 point de dégâts l'arme sera détruite. Si un bouclier endommagé réduit de plus de 1 point les dégâts reçus le bouclier sera détruit.

Esquive : évite une attaque reçue (ne fonctionne pas contre une attaque sournoise ou un égorgement).

Assommer : permet d'assommer une personne hors combat pendant une durée de 1 minute ou jusqu'à ce que la cible reçoive du dommage.

Brise arme / bouclier : diminue de 1 stade l'état de l'objet (en bon état, endommagée, détruite)

- **endommagée** : signifie que les dommages subis à l'arme sont considérables, si vous frappez plus fort que 1 point de dégâts l'arme sera détruite. Si un bouclier endommagé réduit de plus de 1 point les dégâts reçus le bouclier sera détruit.
- **Détruite** : signifie qu'elle ne peut plus être utilisée et qu'elle ne pourra pas être réparée, néanmoins un minerai peut être récupéré d'une arme détruite.

Membre brisé : ne peut être utilisé.

Garde du corps: la personne reçoit les dommages à la place de sa cible.

Passe armure: Les dommages ignore l'armure de la personne attaquée.

Désarmement: l'arme est projetée à 3 pieds minimum du porteur.

Riposte / Réflexion: lorsque votre cible déclare réflexion cela signifie que les dommages de votre attaque vous affectent au lieu de votre cible.

Aura de sérénité: calmant les gens à l'entour de lui sur un rayon de 6 pieds (Ils ne veulent se battre dans la zone).

Apaisement: Ce talent enlève tout envie de se battre, mais la haine est toujours présente (fonctionne seulement sur les humanoïdes).

Attaque handicapante: Brise le membre touché.

Croc en jambe: Permet de faire tomber sa cible sans occasionner de dommage

Empathie: animale permanente: les animaux voient le moine comme étant un ami des animaux, ils ne l'attaquent donc pas.

Bravoure morbide: immuniser au effet de peur 1 et 2 provenant des mort-vivants

Coup franc: cette attaque ne peut être esquivée ou bloquée.

Un coup anti: ex: anti-démon, augmente les dommages contre les créatures de ce type. A des fins de fonctionnement l'augmentation est gérée par l'animateur (afin d'éviter une augmentation de dommage sur une créature ressemblant à une autre ex: démon diable, homme animal et loup garou etc.)

Attaque sournoise: permet d'infliger plus de dégâts à une cible prise par surprise en lui infligent une coupure dans un point sensible (doit être fait dans le dos hors combat)

Lésion arcanique: occasionne des points de dommage dans l'essence mystique, les points de dommage dépassant votre essence mystique disponible se continuent dans votre essence vitale.

****cette lésion arcanique ne peut être guérie avant la fin du prochain cycle (minimum 6h/ maximum 12h) (PV et mana incluse)**

Peur 1 : votre cible sera hésitante à vous attaquer (elle ne portera jamais le premier coup)

Souffrance : La cible subit une douleur déconcertante et n'est plus en mesure de se battre, elle ne pourra que bloquer de manière lente à cause de la douleur et ne pourra lancer de sortilège sans la capacité concentration. L'effet s'arrête au moindre dommage reçu.

Liste de type de dégât:

Dommage élémentaire: Physique, magique, terre, air, eau, feu, lumière, ténèbres, ...

Brûlure d'essence vital (Brûlure vital): est une blessure qui n'est pas guérissable magiquement (uniquement par bandage)