

Les Légendes de Sully

29/08/2018

Livre des règles

V5

Les Légendes de Sully

Quelques notions générales	8
<i>Note</i>	8
<i>Définitions</i>	8
<i>PJ : "Personnage joueur "</i>	8
<i>PNJ : "Personnage non-joueur "</i>	8
<i>ORGA : Organiseurs</i>	8
<i>Arbitre</i>	8
<i>Annonces</i>	8
<i>Fouille</i>	9
<i>Le vol</i>	9
<i>Homologation</i>	10
<i>Boucliers</i>	10
<i>Utilisation d'un bouclier</i>	11
<i>Utilisation des armes et armures</i>	11
<i>Armes</i>	11
<i>Utilisation d'une armure</i>	11
<i>Votre Personnage</i>	11
<i>Quelques notions relatives aux personnages avant de commencer</i>	11
<i>Vie/Mort :</i>	11
<i>Mana/Magie :</i>	12
<i>Evolution</i>	13
<i>Combat, Magie et autres</i>	13
<i>Création de personnages</i>	14
<i>Choix des races</i>	14
<i>Choix des compétences</i>	14
<i>Arbre du combattant</i>	15
<i>Compétences de corps à corps</i>	15
<i>Maniement d'une arme de corps à corps:</i>	15
<i>Ambidextrie</i>	15
<i>Brise-membre :</i>	15
<i>Coup destructeur</i>	15
<i>Coup Tombant</i>	16
<i>Coupe jarret</i>	16
<i>Désarmement :</i>	16

Parade	16
Les compétences d'armes de tir (arc, arbalète) et de jet	17
Maniement d'arme de jet.....	17
Maniement d'arme de tir	17
Tir paralysant	17
Fléchette soignante	17
Tir aveuglant	18
Tir enlaçant.....	18
Les compétences d'armes à feu et artificier	18
Maniement d'armes à feu	18
Artificier.....	18
Balle de recul	18
Tir de seringues	19
Tir destructeur	19
Tir soignant	19
Utilisation de canons.....	20
Lancer de Grenades.....	20
Les compétences d'armures et boucliers.....	20
Port de bouclier	20
Port d'armure légère	20
Port d'armure intermédiaire	20
Port d'armure lourde.....	21
Cumul d'armures	21
Arbre de la Magie.....	21
Les sorts communs	21
Archiviste.....	21
Communication avec les esprits (2PM)	22
Détection de la magie (nombre de PM de l'objet).....	22
Dissipation d'enchantement (nombre de PM de l'objet).....	22
Enchantement d'objet (PM variables).....	23
Guérison (2PM)	23
Serrure magique (1PM/niveau) niv 1 à 4	23
Toucher apaisant (1 PM)	23
Les sorts de feu.....	24
Attaque de feu (PM selon niveau).....	24
Ensorcellement d'arme de feu (2PM)	24
Résistance au feu.....	24

<i>Brûlure (2PM)</i>	24
<i>Les sorts d'eau</i>	24
<i>Attaque d'eau (PM selon niveau)</i>	24
<i>Ensorcellement d'arme d'eau (2PM)</i>	25
<i>Résistance à l'eau</i>	25
<i>Gel (2PM)</i>	25
<i>Les sorts d'air</i>	25
<i>Attaque d'air (PM selon niveau)</i>	25
<i>Ensorcellement d'arme d'air (2PM)</i>	26
<i>Résistance à l'air</i>	26
<i>Silence (2PM)</i>	26
<i>Les sorts de terre</i>	26
<i>Attaque de terre (PM selon niveau)</i>	26
<i>Ensorcellement d'arme de terre (2PM)</i>	27
<i>Résistance à la terre</i>	27
<i>Armure de terre (2PM)</i>	27
<i>Les sorts d'arcane</i>	27
<i>Attaque arcanique (PM selon niveau)</i>	27
<i>Ensorcellement d'arme arcanique (2PM)</i>	28
<i>Résistance aux arcanes</i>	28
<i>Protection arcanique (2PM)</i>	28
<i>Les rituels</i>	28
<i>Ritualiste</i>	28
<i>Les Bardes</i>	29
<i>Chants bardiques</i>	29
<i>Echauffement</i>	29
<i>Ficelles du métier</i>	29
<i>Habitué du coin</i>	29
<i>Prix de l'art</i>	29
<i>Maitrise technique</i>	30
<i>Concentration à toute épreuve</i>	30
<i>Mécénat</i>	30
<i>Arbre Filou</i>	30
<i>Arnaqueur</i>	30
<i>Assommement</i>	31
<i>Bourreau</i>	31
<i>Création/ pose de piège</i>	31

<i>Crochetage mécanique</i>	31
<i>Désamorçage mécanique</i>	31
<i>Détection des pièges mécaniques</i>	32
<i>Fausserie / identification chez marchand</i>	32
<i>Mimétisme</i>	32
<i>Résistance à l'Assommement</i>	32
<i>Résistance à la torture</i>	33
<i>Vol</i>	33
<i>Arbre civil</i>	33
<i>Lire et écrire</i>	33
<i>Les compétences artisanales</i>	33
<i>Chasse et pêche</i>	33
<i>Cueilleur / bucheron</i>	34
<i>Mineur</i>	34
<i>Alchimie* (Potiologie – Pharmacologie)</i>	34
<i>Artisanat Fins* (Outillage – Utilitaire fin)</i>	34
<i>Forgeron* (Armement forgé – Equipement)</i>	34
<i>Artisanat brut* (Armement – Utilitaire brut)</i>	35
<i>Les compétences de médecine</i>	35
<i>Premier Soin</i>	35
<i>Médecin (Rebouteux – Médecine rurale et forestière)</i>	35
<i>Massage</i>	36
<i>Acupuncteur</i>	36
<i>Chirurgien</i>	36
<i>Psychiatre</i>	37
<i>Les compétences de marchand</i>	37
<i>Marchandage:</i>	37
<i>Identification de documents</i>	37
<i>Les Bardes :</i>	38
<i>Règles de bases :</i>	38
<i>Les chants :</i>	38
<i>Niveau 1</i>	38
<i>Chant d'amitié :</i>	38
<i>Chant à boire !</i>	38
<i>Chant cacophonique :</i>	38
<i>Niveau 2 :</i>	39
<i>Chant de bataille :</i>	39

Chant mélancolique :	39
Chant d'espoir :	39
Chant charmeur.....	39
Niveau 3 :	39
Chant fraternel :	39
Chant héroïque :	40
Chant revivifiant :	40
Niveau 4 :	40
Chant Guérisseur.....	40
Traité sur les rituels et leurs pouvoirs :	41
Préface :	41
Comment créer un cercle ritualiste :	41
Les Formes :	42
Formes avancées :	42
Les composants de tracés primaires :	43
Les autres composants : (TO : doivent être achetés TI).....	43
Les couleurs :	44
Former et mener un rituel	44
Notions de lignes de flux énergétiques.....	45
Les différents dangers	45
En résumé :	46
Prêtrise :	47
Déroulement :	47
Domaine général:.....	48
Bénédictions :	48
Malédictions :	48
Domaine d'Aeria:.....	48
Bénédictions :	48
Malédictions :	49
Domaine de Spéléa:.....	49
Bénédictions :	49
Malédictions :	50
Domaine d'Edenna:	50
Bénédictions :	50
Malédictions :	51
Domaine d'Oumeï:	51
Bénédictions :	51

<i>Malédiction</i> :.....	52
<i>Le Craft</i>	53
<i>Les métiers de récolte</i> :.....	53
<i>Les métiers de fabrication</i> :.....	53
<i>Les pôles de récupération</i> :.....	53
<i>Apprentissage des recettes de craft</i> :.....	54

Quelques notions générales

Note

- *Lorsqu'il y a un doute sur les règles, c'est toujours l'orga qui tranche.*
- *Si des interprétations différentes d'un même point de règle surviennent, on retiendra toujours la plus contraignante.*
- *Les règles de sécurité et le bon sens prévalent toujours.*
- *Si cela n'est pas précisé, les « actions » tel que le coma, la paralysie, etc. ont une durée d'approximativement 5 minutes (la scène ou le combat).*

Définitions

PJ : "Personnage joueur "

Personnage qui vit pleinement l'aventure proposée par l'organisation et qui agit selon sa propre initiative dans le respect des règles et du cadre du monde.

PNJ : "Personnage non-joueur "

Personnage qui est au service de l'organisation, il peut tenir divers rôles

- *"Time-in" : selon les besoins time-in de l'organisation et des scénarii en cours (monstre, combattant, villageois, magicien, notable, ...)*
- *"Time-out" : arbitrage, sécurité des combats, aide au montage/démontage des décors utiles à la réalisation des scénarii en cours.*

Vous serez sollicité pour nous aider. Vous serez tenu d'assurer le rôle qui vous est confié par l'organisation en suivant scrupuleusement les consignes qui vous seront données. Bien entendu, si un rôle ne vous plaît pas, faites-le savoir et nous modifierons cela dans la mesure du possible.

Vous serez également responsable de mener à bien la mission qui vous sera confiée.

ORGA : Organiseurs

Équipe restreinte en charge de la création des règles et du monde, de la mise en place du jeu et de veiller au bon déroulement de celui-ci. Les organisateurs ont toujours raison.

Arbitre

Un arbitre est une personne de référence (globalement les ORGA et PNJ), qui a le pouvoir de trancher les situations litigieuses Il est là pour vous rappeler des points de règles essentiels et surveiller le respect absolu de celles-ci. L'ARBITRE a toujours raison sauf si un ORGA décide du contraire.

Annonces

*Lors du jeu, certaines "annonces" sont criées pour des raisons de sécurité ou de jeu. La principale est "Stop-time". Elle est créée **pour la sécurité** lors des combats notamment. Le jeu se fige jusqu'à l'écartement du danger.*

La liste des annonces se trouvent ci-dessous.

- *Time-in : "Temps du jeu" : L'annonce "Time-in" lance le jeu le vendredi et relance le jeu après un "Stop-time" ou un "Time-Break". C'est le moment où le jeu se déroule, votre personnage entre en action et évolue dans le monde que nous avons créé pour lui. Pendant le "Time-in", il est fortement recommandé de ne parler ni de votre vie réelle, ni d'aborder des sujets contemporains (voiture, ordinateur, dernier film en date). Si vous voulez discuter de cela avec un de vos compagnons, mettez-vous à l'écart et parlez en discrètement. Si vous voyez des PNJ en "Time-out", ne leur parlez pas, sauf pour demander des conseils ou des renseignements.*

- *Stop-time* : "Temps mort" : **Il n'existe AUCUNE exception à l'annonce "Stop-time"**. Le "*Stop-time*" peut être décrété par **les orgas et arbitres, en tout temps** ; et par les **PNJ et PJ, uniquement en cas de grave problème** (risque de chute, danger imminent, perte d'objet fragile -ex. lunettes-, armes non conformes à l'homologation, ...). Les PJ, comme les PNJ, ne bougent plus : les gens et le jeu s'arrêtent. Lorsque le "*Stop-time*" est décrété par l'orga ou les arbitres, c'est le moment pour les PJ de faire contrôler leur fiche de personnage pour le décompte des points de vie, des sorts lancés, des potions bues, ...
- *Time-out* : "Hors-jeu" :
 - Le "*Time-out*" n'est annoncé qu'une seule fois ; il sera la dernière annonce de l'évènement en cours.
 - Le "*Time-out*" peut concerner temporairement -ou non- certains lieux :
 - Endroits dangereux ;
 - Endroits défendus aux PJ (comme le local PNJ où nous entreposons le matériel, les cuisines, les chambres et les endroits à risques de chute, d'éboulement ou insalubres). Pour les reconnaître plus facilement, les endroits interdits ou dangereux seront balisés d'un ruban rouge et blanc.

Ou certaines personnes :

 - Les PNJ portant une banderole rouge et blanche sont "*Time-out*".
 - Les éventuels visiteurs et passants n'en portent pas mais ils le sont quand même !
 - Les cuistots sont "*Time-in*" mais hors combat, sauf s'ils s'aventurent sur les champs de bataille.
 - Certains objets ou autres peuvent porter un bandeau vert. Ces objets sont considérés comme *time-out* également, sauf si vous avez l'information contraire...
- *Time-break* : "Temps suspendu" : Le "*Time-break*" est une variante du "*Stop-time*". A ce signal, les PJ se « figent » jusqu'au prochain "*Time-in*". Les PJ ferment leurs yeux, se bouchent les oreilles et entonnent un murmure pour ne pas écouter ce qui se passe. Le "*Time-break*" ne peut être décrété que par un PNJ ou un ORGA.

Fouille

Tout le monde peut fouiller et être fouillé en respectant les règles suivantes.

- Une fouille se joue en mettant la main sur l'épaule du personnage à fouiller (**Vous ne devez en aucun cas réellement fouiller la personne !!!**), le temps requis pour l'ampleur de celle-ci, l'annonce du type de fouille doit être fait à l'avance :
 - Une fouille de base ne prend pas de temps mais ne permet de prendre que les objets à portée immédiate et non fixés sur la personne
 - Une fouille approfondie dure 2 minutes (fouille de la bourse de la personne)
 - Une fouille totale dure 5 minutes

Le vol

Le vol existe en jeu. **Le respect des règles doit être absolu**. En cas de non-respect des règles, et particulièrement si vous ne ramenez pas l'objet directement à la table orga ou à un organisateur, le vol sera considéré comme *Time-Out* et donc, non seulement annulé en jeu, mais également considéré comme une tentative de vol réel avec les conséquences juridiques et légales que cela implique.

Il existe deux façons de voler :

- **Le vol par compétence** : Vous possédez la compétence de voleur (voir compétence). La tentative le vol devra être signalée à un organisateur ou PNJ référant qui supervisera le vol et la récupération de l'objet du vol (ou les conséquences de votre échec...). Vous pouvez également tenter ce type de vol sans compétence mais vos chances seront naturellement moindres...
- **Le vol opportuniste** : Vous n'avez pas la compétence vol ou vous avez la compétence vol mais vous désirez le faire de manière plus discrète ou plus sournoise. Vous pouvez donc prendre l'objet et

*l'amener **directement à la table orga** ou à un organisateur **si la table orga est fermée**. **L'objet sera toujours récupérable à la table orga.***

Attention : Toute tentative de vol qui n'aura pas été signalée immédiatement après le vol à un organisateur ou à un arbitre sera considéré comme véritable et traité comme tel.

Dans le cas où vous échouez votre tentative de vol : Le vol est sanctionné et légiféré en jeu. En fonction des circonstances, de votre avocat si vous en avez un, et de votre crime, vous pourrez avoir une sanction allant d'un emprisonnement en passant par des services d'intérêt généraux, et dans le pire des cas : la mort.

Gardez bien à l'esprit que voler consiste toujours à prendre un risque qui peut se retourner contre vous.

Homologation

Nos armes sont soumises à l'homologation selon les critères suivants :

- *Le latex et la mousse sont les seules matières acceptées pour le recouvrement des armes*
- *Les armes ne doivent pas faire trop mal*
- *Elles doivent être en bon état*
- *Elles doivent avoir été vues par une personne qualifiée de l'asbl Baltéria lors de l'arrivée au live pour être homologuées*
- *En cours de jeu, les armes doivent être vérifiées par les joueurs et autres P.N.J. ; les armes abîmées ou cassées doivent être signalées aux organisateurs qui prendront les mesures nécessaires à ce sujet.*
- *Les dimensions et force de tension (pour les arcs et arbalètes), sont les suivantes :*
 - **Dague** : 20 à 45 cm (compétence arme courte)
 - **Épée à 1 main** : 50 à 110 cm (compétence arme à une main)
 - **Hache ou masse à 1 main** : 50 à 70 cm (compétence arme à une main)
 - **Bâton ou Hallebarde** (2 mains) : max 220 cm (compétence arme d'hast)
 - **Épée à 2 mains** : 120 à 150 cm (compétence arme à deux main)
 - **Masse ou Hache à 2 main** : 90 à 110 cm (compétence arme à deux main)
 - **Épée bâtarde** (1 ou 2 mains) : 110 à 120 cm (compétence arme à une ou deux mains au choix)
 - **Masses ou haches « bâtarde »** (1 ou 2 mains) : 70 à 90 cm (compétence arme à une ou deux mains au choix)
 - **Arc** : 30 lbs **flèches** : 80 cm max, bout plat en mousse uniquement (compétence arme de tir)
 - **Arbalètes 30 lbs carreaux** : adaptés à l'arbalète (compétence arme de tir)

Arme à feu : la classe des armes à feu comprend tout type d'arme à projectile (nerf). Ces armes doivent avoir fait l'objet d'une demande d'avis préalable et d'une homologation comme toutes les autres armes. La portée maximale sera de 20m. Les armes de paint-ball, de soft-ball et les nerfs modifiés sont totalement interdites. Dans la mesure du possible nous vous demandons de bien vouloir adapter vos armes aux thèmes du live (médiéval fantastique avec composante steampunk). Pour les armes à projectiles réels il sera obligatoire de toucher la cible pour que les dégâts soient comptabilisés.

Les armes automatiques sont interdites. Si vous ne disposez que d'une arme automatique vous devrez néanmoins simuler le rechargement entre chaque coup. A défaut nous ne validerons qu'un coup sur 5.

Boucliers

Les boucliers doivent être entourés d'une protection de mousse de type "gaine d'isolation". Il ne peut y avoir aucune aspérité qui pourrait abîmer les armes. Ils ne servent qu'à se protéger, en parant les coups. Ils ne peuvent servir ni à attaquer, ni à « pousser ». Certains sorts et armes peuvent casser votre bouclier.

Certaines compétences ou sorts peuvent le détruire automatiquement.

Ils sont également soumis à l'homologation.

Les dimensions sont les suivantes :

- *Targe +/- 30cm*
- *Ecu +/- 45cm*
- *Bouclier +/- 60cm*
- *Pavois +/- 80cm*
- *Porte +/- 100cm*

Utilisation d'un bouclier

Pour utiliser un bouclier, il faut impérativement posséder la compétence du bouclier.

Utilisation des armes et armures

Armes

Simulation

Pour des raisons de sécurité, les coups à la tête ou dans les parties génitales sont formellement interdits. De même, il faut éviter de frapper « trop fort ». Dans le cas où cela pourrait arriver involontairement, le fair-play recommande de s'excuser. Cependant, nous n'hésiterons pas à exclure du jeu toute personne à qui cela arriverait « trop souvent ». Les armes en mousse et (ou) en latex sont très légères et inoffensives. Cependant, elles sont censées simuler des armes en métal, lourdes et peu maniables. Pour cette raison et pour un minimum de réalisme lors des combats, les P.J. et les P.N.J. décriront des mouvements amples et lents.

Les coups portés devront l'être suivant un angle défini à 90°. Les coups « d'estoc » (pointer) sont totalement interdits. Les coups rapides et répétitifs (style "mitraillette" : 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2, ...) ne seront pas pris en compte.

INTERDICTION TOTALE lors des combats de dévier les flèches avec une arme quelconque !!! Seule l'esquive naturelle de la cible (bouger gauche, droite, s'abaisser, courir, etc.) ou un bouclier seront admis comme protection.

Attention certains sorts peuvent détruire les armes.

Utilisation d'une armure

Le type d'armure que vous pouvez porter est déterminé par le niveau de la compétence port d'armure que vous avez. Vous devez réellement porter l'armure pour profiter de ses bonus.

Attention les armures peuvent être détruites par des sorts et compétences, une fois détruites il faut repasser par un marchand (rachat) et la table orga.

Votre Personnage

- Chaque personnage dispose à la base 5 points de vie (PV). Ils représentent le nombre de points de vie maximal de votre personnage. Ces 5 PV peuvent être augmentés grâce à certaines compétences
- Chaque personnage de la Contrée dispose de 5 points de Mana (PM). Ces 5 PM peuvent être augmentés grâce à certaines compétences
- Vous débuterez chaque live avec vos jauges de points (vie et mana) complètes. Celles-ci diminueront en fonction des événements (ex. si vous prenez des coups, des sorts, des maladies, des malédictions, ...). Il existe des moyens de faire remonter la jauge (ex. potions, sorts, soins, bénédictions, ...), mais jamais au-dessus du nombre de point de vie maximum (sauf dans certains cas qui seront liés au jeu mais seulement sur décision d'un orga).
- Lors de la création de votre personnage, vous aurez droit à une somme de 220 Po pour vous équiper selon les prix standards qui vous seront communiqués dans une autre annexe Lors de la création de votre personnage, vous disposez de 10 point d'expérience à dépenser comme vous le souhaitez. A ces 10xp s'ajoutent 3xp par live que vous avez raté si vous débutez en cours de campagne. Certaines compétences ne pouvant être découvertes et apprises que pendant le live, vous n'êtes pas obligés de dépenser tous vos xp à la création...

Quelques notions relatives aux personnages avant de commencer

Vie/Mort :

Après chaque événement, diminuant ou augmentant votre jauge de PV, vous devez mettre votre fiche de personnage à jour dans la case prévue à cet effet. Toute tricherie sera sanctionnée.

- Si êtes à 0 PV (ou moins), vous êtes hors-combat ; vous pouvez tout juste vous manifester par des râles, mais êtes incapable de vous déplacer, vous défendre, de boire une potion etc... **IL EST TOTALEMENT INTERDIT DE SIMULER LE COMA SI ON N'A PAS 0 POINTS DE VIE !** Vous êtes mourant et mourrez si vous n'êtes pas soignés dans les 3 min. Notez que le soin (premier soin/toucher apaisant) doit être commencé dans les 3 minutes mais pas forcément terminé avant la fin de ce délai.
- On meurt également si on prend un coup de plus lorsqu'on est déjà à terre et à 0pv (il s'agit alors d'un achèvement qui doit être déclaré comme tel).
- Vous récupérez des points de vie en vous faisant soigner ou en buvant une potion de soin, etc.

Mana/Magie :

- La magie fonctionne sur une jauge de points de Mana.
- Certains objets magiques peuvent consommer des PM.
- Lorsque votre jauge de PM est à 0, chaque PM qui devrait être consommé sera prélevé sur les PV et vous prendrez les dégâts équivalents. (Ex : Jauge Mana à 2 PM + utilisation d'un objet magique coûtant 5 PM → Jauge Mana = 0 PM et jauge PV diminue de 3 PV)
- Après une nuit de sommeil, vous avez récupéré l'ensemble de vos points de mana.
- Pour lancer un sort il faut soit :
 - **Si c'est un sort à lancer en combat**, Vous devez lever le bras vers le ciel et l'abattre dans la direction de la cible (située globalement à portée de voix et de vue, environ 20m) en prononçant par exemple : "Que l'[élément] me prête son pouvoir » + Sort + Niveau
 - Exemple
 - Je possède la compétence de sort "Attaque de feu" niveau 1. J'attaque une cible située devant moi. Je tends le bras vers le ciel et je le rabats vers ma cible en disant " Que le feu me prête son pouvoir, attaque de feu 1 dégâts".
 - **Si c'est un sort à lancer hors combat**, L'incantation sera formulée de la même façon mais ils requerront généralement la présence d'un orga ou d'un pnj qui validera l'effet du sort.
 - **Si c'est un rituel :**
 - Les rituels nécessitent l'action d'un ou plusieurs personnages disposant de la compétence ritualiste pour lancer un effet magique particulier.
 - Le rituel doit se réaliser sous la supervision d'un ORGA (et uniquement orga).
 - Les rituels sont soumis à des règles strictes de création que vous devrez apprendre et appliquer. Cela passe notamment par l'utilisation de symboles, ingrédients et autre que vous devrez associer de manière à obtenir l'effet désiré.
 - Vous pouvez soumettre le « plan » de votre rituel à un orga de référence afin de faciliter l'arbitrage de ce rituel mais cet orga ne vous donnera aucune information « time-out » sur la réussite potentielle ou non de celui-ci.
 - L'orga de référence pour les rituels jugera de l'efficacité de votre rituel durant sa réalisation. Il se basera sur la réalisation proprement dite du rituel (symboles, couleurs, composants, etc.), le RP, le nombre de participants, le nombre de points de magie dépensés durant le rituel, les perturbations subies durant sa réalisation, etc.
 - Naturellement, plus votre niveau de ritualiste sera élevé et plus vous aurez de connaissance dans ce domaine, et plus vous pourrez espérer créer des effets intéressants avec vos rituels (voir description dans les compétences de magie).
 - Après la réalisation du rituel, l'orga vous informera de la réussite ou non de celui-ci. Le cas échéant, vous apprendrez de vos erreurs et de leurs conséquences qui peuvent être tragiques (par exemple, perte de mana, de PV, invocation de monstre, explosions, destructions, morts...).
 - Vous l'aurez compris, un rituel peut être puissant mais aussi extrêmement dangereux.
 - En fonction de votre niveau de ritualiste lors de la création de votre personnage, les orgas vous donneront les infos que vous possédez déjà. Le reste devra être appris en jeu.

Evolution

Votre personnage recevra en fin de chaque live un certain nombre de points d'expérience (XP) qui lui permettront d'évoluer. Ces points d'XP pourront être utilisés pour un apprentissage au prochain live. Pour ce faire, il vous faudra trouver une personne qui pourra vous enseigner cette compétence (y compris pour les « bonus d'arbre de compétence »). Il pourra, par exemple, vous faire remplir une petite quête dont le temps dépendra du niveau qu'il veut atteindre. (+/- 10 min par niveau d'apprentissage).

Lors de votre premier opus, en plus de vos xp de création, vous aurez 6xp à dépenser en live.

- Gain automatique en fin de live : 6XP
- XP gagnés en RP : 1 à 3 selon appréciation générale à la discrétion des orga.
- Mort : le perso recommence avec 3XP de moins que le total que possédait son perso décédé. Le nouveau perso devra conserver minimum 6 de ses xp pour ses apprentissages en live et ne pourra en dépenser plus que ce que son ancien perso avait déjà dépensé. Les compétences « TI uniquement » doivent nécessairement être réappries TI.

Exemple : Freddy a dépensé 23 xp sur 40. Il meurt en jeu (ou change de perso) : Freddy ne pourra dépenser que 23xp sur 37 pour son nouveau personnage. Dans le cas où Freddy avait dépensé 40xp sur 40, il ne pourrait alors dépenser que 31xp sur 37 pour son nouveau personnage.

- Absent : La moitié des point d'XP attribué/live manqué

Combat, Magie et autres

- Il faut **annoncer** les coups (selon des compétences acquises) et les sorts, verbalement et de manière audible pour la cible. Pour les coups / sorts qui ont un effet qui n'est pas lié à une perte / gain de point de vie ou de mana, le lanceur annonce également l'effet de son coup / sort.
- Les points de vie sont **délocalisés**. C'est-à-dire : peu importe le point d'impact, la jauge de points de vie diminue d'un nombre de points égal au nombre de points de dégâts annoncés. Néanmoins dans certains cas, il est possible que certains coups spéciaux vous amputent d'un membre.
- Lorsque que vous frappez avec une arme pour laquelle vous avez la compétence, **vous faites automatiquement un point de dégât par frappe**.
- Si vous n'avez pas la compétence pour l'arme utilisée, vous frapperez à 0 dégât...
- Les projectiles pour les tirs « standards » (balles, flèches, carreaux...) ne doivent pas être achetés individuellement et sont « gratuits ». Cependant tout tir particulier (tirs soignants, enlaçant, etc.) nécessite un projectile préalablement crafté.
- Si votre personnage est atteint d'une maladie avec des symptômes censés être visibles, il le signalera au minimum par un bandage blanc sur le front. Des bandages à d'autres endroits seront le signe de premiers soins en cours uniquement...

Création de personnages

Choix des races

Afin de créer votre personnage, vous devrez choisir une race, celle-ci vous donnera des avantages et des inconvénients qui les représentent.

Les représentants d'une même race ont des contacts privilégiés entre eux. Les races ont généralement des bonus ou des handicaps comme des vulnérabilités à des éléments, etc.

Race	Avantage	Inconvénient
Humain	/	/
Elf	+ 1 PM	- 1 PV
Nain	Résistance au feu Niveau 1*	Vulnérabilité à l'eau**
Pewie	Résistance à l'air Niveau 1*	Vulnérabilité à la terre**
Skaven	Résistance à la terre niveau 1*	Vulnérabilité à l'air**
Beau Peuple	Résistance à l'eau niveau 1*	Vulnérabilité au feu**
Elémentaire		
Elémentaire d'eau	Résistance à l'eau niveau 1*	Vulnérabilité à la terre**
Elémentaire de feu	Résistance au feu niveau 1*	Vulnérabilité à l'eau**
Elémentaire d'air	Résistance à l'air niveau 1*	Vulnérabilité au feu**
Elémentaire de terre	Résistance à la terre niveau 1*	Vulnérabilité à l'air**
Elémentaire arcanique	Résistance à la magie Arcanique niveau 1* + 1 PM + 1 PV	Vulnérabilité à la terre, l'eau, le feu et à l'air**
Les Hommes Bêtes	+ 1 PV	- 1 PM
Les Peaux Vertes	Résistance à la terre niveau 1	Vulnérabilité au feu**

* Les résistances aux éléments donnent le premier niveau de résistance (voir Arbre de la magie)

** La vulnérabilité à un élément empêche le personnage de pouvoir utiliser la magie de cet élément. De plus, les personnages vulnérables à un élément voient leurs dégâts, subis par le personnage, doublés s'ils sont faits par une magie ou un coup de cet élément.

Choix des compétences

Note préliminaire : Sauf exception indiquée, les compétences ne se cumulent pas entre elles.

Comme vous le découvrirez bien assez tôt, seule une partie des compétences, sorts et autres vous est dévoilée dans ces règles. En jeu, vous pourrez découvrir qu'il existe des compétences pouvant se développer à plus haut niveau ainsi que des compétences exclusives qui ne peuvent être apprises qu'auprès de certains maîtres ou certains ordres, à condition de s'en montrer digne et si vous respectez les éventuelles conditions requises également. N'hésitez donc pas à vous renseigner en jeu pour découvrir le large éventail de possibilités dont vous pourriez profiter avant de vous décider ;-)

Pour acquérir une compétence, vous devez dépenser le nombre d'xp associé pour chaque niveau. Par exemple, pour avoir coup destructeur niveau 2, il vous faudra dépenser 2xp pour le niveau 1 et 4xp pour le niveau 2 donc 6xp au total.

Ces compétences se subdivisent en 4 grands arbres. Progresser dans un de ces arbres peut permettre de gagner certains bonus supplémentaires en payant le coût en xp indiqué.

Arbre du combattant

En progressant dans cet arbre, le personnage va pouvoir augmenter progressivement le niveau maximal de sa jauge de vie (PV), ainsi que ses dégâts d'attaque (s'il possède l'arme adéquate) en fonction du nombre de points d'expériences dépensés dans l'arbre.

Xp dépensés dans cet arbre :	3xp	8xp	16 xp	24 xp	32 xp	40 xp
Bonus achetable :	+ 2 pv	+1 au coup Objet : Arme niv 2 nécessaire	+2 pv	+1 au coup Objet : Arme niv 3 nécessaire	+2 pv	+1 au coup Objet : Arme niv 4 nécessaire
Coût :	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp

Compétences de corps à corps

NB : soyez vigilant au fait que certaines compétences ne peuvent être utilisées qu'avec certains types d'armes !!!

Maniement d'une arme de corps à corps:

Sans cette compétence, il vous est impossible de faire des dégâts avec ce type d'arme. La compétence doit être prise pour chaque classe d'arme avec laquelle vous souhaitez pouvoir frapper (voir homologation pour les classes d'arme correspondant aux types d'armes). Il peut s'agir des classes d'armes suivantes : arme courte, arme à une main, arme à deux mains, arme d'hast.

Les épées bâtarde peuvent être utilisées à une ou deux mains selon la ou les compétence(s) que vous aurez choisie(s).

Coût : 1xp

Ambidextrie

Requis : arme courte ou à une main et niveau inférieur.

- Niveau 1 : peut utiliser 1 arme courte, une arme à une main ou un pistolet dans chaque main. La seconde arme fait un dégât de moins que la main principale. Coût 2XP
- Niveau 2 : peut utiliser 1 arme courte, une arme à une main ou un pistolet dans chaque main, sans pénalité. Coût 4XP

Brise-membre :

Requis : niveau inférieur.

Brise le membre touché (le coup doit être annoncé et doit réellement toucher le membre, pas un bouclier ou une arme). Un membre brisé doit être soigné par un chirurgien pour redevenir utilisable normalement. Parade et esquive peuvent permettre d'éviter ce coup, celui-ci est cependant utilisé tout de même

- Niveau 1 : 1 fois par live. Coût 2XP
- Niveau 2 : 1 fois par jour. Coût 4XP
- Niveau 3 : 2 fois par jour. Coût 6XP
- Niveau 4 : 3 fois par jour. Coût 8XP
- Niveau 5 : 1 fois par combat. Coût 10XP

Coup destructeur

Requis : arme à deux mains ou arme d'hast et niveau inférieur

X fois, un coup peut détruire une arme, une armure ou un bouclier (suivant la qualité de l'armure, du bouclier) non magique. Il faut posséder une arme d'un niveau supérieur à l'arme que l'on cherche à détruire. Si les deux

armes sont du même niveau, les deux armes sont détruites. Si le coup est esquivé la tentative est perdue tout de même.

- Niveau 1 : 2 fois par jour. Coût 2XP
- Niveau 2 : 3 fois par jour. Coût 4XP
- Niveau 3 : 4 fois par jour. Coût 6XP
- Niveau 4 : 5 fois par jour. Coût 8XP
- Niveau 5 : 6 fois par jour. Coût 10XP

Coup Tombant

Requis : arme à deux mains ou arme d'hast et niveau inférieur

Permet de faire tomber une personne :

- Niveau 1 : une fois par combat. Coût 2XP
- Niveau 2 : deux fois par combat. Coût 4XP
- Niveau 3 : trois fois par combat. Coût 6XP
- Niveau 4 : quatre fois par combat. Coût 8XP
- Niveau 5 : cinq fois par combat. Coût 10XP

Coupe jarret

Requis : arme courte et niveau inférieur

Le joueur frappe dans une jambe de l'adversaire, elle est paralysée pour une durée déterminée.

- Niveau 1 : 10 secondes 1 fois par combat. Coût 2XP
- Niveau 2 : 10 secondes 2 fois par combat. Coût 4XP
- Niveau 3 : 10 secondes 3 fois par combat. Coût 6XP
- Niveau 4 : 15 secondes 3 fois par combat. Coût 8XP
- Niveau 5 : 15 secondes 4 fois par combat. Coût 10XP

Désarmement :

Requis : maniement d'une arme de corps à corps et niveau inférieur

Votre adversaire doit lâcher l'arme que vous touchez avec votre propre arme. On peut esquiver ce coup (le désarmement est tout de même utilisé) mais pas le parer avec la compétence.

- Niveau 1 : une fois par combat. Coût 2XP
- Niveau 2 : deux fois par combat. Coût 4XP
- Niveau 3 : trois fois par combat. Coût 6XP
- Niveau 4 : quatre fois par combat. Coût 8XP
- Niveau 5 : cinq fois par combat. Coût 10XP

Parade

Requis : Arme de corps à corps (une main, deux mains ou d'hast) et niveau inférieur

Ce style de combat permet d'augmenter sa défense. Le joueur annonce "parade" après avoir pris un coup normal au corps à corps uniquement et il ne prend pas les dégâts liés au coup. Le joueur doit avoir son arme en main et avoir vu le coup arriver.

- Niveau 1 : donne 1 parade par combat. Coût 2XP
- Niveau 2 : donne 2 parades par combat. Coût 4XP
- Niveau 3 : donne 3 parades par combat. Coût 6XP
- Niveau 4 : donne 4 parades par combat. Coût 8XP
- Niveau 5 : donne 5 parades par combat. Coût 10XP

Les compétences d'armes de tir (arc, arbalète) et de jet

NB : Notez bien que dans le cas de tirs de projectiles spéciaux craftés tels que fléchettes soignantes, flèches enlaçantes, etc., vous devez annoncer le tir avant de faire feu et le coup doit toucher la cible sinon le tir est perdu.

Maniement d'arme de jet

Sans cette compétence, il vous est impossible d'utiliser les armes de jet, telles que dague de jet, hachette de lancer, shuriken, etc.

Coût : 1 XP

Maniement d'arme de tir

Sans cette compétence, il vous est impossible d'utiliser des armes de type arcs et arbalètes. Coût 1XP.

Chaque début de journée, l'utilisateur d'un arc, arbalète ou assimilé devra dépenser une carte de la munition adéquate (5 flèches/carreaux/etc.) et du niveau adéquat à la table orga afin d'effectuer ses tirs le reste de la journée.

Coût : 1 XP

Tir paralysant

Requis : arme de jet et niveau inférieur

L'attaquant lance une arme de jet. Si elle touche au torse ou dos, le bras fort est paralysé.

- *Niveau 1 : 5 secondes 1 fois par combat. Coût 2XP*
- *Niveau 2 : 5 secondes 2 fois par combat. Coût 4XP*
- *Niveau 3 : 10 secondes 2 fois par combat. Coût 6XP*
- *Niveau 4 : 10 secondes 3 fois par combat. Coût 8XP*
- *Niveau 5 : 15 secondes 3 fois par combat. Coût 10XP*

Fléchette soignante

Requis : arme de jet et niveau inférieur

Cette compétence permet d'utiliser les fléchettes soignantes (composante à crafter) afin de soigner un allié à distance en agissant comme une injection de médicament. Ne fonctionne pas sur les personnes à 0pv ou moins. Il recevra également la recette pour fabriquer cette flèche.

- *Niveau 1 : permet de lancer et créer des fléchettes soignantes niv1. Coût 2XP*
Recette : nécessite une potion de soin niv1 + un fil de métal + 2 seringues (attention quand craft de seringue, 5 seringues sont produites) : permet d'effectuer 2 tir soignant de 1pv.
- *Niveau 2 : permet de lancer et créer des fléchettes soignantes niv2. Coût 4XP*
Recette : nécessite une potion de soin niv2 + un fil de métal + 2 seringues (attention quand craft de seringue, 5 seringues sont produites) : permet d'effectuer 2 tir soignant de 2pv
- *Niveau 3 : permet de lancer et créer des fléchettes soignantes niv3. Coût 6XP*
Recette : nécessite une potion de soin niv3 + un fil de métal + 2 seringues (attention quand craft de seringue, 5 seringues sont produites) : permet d'effectuer 2 tir soignant de 3pv.
- *Niveau 4 : permet de lancer et créer des fléchettes soignantes niv4. Coût 8XP*
Recette : nécessite une potion de soin niv4 + un fil de métal + 2 seringues (attention quand craft de seringue, 5 seringues sont produites) : permet d'effectuer 2 tir soignant de 4pv.
- *Niveau 5 : permet de lancer et créer des fléchettes soignantes niv5. Coût 10XP*
Recette : nécessite une potion de soin niv5 + un fil de métal + 2 seringues (attention quand craft de seringue, 5 seringues sont produites) : permet d'effectuer 2 tir soignant de 5pv.

Le nombre de tir soignant sera limité par votre craft que vous devrez faire avaliser à la table orga.

Tir aveuglant

Requis : arme de tir et niveau inférieur

Cette compétence permet d'utiliser les flèches aveuglantes (composant à crafter). Cette flèche explose au contact et aveugle la cible pendant 10 secondes. Attention votre arme de tir doit être préalablement chargée

Recette : pour 5 tirs il faut : 1 potion aveuglante niv1 + 1 pack de fiole en verre niv1 + 1 fil de métal + flèche niv1.

Vous devrez faire avaliser votre craft à la table orga.

- *Niveau 1 : 1 fois par combat. Coût 2XP*
- *Niveau 2 : 2 fois par combat. Coût 4XP*
- *Niveau 3 : 3 fois par combat. Coût 6XP*
- *Niveau 4 : 4 fois par combat. Coût 8XP*
- *Niveau 5 : 5 fois par combat. Coût 10XP*

Tir enlaçant

Requis : arme de tir et niveau inférieur

Cette compétence permet d'utiliser les flèches enlaçantes (composant à crafter). Cette flèche est un ensemble de lianes qui enlacent l'adversaire et le fait tomber. Il faut le frapper une fois pour couper les cordes et qu'il puisse se relever. Attention votre arme de tir doit être préalablement chargée.

Recette : pour 5 tirs il faut : 1 potion enlaçante niv1 + 1 pack de fiole en verre niv1 + 1 fil de métal.

Vous devrez faire avaliser votre craft à la table orga.

- *Niveau 1 : 1 fois par combat. Coût 2XP*
- *Niveau 2 : 2 fois par combat. Coût 4XP*
- *Niveau 3 : 3 fois par combat. Coût 6XP*
- *Niveau 4 : 4 fois par combat. Coût 8XP*
- *Niveau 5 : 5 fois par combat. Coût 10XP*

Les compétences d'armes à feu et artificier

NB : Notez bien que dans le cas de tirs de projectiles spéciaux craftés tels que balles de recul, tir soignant, etc., vous devez annoncer le tir avant de faire feu et le coup doit toucher la cible sinon le tir est perdu.

Maniement d'armes à feu

Sans cette compétence, il vous est impossible d'utiliser les armes de type pistolet, revolver, fusils, etc.

Chaque début de journée, l'utilisateur d'une arme à feu devra dépenser une carte balle (5 balles normales) et une carte poudre noire (5 poudres) du niveau adéquat à la table orga afin d'effectuer ses tirs le reste de la journée.

Coût 1 XP

Artificier

Sans cette compétence, il vous est impossible d'utiliser les compétences d'arme de type grenade ou canon (munitions à crafter).

Coût : 1 XP

Balle de recul

Requis : arme à feu et niveau inférieur

Ce projectile (composant à crafter) fait reculer l'adversaire de 5 m (Annonce : Recule 5 m).

Recette : Par tir : une poudre noire niv 1, une balle niv1, de l'encens niv 1.

- Niveau 1 : 1 fois par combat. Coût 2XP
- Niveau 2 : 2 fois par combat. Coût 4XP
- Niveau 3 : 3 fois par combat. Coût 6XP
- Niveau 4 : 4 fois par combat. Coût 8XP
- Niveau 5 : 5 fois par combat. Coût 10XP

Tir de seringues

Requis : arme à feu et niveau inférieur

Cette compétence permet de tirer des seringues contenant une substance nocive ou bénéfique (par exemple poison, antipoison, etc.) préalablement craftée. Cette compétence ne peut être utilisée qu'avec un pistolet. La recette devra être apprise auprès de l'ingénierie.

- Niveau 1 : Utilisable sur une personne 1 fois par jour. Coût 2XP
- Niveau 2 : Utilisable sur une personne 2 fois par jour. Coût 4XP
- Niveau 3 : Utilisable sur une personne 3 fois par jour. Coût 6XP
- Niveau 4 : Utilisable sur une personne 4 fois par jour. Coût 8XP
- Niveau 5 : Utilisable sur une personne 5 fois par jour. Coût 10XP

Tir destructeur

Requis : arme à feu et niveau inférieur

Cette compétence permet, X fois par jour, de tirer un projectile qui peut endommager, voir détruire une armure ou bouclier non magique. Le tir doit être d'un niveau supérieur à l'objet que l'on cherche à détruire (donc avoir l'arme et la balle du niveau correspondant). Si le tir est esquivé la tentative est perdue tout de même.

- Niveau 1 : 1 fois par jour. Coût 2XP
- Niveau 2 : 2 fois par jour. Coût 4XP
- Niveau 3 : 3 fois par jour. Coût 6XP
- Niveau 4 : 4 fois par jour. Coût 8XP
- Niveau 5 : 5 fois par jour. Coût 10XP

Tir soignant

Requis : arme à feu et niveau inférieur.

Cette compétence permet d'utiliser des balles soignantes afin de soigner un allié à distance en agissant comme une injection de médicament. Ne fonctionne pas sur les personnes à 0pv ou moins.

- Niveau 1 : permet de tirer et créer des balles soignantes niv1. Coût 2XP
Recette : nécessite une arme à feu niv1 ou supérieur préalablement chargée (poudre et balle) + 1 potion de soin niv1 + 2 seringues (attention quand craft de seringue, 5 seringues sont produites) : permet d'effectuer 2 tir soignant de 1pv.
- Niveau 2 : permet de tirer et créer des balles soignantes niv2. Coût 4XP
Recette : nécessite une arme à feu niv2 ou supérieur préalablement chargée (poudre et balle) + 1potion de soin niv2 + 2 seringues (attention quand craft de seringue, 5 seringues sont produites) : permet d'effectuer 2 tir soignant de 2pv
- Niveau 3 : permet de tirer et créer des balles soignantes niv3. Coût 6XP
Recette : nécessite une arme à feu niv3 ou supérieur préalablement chargée (poudre et balle) + 1potion de soin niv3 + 2 seringues (attention quand craft de seringue, 5 seringues sont produites) : permet d'effectuer 2 tir soignant de 3pv.
- Niveau 4 : permet de tirer et créer des balles soignantes niv4. Coût 8XP
Recette : nécessite une arme à feu niv4 ou supérieur préalablement chargée (poudre et balle) + 1potion de soin niv4 + 2 seringues (attention quand craft de seringue, 5 seringues sont produites) : permet d'effectuer 2 tir soignant de 4pv.

Le nombre de tir soignant sera limité par votre craft que vous devrez faire avaliser à la table orga.

Utilisation de canons

Requis : artificier et niveau inférieur

Compétence permettant d'utiliser une arme à poudre redoutable pouvant faire d'énormes dégâts. Le projectile inflige des dégâts à toute personne dans un cercle de 3m de diamètre. Le nombre de dégâts dépendra du projectile fabriqué et utilisé. Cependant, il faut plusieurs personnes pour utiliser ces armes. [Sous très grande réserve et avec une autorisation de l'organisation.]

- Niveau 1 : utilisation d'une arme définie (4 personnes + l'artificier). Coût 2XP
- Niveau 2 : utilisation d'une arme définie (3 personnes + l'artificier). Coût 4XP
- Niveau 3 : utilisation d'une arme définie (2 personnes + l'artificier). Coût 6XP
- Niveau 4 : utilisation d'une arme définie (1 personnes + l'artificier). Coût 8XP
- Niveau 5 : utilisation d'une arme définie (l'artificier). Coût 10XP

Lancer de Grenades

Requis : artificier et niveau inférieur

Le joueur sait lancer une grenade (composant à crafter en ingénierie) pour faire le plus de dégâts.

- Niveau 1 : 1 dégât aux trois personnes les plus proche de l'impact désignées par le lanceur.
Coût 2XP
- Niveau 2 : 2 dégâts aux trois personnes les plus proche de l'impact désignées par le lanceur.
Coût 4XP
- Niveau 3 : 3 dégâts aux quatre personnes les plus proche de l'impact désignées par le lanceur.
Coût 6XP
- Niveau 4 : 4 dégâts aux quatre personnes les plus proche de l'impact désignées par le lanceur.
Coût 8XP
- Niveau 5 : 5 dégâts aux quatre personnes les plus proche de l'impact désignées par le lanceur.
Coût 10XP

Les compétences d'armures et boucliers

Port de bouclier

Permet de porter un bouclier en jeu (pour rappel, les boucliers ne servent qu'à parer les coups, pas à attaquer).

Le niveau inférieur n'est PAS requis.

- Niveau 1 : Targe/écu max 45cm. Coût 2 XP
- Niveau 2 : Bouclier +/- 60cm. Coût 4 XP
- Niveau 3 : Pavois +/- 80cm. Coût 6 XP
- Niveau 4 : Porte +/- 100cm. Coût 8 XP

Port d'armure légère

Permet de porter une armure légère (type cuir par exemple). Cette armure vous permet d'avoir 2 points d'armure. Ces points sont décomptés comme des points de vie mais sont régénérés après chaque combat.

. Coût 2 XP

Port d'armure intermédiaire

Peut porter une armure intermédiaire (chemise de maille). Cette armure vous permet d'avoir 4 points d'armure. Ces points sont décomptés comme des points de vie mais sont régénérés après chaque combat.

. Coût 4 XP

Port d'armure lourde

Peut porter une armure lourde. Cette armure vous permet d'avoir 6 points d'armure. Ces points sont décomptés comme des points de vie mais sont régénérés après chaque combat.

. Coût 6 XP

Cumul d'armures

- Niveau 1 : permet de cumuler une armure légère et une armure intermédiaire. Coût 6 XP
Requis : port d'armure légère
- Niveau 2 : permet de cumuler une armure intermédiaire avec une armure lourde. Coût 8 XP
Requis : port d'armure intermédiaire
- Niveau 3 : permet de cumuler tous les niveaux d'armure. Coût 10 XP
Requis : port d'armure lourde

Arbre de la Magie

En progressant dans cet arbre, le personnage va accéder à des sorts de plus en plus puissants et va pouvoir débloquent certains bonus, ainsi qu'augmenter progressivement le niveau maximal de sa jauge de Mana.

Xp dépensés dans cet arbre :	3 xp	8xp	16xp	24xp	32xp	40xp
Bonus achetable :	+2PM	2 Récupérations par jour*	+ 2 PM	4 Récupérations par jour*	+2PM	8 Récupérations par jour**
Coût :	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp

* Récupération : le mage effectue une méditation de 10 minutes, isolé et sans aucun dérangement.
Ceci lui permet de récupérer entièrement ses PM.

Mis à part les rituels, la magie fait toujours appel à l'énergie de l'un des cinq éléments (terre, air, eau, feu, arcane). Les sorts sont donc classés dans chacun de ces éléments. Certains sorts ci-dessous sont classés en sorts « commun ». Cela signifie que vous pouvez lancer ces sorts en utilisant l'énergie de n'importe quel élément mais vous devez déclarer cela lors de l'apprentissage du sort et ce choix restera fixé définitivement. Un sort commun que vous utiliserez avec l'énergie de l'eau (par exemple) comptera donc comme un sort d'eau (et les xp dépensés pour apprendre ce sort compteront comme des xp dépensés dans la voie de l'eau (voir ci-dessous).

La guilde de magie n'apprécie que très peu la maîtrise de plusieurs éléments par une seule personne (pour des raisons que vous pourriez apprendre en jeu) et il est donc fortement conseillé de passer par eux pour diversifier les éléments que vous voulez maîtriser. Comme vous pourrez le découvrir, le nombre d'xp que vous aurez dépensé dans un ou plusieurs éléments pourrait vous permettre d'apprendre bien d'autres sorts...

Un individu ne peut jamais utiliser une magie élémentaire pour laquelle il possède une vulnérabilité, y compris s'il reçoit cette vulnérabilité par après. Par exemple, je possède une vulnérabilité au feu. Je ne peux donc pas utiliser de sorts de feu même si je possède les compétences pour. Je possède les compétences pour utiliser la magie de l'eau ; une malédiction me rend vulnérable à l'eau. Je ne peux dès lors plus utiliser cette magie tant que la malédiction n'est pas levée.

Les sorts communs

Archiviste

Requis : niveau inférieur.

Peut sceller le sort d'un mage **consentant** et **hors situation de combat** dans un parchemin : il écrit le sort sur un parchemin précédemment créé spécialement pour ce faire et le scelle (le paie en déduisant des points dans sa

jauge de mana équivalent au coût de lancement du sort). Celui qui lancera le sort ainsi consigné dans le parchemin, l'activera et payera la moitié du nombre de PM (arrondi au dessus) que coûte normalement le sort. Les parchemins sont à usage unique.

L'archiviste doit posséder la compétence au même niveau que le niveau du sort à inscrire dans l'arbre de compétence.

- Niveau 1 : Coût 2 XP
- Niveau 2 : Coût 4 XP
- Niveau 3 : Coût 6 XP
- Niveau 4 : Coût 8 XP
- Niveau 5 : Coût 10 XP

Aura magique (1PM)

Permet de faire passer un objet quelconque pour un objet magique (détectable par détection magique niv 1).
Coût : 2XP

Communication avec les esprits (2PM)

Requis : niveau inférieur.

Lorsque vous lancez ce sort, vous devez nommer l'esprit que vous appelez. Il peut s'agir de différents types d'esprit (morts, naturel, etc.).

Permet de poser des questions à ces esprits qui y répondront s'ils le souhaitent. Il est conseillé de prévoir de quoi les amadouer avant de les appeler...

- Niveau 1 : Permet de poser une question par lancement. Coût 2 XP
- Niveau 2 : Permet de poser 3 questions par lancement. Coût 4 XP
- Niveau 3 : Permet d'avoir une discussion de 5 min par lancement. Coût 6 XP
- Niveau 4 : Permet d'avoir une discussion de 10 min par lancement. Coût 8 XP
- Niveau 5 : Permet d'avoir une discussion de 15 min par lancement et l'esprit sera potentiellement plus enclin à vous répondre qu'en temps normal. Coût 10 XP

Détection de la magie (nombre de PM de l'objet)

Requis : niveau inférieur

Détecte la magie sur un objet ou une personne.

- Niveau 1 : Peut détecter un objet magique de niveau 1, 1 fois par jour. Coût 2 XP
- Niveau 2 : Peut détecter un objet magique de niveau 2 ou inférieur 2 fois par jour. Coût 4 XP
- Niveau 3 : Peut détecter un objet magique de niveau 3 ou inférieur 3 fois par jour. Coût 6 XP
- Niveau 4 : Peut détecter un objet magique de niveau 4 ou inférieur 4 fois par jour. Coût 8 XP
- Niveau 5 : Peut détecter un objet magique de niveau 5 ou inférieur 5 fois par jour. Coût 10 XP

Ce sort permet également de savoir quel sort enchante ou ensorçèle l'arme ou l'objet visé.

Exemple : Détection de la magie niveau 1 permet de savoir qu'un enchantement niveau 1 est stocké dans une épée et lequel mais ne permettrait pas de savoir si l'objet était magique dans le cas où un enchantement niveau 2 était lancé sur l'épée.

Dissipation d'enchancement (nombre de PM de l'objet)

Requis : niveau inférieur

Dissipe un enchantement d'objet ou un ensorcellement d'arme du même niveau ou inférieur.

La dissipation coûte autant de PM que le coût en PM du sort lancé sur l'objet ou l'arme.

Sur les serrures, le niv 1 dissipe l'aura, niv 2 dissipe serrure 1, etc.

- Niveau 1 : Coût 2 XP
- Niveau 2 : Coût 4 XP
- Niveau 3 : Coût 6 XP
- Niveau 4 : Coût 8 XP
- Niveau 5 : Coût 10 XP

Enchantement d'objet (PM variables)

Requis : niveau inférieur

Permet de créer des objets magiques en collaboration avec l'artisan ou concepteur de l'objet. La conception d'un objet magique coûte des PM à l'enchanteur mais pas à l'artisan. L'artisan crée l'objet normalement puis, juste avant qu'il ne le termine, l'enchanteur peut stocker un seul sort dans l'objet. L'objet et l'enchanteur doivent être du « niveau » du sort à stocker. Par exemple un enchanteur niv 2 peut placer UN sort niveau 2 dans un objet niv 2. Notez que dans ce cas, le « niveau » du sort à mettre dans l'objet correspond aux nombre d'xp nécessaire pour apprendre ce sort divisé par deux (par exemple, le niveau 1 de guérison coûtant 4xp, il correspond à un niveau 2 pour cette compétence).

Le sort peut être lancé par une tierce personne mais l'enchanteur doit lui aussi dépenser les PM nécessaire au lancement du sort. Un objet ne peut pas enchanter un autre objet. Les armes ne peuvent pas être enchantées avec ce sort. Si deux objets enchantés se touchent, dans le meilleur des cas ils perdent leur enchantement. La personne utilisant l'objet enchanté doit dépenser le nombre de PM nécessaire au lancement du sort pour activer la capacité de l'objet. Si le porteur d'un tel objet se retrouve à 0PM, quelle qu'en soit la cause, l'objet est privé d'énergie et se désagrège totalement.

- Niveau 1 : Accès aux enchantements d'objet de niveau 1. Coût 2 XP
- Niveau 2 : Accès aux enchantements d'objet de niveau 2. Coût 4 XP
- Niveau 3 : Accès aux enchantements d'objet de niveau 3. Coût 6 XP
- Niveau 4 : Accès aux enchantements d'objet de niveau 4. Coût 8 XP
- Niveau 5 : Accès aux enchantements d'objet de niveau 5. Coût 10 XP

Guérison (2PM)

Requis : toucher apaisant et niveau inférieur

Ce sort ne fonctionne pas sur une personne à 0PV (il faut faire premier soin ou un toucher apaisant avant). On ne peut pas utiliser de pv au lieu de la mana pour lancer ce sort.

Ce sort rend un nombre de pv en fonction du niveau de sort :

- Niveau 1 : 2PM rend 2PV. Coût 4 XP
- Niveau 2 : 2PM rend 3PV. Coût 6 XP
- Niveau 3 : 2PM rend 4PV. Coût 8 XP
- Niveau 4 : 2PM rend 5PV. Coût 10 XP

Serrure magique (1PM/niveau) niv 1 à 4

Requis : aura magique et niveau inférieur.

Permet de renforcer la difficulté d'ouverture d'une serrure de manière magique. Ce sort peut se cumuler avec un seul enchantement d'objet lancé sur la serrure.

- Niveau 1 : Coût 4 XP
- Niveau 2 : Coût 6 XP
- Niveau 3 : Coût 8 XP
- Niveau 4 : Coût 10 XP

Toucher apaisant (1 PM)

Requis : néant.

Prend 3min sans rien faire d'autre et ne pas être interrompu. L'effet du sort est similaire à premier soin (sans avoir besoin de bandages ou autre) : ramène une cible de 0 à 1pv. Coût 2 XP.

Les sorts de feu

Attaque de feu (PM selon niveau)

Requis : Niveau inférieur

Ce sort inflige des dégâts de feu à une cible visible à moins de 10 m du lanceur. Le nombre de points de dégâts infligés en un seul sort dépend du niveau de la compétence. Un sort infligeant 3 dégâts en une fois par exemple permettra de passer outre les résistances à 2, ce qui est impossible si on ne possède ce sort qu'au niveau 1 ou 2.

- Niveau 1 : 1 dégât pour 2PM. Coût 2 XP
- Niveau 2 : 2 dégâts pour 2PM. Coût 4 XP
- Niveau 3 : 3 dégâts pour 2PM. Coût 6 XP
- Niveau 4 : 4 dégâts pour 2PM. Coût 8 XP
- Niveau 5 : 5 dégâts pour 2PM. Pour 2PM de plus vous infligez les mêmes dégâts à la même ou une seconde cible sans devoir incanter à nouveau. Coût 10 XP

Ensorcellement d'arme de feu (2PM)

Requis : attaque de feu niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet d'ensorceler des armes pour en faire des armes de feu. Plus le niveau est élevé et plus le sorcier peut enchanter un grand nombre d'armes. Les attaques des armes ensorcelées de la sorte ne font pas plus de dégâts mais ces dégâts deviennent des dégâts de feu, ce qui peut avoir une très forte influence sur les créatures frappées en fonction de leurs résistances/sensibilités. L'arme est considérée ensorcelée mais pas comme une arme magique. Dure un combat.

- Niveau 1 : Ensorcelle une arme. Coût 4 XP
- Niveau 2 : Ensorcelle deux armes. Coût 6 XP
- Niveau 3 : Ensorcelle trois armes. Coût 8 XP
- Niveau 4 : Ensorcelle quatre armes. Coût 10 XP

Résistance au feu

Requis : Niveau inférieur

Cette compétence ne requiert pas de point de magie et est « active » en permanence. Chaque niveau de résistance dans l'élément choisi permet d'ignorer un point de dégâts provenant de cet élément. Par exemple, si j'ai résistance au feu à 2 et qu'on me frappe ou qu'on me lance une attaque dont l'annonce est « 3 feu », je ne subirai qu'un seul point de dégâts.

- Niveau 1 : - 1pt de dégât aux attaques de feu subies. Coût 6 XP
- Niveau 2 : - 2pt de dégâts aux attaques de feu subies. Coût 8 XP
- Niveau 3 : - 3pt de dégâts aux attaques de feu subies. Coût 10 XP

Brûlure (2PM)

Requis : attaque de feu niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet d'infliger une brûlure à la cible qui la fera souffrir jusqu'à ce qu'elle soit soignée par un médecin. Plus le niveau du sort est haut, plus la brûlure nécessitera des soins importants.

- Niveau 1 : Inflige une brûlure légère. Coût 4 XP
- Niveau 2 : Inflige une brûlure moyenne. Coût 6 XP
- Niveau 3 : Inflige une brûlure grave. Coût 8 XP

Les sorts d'eau

Attaque d'eau (PM selon niveau)

Requis : Niveau inférieur

Ce sort inflige des dégâts d'eau à une cible visible à moins de 10 m du lanceur. Le nombre de points de dégâts infligés en un seul sort dépend du niveau de la compétence. Un sort infligeant 3 dégâts en une fois par exemple permettra de passer outre les résistances à 2, ce qui est impossible si on ne possède ce sort qu'au niveau 1 ou 2.

- Niveau 1 : 1 dégât pour 2PM. Coût 2 XP
- Niveau 2 : 2 dégâts pour 2PM. Coût 4 XP
- Niveau 3 : 3 dégâts pour 2PM. Coût 6 XP
- Niveau 4 : 4 dégâts pour 2PM. Coût 8 XP
- Niveau 5 : 5 dégâts pour 2PM. Pour 2PM de plus infligez les mêmes dégâts à la même ou une seconde cible sans devoir incanter à nouveau. Coût 10 XP

Ensortellement d'arme d'eau (2PM)

Requis : attaque d'eau niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet d'ensorceler des armes pour en faire des armes d'eau. Plus le niveau est élevé et plus le sorcier peut enchanter un grand nombre d'armes. Les attaques des armes ensorcelées de la sorte ne font pas plus de dégâts mais ces dégâts deviennent des dégâts d'eau, ce qui peut avoir une très forte influence sur les créatures frappées en fonction de leurs résistances/sensibilités. L'arme est considérée ensorcelée mais pas comme une arme magique. Dure un combat.

- Niveau 1 : Ensorcelle une arme. Coût 4 XP
- Niveau 2 : Ensorcelle deux armes. Coût 6 XP
- Niveau 3 : Ensorcelle trois armes. Coût 8 XP
- Niveau 4 : Ensorcelle quatre armes. Coût 10 XP

Résistance à l'eau

Requis : Niveau inférieur

Cette compétence ne requiert pas de point de magie et est « active » en permanence. Chaque niveau de résistance dans l'élément choisi permet d'ignorer un point de dégâts provenant de cet élément. Par exemple, si j'ai résistance à l'eau à 2 et qu'on me frappe ou qu'on me lance une attaque dont l'annonce est « 3 eau », je ne subirai qu'un seul point de dégâts.

- Niveau 1 : - 1pt de dégât aux attaques d'eau subies. Coût 6 XP
- Niveau 2 : - 2pt de dégâts aux attaques d'eau subies. Coût 8 XP
- Niveau 3 : - 3pt de dégâts aux attaques d'eau subies. Coût 10 XP

Gel (2PM)

Requis : attaque d'eau niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet de congeler partiellement la victime qui ne peut plus faire d'autre action que parler. Elle ne peut ni attaquer, ni se déplacer.

- Niveau 1 : Immobilise la cible pendant 5 secondes mais elle peut parler. Coût 4 XP
- Niveau 2 : Immobilise la cible pendant 10 secondes mais elle peut parler. Coût 6 XP
- Niveau 3 : Immobilise deux cibles pendant 10 secondes mais elle peut parler. Coût 8 XP
- Niveau 4 : Immobilise trois cibles pendant 10 secondes mais elle peut parler. Coût 10 XP

Les sorts d'air

Attaque d'air (PM selon niveau)

Requis : Niveau inférieur

Ce sort inflige des dégâts d'air à une cible visible à moins de 10 m du lanceur. Le nombre de points de dégâts infligés en un seul sort dépend du niveau de la compétence. Un sort infligeant 3 dégâts en une fois par exemple permettra de passer outre les résistances à 2, ce qui est impossible si on ne possède ce sort qu'au niveau 1 ou 2.

- Niveau 1 : 1 dégât pour 2PM. Coût 2 XP

- Niveau 2 : 2 dégâts pour 2PM. Coût 4 XP
- Niveau 3 : 3 dégâts pour 2PM. Coût 6 XP
- Niveau 4 : 4 dégâts pour 2PM. Coût 8 XP
- Niveau 5 : 5 dégâts pour 2PM. Pour 2PM de plus infligez les mêmes dégâts à la même ou une seconde cible sans devoir incanter à nouveau. Coût 10 XP

Ensorcellement d'arme d'air (2PM)

Requis : attaque d'air niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet d'ensorceler des armes pour en faire des armes d'air. Plus le niveau est élevé et plus le sorcier peut enchanter un grand nombre d'armes. Les attaques des armes ensorcelées de la sorte ne font pas plus de dégâts mais ces dégâts deviennent des dégâts d'air, ce qui peut avoir une très forte influence sur les créatures frappées en fonction de leurs résistances/sensibilités. L'arme est considérée ensorcelée mais pas comme une arme magique. Dure un combat.

- Niveau 1 : Ensorcelle une arme. Coût 4 XP
- Niveau 2 : Ensorcelle deux armes. Coût 6 XP
- Niveau 3 : Ensorcelle trois armes. Coût 8 XP
- Niveau 4 : Ensorcelle quatre armes. Coût 10 XP

Résistance à l'air

Requis : Niveau inférieur

Cette compétence ne requiert pas de point de magie et est « active » en permanence. Chaque niveau de résistance dans l'élément choisi permet d'ignorer un point de dégâts provenant de cet élément. Par exemple, si j'ai résistance à l'air à 2 et qu'on me frappe ou qu'on me lance une attaque dont l'annonce est « 3 air », je ne subirai qu'un seul point de dégâts.

- Niveau 1 : - 1pt de dégât aux attaques d'air subies. Coût 6 XP
- Niveau 2 : - 2pt de dégâts aux attaques d'air subies. Coût 8 XP
- Niveau 3 : - 3pt de dégâts aux attaques d'air subies. Coût 10 XP

Silence (2PM)

Requis : attaque d'air niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet d'empêcher la cible de prononcer le moindre son. En l'occurrence si vous parvenez à interrompre un sort en cours de lancement, le sort de la cible est considéré comme utilisé même s'il n'a pas pu être achevé.

- Niveau 1 : Le silence dure 10 sec. Coût 4 XP
- Niveau 2 : Le silence dure 15 sec. Coût 6 XP
- Niveau 3 : Le silence dure 20 sec ou 10 sec sur deux personnes. Coût 8 XP
- Niveau 4 : Le silence dure 30 sec ou 15 sec sur deux personnes. Coût 10 XP

Les sorts de terre

Attaque de terre (PM selon niveau)

Requis : Niveau inférieur

Ce sort inflige des dégâts de terre à une cible visible à moins de 10 m du lanceur. Le nombre de points de dégâts infligés en un seul sort dépend du niveau de la compétence. Un sort infligeant 3 dégâts en une fois par exemple permettra de passer outre les résistances à 2, ce qui est impossible si on ne possède ce sort qu'au niveau 1 ou 2.

- Niveau 1 : 1 dégât pour 2PM. Coût 2 XP
- Niveau 2 : 2 dégâts pour 2PM. Coût 4 XP
- Niveau 3 : 3 dégâts pour 2PM. Coût 6 XP
- Niveau 4 : 4 dégâts pour 2PM. Coût 8 XP

- Niveau 5 : 5 dégâts pour 2PM. Pour 2PM de plus vous infligez les mêmes dégâts à la même ou une seconde cible sans devoir incanter à nouveau. Coût 10 XP

Ensorcellement d'arme de terre (2PM)

Requis : attaque de terre niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet d'ensorceler des armes pour en faire des armes de terre. Plus le niveau est élevé et plus le sorcier peut enchanter un grand nombre d'armes. Les attaques des armes ensorcelées de la sorte ne font pas plus de dégâts mais ces dégâts deviennent des dégâts de terre, ce qui peut avoir une très forte influence sur les créatures frappées en fonction de leurs résistances/sensibilités. L'arme est considérée ensorcelée mais pas comme une arme magique. Dure un combat.

- Niveau 1 : Ensorcelle une arme. Coût 4 XP
- Niveau 2 : Ensorcelle deux armes. Coût 6 XP
- Niveau 3 : Ensorcelle trois armes. Coût 8 XP
- Niveau 4 : Ensorcelle quatre armes. Coût 10 XP

Résistance à la terre

Requis : Niveau inférieur

Cette compétence ne requiert pas de point de magie et est « active » en permanence. Chaque niveau de résistance dans l'élément choisi permet d'ignorer un point de dégâts provenant de cet élément. Par exemple, si j'ai résistance à la terre à 2 et qu'on me frappe ou qu'on me lance une attaque dont l'annonce est « 3 terre », je ne subirai qu'un seul point de dégâts.

- Niveau 1 : - 1pt de dégât aux attaques de terre subies. Coût 6 XP
- Niveau 2 : - 2pt de dégâts aux attaques de terre subies. Coût 8 XP
- Niveau 3 : - 3pt de dégâts aux attaques de terre subies. Coût 10 XP

Armure de terre (2PM)

Requis : attaque de terre niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet de se protéger, soi-même ou un allié, à l'aide d'une armure de terre (non cumulable sur une même personne).

- Niveau 1 : La cible gagne 2PV temporaire pour la durée d'un combat. Ces PV sont les premiers à disparaître quand on prend des coups et disparaissent à la fin du combat s'ils n'ont pas été utilisés. Coût 4 XP
- Niveau 2 : La cible gagne 3PV temporaire pour la durée d'un combat. Ces PV sont les premiers à disparaître quand on prend des coups et disparaissent à la fin du combat s'ils n'ont pas été utilisés. Coût 6 XP
- Niveau 3 : La cible gagne 4PV temporaire pour la durée d'un combat. Ces PV sont les premiers à disparaître quand on prend des coups et disparaissent à la fin du combat s'ils n'ont pas été utilisés. Coût 8 XP
- Niveau 4 : La cible gagne 5PV temporaire pour la durée d'un combat. Ces PV sont les premiers à disparaître quand on prend des coups et disparaissent à la fin du combat s'ils n'ont pas été utilisés. Coût 10 XP

Les sorts d'arcane

Attaque arcanique (PM selon niveau)

Requis : Niveau inférieur

Ce sort inflige des dégâts arcaniques à une cible visible à moins de 10 m du lanceur. Le nombre de points de dégâts infligés en un seul sort dépend du niveau de la compétence. Un sort infligeant 3 dégâts en une fois par exemple permettra de passer outre les résistances à 2, ce qui est impossible si on ne possède ce sort qu'au niveau 1 ou 2.

- Niveau 1 : 1 dégât pour 2PM. Coût 2 XP
- Niveau 2 : 2 dégâts pour 2PM. Coût 4 XP
- Niveau 3 : 3 dégâts pour 2PM. Coût 6 XP
- Niveau 4 : 4 dégâts pour 2PM. Coût 8 XP
- Niveau 5 : 5 dégâts pour 2PM. Pour 2PM de plus vous infligez les mêmes dégâts à la même ou une seconde cible sans devoir incanter à nouveau. Coût 10 XP

Ensorcellement d'arme arcanique (2PM)

Requis : attaque arcanique niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet d'ensorceler des armes pour en faire des armes arcaniques. Plus le niveau est élevé et plus le sorcier peut enchanter un grand nombre d'armes. Les attaques des armes ensorcelées de la sorte ne font pas plus de dégâts mais ces dégâts deviennent des dégâts arcaniques, ce qui peut avoir une très forte influence sur les créatures frappées en fonction de leurs résistances/sensibilités. L'arme est considérée ensorcelée mais pas comme une arme magique. Dure un combat.

- Niveau 1 : Ensorcelle une arme. Coût 4 XP
- Niveau 2 : Ensorcelle deux armes. Coût 6 XP
- Niveau 3 : Ensorcelle trois armes. Coût 8 XP
- Niveau 4 : Ensorcelle quatre armes. Coût 10 XP

Résistance aux arcanes

Requis : Niveau inférieur

Cette compétence ne requiert pas de point de magie et est « active » en permanence. Chaque niveau de résistance dans l'élément choisi permet d'ignorer un point de dégâts provenant de cet élément. Par exemple, si j'ai résistance arcanique à 2 et qu'on me frappe ou qu'on me lance une attaque dont l'annonce est « 3 arcanique », je ne subirai qu'un seul point de dégâts.

- Niveau 1 : - 1pt de dégât aux attaques arcaniques subies. Coût 6 XP
- Niveau 2 : - 2pt de dégâts aux attaques arcaniques subies. Coût 8 XP
- Niveau 3 : - 3pt de dégâts aux attaques arcaniques subies. Coût 10 XP

Protection arcanique (2PM)

Requis : attaque arcanique niveau 1 et niveau inférieur

Cette compétence permet de se protéger à l'aide d'un bouclier arcanique.

- Niveau 1 : La cible gagne une protection qui lui permet d'ignorer le premier coup physique subit (quel que soit ce coup). Coût 4 XP
- Niveau 1 : La cible gagne une protection qui lui permet d'ignorer les deux premiers coups physiques subits (quel que soit ce coup). Coût 6 XP
- Niveau 1 : La cible gagne une protection qui lui permet d'ignorer les trois premiers coups physiques subits (quel que soit ce coup). Coût 8 XP
- Niveau 1 : La cible gagne une protection qui lui permet d'ignorer les quatre premiers coups physiques subits (quel que soit ce coup). Coût 10 XP

Les rituels

Ritualiste

Les règles de ritualistes sont publiées en annexe

Il y a plusieurs niveaux de ritualistes :

- Niveau 1 : Permet d'effectuer des rituels simples avec ingrédients niv1. 2XP
- Niveau 2 : Permet d'effectuer des rituels intermédiaires avec ingrédients niv2. 4XP
- Niveau 3 : Permet d'effectuer des rituels intermédiaires avec ingrédients niv3. 6XP
- Niveau 4 : Permet d'effectuer des rituels complexes avec ingrédients niv4. 8XP
- Niveau 5 : Permet d'effectuer les rituels les plus complexes avec ingrédients niv5. 10XP

Les Bardes

Chants bardiques

Requis : Niveau inférieur

Permet, moyennant l'utilisation d'un instrument (objet craftable) (**Attention la personne jouant un instrument prend la responsabilité de son instrument durant tout le temps du live**), de jouer une musique ayant un effet positif/négatif sur les personnes visées. Attention, il vous faudra un instrument du niveau adéquat pour pouvoir effectuer la musique du niveau requis. Pour lancer un chant, il vous faudra également le coût en PM défini dans le chant. Certains chants sont apprenables sans xp mais d'autres peuvent coûter des xp et avoir plusieurs niveaux. Les chants se trouvent en fin de ce livre de règles.

- Niveau 1 : Donne accès aux chants niveau 1. (2XP)
- Niveau 2 : Donne accès aux chants niveau 2. (4XP)
- Niveau 3 : Donne accès aux chants niveau 3. (6XP)
- Niveau 4 : Donne accès aux chants niveau 4. (8XP)
- Niveau 5 : Donne accès aux chants niveau 5. (10XP)

Echauffement

Requis : Chants bardiques Niv 1

Durée : 2-20 minutes selon le chant

Au même titre que pour le maniement d'une arme quelconque, cette compétence permet de pouvoir utiliser un instrument de musique efficacement. Le barde doit passer un certain temps à s'échauffer avant chaque chant (simuler un échauffement, être concentré sur sa préparation ; bref ne rien faire d'autre à part ça). Les chants étant très difficiles à réaliser avec précision, le barde doit donc se concentrer et s'échauffer.

Coût : 1XP (la compétence est indispensable à quasi toutes les autres compétences actives de barde)

Ficelles du métier

Requis : Niveau inférieur, échauffement, Chants bardiques niv 2

Réduit le temps d'échauffement nécessaire pour tous les chants.

- Niveau 1 : 10% (2XP)
- Niveau 2 : 20% (4XP)
- Niveau 3 : 30% (6XP)
- Niveau 4 : 40% (8XP)
- Niveau 5 : 50% (10XP)

Habitué du coin

Requis : Chants bardiques niv 2

Durée : Passif

Effet : Le barde est habitué à côtoyer des tavernes et sait comment parler aux taverniers : si le barde joue dans une taverne il ne paye pas ses consommations (TI) et le tenancier est avenant avec lui (est plus enclin à lui donner des informations). La compétence se renforce au plus le barde joue dans la taverne ou en public.

De plus, le barde est connu de la plupart des personnes du coin (sans forcément signifier qu'elles l'apprécient...)

Coût : 2 XP

Prix de l'art

Requis : Ficelles du métier

Durée : Passif

Effet : Octroie la possibilité au barde de payer ses coûts aux marchands (et aux joueurs s'ils le souhaitent) en musique plutôt qu'en PO (+- 5PO la minute ou selon négociations).

Coût : 6 XP

Maitrise technique

Requis : ficelle du métier, chants bardiques niv 3

Durée : passif

Effet : Le barde, grâce à son expérience, acquiert une maîtrise technique parfaite de son instrument (ou de sa voix), lui permettant de renforcer ses chants augmentant ainsi leur efficacité.

- Niveau 1 : Stat +1 (4XP) cout en mana +2
- Niveau 2 : Stat +2 (8XP) cout en mana +4
- Niveau 3 : Stat +3 (12XP) cout en mana +6

NB : Stat= bonus apporté : par exemple le chant à boire avec +1 stat rendrait 2 point de mana, le chant de bataille permettrait d'infliger 1 dégât supplémentaire sur 2 attaques, le chant héroïque touche 2 personnes, ...

Concentration à toute épreuve

Requis : Ficelles du métier, maîtrise technique

Durée : Passif

Effet : Le barde arrive à être tellement concentré que rien ne le perturbe, lui permettant de maintenir les effets d'un chant ou un temps d'échauffement même s'il est (brièvement) interrompu.

- Niveau 1 : interruptions de moins de 5 secondes (2 XP)
- Niveau 2 : interruptions de moins de 10 secondes (4XP)
- Niveau 3 : interruptions de moins de 15 secondes (6XP)

Mécénat

Requis : habitué du coin, prix de l'art

Durée : passif

Effet : Le barde commence à avoir une certaine renommée ; les luthiers et artisans de musiques lui offrent des réductions sur leurs produits pour profiter de la renommée du barde et ainsi se faire connaître. Le barde profite ainsi d'une remise exclusive sur les instruments de musique et les réparations (dont les matériaux nécessaires à leur fabrication)

- Niveau 1 : -10% (4XP)
- Niveau 2 : -20% (6XP)
- Niveau 3 : -30% (8XP)
- Niveau 4 : -40% (10XP)

Arbre Filou

En progressant dans cet arbre, le personnage va pouvoir acquérir des dons particuliers.

Xp dépensés dans cet arbre :	3xp	8xp	16xp	24xp	32xp	40xp
Bonus achetable :	+ 1PV + 1PM	Esquive niv 1*	+ 1PV + 1PM	Esquive niv 2*	+ 1PV + 1PM	Esquive niv 3*
Coût :	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp

* Esquive permet d'éviter un coup (simple ou spécial, coup destructeur par exemple). Le coup est esquivé, il ne produit pas ses effets, mais l'attaquant dépense son coup spécial comme s'il avait touché. Une attaque peut être esquivée à condition de la voir arriver.

- Niveau 1 : 1 fois par combat
- Niveau 2 : 2 fois par combat
- Niveau 3 : 3 fois par combat

Arnaqueur

Requis : Niveau inférieur

Permet d'augmenter le prix d'achat de 20%. Cette compétence ne marche qu'après la négociation (qu'importe l'ensemble des produits achetés).

- Niveau 1 : 1 fois par live. Coût 2XP
- Niveau 2 : 2 fois par live. Coût 4XP
- Niveau 3 : 3 fois par live. Coût 6XP
- Niveau 4 : 4 fois par live. Coût 8XP
- Niveau 5 : 5 fois par live. Coût 10XP

Assommement

Le joueur peut assommer une personne. Pour ce faire, il doit passer dans le dos d'une personne qui ne s'en doute pas, et mettre sa main sur l'épaule puis annoncer "Assommement". La cible est alors évanouie pour 2 minutes. Cela ne marche pas si la cible porte un casque ou une protection en métal sur la tête (camail, casque en métal ou équivalent), ou bien si la cible vous a repéré auparavant.

Coût 8XP

Bourreau

Requis : Niveau inférieur

Permet de poser une question par niveau à une personne torturée durant 10 minutes. La victime doit répondre la vérité mais la réponse doit pouvoir se faire en un seul mot (oui, non, le nom d'une personne, d'un lieu, etc.)

À chaque question, la victime perd 1 PV (L'armure n'intervient pas).

- Niveau 1 : Coût 2 XP
- Niveau 2 : Coût 4 XP
- Niveau 3 : Coût 6 XP
- Niveau 4 : Coût 8 XP
- Niveau 5 : Coût 10 XP

Création/ pose de piège

Requis : Niveau inférieur

Permet de créer et de placer des pièges égaux à son niveau de compétence X fois par jour. X étant égale au niveau. Le joueur reçoit une recette lors de l'apprentissage.

- Niveau 1 : Coût 2 XP
- Niveau 2 : Coût 4 XP
- Niveau 3 : Coût 6 XP
- Niveau 4 : Coût 8 XP
- Niveau 5 : Coût 10 XP

Crochetage mécanique

Requis : Niveau inférieur

La personne qui possède cette compétence est capable de déverrouiller une serrure mécanique (que ce soit sur un coffre, une porte ou autre) du même niveau que sa compétence (5 niveaux).

Si on veut refermer une serrure après l'avoir crochétée, on sait refermer le niveau inférieur à la compétence. Par exemple avec crochetage niv3, je peux ouvrir une serrure niveau 3 et refermer une serrure niveau 2.

- Niveau 1 : Coût 2 XP
- Niveau 2 : Coût 4 XP
- Niveau 3 : Coût 6 XP
- Niveau 4 : Coût 8 XP
- Niveau 5 : Coût 10 XP

Désamorçage mécanique

Requis : Niveau inférieur

La personne qui possède cette compétence est capable de désamorcer un piège mécanique (que ce soit sur un coffre, une porte ou autre) du même niveau que sa compétence (5 niveaux). Il n'est pas indispensable de détecter

le piège auparavant mais tenter de désamorcer un piège plus haut niveau que votre niveau de désamorçage le déclenche automatiquement.

Si on veut réamorcer un tel piège après l'avoir désamorcé, on sait réamorcer le niveau inférieur à la compétence. Par exemple avec désamorçage niv3, je peux désamorcer un piège niveau 3 et réamorcer un piège niveau 2). Réamorcer un piège ne permet pas de le déplacer sur un autre objet ou autre endroit.

- Niveau 1 : Coût 2 XP
- Niveau 2 : Coût 4 XP
- Niveau 3 : Coût 6 XP
- Niveau 4 : Coût 8 XP
- Niveau 5 : Coût 10 XP

Détection des pièges mécaniques

Requis : Niveau inférieur

La personne qui possède cette compétence est capable de détecter un piège mécanique (que ce soit sur un coffre, une porte ou autre). Si le piège est d'un plus haut niveau que le niveau de détection, la personne ne sait pas définir le niveau du piège.

- Niveau 1 : Coût 2 XP
- Niveau 2 : Coût 4 XP
- Niveau 3 : Coût 6 XP
- Niveau 4 : Coût 8 XP
- Niveau 5 : Coût 10 XP

Fausserie / identification chez marchand

Requis : lire écrire (qui se trouve dans l'arbre civil), niveau inférieur.

Cette compétence vous permet d'avoir accès à du matériel de faux en écriture, que cela soit des répliques de cachets de cire, de faux parchemins certifiés ou tout autre document officiel (exceptée la monnaie). Pour ce faire, vous devrez vous rendre à la table orga. Vous êtes également capable d'identifier les faux du même niveau ou inférieur à votre compétence (signalez que vous essayez d'identifier les faux à un orga, vous ne le verrez pas automatiquement si vous avez pris des faux documents sans les vérifier).

- Niveau 1 : 1 faux document / jour. Coût 2 XP
- Niveau 2 : 2 faux documents / jour. Coût 4 XP
- Niveau 3 : 3 faux documents / jour. Coût 6 XP
- Niveau 4 : 4 faux documents / jour. Coût 8 XP
- Niveau 5 : 5 faux documents / jour. Coût 10 XP

Mimétisme

Requis : Niveau inférieur

Cette compétence permet à son possesseur de se faire passer pour ce qu'il n'est pas grâce à quelques artifices. Plus haut est le niveau de compétence, plus le changement pourra être important et difficile à percevoir.

- Niveau 1 : 1 fois par live, vous pouvez vous faire passer pour une autre « classe sociale » que la vôtre (paysan, noble, etc.). Coût 2 XP
- Niveau 2 : 2 fois par live, vous pouvez en plus vous faire passer pour une autre « classe » que la vôtre (mage, guerrier, etc.). Coût 4 XP
- Niveau 3 : 3 fois par live, vous pouvez en plus vous faire passer pour une autre « race » que la vôtre (humain, elfe, etc.). Coût 6 XP

Résistance à l'Assommement

Permet au joueur de résister à l'assommement. Le joueur annonce « résiste » lors d'une tentative d'assommement.

Coût 8XP

Résistance à la torture

Requis : Niveau inférieur

Lors d'une séance de torture, permet de mentir ou de ne pas répondre à une question par niveau. De plus, la personne ne subit pas de points de dégâts pour les questions auxquelles il a pu mentir ou ne pas répondre.

- Niveau 1 : Coût 4 XP
- Niveau 2 : Coût 6 XP
- Niveau 3 : Coût 8 XP
- Niveau 4 : Coût 10 XP

Vol

Requis : Niveau inférieur

Prévenez un orga quand vous tentez un vol. Vous simulerez alors votre tentative de vol et l'orga fera le tirage pour valider ou non votre réussite. Selon votre jeu l'orga peut décider d'ajouter ou de retirer des chances de réussite. Les chances de réussite sont symbolisées par des billes blanches dans un sac de billes noires.

Si vous tentez un vol sans compétence, vous aurez 1 blanche et 9 noires. Les niveaux se cumulent.

- Niveau 1 : +1 boule blanche à la place d'une noire. Coût : 2XP.
- Niveau 2 : +1 boule blanche à la place d'une noire. Coût : 4XP
- Niveau 3 : +1 boule blanche à la place d'une noire. Coût : 6XP
- Niveau 4 : +1 boule blanche à la place d'une noire. Coût : 8XP
- Niveau 5 : +1 boule blanche à la place d'une noire. Coût : 10XP

Arbre civil

En progressant dans cet arbre, le personnage va pouvoir acquérir des dons particuliers.

NB : le point de récolte en plus s'applique pour chaque type de récolte.

Xp dépensés	3xp	8xp	16xp	24xp	32xp	40xp
dans cet arbre :						
Bonus achatable :	+ 1PV + 1PM	+1 point de récolte	+ 1PV + 1PM	+ 5% de chance d'apprentissage	+ 1PV + 1PM	+ 5% de chance d'apprentissage
Coût :	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp	1 xp

Lire et écrire

Permet de lire et d'écrire

Coût : 1XP

Les compétences artisanales

Les différents outils utilisés principalement dans l'artisanat mais aussi d'autres outils tels que matériel de crochetage et autre s'usent à chaque utilisation. Cela sera représenté par des cases à cocher lors de l'utilisation de l'outil en question. Penser à réparer votre matériel auprès des artisans compétents...

Chasse et pêche

Requis : Niveau inférieur

Possède un certain nombre de points de récolte par niveau et par jour pour récolter des peaux, cuirs, nourriture, etc. avec le matériel adéquat.

- Niveau 1 : 4 points de chasse/jour 2XP
- Niveau 2 : 8 points de chasse/jour 4XP
- Niveau 3 : 12 points de chasse/jour 6XP
- Niveau 4 : 16 points de chasse/jour 8XP
- Niveau 5 : 20 points de chasse/jour 10XP

Cueilleur / bucheron

Requis : Niveau inférieur

Possède un certain nombre de points de cueillette par niveau et par jour pour récolter des essences d'arbres et des plantes avec le matériel adéquat.

- Niveau 1 : 4 points de cueillette/jour 2XP
- Niveau 2 : 8 points de cueillette/jour 4XP
- Niveau 3 : 12 points de cueillette/jour 6XP
- Niveau 4 : 16 points de cueillette /jour 8XP
- Niveau 5 : 20 points de cueillette /jour 10XP

Mineur

Requis : Niveau inférieur

Possède un certain nombre de points de minage par niveau et par jour pour récolter des gemmes et minerais avec le matériel adéquat.

- Niveau 1 : 4 points de minage/jour 2XP
- Niveau 2 : 8 points de minage /jour 4XP
- Niveau 3 : 12 points de minage /jour 6XP
- Niveau 4 : 16 points de minage /jour 8XP
- Niveau 5 : 20 points de minage /jour 10XP

Alchimie* (Potiologie – Pharmacologie)

Requis : Niveau inférieur

Permet de préparer des potions et des composants particuliers (potions, encens, etc.) en fonction du niveau alchimique de l'utilisateur. Il existe principalement deux écoles d'alchimie : la potiologie et la pharmacologie qui sont deux compétences indépendantes coûtant les XP ci-dessous et donnant accès à des recettes spécifiques à cette école. Vous recevez toutes les recettes de votre école et de votre niveau à la création et d'autres peuvent être apprises en live. Voir craft en fin de livre. Si vous possédez la compétence de l'une des deux écoles (votre école primaire), la compétence de la seconde école (secondaire donc) ne vous coûtera que la moitié des xp normalement requis mais cette école secondaire ne pourra jamais être d'un plus haut niveau que votre école primaire.

- Niveau 1 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 1. 2XP
- Niveau 2 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 2. 4XP
- Niveau 3 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 3. 6XP
- Niveau 4 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 4. 8XP
- Niveau 5 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 5. 10XP

Artisanat Fins* (Outillage – Utilitaire fin)

Requis : Niveau inférieur

Permet de produire les matériaux de précision. Il existe principalement deux écoles d'artisanat fin : l'outillage et l'utilitaire qui sont deux compétences indépendantes coûtant les XP ci-dessous et donnant accès à des recettes spécifiques à cette école. Vous recevez toutes les recettes de votre école et de votre niveau à la création et d'autres peuvent être apprises en live. Voir craft en fin de livre. Si vous possédez la compétence de l'une des deux écoles (votre école primaire), la compétence de la seconde école (secondaire donc) ne vous coûtera que la moitié des xp normalement requis mais cette école secondaire ne pourra jamais être d'un plus haut niveau que votre école primaire. école et de votre niveau à la création et d'autres peuvent être apprises en live. Voir craft en fin de livre.

- Niveau 1 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 1. 2XP
- Niveau 2 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 2. 4XP
- Niveau 3 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 3. 6XP
- Niveau 4 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 4. 8XP
- Niveau 5 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 5. 10XP

Forgeron* (Armement forgé – Equipement)

Requis : Niveau inférieur

Permet de produire des armes, armure lourde et autre matériel lié au minerai. Il existe principalement deux écoles de forge : l'armement et l'équipement qui sont deux compétences indépendantes coûtant les XP ci-dessous et donnant accès à des recettes spécifiques à cette école. Vous recevez toutes les recettes de votre école et de votre niveau à la création et d'autres peuvent être apprises en live. Voir craft en fin de livre. Si vous possédez la compétence de l'une des deux écoles (votre école primaire), la compétence de la seconde école (secondaire donc) ne vous coûtera que la moitié des xp normalement requis mais cette école secondaire ne pourra jamais être d'un plus haut niveau que votre école primaire.

- Niveau 1 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 1. 2XP
- Niveau 2 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 2. 4XP
- Niveau 3 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 3. 6XP
- Niveau 4 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 4. 8XP
- Niveau 5 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 5. 10XP

Artisanat brut* (Armement – Utilitaire brut)

Requis : Niveau inférieur

Permet de produire des armes, armure en bois et autre matériel lié à la construction, au bois, et autres artisanats lourds). Il existe principalement deux écoles d'artisanat brut : l'armement et l'utilitaire qui sont deux compétences indépendantes coûtant les XP ci-dessous et donnant accès à des recettes spécifiques à cette école. Vous recevez toutes les recettes de votre école et de votre niveau à la création et d'autres peuvent être apprises en live. Voir craft en fin de livre. Si vous possédez la compétence de l'une des deux écoles (votre école primaire), la compétence de la seconde école (secondaire donc) ne vous coûtera que la moitié des xp normalement requis mais cette école secondaire ne pourra jamais être d'un plus haut niveau que votre école primaire.

- Niveau 1 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 1. 2XP
- Niveau 2 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 2. 4XP
- Niveau 3 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 3. 6XP
- Niveau 4 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 4. 8XP
- Niveau 5 : Permet d'utiliser des recettes de niveau 5. 10XP

*La méthode d'apprentissage d'éventuelles recettes supplémentaires sera expliquée par les enseignants en live.

Les compétences de médecine

Premier Soins

Requis : Niveau inférieur

Cette compétence permet de stabiliser une personne qui est dans le coma à l'aide d'un bandage (objet à crafter) et remet la personne à 1 PV et donc soignable par les médecins. Les personnes ainsi stabilisées doivent être au contact de la personne qui exécute le premier soin. Le premier soin dure 3 minutes et la personne qui le reçoit reset son temps avant la mort. Si le premier soin est arrêté ou interrompu avant fin de celui, le compte à rebours avant le décès recommence.

- Niveau 1 : 1 personne / Combat. Coût 2XP
- Niveau 2 : 2 personnes / Combat. Coût 4XP
- Niveau 3 : 3 personnes / Combat. Coût 6XP
- Niveau 4 : 4 personnes / Combat. Coût 8XP
- Niveau 5 : 5 personnes / Combat. Coût 10XP

Médecin (Rebouteux – Médecine rurale et forestière)

Requis : Niveau inférieur

Le médecin peut diagnostiquer certaines maladies qu'il connaît. Il existe principalement deux écoles de médecine : les rebouteux et la médecine rurale et forestière qui sont deux compétences indépendantes coûtant les XP ci-dessous et donnant accès à des recettes spécifiques à cette école. Vous recevez toutes les recettes de votre école et de votre niveau à la création et d'autres peuvent être apprises en live. Voir craft en fin de livre. Si vous possédez la compétence de l'une des deux écoles (votre école primaire), la compétence de la seconde école (secondaire donc) ne vous coûtera que la moitié des xp normalement requis mais cette école secondaire ne pourra jamais être d'un plus haut niveau que votre école primaire.

Une fois une maladie identifiée, le médecin pourra alors fournir une prescription qui sera à amener à un alchimiste (ce dernier pourra probablement mieux vous aider s'il est pharmacologue) ou à un marchand pour vous fournir en médicaments. Le médecin peut en outre soigner des blessures, il peut donc soigner 1PV par

séance de 10 minutes + 1 PV toute les X minutes suivant son niveau. Il ne peut pas stabiliser de personne et doit donc dépendre d'une personne ayant premier soin s'il ne l'a pas lui-même. On ne peut pas stabiliser et soigner en même temps.

Le temps requis pour les soins ci-dessous est divisé par deux s'ils sont faits dans l'endroit approprié (hôpital) et avec le matériel adéquat.

- Niveau 1 : S'il possède les outils de médecin minimum niveau 1, il peut diagnostiquer les maladies niveau 1 qu'il connaît et soigner (avec les outils de médecin niveau 1) 1PV par séance de 10 minutes + 1 PV toutes les 5 minutes. Coût 2XP
- Niveau 2 : S'il possède les outils de médecin minimum niveau 2, il peut diagnostiquer les maladies niveau 2 qu'il connaît et soigner (avec les outils de médecin niveau 2) 1PV par séance de 10 minutes + 1 PV toutes les 4 minutes. Coût 4XP
- Niveau 3 : S'il possède les outils de médecin minimum niveau 3, il peut diagnostiquer les maladies niveau 3 qu'il connaît et soigner (avec les outils de médecin niveau 3) 1PV par séance de 10 minutes + 1 PV toutes les 3 minutes. Coût 6XP
- Niveau 4 : S'il possède les outils de médecin minimum niveau 4, il peut diagnostiquer les maladies niveau 4 qu'il connaît et soigner 1PV par séance de 10 minutes + 1 PV toutes les 2 minutes. Coût 8XP
- Niveau 5 : S'il possède les outils de médecin minimum niveau 5, il peut diagnostiquer les maladies niveau 5 qu'il connaît et soigner 1PV par séance de 10 minutes + 1 PV toutes les minutes. Coût 10XP

Massage

Requis : Niveau inférieur

Le masseur peut au travers de ses massages faire récupérer des points de mana. Il peut donc rendre 1PM par séance de 10 minutes + 1 PM toute les X minutes suivants son niveau. D'autres recettes peuvent être apprises en live. Il faut posséder le matériel de kiné du niveau de la compétence pour pouvoir l'utiliser à ce niveau.

NB : l'utilisation des recettes niveau trois nécessite de passer un rituel de passage mené par un maître.

Le temps requis pour les soins ci-dessous est divisé par deux s'ils sont faits dans l'endroit approprié (salle de massage) et avec le matériel adéquat.

- Niveau 1 : Rendre 1PM par séance de 10 minutes + 1 PM toutes les 5 minutes. Coût 2XP
- Niveau 2 : Rendre 1PM par séance de 10 minutes + 1 PM toutes les 4 minutes. Coût 4XP
- Niveau 3 : Rendre 1PM par séance de 10 minutes + 1 PM toutes les 3 minutes. Coût 6XP
- Niveau 4 : Rendre 1PM par séance de 10 minutes + 1 PM toutes les 2 minutes. Coût 8XP
- Niveau 5 : Rendre 1PM par séance de 10 minutes + 1 PM toutes les minutes. Coût 10XP

Acupuncteur

Requis : Massage niv 2

L'acupuncteur peut au travers de ses manipulations faire récupérer des points de mana (minimum 10 minutes, divisé par deux si réalisé dans l'endroit approprié (salle de massage) et avec le matériel adéquat.). D'autres recettes peuvent être apprises en live.

- Niveau 1 : Rendre 5PM 1 fois par jour. Coût 6XP
- Niveau 2 : Rendre 5PM 2 fois par jour. Coût 8XP
- Niveau 3 : Rendre 5PM 3 fois par jour. Coût 10XP

Chirurgien

Requis : Médecin niv 2

Il peut réaliser des actes de chirurgie de son niveau. Il peut également redonner des PV suivant son niveau grâce à un acte de chirurgie. Il faut posséder le matériel de chirurgie du niveau de la compétence pour pouvoir l'utiliser à ce niveau. Cette compétence n'est pas disponible à la création.

- Niveau 1 : Permet de réaliser les actes chirurgicaux connus de niveau 1 (fonctionne comme des recettes). Permet également de faire récupérer 5 PV à une seule personne 1 fois par jour (intervention chirurgicale d'urgence). Coût 6XP
- Niveau 2 : Permet de réaliser les actes chirurgicaux connus de niveau 2 (fonctionne comme des recettes). Permet également de faire récupérer 5 PV à une seule personne 2 fois par jour (intervention chirurgicale d'urgence). Coût 8XP

- Niveau 3 : Permet de réaliser les actes chirurgicaux connus de niveau 3 (fonctionne comme des recettes). Permet également de faire récupérer 5 PV à une seule personne 3 fois par jour (intervention chirurgicale d'urgence). Coût 10XP

Psychiatre

Requis : Médecin niv 2

Il permet de réaliser une analyse psychologique des personnes et donc peut soigner des maladies mentales connues de son niveau. Permet également de savoir après analyse si une personne ment ou non. Cette compétence n'est pas disponible à la création. Des « recettes » de psychiatrie peuvent également être apprises.

- Niveau 1 : Permet de soigner des maladies psychologiques connues de niveau 1. Permet également de savoir après analyse si une personne ment ou pas 1 fois par live. Coût 6XP
- Niveau 2 : Permet de soigner des maladies psychologiques connues de niveau 2. Permet également de savoir après analyse si une personne ment ou pas 2 fois par live. Coût 8XP
- Niveau 3 : Permet de soigner des maladies psychologiques connues de niveau 3. Permet également de savoir après analyse si une personne ment ou pas 3 fois par live. Coût 10XP

Les compétences de marchand

Marchandage:

Requis : Niveau inférieur

Permet de faire diminuer le prix d'achat de 20%. Cette compétence ne marche qu'après la négociation (qu'importe l'ensemble des produits achetés). Cette compétence ne peut être utilisée que pour l'achat d'un objet ou de maximum 250 Po par cartes.

- Niveau 1 : 1 fois par live. Coût 2XP
- Niveau 2 : 2 fois par live. Coût 4XP
- Niveau 3 : 3 fois par live. Coût 6XP
- Niveau 4 : 4 fois par live. Coût 8XP
- Niveau 5 : 5 fois par live. Coût 10XP

Identification de documents

Requis : Niveau inférieur

Permet d'identifier la véracité d'un Document.

- Niveau 1 : 1 fois par live. Coût 2XP
- Niveau 2 : 2 fois par live. Coût 4XP
- Niveau 3 : 3 fois par live. Coût 6XP
- Niveau 4 : 4 fois par live. Coût 8XP
- Niveau 5 : 5 fois par live. Coût 10XP

Les Bardes :

Règles de bases :

Les chants s'apparentent à des recettes (voir règle de craft) en ce qui concerne leur apprentissage et leur utilisation. Les ressources sont cependant limitées à un instrument du même niveau que le chant (réutilisable) et à de la mana. Certains chants nécessitent un coût en xp supplémentaire.

Pour activer leurs chants, après s'être échauffé (voir compétence échauffement) les bardes doivent jouer de cet instrument et ils peuvent également chanter. Pour des raisons évidentes, les bardes ne sont pas obligés de jouer réellement de la musique (tout le monde ne peut pas nécessairement amener un banjo en live et savoir réellement en jouer) mais il doit toujours avoir en sa possession la carte de l'instrument utilisé. Si le barde ne joue pas réellement de l'instrument, il doit par contre obligatoirement chanter (même mal, ça tout le monde peut le faire ;-)).

Dans le cas d'effets continus, les bardes doivent jouer durant toute la durée de leur sort pour que celui-ci fonctionne. Ils doivent jouer pendant une durée minimale de 5 minutes pour les effets qui se déclenchent à la fin du numéro.

Ils doivent dépenser au début de leur chant le nombre de points de mana nécessaires pour lancer le pouvoir associé à ce chant.

Si le chant est interrompu ou inaudible par un bénéficiaire, les effets s'arrêtent immédiatement ou ne s'appliquent pas à la personne qui n'entend pas clairement le chant.

On ne peut bénéficier que d'un seul chant à la fois, quel que soit le nombre de chanteurs.

Les chants :

Niveau 1

Chant d'amitié :

Requis : Instrument + 2 mana

Temps d'échauffement : 2 minutes.

Durée : tant que dure le chant

Effet : Les aberrations/monstres dotés d'intelligence évitent de frapper le chanteur (exclus : Humain, élémentaires, elfes, nains, pewie, beau peuple, zombies, squelettes, goules).

Chant à boire !

Requis : Instrument + 3 mana

Temps d'échauffement : 5 minutes.

Durée : instantané à la fin des 5 minutes de chant

Le chanteur fait gagner 1 point de mana à 5 personnes qui chantent avec lui.

Ils doivent être dans un endroit paisible, sans menace proche.

Ah rien de tel qu'un bon chant dans une bonne taverne avec une bonne bière pour chasser les ennuis et les cœurs lourds !

Chant cacophonique :

Requis : Instrument + 3 mana

Temps d'échauffement : 0 minutes.

Durée : tant que dure le chant

Les monstres (ce qui n'est pas considéré comme humanoïde) dotés d'intelligence évitent la zone qui entoure le barde sur un rayon de 3 mètres.

Les aigus font mal aux oreilles !

Niveau 2 :

Chant de bataille :

Requis : Instrument + 2 mana

Temps d'échauffement : 5 minutes.

Durée : tant que dure le chant

Deux combattants font un dégât supplémentaire sur une attaque 1 fois sur le combat (même s'ils n'ont pas l'arme requise).

Chant mélancolique :

Requis : Instrument + 2 mana

Temps d'échauffement : 2 minutes.

Durée : tant que dure le chant

Un monstre (ce qui n'est pas considéré comme humanoïde) doté d'intelligence ne tient plus à se battre. Mais s'il est attaqué, il réagira immédiatement contre le ou les attaquants. Certaines créatures particulièrement puissantes peuvent cependant résister à ce chant.

Chant d'espoir :

Requis : Instrument + 2 mana

Temps d'échauffement : 1 minute.

Durée : tant que dure le chant

Durant la chanson, le barde maintient une personne consciente même si elle ne devrait plus l'être (0 pv). Les effets, autres que la mort, restent applicables durant le chant.

À la fin du chant, si la victime à 0pv n'a toujours pas été soignée, elle décède immédiatement.

Chant charmeur

Requis : Habitué du coin, +2mana

Temps d'échauffement : 2 minutes.

Durée : tant que dure le chant + 1h

Effet : Le barde joue une mélodie tellement intrigante qu'un PNJ doté d'intelligence et comprenant la langue du barde ne va pas vouloir toucher au barde... Le chant doit avoir pour but de convaincre le pnj de laisser le barde en paix pour l'instant... Certaines créatures particulièrement puissantes peuvent cependant résister à ce chant.

- Niveau 1 : 1 personne (2XP)
- Niveau 2 : 2 personnes (4XP)
- Niveau 3 : 3 personnes (6XP)
- Niveau 4 : 4 personnes (8XP)

Niveau 3 :

Chant fraternel :

Requis : Instrument + 2 mana

Temps d'échauffement : 3 minutes.

Durée : tant que dure le chant

Durant le chant, deux monstres (ce qui n'est pas considéré comme humanoïde) dotés d'intelligence et désignés par le barde évitent de le frapper et ils le considèrent comme un ami durant le chant et 5 minutes après la fin de celui-ci. Ils tenteront de le protéger si nécessaire.

Chant héroïque :

Requis : Instrument + 2 mana

Temps d'échauffement : 5 minutes.

Durée : tant que dure le chant

1 combattant désigné fait un dégât supplémentaire sur les monstres durant tout le chant. Le combattant doit cependant avoir l'arme du niveau nécessaire pour que l'effet s'applique.

Chant revivifiant :

Requis : Instrument + 4 mana

Temps d'échauffement : 2 minutes.

Durée : tant que dure le chant

Durant la chanson, le barde maintient jusqu'à 5 personnes conscientes même si elles ne devraient plus l'être (0 pv). Les effets, autres que la mort, restent applicables durant le chant.

À la fin du chant, si les victimes à 0pv n'ont toujours pas été soignées, elles décèdent immédiatement.

Niveau 4 :

Chant Guérisseur

Requis : instrument +4mana

Temps d'échauffement : 15 minutes.

Durée : Les effets s'appliquent après 5 min de chant ininterrompu.

Effet : Le barde a réussi à trouver une fréquence qui une fois augmentée avec du mana améliore la vitesse de régénération du corps humain.

- *Niveau 1 : 8 pv au total à répartir comme le souhaite le barde parmi ceux qui l'ont écouté. 2xp*
- *Niveau 2 : 12 pv au total à répartir comme le souhaite le barde parmi ceux qui l'ont écouté. 4xp*
- *Niveau 3 : 16 pv au total à répartir comme le souhaite le barde parmi ceux qui l'ont écouté. 6xp*
- *Niveau 4 : 20 pv au total à répartir comme le souhaite le barde parmi ceux qui l'ont écouté. 8xp*

Traité sur les rituels et leurs pouvoirs :

Préface :

Dans le monde, bien que la plupart du temps les prêtres soient les meilleurs ritualistes, il arrive que d'autres personnes ayant un lien très fort avec la nature ou une idéologie puissent également parvenir à effectuer des rituels.

Il ne faut donc pas nécessairement être un croyant d'un des 4 dieux pour réaliser un rituel mais il faut avoir une conviction profondément ancrée en soi-même.

Les prêtres, avec leur foi, représentent donc l'écrasante majorité des ritualistes et forment ainsi des communautés de ritualistes extrêmement bien organisées.

Pour faciliter la compréhension des rituels, la suite de cet ouvrage va donc se consacrer uniquement aux termes et définitions des grandes églises, dont voici le glossaire.

Rituel	Rite qui permet de faire appel aux forces supérieures. La seule limite aux possibilités est l'imagination mais les risques encourus sont proportionnels aux demandes et au niveau du ou des ritualistes.
Ritualiste	Ce sont la ou les personnes qui ont la capacité de réaliser un rituel sans (trop de) danger. Un rituel peut être effectué par plusieurs ritualistes. Mais l'ensemble du rituel doit être codifié et harmonieux entre les différents intervenants.
Croyant	Sans être ritualiste, certaines personnes peuvent croire et fournir une certaine énergie au rituel. Mais leur manque d'entraînement rendra bien souvent cette participation peu compréhensible pour eux et bien plus dangereuse.
Cercle ritualiste	C'est l'endroit où le rituel est dessiné. Le cercle étant la forme la plus commune, il s'est imposé pour l'ensemble des réalisations ritualiste.
Ressource ritualiste (RR)	C'est l'ensemble des éléments que va utiliser le ritualiste dans son rituel On regroupera dans cette catégorie des éléments physiques (TI et TO : bougie, encens, poudre ritualiste, ...). Mais aussi les éléments immatériels (PV, PM)
Symbole ritualiste (SR)	C'est l'ensemble des signes qui peuvent composer un cercle ritualiste
Lituanie ritualiste	C'est l'ensemble des discours, chants, musiques, messes et autres qui vont composer un rituel. Cela doit être codifié avec précision.

Comment créer un cercle ritualiste :

Les cercles ritualistes sont aussi importants que les ritualistes eux-mêmes, si l'on veut parvenir à créer un rituel.

Un cercle ritualiste sera toujours composé d'au minimum un ou plusieurs SR et RR. Il est impossible de faire sans.

Voici les symboles et les ressources les plus répandues et leurs sens :

Les Formes :

Il existe grand nombre de formes utilisées au cours des rituels.

Nous verrons plus tard que ces formes peuvent être tracées avec différents composants et dans différentes couleurs mais nous allons tout d'abord définir le rôle primordial de chacune des formes.

- *Le cercle : il est le symbole représentant la protection. Il empêchera par exemple qu'un esprit néfaste que vous invoquez (volontairement ou non) vous attaque. Avec assez d'énergie et de réussite, selon la force de la menace, le cercle l'empêchera tout bonnement de vous atteindre car elle ne pourra le franchir. Parfois le cercle ne sera pas assez fort mais ça devrait limiter les dégâts la plupart du temps. Plusieurs cercles s'englobant les uns les autres protègent mieux les ritualistes mais consomment aussi beaucoup plus d'énergie. Ne commettez pas l'erreur de débutant de vous placer dans un cercle pour invoquer un esprit dans ce même cercle...*

Si vous souhaitez protéger une personne sur le long terme, n'oubliez pas que cette personne sera amenée à se déplacer hors du cercle. Cela doit donc être pris en compte dans la réalisation du rituel.

- *Le triangle : Essentiellement, le triangle indique une direction. Cette notion peut cependant être utilisée de bien des manières différentes. La pointe d'un triangle isocèle peut par exemple se trouver sur un lien de votre rituel afin de diriger le flux d'énergie dans une direction ou l'autre. Le triangle est aussi souvent utilisé pour amener ce que l'on veut invoquer là où on le souhaite (en utilisant plutôt un triangle équilatéral). L'esprit ou autre, perçoit en effet le triangle comme une balise lui indiquant la direction à prendre pour rejoindre le ritualiste.*
- *Le carré : La forme de carré a principalement une double utilisation. Il représente d'une part la position de quelque chose ou quelqu'un. Soit en son centre, soit en ses pointes. Il peut par exemple indiquer le positionnement d'un participant au rituel qui se placera dans le carré, ou encore positionner quatre ritualistes à chacun de ses angles (ce qui les connecte entre eux également d'ailleurs). Mais le carré est aussi un puissant catalyseur qui permettra, par exemple, de canaliser l'énergie mise en œuvre pour le rituel en un point précis.*
- *Les lignes : Les lignes serviront à relier les différentes formes de votre rituel. Une forme qui n'est pas reliée au reste du rituel sera en effet inutile s'il n'existe pas de lien entre celle-ci et le reste du rituel, permettant le passage de l'énergie magique d'une forme à l'autre. Bien entendu, plus il y aura de ligne entre deux éléments et plus le lien sera fort, mais cela demandera naturellement plus d'énergie. Pour cette raison, chaque forme sera toujours dessinée « creuse » et non pas pleine, car cela reviendrait à avoir une infinité de lignes au sein du symbole...*

Formes avancées :

D'autres formes existent mais sont plus rarement utilisées. Soit parce que souvent moins utiles, soit parce que leur utilisation ne peut se faire que par des ritualistes avancés ou inconscients (voir les deux). Ces symboles sont en effet souvent plus dangereux à utiliser que les formes basiques précédentes.

- *Le passage : Cette forme va donc marquer un passage... Au sens large ! Il peut s'agir d'une « porte » pour permettre à quelque chose ou quelqu'un de passer vers vous ou de vous vers lui. Cela peut également être un symbole de passage spirituel vers un autre « état d'esprit » par exemple. Bien entendu ouvrir un*

passage n'est pas sans risque car on ne peut être absolument certains de ce qui veille de l'autre côté de ce passage et qui pourrait l'emprunter contre votre volonté si vous n'y prenez pas garde...

Les composants de tracés primaires :

Selon les effets recherchés pour le rituel, différents composants peuvent être utilisés pour tracer les formes précédemment définies.

- *La poudre arcanique* : Elle doit toujours être mélangée au reste des composantes citées ci-dessous. C'est la base de tout rituel (TO : composante à acheter auprès des marchands)
- *Le sel* : Il est totalement neutre et n'influencera que très peu le reste du rituel. Magiquement « inerte » il tracera vos formes et liens mais ne modifiera pas la « vocation » sous-jacente des formes. Le sel sera cependant souvent coloré d'une façon ou d'une autre pour lui donner une vocation plus précise (voir plus loin).
- *La farine* : Sera utilisée pour tout rituel ou partie de rituel lié à la vie ou la force vitale de manière générale.
- *La cendre* : La cendre est l'exact opposé de la farine et sera donc utilisée pour symboliser la mort.
- *L'eau* : En creusant légèrement le sol, où se tiendra votre rituel, vous pouvez mettre de l'eau dans ces sillons afin de tracer vos formes et lignes. L'eau étant fluide, elle symbolisera un flux au sens large. Que ce soit un flux magique, le flux du temps ou de la vie.
- *La glace* : Par nature, la glace est de l'eau gelée et marquera donc l'arrêt d'un flux. Elle peut également être utilisée pour tenter de modifier l'humeur d'une personne ou d'un esprit ciblé par le rituel en bloquant son flux d'agressivité afin de l'apaiser par exemple. Diriger un esprit vers un triangle de glace pourra aider à son apaisement par exemple.
- *Le feu* : Le feu est une grande force dans laquelle puiser mais est aussi très dur à maîtriser à cause de son aspect instable et destructeur. Dans un rituel particulièrement agressif, il pourra donc être indispensable mais il sera également utilisé si votre rituel a besoin de cette instabilité pour permettre une évolution, le passage d'un état à l'autre par exemple. Le feu pourra soit être utilisé directement dans des sillons qui enflammeront vos formes mais est aussi souvent utilisé sur des brulots en complément des formes ; ces dernières pouvant également être colorées.

Les autres composants : (TO : doivent être achetés TI)

- *L'huile* : L'huile est parfois utilisée pour tracer les lignes servant de liens entre deux formes. L'huile renforcera les liens et les rendra plus forts mais consommera plus d'énergie. L'huile présente cependant le risque de devenir instable et ne doit donc être utilisée qu'avec prudence par des ritualistes avertis.
- *Abat et sacrifice* : Pour certains rituels complexes ou avec des buts très spécifiques, des sacrifices et autres offrandes pourront être faits. Ceux-ci seront généralement placés sur un autel ou dans un réceptacle sacrificiel. Ils pourront par exemple être utiles pour l'apaisement d'un esprit particulier, servir de « matière première » pour un rituel de création, etc. De nouveau, il n'existe pas de règles strictes et vous devrez vous adapter à vos objectifs.
- *Les bougies* : D'un point de vue primaire, la bougie est une flamme contrôlée et une source de lumière. Elle est donc chaude et apaisante. La lumière peut être vue comme un guide pour une direction ou une vue de l'esprit pour atteindre une certaine connaissance. Elle peut encore représenter un symbole de protection contre les ténèbres. La lumière est en réalité tellement importante et commune dans la vie des hommes que sa représentation ritualiste est liée à des visions très personnelles.
- *L'encens* : L'encens est ce qui va permettre de représenter l'air. Tout comme ce dernier, l'utilisation de l'encens peut donc être très variable. Telle une légère brise rafraîchissante, il pourra être un catalyseur de votre concentration afin de vous aider à mener votre rituel. Ou telle une tempête, il emportera votre énergie pour la diriger sur des personnes ou des lieux plus lointains. Bien son utilisation soit donc très

personnelle, l'encens sera donc utile pour renforcer l'état d'esprit du ritualiste et de son rituel. Veillez à ce qu'ils soient donc toujours en accord.

Les couleurs :

Que ce soit pour colorer, des sels, des bougies ou autres, les couleurs utilisées dans vos rituels seront toujours liées à une même symbolique qu'il faut apprendre à connaître afin de les utiliser au mieux.

- **Blanc** : Tout comme le sel non coloré, le blanc est une couleur neutre mais également pure.
- **Noir** : le noir sera utilisé pour symboliser la mort à l'instar des cendres. Utilisé en petite quantité, ou plutôt gris, il symbolisera également le repos au sens large du terme : repos du corps, de l'esprit, un temps de repos dans le flux d'énergie, etc.
- **Rouge** : Le rouge doit être utilisé de manière réfléchi car il peut représenter beaucoup de choses différentes comme le sang, la violence, la guerre ; mais aussi la vie, la fête, la chaleur, ... C'est pourquoi lorsque cette couleur est utilisée vous devez vous assurer d'être dans le bon état d'esprit. Utiliser le rouge dans un rituel de fête alors que vous êtes intérieurement en colère par exemple pourrait donner des effets bien opposés à ceux que vous espérez.
- **Vert** : Le vert va naturellement représenter la nature et tout ce qui s'y rapporte.
- **Bleu** : Le bleu n'est pas la couleur la plus utilisée car relativement complexe à appréhender. Elle va symboliser notamment la force des éléments naturels, mais généralement reliés à l'air au sens large.

Former et mener un rituel

Afin de créer et mener un rituel, vous devez garder à l'esprit chacune des notions précédentes afin de les combiner entre elles de manière logique en fonction de l'objectif à atteindre.

Avec un haut degré de maîtrise, il n'existe pratiquement aucune limite à ce que l'on peut créer ou accomplir avec un rituel. Bien entendu, plus on en demande et plus il faut être prêt à donner en retour. Un rituel trop ambitieux avec trop peu d'énergie ou de maîtrise peut totalement dégénérer, vous faire perdre le contrôle, et devenir extrêmement dangereux. Non seulement pour vous, mais aussi pour les participants, voir même pour l'entourage qui n'est pas directement concerné. En raison de la nature des forces et puissance utilisées, le risque n'est pas seulement matériel ou corporel mais également spirituel. Votre âme elle-même pourrait se voir disloquée à cause d'un rituel manqué.

Afin de prévenir le pire, veillez toujours à ce que chaque participant ou même spectateur du rituel soit bien conscient du rôle qu'il a à jouer, ainsi que du fait qu'il sera toujours primordial de permettre aux participants directs de rester dans un état de concentration maximale afin de ne pas perdre le contrôle. Préciser que les tracés du rituel ne doivent en aucun être franchis durant celui-ci. Ceci semble logique mais doit impérativement être rappelé avec force et véhémence.

Il est encore trop fréquent que des quidams provoquent la mort de plusieurs personnes (ainsi que la leur en général) parce qu'ils ont saboté un rituel par leur seule présence maladroite...

Une autre règle tout aussi dangereuse est l'interruption d'une cérémonie par oubli d'une Lituanie ritualiste.

Les formes, couleurs, composants, et autre peuvent se combiner d'une infinité de manière.

Plusieurs couleurs ou substance peuvent même se combiner sur un même trait si vous pensez pouvoir maîtriser un résultat forcément moins stable qu'avec un unique composant...

En outre, bien qu'il existe quelques bases fréquemment identiques d'un rituel à l'autre, chaque rituel sera unique ; ou plus exactement, il se doit de l'être.

En effet, le ritualiste doit créer ses propres rituels car il doit les percevoir comme siens, les comprendre, et véritablement faire corps avec ses rituels au niveau des énergies qu'il utilisera. Chaque tracé, chaque couleur peut être utilisé de manière différente ou selon un état d'esprit différent.

Utiliser simplement un rituel créé par quelqu'un conduira donc souvent à des catastrophes car il est pratiquement impossible de savoir ce que pensait exactement celui qui l'a créé, quelle était sa logique ou son état d'esprit, etc.

Un rituel doit donc toujours être unique et personnel. Il est bien sûr loisible d'utiliser des « bases » identiques à d'autres ou même de refaire un rituel déjà lancé par un autre ritualiste, mais il sera toujours préférable de tenter de comprendre les objectifs et le rituel de l'autre afin de recréer un nouveau rituel qui vous sera personnel et dont vous êtes sûr de maîtriser chaque aspect, et ce même si l'objectif visé est le même.

L'important est donc de toujours garder une adéquation, une logique, entre vous, votre rituel, les forces auxquelles vous faites appel, et votre objectif...

Noter qu'il est possible de réaliser des rituels de très grandes envergures (parfois plusieurs kilomètres), voire de relier entre eux plusieurs rituels. Mais cela doit toujours se faire avec la plus grande prudence...

Notions de lignes de flux énergétiques

Sans aller dans le détail, il peut être intéressant de savoir qu'il existe des lignes de flux énergétiques parcourant naturellement la terre.

Apprendre à les repérer n'est pas chose aisée.

Ces lignes de flux se croisent et s'entrecroisent et forment parfois des nœuds d'énergie très stables. Notez que plus stable ne veut pas dire plus puissant !

Mener un rituel en s'aidant des lignes de flux ou des nœuds d'énergie peut être une bonne façon de renforcer un rituel mais cela ne peut se faire qu'en compensant les lignes de flux naturelle au sein de votre rituel afin de garantir un équilibre et de ne pas provoquer de dégagement massif d'énergie magique.

C'est cette notion qui distingue un ritualiste du reste de la population et qui définit sa capacité à réaliser de puissant rituel.

Les différents dangers

Fasciné comme j'étais par les rituels je pensais naïvement que le plus grand risque pour un ritualiste était la mort. Mais les effets peuvent être bien pire encore...

Dans les lignes ci-dessus je vous ai déjà cité quelques exemples mais je tiens à faire à nouveau une liste non exhaustive de ces dangers et de la responsabilité qu'on a quand on réalise un rituel.

L'inconscience (TO : assommement), la perte de mémoire (TO : perds une notion du temps et tout ce qui a été appris durant ce temps est perdu et doit être réappris. On ne perd pas les XP associé), blessure voir mort (TO : perte de PV), perte d'Énergie (TO : perte de Mana), perte de volonté (TO : ne peux plus se battre et s'effondre à la moindre menace), dérangement psychologique (une folie), maladie, ...

En résumé :

Les rituels doivent :

- *TO : un rituel sera toujours présenté à son référent avant le rituel et réalisé en sa présence*
- *Etre bien pensé par rapport à la demande qui y est liée.*
- *TO : Le référent doit connaître le but avant le rituel*
- *Etre réalisé avec précision et minutie.*
- *Les participants ne peuvent être interrompus ou se laisser interrompre de quelque manière que ce soit.*
- *TO : Un rituel doit se passer comme prévu et expliqué au référent s'il y a une erreur, une imprécision ou une interruption, cela ne veut pas forcément dire que le rituel échoue mais des effets supplémentaires et/ou inattendus surviendront.*
- *Un rituel peut inspirer un autre rituel mais ne peut en être la copie.*
- *TO : Seul le référent aura le droit de considérer ou non que ce soit un plagia*
- *Le document où est noté le rituel fini bien souvent par être détruit lors de la réalisation de celui-ci.*
- *TO : Il faut un plan du rituel avec le but à atteindre, il sera remis au référent à la fin du rituel et conservé par lui. Vous pouvez faire 1 copie pour vous.*

Prêtrise :

Prier un dieu permet de réaliser des messes qui sont semblables à ce que font les ritualistes.

Quand la messe est faite, les prêtres « gagnent des points de foi ».

Ils doivent alors utiliser ces points de foi pour lancer un « sort divin » de type malédiction ou bénédiction.

Chacun de ces sorts coûte un nombre de point de foi en fonction de leur puissance mais n'utilise pas de pm.

Cette compétence de prêtrise (5 niveaux) peut être apprise mais ne peut jamais être de plus haut niveau que le niveau de ritualiste.

- Niveau 1 : 2XP
- Niveau 2 : 4XP
- Niveau 3 : 6XP
- Niveau 4 : 8XP
- Niveau 5 : 10XP

Déroulement :

On choisit les effets qu'on veut obtenir avant de faire la messe :

Les sorts de prêtrise ne s'apprennent pas. Ils sont tous dans le livre de la foi et on ne fait que choisir ceux qu'on estime avoir besoin après la messe. Le choix peut se faire dans les sorts généraux ou dans ceux de son Dieu et on ne peut évidemment prendre des sorts que de son niveau de prêtrise ou plus bas. Pour une messe, chaque prêtre peut prendre au maximum une bénédiction et une malédiction.

Il ne peut y avoir qu'une seule messe par Dieu et par jour (facilité organisationnelle). Cela veut dire que si on a mal choisi ses sorts avant la messe où qu'on la rate, on est bloqué avec jusqu'au lendemain.

La messe est un rituel qui rend hommage à son ou à l'ensemble des dieux. (A voir si vous voulez permettre les messes groupées pour avoir moins de messes à gérer ou non).

Il faut toujours bien respecter les principes du dieu, faire la messe dans un lieu de culte, etc...

Chaque prêtre représentant du dieu en question est responsable de sa liturgie.

Cette liturgie doit :

- être en adéquation avec les intérêts et domaine de son dieu.
- Ne pas compter de répétition.
- Être compréhensible et remplie de ferveur (pas d'hésitation, et interdiction de ne pas être compris dans l'assemblée).
- Si on fait une messe pour les 4 Dieux, le temps consacré à chaque dieux doit être le même.
- Dans le cas d'une cérémonie à plusieurs prêtres, chacun d'eux DOIT s'exprimer et participer sinon tout le monde échoue.
- Respecter toutes les autres règles du ritualiste.

A ce moment, le référent vérificateur décide de donner des points de foi et si nécessaire des "problèmes" ou contrecoups comme pour un rituel de base.

Le nombre de point de foi est calculé comme suit (de manière individuelle) :

- 1 point par niveau de prêtrise qu'il possède.
- 1 point par autre participant (les autres prêtres non compris)
- Multiplication de 0,5 à 2 suivant la qualité de la messe.

Si suffisamment de foi est gagnée grâce à la messe, on obtient la possibilité de lancer le ou les sorts choisis n'importe quand pendant la journée. Sinon les prêtres subissent un retour de flamme uniquement car on a insulté le dieu en lui demandant trop et en ne donnant pas assez.

Les bénédictions /malédictiones se répartissent comme des sorts de 1 à 5 et coutent le prix indiqué en points de foi.

Domaine général:

Bénédictions :

Niveau 1 :

Vision dans le noir de groupe (3PF) : Permet d'utiliser une lampe de poche pendant 15minutes.

Niveau 2 :

Vision dans le noir de groupe (5PF) : Permet d'utiliser une lampe de poche pendant 30minutes.

Niveau 3 :

Vision dans le noir de groupe (7PF) : Permet d'utiliser une lampe de poche pendant 45minutes.

Niveau 4 :

Vision dans le noir de groupe (9PF) : Permet d'utiliser une lampe de poche pendant une heure.

Niveau 5 :

Vision dans le noir de groupe (11PF) : Permet d'utiliser une lampe de poche pendant 1 heure et 15minutes.

Malédictiones :

Niveau 1 :

Cécité (3PF) : Aveugle une cible pendant 5sec.

Surdité (2PF) : Rend une cible sourde pendant 15sec.

Silence (3PF) : Rend une personne incapable de parler pendant 5sec.

Niveau 2 :

Cécité (5PF) : Aveugle deux cibles pendant 5sec ou une pendant 10sec.

Surdité (4PF) : Rend une cible sourde pendant 30sec

Silence (5PF) : Rend une personne incapable de parler pendant 10sec.

Niveau 3 :

Cécité (7PF) : Aveugle trois cibles pendant 5sec ou une pendant 15sec.

Surdité (6PF) : Rend une cible sourde pendant 45sec.

Silence (7PF) : Rend une personne incapable de parler pendant 15sec.

Niveau 4 :

Cécité (9PF) : Aveugle quatre cibles pendant 5sec ou deux pendant 10sec.

Surdité (8PF) : Rend deux cibles sourdes pendant 30sec ou une seule pendant une minute.

Silence (9PF) : Rend deux personnes incapables de parler pendant 15sec ou une seule pendant 30sec.

Niveau 5 :

Cécité (11PF) : Aveugle cinq cibles pendant 5sec ou deux pendant 15sec.

Surdité (8PF) : Rend trois cibles sourdes pendant 30sec ou une seule pendant 1 minute 30.

Silence (11PF) : Rend trois personnes incapables de parler pendant 15sec ou une seule pendant 1 min.

Domaine d'Aeria:

Les domaines principaux : Temps, immuabilité, sagesse, commerce, loi, croissance, philosophie, paix.

Bénédictions :

Niveau 1 :

Vérité (2PF) : Oblige la cible à répondre la vérité à une question.

Main du juste (3PF) : +1 deg sur les morts-vivants et démons pour une personne durant un combat (même si l'arme n'est pas du niveau requis).

Niveau 2 :

Vérité (4PF) : Oblige la cible à répondre la vérité à deux questions.

Main du juste (5PF) : +1 deg sur les morts-vivants et démons pour deux personnes durant un combat (même si l'arme n'est pas du niveau requis).

Niveau 3 :

Vérité (6PF) : Oblige la cible à répondre la vérité à trois questions.

Main du juste (7PF) : +1 deg sur les morts-vivants et démons pour trois personnes durant un combat (même si l'arme n'est pas du niveau requis).

Niveau 4 :

Vérité (8PF) : Oblige la cible à répondre la vérité à quatre questions.

Main du juste (9PF) : +1 deg sur les morts-vivants et démons pour quatre personnes durant un combat (même si l'arme n'est pas du niveau requis).

Niveau 5 :

Vérité (10PF) : Oblige la cible à répondre la vérité à cinq questions.

Main du juste (11PF) : +1 deg sur les morts-vivants et démons pour cinq personnes durant un combat (même si l'arme n'est pas du niveau requis).

Malédictions :

Niveau 1 :

Mensonge (2PF) : Oblige la cible à répondre par un mensonge à la prochaine question qu'on lui pose.

Paralysie (3PF) : immobilise un membre à une cible pendant 5 sec.

Niveau 2 :

Mensonge (4PF) : Oblige la cible à répondre par un mensonge aux deux prochaines questions qu'on lui pose.

Paralysie (5PF) : immobilise deux membres à une cible pendant 5 sec.

Niveau 3 :

Mensonge (6PF) : Oblige la cible à répondre par un mensonge aux trois prochaines questions qu'on lui pose.

Paralysie (7PF) : immobilise deux membres à une cible pendant 10 sec ou un membre à deux cibles pendant 5 sec.

Domaine de Spéléa:

Les domaines principaux : Mort, tempérance, paix, récolte, sommeil, fraternité, générosité, art.

Bénédictions :

Niveau 1 :

Amitié (2PF) : Oblige une personne à vous considérer comme un ami durant 5min. Il réalise qu'il a subit ce sort après coup.

Retenir les âmes (3PF) : Donne à une personne à zéro 5 minutes de plus pour être soigné avant de mourir définitivement.

Niveau 2 :

Amitié (4PF) : Oblige une personne à vous considérer comme un ami durant 5min. Il ne réalise pas qu'il a subit ce sort après coup.

Retenir les âmes (5PF) : Donne à deux personne à zéro 5 minutes de plus pour être soigné avant de mourir définitivement.

Niveau 3 :

Amitié (6PF) : Oblige une personne à vous considérer comme une personne de grande confiance durant 5min. Il réalise qu'il a subit ce sort après coup.

Retenir les âmes (7PF) : Donne à trois personne à zéro 5 minutes de plus pour être soigné avant de mourir définitivement, ou bien 10 minutes à une personne.

Niveau 4 :

Amitié (8PF) : Oblige une personne à vous considérer comme une personne de grande confiance durant 5min. Il ne réalise pas qu'il a subit ce sort après coup.

Retenir les âmes (9PF) : Donne à quatre personnes à zéro 5 minutes de plus pour être soigné avant de mourir définitivement, ou bien 10 minutes à deux personnes.

Malédiction :

Niveau 1 :

Apaisement (3PF) : Désignez une cible qui n'aura plus envie de se battre pendant 5sec (mais elle continuera de se défendre si on l'attaque).

Niveau 2 :

Apaisement (5PF) : Désignez une cible qui n'aura plus envie de se battre pendant 10sec (mais elle continuera de se défendre si on l'attaque).

Niveau 3 :

Apaisement (7PF) : Désignez deux cibles qui n'auront plus envie de se battre pendant 10sec (mais elle continuera de se défendre si on l'attaque).

Domaine d'Edenna:

Les domaines principaux : La vie, l'amour, la jalousie, la guerre, l'art, l'espoir, la maladie, la jeunesse, les semis.

Bénédictions :

Niveau 1 :

Amour (3PF) : Désignez deux personnes hors combat, un donneur et un receveur. Le donneur ne subit pas les dégâts physiques que le receveur subit à sa place. Si le receveur tombe à 0, le donneur subit ses dégâts à nouveau.

Les deux doivent être à moins de 10m, audibles et en vue direct l'un de l'autre pour que le lien fonctionne. Si l'un des deux meurt définitivement, l'autre mourra aussi. On ne peut être lié qu'une seule fois (dans un sens ou l'autre).

Rage (3PF) : +1 aux dégâts pour une personne durant un combat mais il ne peut fuir ou éviter le combat au corps à corps.

Niveau 2 :

Amour (5PF) : Désignez deux personnes hors combat, un donneur et un receveur. Le donneur ne subit pas les dégâts magique et physique que le receveur subit à sa place. Si le receveur tombe à 0, le donneur subit ses dégâts à nouveau.

Les deux doivent être à moins de 10m, audibles et en vue direct l'un de l'autre pour que le lien fonctionne. Si l'un des deux meurt définitivement, l'autre mourra aussi. On ne peut être lié qu'une seule fois (dans un sens ou l'autre).

Rage (5PF) : +1 aux dégâts pour deux personnes durant un combat mais elles ne peuvent fuir ou éviter le combat au corps à corps.

Niveau 3 :

Amour (7PF) : Désignez deux personnes hors combat, un donneur et un receveur. Le donneur ne subit pas les dégâts magique et physique, ainsi que les compétences des combattants (bris-de membre, désarmement, etc.) que le receveur subit à sa place. Si le receveur tombe à 0, le donneur subit ses dégâts à nouveau.

Les deux doivent être à moins de 10m, audibles et en vue direct l'un de l'autre pour que le lien fonctionne. Si l'un des deux meurt définitivement, l'autre mourra aussi. On ne peut être lié qu'une seule fois (dans un sens ou l'autre).

Rage (7PF) : +1 aux dégâts pour trois personnes durant un combat mais elles ne peuvent fuir ou éviter le combat au corps à corps.

Niveau 4 :

Amour (9PF) : Désignez deux personnes hors combat, un donneur et un receveur. Le donneur ne subit pas les dégâts magique et physique, ainsi que les compétences des combattants (bris-de membre, désarmement, etc.) et les sorts autres que les dégâts, que le receveur subit à sa place. Si le receveur tombe à 0, le donneur subit ses dégâts à nouveau.

Les deux doivent être à moins de 10m, audibles et en vue direct l'un de l'autre pour que le lien fonctionne. Si l'un des deux meurt définitivement, l'autre mourra aussi. On ne peut être lié qu'une seule fois (dans un sens ou l'autre).

Rage (9PF) : +1 aux dégâts pour quatre personnes durant un combat mais elles ne peuvent fuir ou éviter le combat au corps à corps.

Malédiction :

Niveau 1 :

Tremblement (2PF) : fait trembler un membre à une cible pendant 5 sec.

Amour insensé (3PF) : Désignez deux personnes hors combat. Un lien se crée entre elles et elles ne peuvent se séparer plus de 10min sans ressentir une profonde déprime. Durée : 1heure.

Niveau 2 :

Tremblement (4PF) : fait trembler deux membre à une cible pendant 5 sec.

Amour insensé (5PF) : Désignez deux personnes hors combat. Un lien se crée entre elles et elles ne peuvent se séparer plus de 10 min sans ressentir une profonde déprime. Durée : 2heure.

Niveau 3 :

Tremblement (6PF) : fait trembler deux membres à une cible pendant 10 sec ou un membre à deux cibles pendant 5 sec.

Amour insensé (7PF) : Désignez deux personnes hors combat. Un lien se crée entre elles et elles ne peuvent se séparer plus de 10 min sans devenir totalement amorphe. Durée : 1heure.

Niveau 4 :

Amour insensé (9PF) : Désignez deux personnes hors combat. Un lien se crée entre elles et elles ne peuvent se séparer plus de 10 min sans devenir totalement amorphe. Durée : 2heure.

Niveau 5 :

Amour insensé (9PF) : Désignez deux personnes hors combat. Un lien se crée entre elles et elles ne peuvent se séparer plus de 10 min sans se suicider. Durée : 2heure.

Domaine d'Oumeï :

Les domaines principaux : Hasard, catastrophe, vol, jeux, changement, intelligence, folie, philosophie.

Bénédictions :

Niveau 1 :

Chance (3PF) : Une fois par jour, le joueur déclare utiliser sa chance avant une action à un référent. Selon les circonstances il lui attribuera un bonus, indice ou autre (intervention divine !?). Plus le niveau de la chance est haut, plus l'effet sera important.

Présence (3PF) : Une fois par combat déclarer la présence à un adversaire qui, impressionné, devra s'attaquer à quelqu'un d'autre.

Niveau 2 :

Chance (5PF) : Une fois par jour, le joueur déclare utiliser sa chance avant une action à un référent. Selon les circonstances il lui attribuera un bonus, indice ou autre (intervention divine !?). Plus le niveau de la chance est haut, plus l'effet sera important.

Présence (5PF) : Une fois par combat déclarer la présence à deux adversaires qui, impressionnés, devront s'attaquer à quelqu'un d'autre.

Niveau 3 :

Chance (7PF) : Une fois par jour, le joueur déclare utiliser sa chance avant une action à un référent. Selon les circonstances il lui attribuera un bonus, indice ou autre (intervention divine !?). Plus le niveau de la chance est haut, plus l'effet sera important.

Présence (7PF) : Une fois par combat déclarer la présence à trois adversaires qui, impressionnés, devront s'attaquer à quelqu'un d'autre.

Malédiction :

Niveau 1 :

Malchance (3PM) : Une fois par jour, le joueur déclare à un référent (table orga) qu'il utilise sa malchance contre une personne. Selon les circonstances il subira un malus, perte ou autre dans les heures qui suivent (intervention divine !?). Plus le niveau de la malchance est haut, plus l'effet sera important.

Insignifiance (3PM) : Quand vous lancez ce sort, la cible deviendra insignifiante aux yeux d'une autre personne que vous nommerez (prévenez un orga qui informera la personne concernées). Celle –ci considérera la cible comme insignifiante et évite toute interaction avec elle, ne lui répond plus ni lui vient en aide, ...

Niveau 2 :

Malchance (5PM) : Une fois par jour, le joueur déclare à un référent (table orga) qu'il utilise sa malchance contre une personne. Selon les circonstances il subira un malus, perte ou autre dans les heures qui suivent (intervention divine !?). Plus le niveau de la malchance est haut, plus l'effet sera important.

Insignifiance (5PM) : Quand vous lancez ce sort, la cible deviendra insignifiante aux yeux de deux autres personnes que vous nommerez (prévenez un orga qui informera les personnes concernées). Celles –ci considéreront la cible comme insignifiante et évite toute interaction avec elle, ne lui répond plus ni lui vient en aide, ...

Niveau 3 :

Malchance (7PM) : Une fois par jour, le joueur déclare à un référent (table orga) qu'il utilise sa malchance contre une personne. Selon les circonstances il subira un malus, perte ou autre dans les heures qui suivent (intervention divine !?). Plus le niveau de la malchance est haut, plus l'effet sera important.

Insignifiance (7PM) : Quand vous lancez ce sort, la cible deviendra insignifiante aux yeux de trois autres personnes que vous nommerez (prévenez un orga qui informera les personnes concernées). Celles –ci considéreront la cible comme insignifiante et évite toute interaction avec elle, ne lui répond plus ni lui vient en aide, ...

Le Craft

Dans le monde de Sully il existe :

- 3 métiers de « récolteur »
- 4 métiers de « confection »
- 2 pôles de « récupération »

Les métiers de récolte :

Ces compétences permettent aux personnages joueurs de pouvoir récolter différents éléments (en fonction de la compétence prise) dans des lieux « scénarisé » ou non.

- *Le cueilleur / bucheron : ce métier permet au personnage joueur de récolter des plantes et diverses essences de bois. Leur dextérité dans leur art dépendra du niveau acquis ainsi que des différents outils utilisés.*
- *Le pêcheur / chasseur : ce métier permet au personnage joueur de récolter des cuirs, nourriture, ... Leur dextérité dans leur art dépendra du niveau acquis ainsi que des différents outils utilisés.*
- *Le mineur / récolteur de gemme : ce métier permet au personnage joueur de récolter différents types de minerais et de gemmes plus ou moins précieux. Leur dextérité dans leur art dépendra du niveau acquis ainsi que des différents outils utilisés.*

Les métiers de fabrication :

Différents outils pour chaque métier existent en jeu afin de vous permettre de créer vos objets.

- *Chaque métier fonctionne sur un système de recettes. Vous recevrez les recettes en fonction de vos compétences et de(s) l'école(s) que vous avez choisie(s). Par exemple, si vous êtes dans l'école A, vous connaissez les recettes associées et pouvez en apprendre d'autres en TI mais pas celle de l'école B sauf si vous prenez la compétence de l'école B également (voir descriptions des compétences). Vous devez avoir un livre (« volable » comme tout objet, mais qu'il n'est pas nécessaire de crafter) dans lequel vous recopiez vos recettes, leur apprentissage devant être validé par la signature d'un orga. Vous ne pouvez réaliser une recette sans votre livre.*
- *La forge : permet de construire des armes, des armures, et autres objets en métal. Plus votre niveau est élevé plus votre façonnage le sera aussi.*
- *Le travail de grosse facture : permet de fabriquer des armures de cuir, des armes en bois (bâton, arc, arbalète, ...), des produits de construction, ... Plus votre niveau est élevé plus votre façonnage le sera aussi.*
- *Le travail de minutie : permet de fabriquer différents outils de récolteur et de métier, des petits coffres, des fioles en verre, bougie,... Plus votre niveau est élevé plus votre façonnage le sera aussi.*
- *L'alchimie : permet de créer différentes potions, poudres, médicaments, ... Plus votre niveau est élevé plus votre façonnage le sera aussi.*

Les pôles de récupération :

- *Le Médecin permet de récupérer des points de vie et de soigner des maladies. Pour soigner celles-ci, il devra étudier et apprendre les différentes maladies avant de pouvoir les soigner. Vous recevrez les « recettes » des maladies en fonction de vos compétences et de(s) l'école(s) que vous avez choisie(s). Par exemple, si vous êtes dans l'école A, vous connaissez les recettes associées et pouvez en apprendre d'autres en TI mais pas celle de l'école B sauf si vous prenez la compétence de l'école B également (voir descriptions des compétences). Vous devez avoir un livre (« volable » comme tout objet, mais qu'il n'est pas nécessaire de crafter) dans lequel vous recopiez vos recettes, leur apprentissage devant être validé par la signature d'un orga. Vous ne pouvez réaliser une recette sans votre livre.*

- Le masseur permet de récupérer des points de mana. D'autres types de massage pourront être appris en cours de live. Vous devez avoir un livre (« volable » comme tout objet, mais qu'il n'est pas nécessaire de crafter) dans lequel vous recopiez vos « recettes » de massage, leur apprentissage devant être validé par la signature d'un orga. Vous ne pouvez réaliser une recette sans votre livre.

Apprentissage des recettes de craft :

- Toute personne doit dépenser les matières nécessaires et demandées par la recette, que ce soit pour lui mais également pour son prof, et ce, que la recette soit finalement apprise ou non.
- +25% si utilisation d'un parchemin de la recette voulue (1 parchemin/ personne/ usage unique)
- +10% par niveau d'enseignement (compé de guilde) +5% par différence de niveau de recette et niveau du travailleur.
- Comme décrit précédemment, vous recevrez des recettes à la création et aurez accès à d'autres recettes en cours de jeu en fonction de l'école que vous avez choisie (pour les compétences possédant plusieurs écoles naturellement) pour la compétence en question (voir descriptions des compétences). Afin de vous aider dans vos choix, vous trouverez ci-dessous les noms des recettes de premier niveau en fonction des différentes écoles.

Artisanat fin				Artisanat lourd			
Niveau 1				Niveau 1			
Outillage		Utilitaire fin		Armement		Utilitaire brut	
1001	Outil de médecin	1008	Petit coffre	1001	Bâton	1006	Canne à pêche
1004	Outil alchimique	1009	Seringue	1002	Rondache	1007	Petit coffre
1005	Système de percutions	1010	Fiole en verre	1003	Bouclier moyen	1017	Manteau en cuir
1006	Système de fermeture	1011	Bougie	1004	Pavois	1018	Gant en cuir
1020	Set de crochetage	1016	Encre	1005	Flèche	1019	Armure de cuir
1022	Produit d'armement	1017	Parchemin	1010	Arc	1022	Tombe
1024	Instrument de musique			1012	Crosse de pistolet	1023	Outil de jardin
				1027	Pieu	1025	Sac
				1028	Arbalète	1026	Bourse
				1029	Carreau	1036	Outil de kiné
				1032	Bouclier porte		
Forge				Alchimie			
Niveau 1				Niveau 1			
Armement forgé		Equipement		Potiologie		Pharmacologie	
1001	Arme 1 main	1007	Armure de maille	1001	Soin	1009	Aspirine / Ibrofen
1002	Arme à 2 main	1008	Armure de plaque	1002	Mana	1010	psychotrope / zantix
1003	Arme batarde	1009	Enclume	1005	Lecture	1012	enthéride / pyrétique
1004	Lance	1010	Outil de forge	1007	Dissimulation courte	1015	doloris / spasmique
1005	Dague	1018	Hachette de bûcheron	1019	Poudre noire	1017	methabole / désinfectant
1006	Dague de lancer	1020	Pioche de mineur	1021	Alambic		
1019	Couteau à dépecer	1022	Canon à fusil	1022	Peau d'arbre		
1021	Burin à gemme	1027	Outil d'artisanat du fin	1023	Enlaçante (5)		
1024	Balle (5)	1028	Outil d'artisanat du lourd	1024	Aveuglante (5)		
				1029	Encens		
				1030	poudre arcanique		
Médecine							
Niveau 1							
Rebouteux		Médecine rurale et forestière					
1001	La petite peste	1002	Le rhume des champs				
1007	Glomérulaire des chass	1004	Flatulence				
1008	Morsure de sangsues d	1005	Charbonite légère				
1010	Epilepsie minime	1006	Nausée des bois				
1012	Charnier primaire	1014	La chaude pisse				
1013	Cadavre humide	1015	champignonnite				
1017	Stop evolution	1018	Indigestion				
1019	Rougeole débutante						