

Codex des règles

Version 6.0

Concept développé par

Thomas Desaulniers Brousseau

Antoine Brousseau Desaulniers

Martin Bonin Charron

Sébastien Marinier

Nicholas Leclair

Antoine Toupin

Philippe Couture-Ringuette

Olivier Martin

Alex Trudeau Deschênes

Vincent Brunet-Dupont

Rédaction et mise en page par

Thomas Desaulniers Brousseau

TABLE DES MATIÈRES

POUR LE MOMENT VOUS ALLEZ AVOIR À FEUILLETER PAR VOUS-MÊME,
ÇA S'EN VIENT BIENTÔT !

AVANT-PROPOS

OU LES GNS POUR LES NULS

Les Grandeurs natures (GN) existent depuis pas très longtemps, les premiers au Québec datant des environs de 1990. On peut dire qu'ils sont assez tributaires de leurs aînés, les jeux de rôles (exemple : Dungeons & Dragons), puisque souvent les GNs sont des transpositions de ces systèmes de jeu de rôle où l'on remplace le crayon et le dé par l'interprétation de rôle, l'arme de mousse et un vrai de vrai terrain. Un GN, c'est, à la base, une bande de gens costumés qui interagissent ensemble, selon les comportements définis par leur personnage, dans un décor qui est adapté à l'univers de jeu (dans le cas de La marche de Mythenfeld, on parle d'un univers médiéval fantastique, par exemple). Les GNs sont régis par des règles simples mais concises qui permettent le bon fonctionnement de l'activité.

Certains associent parfois le terme GN uniquement à des activités à caractère médiéval qui ont lieu en plein air, mais c'est un terme plus global qui peut en fait être associé à nombre d'activités. Des soupers mystères, aux paintballs en passant par les reconstitutions historiques, toutes ces activités peuvent être associées aux GNs. Au fond, un GN c'est comme un match d'improvisation qui implique souvent (mais pas toujours) un scénario de base auquel les joueurs s'intègrent et apportent du leur. Des animateurs agissent en suivant le scénario et les joueurs sont appelés à réagir aux situations créées. Et le but du jeu ? Eh bien, il n'y en a pas vraiment, sinon que de s'amuser et faire évoluer l'histoire. On ne peut pas vraiment gagner ou perdre : on contribue à l'histoire.

On peut dire que le terme GN n'est pas très représentatif de l'activité mais il est devenu tellement fréquent, il serait dur de tout changer. Le terme « live » est aussi utilisé lorsqu'on parle de GN du genre de La marche de Mythenfeld, mais on ne peut pas dire qu'il soit beaucoup plus significatif (sauf si on sait que ça provient du terme anglais « Live Action Role Playing »).

Et La marche de Mythenfeld dans tout ça ?

Le premier scénario ayant eu lieu en octobre 2004, La marche de Mythenfeld a fait bien du chemin depuis. Au départ n'étant qu'une activité d'une fin de semaine préparée en trois semaines, avec une quinzaine de participants, c'est devenu un complexe système de jeu basé sur l'interprétation de rôle et le combat, avec un nombre constamment croissant de joueurs dévoués.

Basée dans un univers médiéval fantastique où se côtoient magie et monstres mythiques, La marche de Mythenfeld est un mélange d'histoire et de fantaisie. Vous pourrez y créer le personnage qui vous convient le mieux, que ce soit un preux chevalier, un assassin sans remords ou un magicien fallacieux.

Comme expliqué un peu plus tôt, on peut dire que La marche de Mythenfeld repose sur deux grands concepts, qui bien sûr sont très liés : le jeu de rôle et le combat. Ces deux principes ne sont pas bien compliqué, quoique certaines règles doivent être respectées pour le bon fonctionnement du GN.

Côté jeu de rôle, le mot d'ordre est de se souvenir que toute l'histoire a lieu dans un monde médiéval fantastique. Il faut donc éviter, dans la mesure du possible, tout anachronisme n'étant pas approprié à ce monde (pour comprendre un peu mieux cet « univers », référez-vous à la section « Mise en situation » de ce manuel). Il vaut mieux ne pas utiliser d'expressions de courantes de nos jours ou de faire référence à des personnes, des événements, des lieux, ou à quoi que ce soit qui n'a pas de lien avec ce monde que nous nous efforçons de créer. Une autre règle à suivre : rester en jeu autant que possible. Des gens qui discutent de leur tout nouveau jeu vidéo ou de ce qu'ils feront le mois prochain ne contribuent pas vraiment à la progression du scénario. Même lorsque dans votre groupe d'amis, il est une bonne chose de continuer d'interagir en jeu, puisque certains joueurs sournois s'amuse parfois à vous espionner à votre insue, et ça peut les rendre dépressifs de voir

des gens *hors-jeu* en tout temps (ce n'est peut-être pas le meilleur exemple, mais disons simplement que rester dans son rôle enrichi grandement le GN).

Quand on pense aux GN et qu'on ne connaît pas trop ça, on a tendance à penser qu'il s'agit d'une bande de gamins qui se tapent dessus avec des armes en mousse dans une forêt. En réalité, non seulement les combats ne sont-ils qu'un aspect de ce genre de GN, mais ils sont beaucoup moins sauvages et désorganisés. Les combats sont régis par des règles strictes qui les rendent à la fois sécuritaires et des plus amusants. Ces règles sont décrites plus loin dans ce document, il est donc essentiel de le lire en entier. Ce qu'il faut surtout comprendre des combats, c'est qu'ils doivent être faits dans un minimum de civisme et de courtoisie (par exemple, éviter d'heurter quelqu'un au visage ou de lui cracher dessus). Le but est que tout le monde s'amuse : on ne s'amuse plus quand on a, par exemple, un bras brisé. Les armes doivent être en mousse et surtout ne pas pouvoir potentiellement blesser quelqu'un. À cet effet, toutes les armes seront testées en début de scénario pour que leur utilisation soit permise.

Maintenant, vous devriez avoir une meilleure idée de ce que sont les GN en général ainsi que ce qu'est La marche de Mythenfeld. Vous en savez pas mal, mais pour apprendre vraiment comment jouer, il vous faut lire le reste des règles. Bon apprentissage et surtout, bon courage !

À PROPOS DES DOCUMENTS

Le Codex des règles de La marche de Mythenfeld est divisé en 10 documents, qui présentent différents aspects des règles. Certains documents sont nécessaires à la compréhension du système, d'autres moins. Chose certaine, vous ne perdrez rien à tous les consulter.

DOCUMENT I : Corps des règles

Ce document explique les règles de base du GN. Tout joueur digne de ce nom devrait en faire la lecture. Il vous guidera entre autres dans la création de votre personnage et fera le pont entre les différents documents. **À lire en tout premier lieu !**

DOCUMENT II : Races

Ce document présente les différentes races jouables à La marche de Mythenfeld. Lisez-le.

DOCUMENT III : Habiletés

Ce document présente toutes les habiletés disponibles à la classe que vous aurez choisie. Un autre document essentiel.

DOCUMENT IV : Religion

Ce document présente toutes les informations concernant la religion à La marche de Mythenfeld. Il est primordial pour le prêtre, étant donné qu'il y trouvera les prières et les cérémonies qui lui sont disponibles, et bien plus, mais tous devraient y jeter un œil afin de saisir les bases de cette facette importante du GN.

DOCUMENT V : Magie

Ce document s'adresse aux joueurs mages. Il contient les sortilèges et les rituels existants de La marche de Mythenfeld.

DOCUMENT VI : Brassage

Ce document est utile aux joueurs possédant l'habileté « Brassage » de l'artisan.

DOCUMENT VII : Métallurgie

Ce document est utile aux joueurs possédant les habiletés « Forge » et « Prospection » de l'artisan.

DOCUMENT VIII : Commerce

Ce document est utile aux joueurs possédant l'habileté « Importation/Exportation » de l'artisan, mais peut s'avérer intéressant pour quiconque s'intéresse au monde du commerce dans La marche de Mythenfeld.

DOCUMENT IX : Potions

Ce document est utile aux joueurs possédant l'habileté « Alchimie » du mage.

DOCUMENT X : Poisons

Ce document est utile aux joueurs possédant l'habileté « Concoction de poisons » du roublard.

Corps des règles

Version 6.0

Par Thomas Desaulniers Brousseau

Avec la précieuse participation de
Antoine Brousseau Desaulniers
Martin Bonin Charron
Alex Trudeau Deschênes
Sébastien Marinier
Philippe Couture-Ringuette
Nicholas Leclair

SYSTÈME

Avant que vous ne vous lanciez tête première dans un grandeur nature, vous devez connaître son fonctionnement. Les premières pages de ce document seront donc réservées à cet effet. Que ce soit votre premier grandeur nature ou que ce soit votre centième, vous devriez lire les règles pour bien comprendre. Il n'est pas vraiment possible de se rendre sur le terrain sans avoir lu quoi que ce soit et s'imaginer être capable de participer au scénario. Prenez donc quelques minutes de votre temps pour lire c'est quelques pages.

CREATION DE VOTRE PERSONNAGE : Au début du premier scénario auquel vous assisterez, on vous remettra une feuille de personnage. Sur celle-ci y sera détaillé tout à votre sujet. Selon toute logique, vous allez ensuite remplir cette feuille. Vous retrouverez, sur celle-ci, les choses suivantes :

RACE : Dans l'univers de La marche de Mythenfeld, il existe plusieurs races. Un joueur peut incarner n'importe laquelle de ces huit races : Humain, Elfe, Nain, Gnome, Maul, Orc, Ogre ou Gobelin. Chaque race a ses avantages et ses inconvénients, mais aussi des prérequis. Par exemple, un Nain ne peut pas être géant. Pour plus d'information, se référer au document Races.

NIVEAU : Votre niveau en jeu, qui vous donne accès à des habiletés du même niveau. Un nouveau personnage commence niveau 1.

CLASSE : La classe est ce qui définit le plus un personnage. C'est grâce à elle que l'un pourra faire de l'alcool et l'autre utiliser son épée pour trancher des têtes. Il existe 6 classes : l'archer, l'artisan, le guerrier, le mage, le prêtre et le roublard. Pour commencer, il faut se choisir une classe. Chaque classe possède ses propres habiletés. Pour connaître les habiletés de chaque classe, se référer au document Habiletés.

HABILETÉS : Les habiletés sont classées par classe. Elles sont probablement la chose la plus indispensable à votre personnage. Les habiletés doivent être achetées avec des points d'expérience, et apprises entre les scénarios. Lorsque vous créez un personnage, il dispose de 4 points d'expérience, qui peuvent être utilisés pour acheter 4 habiletés. Ainsi, un personnage de niveau 1 commence avec 4 habiletés. En lisant le document Habiletés, vous aurez la liste de toutes les habiletés auxquelles vous avez droit.

RELIGION : La religion est très importante à La marche de Mythenfeld. Chaque personnage devrait adhérer à une religion, ou alors emprunter le chemin périlleux de l'*athée*. Elle est évidemment encore plus importante pour le prêtre. Pour plus d'information, consultez la section de ce document sur la Mort ainsi que le document Religion.

POINTS D'EXPÉRIENCE (PX) : Ils servent à acheter des habiletés. Un nouveau personnage dispose de 4 points d'expérience. Vous recevez des points d'expérience à la fin de chaque scénario. **Vous pouvez acquérir de 6 à 8 points d'expérience, dépendamment de votre implication pendant le scénario.** Les animateurs jugent de cela.

RICHESSSES : Comme son nom l'indique, il s'agit de votre richesse personnelle. Elle se calcule en pièces d'argent et d'or. Un nouveau personnage débute avec 10 pièces d'argent. 10 pièces d'argent équivalent à 1 pièce d'or.

OBJETS MAGIQUES DÉTENUS : À cet endroit, vous inscrivez les objets magiques en votre possession. Un nouveau joueur ne possède habituellement aucun objet magique, sauf s'il y a indication contraire de la part d'un animateur.

POINTS DE VIE (PV) : Les points de vie déterminent si vous êtes en vie ou non. Chaque fois que vous recevez 1 point de dégât, vous perdez 1 point de vie. Un personnage de niveau 1 commence avec 5 points de vie. Lorsque vous n'avez plus de points de vie, vous vous *évanouissez* (référez-vous à la section sur la mort pour plus d'informations). Les points de vie sont récupérés au rythme de 1 point de vie à toutes les 10 minutes.

POINTS D'ARMURE : Les points d'armures sont conférés par l'armure que vous portez. **Un seul point d'armure permet d'annuler tout dégât reçu par une attaque physique** (donc, pas par la magie). Donc si un type vous frappe pour 5 points de dégât au torse, le point d'armure conféré par vos bracelets annule complètement cette attaque. Si votre armure se brise (c'est-à-dire que vous perdez tous vos points d'armure), vous devez la faire réparer chez un forgeron. **Pour connaître la valeur de votre armure en points d'armure, se référer à un animateur avant le début du scénario.**

POINTS DE MAGIE : Ils servent à lancer des sorts. Lancer un sort demande un certain nombre de points de magie et, lorsque vous n'avez plus de points de magie, vous ne pouvez plus lancer de sorts. La quantité de point de magie dont vous disposez dépend de votre race (consultez le document Races pour plus d'informations). Vous pouvez toutefois en accumuler davantage grâce à l'habileté « Énergie magique » du mage. Pour plus d'informations, lisez la section de ce document sur les Sorts/Prières.

POINTS DE FOI : Ils servent à utiliser des prières. Utiliser une prière demande un certain nombre de points de foi et lorsque vous n'avez plus de points de foi, vous ne pouvez plus utiliser de prières. La quantité de point de foi dont vous disposez dépend de votre race (consultez le document Races pour plus d'informations). Vous pouvez toutefois en accumuler davantage grâce à l'habileté « Déclaration de la foi » du prêtre. Pour plus d'informations, lisez la section de ce document sur les Sorts/Prières.

ALIGNEMENT : L'alignement détermine la valeur morale de votre personnage. Savoir ceci n'a pas d'impact direct sur le jeu, mais il sert à aider les animateurs à désigner des quêtes pour vous et votre groupe. Il vous sera aussi demandé à certaines occasions durant le grandeur nature, comme lorsque quelqu'un utilisera la prière « Détection de l'alignement » sur vous. Il y a trois alignements : Bon, Neutre et Mauvais.

NOM : Voilà une autre chose très importante. Il faut décider d'un nom pour votre personnage. Pensez à quelque chose de médiéval et qui n'est pas cliché (exemple : Aragorn, Gimli, Goldorac, etc.). La meilleure chose dans ce domaine, c'est l'originalité ! Notez qu'il est préférable de posséder un nom et un prénom.

Maintenant que vous avez lu et rempli votre feuille de personnage, certaines questions vous rongent peut-être encore, particulièrement au sujet des habiletés et des profils. Pour élucider vos interrogations les plus sombres, une analyse plus profonde des profils et habiletés est disponible ci-dessous.

HABILETÉS : Les habiletés déterminent ce que vous serez capable de faire à La marche de Mythenfeld, et elles sont d'ailleurs tout ce que vous pouvez faire, hormis les choses que vous seriez capable de faire normalement (exemple : courir, grimper, sauter, etc.). Les habiletés ont toutes 5 niveaux, et chaque niveau équivaut à un degré de puissance. Comme mentionné plus tôt, vous ne pouvez pas avoir une habileté d'un niveau supérieur à votre propre niveau. Ainsi, vous ne pourriez pas, étant niveau 1, avoir une habileté de niveau 2 ou plus.

Pour acheter une habileté, il faut dépenser des points d'expérience, dépendamment du niveau de l'habileté que vous désirez atteindre. Par exemple, apprendre une habileté de niveau 1 et l'améliorer pour qu'elle soit niveau 2 ne coûte pas la même chose :

| COÛT DES HABILETÉS PAR NIVEAU | |
|-------------------------------|-----------|
| Niveau de l'habileté | PX requis |
| 1 | 1 |
| 2 | 2 |
| 3 | 3 |
| 4 | 4 |
| 5 | 5 |

Ainsi, si vous désirez apprendre une habileté et l'améliorer jusqu'au niveau 5, l'habileté vous coûtera en tout 15 points d'expérience (1+2+3+4+5).

LES HABILETÉS UNIVERSELLES : En plus de toutes les habiletés qui sont présentées dans le document des habiletés, il y a deux habiletés de plus dans

chaque profil. Il s'agit de « Maniement d'armes simples » et de « Premiers soins ». Elles ne sont nulles part puisque tous les joueurs y ont accès.

Maniement d'armes simples : Cette habileté permet l'utilisation d'armes métalliques d'au plus 60 centimètres et d'armes en bois d'au plus 180 centimètres. Les armes de plus de 110 centimètres doivent être tenues à deux mains.

Niveau I : 1 point de dégât

Comme vous aurez peut-être remarqué, les armes simples peuvent être incluses dans un autre maniement d'armes et, si vous possédez un maniement d'armes qui inclut les armes simples, on ne tient compte que de ce maniement d'armes. Cette habileté ne peut être améliorée.

Premiers soins : Cette habileté permet de guérir plusieurs maux. Elle permet l'utilisation de bandages, qui doivent être fabriqués à partir de lanières de tissu préférablement blancs. Un bandage appliqué pour une durée d'une demi heure permet la réparation d'une *fracture*. Un bandage peut également régénérer des points de vie au rythme de 1 point de vie par minute jusqu'à concurrence de 2 points de vie par niveau du personnage utilisant l'habileté. Cette habileté permet également, après une minute de soins, de ramener à la conscience un personnage *évanoui*. Les bandages une fois souillés doivent être lavés à l'eau pour pouvoir être utilisés à nouveau.

BONUS RACIAUX : BONUS AUX HABILITÉS : Certains bonus raciaux, comme ceux des Elfes et des Nains, donnent des bonus à des habiletés précises. Avoir un bonus à une habileté signifie que vous la possédez au niveau 1 dès la création de votre personnage et que, si vous l'augmentez, elle pourra être d'un niveau supérieur à vous-même, puisque le bonus est calculé après (exemple : vous n'avez pas acheté « Ambidextrie » mais vous êtes un Haut Elfe, vous l'avez donc au niveau 1; vous décidez ensuite d'acheter l'habileté en question, vous payez donc 1 PX puisque c'est le niveau 1 mais vous l'avez tout de même au niveau 2). **Toutefois, malgré le bonus, il est impossible d'augmenter l'habileté jusqu'au niveau 6.** Le niveau maximal d'une habileté est toujours le niveau 5.

LES CLASSES : Certaines classes possèdent des restrictions. Si vous venez à l'encontre d'une restriction ou plus, vous ne pouvez plus utiliser les habiletés de cette classe sauf les habiletés continues telles que « Énergie magique » et « Vigueur ». Dès que vous n'êtes plus à l'encontre d'aucune restriction, vous regagnez toutes vos habiletés. Donc un artisan pourrait décider d'enfiler une armure de plaques complète et se joindre à la mêlée un moment, mais s'il veut recommencer à cuisiner, il devra enlever son armure. Ça a du bon sens.

ARCHER

- Armures permises : toutes.
- Boucliers permis : aucuns.

ARTISAN

- Deux mains libres.
- Armures permises : aucunes.
- Boucliers permis : aucuns.

GUERRIER

- Armures permises : toutes.
- Boucliers permis : tous.

MAGE

- Armures permises : aucunes.
- Au moins une main libre.
- Boucliers permis : aucuns.

PRÊTRE

- Armures permises : aucune (*sauf avec l'habileté « Port d'armure »*).
- Seules les armes contondantes peuvent être utilisées.
- Boucliers permis : boucliers ronds d'au plus 60 cm de diamètre, qui devraient porter l'emblème de la divinité priée.

ROUBLARD

- Armures permises : en cuir.
- Boucliers permis : aucuns.

Maintenant que vous connaissez les bases du système, il vous reste à apprendre le reste des règles. Même si elles ne vous concernent apparemment pas (pourquoi apprendre les règles concernant les sorts, je suis un guerrier épique !), vous feriez bien de les connaître, si vous ne voulez pas être vous-même victime d'une transgression du système (ou simplement sortir de l'ignorance).

COMBATS

- Annoncez chaque point de dégât que vous infligez.
- Comptez vos points de vie en tout temps. Si vous veniez à être la cible d'une pluie de coups et que vous perdiez le compte, considérez-vous *évanoui*.
- Retenez vos coups. L'idée n'est pas de tuer la personne réellement.
- Les coups au visage et dans les parties génitales ne sont pas comptés, et la personne en recevant peut se retirer du combat quelques instants, le temps de récupérer. Elle est à ce moment considérée *hors-jeu*.
- Vous ne pouvez, en aucun cas, utiliser une arme endommagée ou non sécuritaire. Si votre arme a été jugée inacceptable, son utilisation pourrait entraîner de sévères conséquences.
- Les points de dégât infligés affectent les points de combat, non pas seulement les points de vie.
- Les demi points de dégât ne sont pas dis, tout bonnement. En fait, c'est que les points de dégât infligés changent à chaque attaque. Donc, si vous infligez 2,5 points de dégât, vous infligerez 2 points de dégât, puis 3, puis 2, puis 3, puis 2, puis 3, et ainsi de suite.
- Les habiletés/prières/sorts qui *incapacitent* complètement la cible sont interrompus si celle-ci reçoit un point de dégât ou plus à moins d'avis contraire dans la description de habileté/prière/sort.
- **Il est impossible d'avoir plus d'un bonus conféré par des sorts/prières/habiletés en tout temps (ceci exclut les bonus conférés aux armes, comme les poisons ou les sorts du genre « Affûtage magique » (de tels bonus aux armes ne peuvent toutefois pas s'accumuler sur la même arme)).**
- Les armes en bois ne peuvent pas tuer quelqu'un : il est donc impossible d'*achever* quelqu'un avec un bâton ou un gourdin.

SORTS/PRIÈRES

- Lorsque vous incantez pour lancer un sort ou une prière, vous n'avez en aucun cas le droit de vous déplacer. Si vous avancez, ne serait-ce que d'un seul pas, votre incantation est interrompue.
- Le moindre point de dégât reçu annule l'incantation. Si vous continuez d'incanter tout de même, le sort n'aura aucun effet. Ceci peut être contré avec l'habileté « Concentration » du mage.
- Une fois l'incantation terminée, vous devez annoncer clairement le nom et les effets de votre sort/prière à sa cible. Vous et votre cible êtes considérés *hors-jeu* pour le temps où vous annoncez les effets du sort. Si vous êtes

- vous-même la cible de votre sort, vous n'avez pas besoin d'annoncer les effets, mais vous devez toutefois annoncer le nom de votre sort.
- Les sortilèges qui affectent un grand nombre de personnes demandent un *hors-jeu* global sur le champ de bataille, pour que tout le monde entende et comprenne les effets. Ces *hors-jeu* sont habituellement annoncés en criant « TCHAK ! » ou « Hors-jeu ! » ou quelque chose du genre.
 - Les prières demandent toutes le même nombre de points de foi. Au niveau 1, elles requièrent 1 point de foi. Au niveau 2, elles requièrent 2 points de foi. Au niveau 3, 3 points de foi. Au niveau 4, 4 points de foi et, au niveau 5, 5 points de foi. Le coût de chaque sortilège en point de magie varie.
 - Les points de dégât infligés par la magie affectent les points de vie, non pas les points d'armure.
 - **Les effets d'un même sort/prière ne peuvent pas être cumulés sur une même cible. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser la prière « Armure de la foi » à trois reprises sur la même cible pour qu'elle aie 9 points d'armure supplémentaires plutôt que 3.**
 - **Il est impossible de lancer des sorts *incapacitant* la personne totalement ou partiellement plus d'une fois toutes les 30 secondes sur une même cible.**
 - Lorsque vous incantez, ayez l'air abusif. Faites des gestes mystiques, cosmiques, ayez l'air d'un vrai de vrai magicien/prêtre qui déclenche l'apocalypse à chacun de ses gestes. C'est peut-être un peu exagéré, mais bref, faites un petit quelque chose pour donner réellement l'impression que vous lancer un sort/prière.

MORT

À la marche de Mythenfeld, lorsque vous perdez tous vos points de vie, vous ne mourrez pas. Vous vous *évanouissez*. Ce n'est qu'une fois que vous êtes considéré *évanoui* qu'il est possible d'*achever* quelqu'un. Si c'est vraiment ce que vous souhaitez faire (*achever* quelqu'un, c'est grave...), vous devez, une fois le combat terminé (ce doit être fait hors combat ; vous ne pouvez pas vous battre contre un mec et entre deux coups d'épée, *achever* le type *évanoui* à côté), annoncer clairement « Je t'achève ! » et ensuite simuler l'achèvement en soi. La personne que vous venez de tuer perd ensuite une *chance*. Les *chances*, c'est le nombre de fois que vous pouvez mourir dans un scénario avant que votre divinité ne cesse de vous accorder la résurrection. Vous possédez trois *chances* par scénario aux niveau 1 et 2, deux *chances* aux niveau 3 et 4 et une seule *chance* par scénario au niveau 5. S'il vous reste des *chances*, la divinité que vous vénerez vous accordera la résurrection après 20 minutes passées au sol puis 10 autres passées en tant que « fantôme » au cimetière.

Bref, si vous vous faites *achever*, vous attendez 20 minutes au sol, durant lesquelles vous pouvez vous faire ressusciter par les effets d'un sort ou d'une prière. Ensuite, vous vous levez et vous dirigez vers le cimetière et y passer 10 minutes à attendre patiemment avant de pouvoir revenir à la vie. Vous revenez avec la moitié de vos points de vie totaux et le même nombre de points de magie/foi qu'avant votre mort. Vous n'avez aucun souvenir des 10 minutes précédant votre mort. Notez que si vous ne faites partie d'aucune

religion, il vous est impossible de revivre, puisque la résurrection est une faveur des dieux.

Si toutefois personne ne vous achève lorsque vous êtes *évanoui*, vous devez patienter 15 minutes au sol après lesquelles vous vous éveillerez, avec un seul point de vie et aucun souvenir des 10 minutes précédant votre *évanouissement*. Toutefois, si vous êtes soigné via une prière ou un sort, vous sortez de votre état d'inconscience avec le nombre de point de vie que la prière/le sort vous a rendu.

Tout ce qui vient d'être dit ci-haut se soumet toutefois à certaines exceptions. Deux en fait. Premièrement, sachez qu'il est possible de mourir sans avoir été *achevé* : si vous encaissez, d'un coup, et que cela cause votre mort, un trop grand nombre de points de dégâts. Si vous vous rendez à -10 points de vie, vous mourrez instantanément. C'est le genre de chose, remarquez, qui n'arrive pas souvent : il faudrait, admettons qu'il vous reste 1 point de vie, recevoir d'un coup 11 points de dégât. Ça ne devrait pas arriver avant que vous atteigniez un niveau assez élevé, comme vous pouvez constater.

L'autre exception au système est la suivante : il est possible de mourir de façon permanente sans avoir épuisé votre nombre de *chances*, via des cérémonies puissantes de prêtres. Très directement, en étant victime d'un « Châtiment suprême » ou encore, moins directement, par les cérémonies « Excommunication » et « Anathème », qui rendent la cible athée. Elle n'a donc plus droit à ses *chances*, vu qu'elle n'a plus de religion... alors si elle se fait tuer après une telle cérémonie, c'est fini. Sauf si quelqu'un la ressuscite, mais ça, ça va de soi.

Et une fois mort de façon permanente, qu'est-ce qui se passe ? Vous devez vous créer un nouveau personnage. Allez voir les animateurs durant le scénario le cas échéant. Votre nouveau personnage commencera avec l'équivalent de la moitié des points d'expérience accumulés par votre ancien personnage, ce qui rend les choses pas trop mal en fin de compte. Bref si vous aviez 50 PX, que vous mourrez, votre prochain personnage en aura 23 en plus de ses points d'expérience de départ (vous obtenez la moitié des points d'expérience que vous aviez acquis au cours des scénarios, excluant ceux de base). **La même règle s'applique si vous décidez de relancer un personnage même sans être mort de façon permanente au préalable.**

C'est pas mal ça en ce qui concerne la mort. N'oubliez pas d'être juste et de compter vos *chances*. Si vous trichez, et que c'est découvert par un animateur, vous êtes passible à de sévères conséquences.

NIVEAUX

- Référez-vous au tableau à la page suivante pour la plupart des spécifications concernant les niveaux.
- Les points d'expérience requis peuvent avoir été ou non utilisés pour acheter des habiletés.
- Les habiletés sont choisies entre les scénarios et doivent être ajoutées à votre fiche de personnage. Vous devez fournir une copie de votre fiche de personnage aux animateurs au début de chaque scénario.

| TABLEAU DE PROGRESSION DES NIVEAUX | | |
|------------------------------------|-----------|--|
| Niveau | PX requis | Acquisitions |
| 1 | 0 | Vous obtenez 4 points d'expérience. |
| 2 | 10 | +2 points de vie, + 1 <i>sauvegarde magique</i> par jour (les sauvegardes annulent n'importe quel effet magique lorsque utilisées) |
| 3 | 25 | +2 points de vie |
| 4 | 45 | +2 points de vie |
| 5 | 70 | +2 points de vie, +1 <i>sauvegarde magique</i> par jour |

RÈGLES DE SÉCURITÉ

- Aucun contact physique n'est permis, hormis lors de l'utilisation de l'habileté « Lutte » ou lorsque vous avez la capacité d'infliger du dégât avec vos mains, ce qui doit être fait avec la plus grande prudence. Les mêmes règles s'appliquent lorsque vous pouvez infliger du dégât avec les dents.
 - Courir dans la forêt la nuit est interdit, vu les risques de blessures. Il est toutefois permis de courir sur les sentiers et dans les plaines, en faisant bien attention.
 - La consommation d'alcool et de drogues est strictement interdite sur les lieux du grandeur nature.
 - **L'allumage de feux est interdit sur le terrain, sauf aux endroits indiqués.**
- *En cas de litige au sujet d'un règlement, l'arbitrage d'un animateur est sans appel. Les animateurs ont le dernier mot en tout temps lors de l'activité. -*

DICIONNAIRE DES TERMES

Cette section du livre des règles concerne tous les termes qui peuvent être employés dans les documents et au grandeur nature. Il donne aussi des informations à propos des gestes à faire lorsqu'on est, par exemple, invisible. Les termes en italique dans les documents sont habituellement expliqués ici (ce n'est toutefois pas le cas des termes en italique qui sont employés dans un seul document, comme c'est le cas de plusieurs termes dans le document Religion).

Achever : Action par laquelle vous tuez la cible une fois celle-ci *évanouie*, entraînant la perte d'une *chance*.

Athée : Un personnage *athée* est un personnage qui n'a prêté allégeance à aucune divinité. Ils ne possèdent aucune *chance*. Ils sont toutefois immunisés à toutes les prières affectant l'esprit, telles « Envoûtement » ou « Paix ».

Chance : Une *chance*, c'est comme une vie. Vous possédez un nombre de *chances* par scénario en fonction de votre niveau, et lorsque vous n'en avez plus, votre personnage est mort de façon permanente et ne peut plus être ressuscité par sa divinité. Vous ne possédez aucune *chance* si vous êtes *athée*.

Conjurer : Lorsque, dans le document de la magie et des prières, le terme « Conjure » est employé, il faut choisir une cible consentante (morte ou vivante, peu importe) qui incarnera la créature invoquée.

Évanoui : Lorsque vous atteignez 0 points de vie. Vous ne pouvez plus faire quoi que ce soit et devez rester allonger pour 15 minutes avant de récupérer 1 point de vie et pouvoir alors recommencer à agir. Lorsque *évanoui*, vous êtes susceptible à vous faire *achever*, entraînant la perte d'une *chance*.

Fracture : Un membre *fracturé* ne peut être utilisé. Les bras et les jambes peuvent être *fracturés*. Un bras *fracturé* doit être gardé dans le dos et ne peut en aucun cas porter un objet. Lorsqu'une jambe est *fracturée*, le genou de cette jambe doit être gardé au sol. Il est possible de guérir une *fracture* grâce à l'habileté universelle « Premiers soins ».

Hors-jeu : Lorsque vous êtes *hors-jeu*, vous ne pouvez pas interagir avec le monde en jeu et vice versa. Vous pouvez devenir en jeu quand vous voulez, mais il vous faut une raison. Pour indiquer que vous êtes *hors-jeu*, tenez vos bras en X au-dessus de votre tête.

Imperceptible : Lorsque vous êtes *imperceptible*, personne ne peut vous voir sauf si vous venez à l'encontre des conditions à votre *imperceptibilité*. Pour illustrer que vous êtes *imperceptible*, vous devez tenir vos bras en X devant vous.

Incapaciter : On fait parfois référence aux habiletés/sorts/prières qui « *incapacitent* totalement la cible ». On parle là d'effets qui rendent la cible complètement incapable d'agir. Quand on parle d'effets qui *incapacitent* partiellement, il s'agit de ceux qui empêchent la cible de se déplacer, ou d'user de la vue ou de la voix.

Inconscient : Un personnage *inconscient* est dans le même état qu'un personnage *évanoui*, mais pour des causes différentes, comme un sortilège ou une habileté (exemple : « Étourdissement »). Le moindre point de dégât ramène cependant le personnage à la conscience.

Invisibilité/camouflage : Si une personne est *invisible* ou *camouflée*, elle ne peut être vue, même si elle produit un bruit sans le vouloir. Elle redevient visible si elle entreprend une action offensive ou que quelqu'un l'entend parler. Pour illustrer que vous êtes *invisible* ou *camouflé*, vous devez tenir une main dans les airs en soulevant deux doigts, à la manière d'un scout.

Maintenir en l'air : Cet état équivaut presque à *vol*, sauf que, lorsque vous êtes maintenu en l'air, le moindre point de dégât vous fait retomber au sol.

Peur : Lorsque vous avez *peur* à cause de l'effet d'un sort ou d'une habileté, vous devez courir, complètement apeuré, pour la durée qu'on vous aura indiquée.

Points de dégât élémentaires : Lorsqu'un point de dégât est élémentaire (dégât de feu, de glace, de terre ou d'électricité), il a un effet supplémentaire contre certaines créatures qui recevront le double du dégât. Le dégât élémentaire peut aussi avoir effet sur une cible étant affecté par un sort ou une prière qui le préciserait. Il en est de la personne de compter elle-même le dégât supplémentaire. Si vous infligez du dégât élémentaire (de feu disons), il est important de l'annoncer à chacun de vos coups (exemple : « 3 de feu ! »).

Points de dégât bénis : Les points de dégât bénis infligent deux fois plus de dégât aux morts-vivants et aux démons, ainsi qu'aux personnes sous l'effet de certains sorts ou prières. Donc, disons que vous infligez 3 points de dégât bénis à un mort-vivant, il recevra en vérité 6 points de dégât. Si vous infligez du dégât béni, il est important de l'annoncer à chacun de vos coups (Exemple : « 3 béni ! »).

Points de dégât maudits : Les points de dégât maudits infligent deux fois plus de dégât aux créatures célestes ainsi qu'aux personnes sous l'effet de certains sorts ou prières. Donc, disons que vous infligez 3 points de dégât maudit à un ange, il recevra en vérité 6 points de dégât. Si vous infligez du dégât maudit, il est important de l'annoncer à chacun de vos coups (Exemple : « 3 maudit ! »).

Points de dégât magiques : Les points de dégât magiques affectent les personnes qui sont immunisées aux attaques physiques normales. Si vous infligez du dégât magique, il est important de l'annoncer à chacun de vos coups (Exemple : « 3 magique ! »).

Sauvegardes magiques : Les *sauvegardes magiques* sont acquises au niveau 2 et 5 et peuvent également être conférées par l'habileté de mage « Résistance magique ». Lorsqu'un sort ou une prière vous est lancé, annoncez bien haut « Sauvegarde ! » et tous ces effets seront annulés.

Vol : Lorsqu'une cible s'envole suite à l'effet d'un sort, d'une prière ou autre, elle ne peut être affectée que par les sorts, prières et armes à projectiles. Pour illustrer qu'elle est envolée, la cible doit lever un poing en l'air à la manière de Superman.

MISE EN SITUATION

Les informations sur les quelques pages suivantes vous mettront un peu plus au courant de ce qui se passe dans l'univers de La marche de Mythenfeld. Diverses informations à propos du présent et du passé du royaume vous seront dévoilées et, si vous en faites la lecture, tous les scénarios auxquels vous prendrez part auront plus de sens à vos yeux.

Il y a fort longtemps, lors de la formation du Royaume, quatre grandes puissances étaient confrontées. Les Humains avars de pouvoir et de richesse, les Elfes nobles et glorieux, les Nains fiers et vaillants ainsi que les armées de l'Éclipse, composées d'hommes maléfiques et de créatures douteuses. La guerre était sans merci et les cadavres innombrables. C'était une lutte sauvage et hypocrite, les uns profitant des faiblesses des autres. L'issue de la guerre semblait incertaine et d'autant plus lointaine.

Puis, petit à petit, les armées de l'Éclipse, sous le commandement du terrifiant seigneur de guerre Eldhum, gagnaient de plus en plus de batailles, de territoires et le Royaume semblait gagné d'avance. C'est alors qu'une chose des plus incroyables se produisit. Les Humains, les Elfes et les Nains marchèrent sur leur honneur et cessèrent leurs guerres passées pour s'unir sous une même bannière, afin de renverser les hordes du chaos. Ils appelèrent cet union l'Alliance.

La lutte semblait vaine. Malgré leurs forces combinées, les Humains, les Elfes et les Nains avaient peine à repousser les légions grandissantes d'Eldhum. Mais peu à peu, ils réclamèrent de plus en plus de terres et bientôt, Eldhum se retrouva coincé dans son territoire d'origine, les steppes du Daomore. L'Alliance encercla donc le Daomore. À la frontière est s'installèrent les Humains. À l'ouest les Elfes et au sud, les Nains. Puis s'entama la Dernière bataille. Les armées de l'Éclipse étaient divisées en trois, leur puissance étant considérablement réduite. Les forces de l'Alliance percèrent directement vers la dernière forteresse d'Eldhum, son terroir.

Mais malgré leurs maigres pertes depuis le début de la bataille, une fois qu'ils eurent pénétré dans la forteresse, la puissance d'Eldhum en surprit plusieurs. À lui seul, il décima des centaines de braves combattants. Mais, enfin, les trois Rois : Galimor, l'empereur des Humains, Atélis, le roi des Elfes et Tindir, le souverain des Nains, vainquirent Eldhum dans une lutte sanglante.

La guerre terminée, le territoire fut divisé en trois parties égales : dans les hautes montagnes de Aeron'Dal demeurèrent dès lors les puissants Nains ; dans la grande forêt d'El'Talar s'installèrent les nobles Elfes et du reste héritèrent les Humains.

Mais avant cela, les trois monarques s'étaient divisé les armements d'Eldhum, que l'on disait magiques. Aux Elfes revinrent l'amulette et l'anneau. Aux Nains, on donna l'armure et les bracelets. Et aux Hommes, revinrent l'épée et la paire de gants. On disait que toutes ces pièces d'équipement avaient chacune des propriétés magiques. C'est d'ailleurs pourquoi ils se les divisèrent.

Mais au fil du temps, les rois semblaient de plus en plus étranges. Ils proféraient des paroles outrageuses et les exécutions capitales se faisaient de

plus en plus fréquentes... Puis un jour, tous les rois disparurent. Tous le même jour. On n'entendit jamais plus parler d'eux.

Bien des années plus tard, les trois peuples s'unirent en un seul royaume, le royaume de Gallatin. Le nom fut choisi d'après ceux des trois rois d'autrefois, dont les récits perpétèrent jusqu'à aujourd'hui. Gal pour Galimor, At pour Atélis et Tin pour Tindir. Un Humain devint le roi du royaume de Gallatin et les elfes et les nains commencèrent pour la plupart à migrer vers des terres lointaines, non satisfaits des politiques du roi. Ainsi, tous les rois, à partir de cette époque, furent des Humains. Quant aux steppes du Daomore, elles ne furent jamais occupées, ce jusqu'à tout récemment.

Comme les terres commençaient à être surpeuplées, l'empereur décida de reprendre les steppes laissées aux mains de viles créatures, tels des Orcs, des gobelins et des ogres. Tout récemment, une marche y fut fondée, dirigée par le marquis Tristan de Mythenfeld. Un grand nombre d'hommes y fut envoyé pour conquérir puis défendre la marche, la marche de Mythenfeld.

Ce que vous venez de lire est un bref résumé de ce qui est important de savoir à propos de l'histoire du monde. Ce qui suit est considéré comme de l'histoire récente et devrait être lu par tout le monde. C'est en fait ce qui s'est passé depuis 150 ans, soit ce qui s'est passé après la remise à zéro après le scénario du 23, 24 et 25 septembre 2005.

Il y a 125 ans, Nimrood Delor, connu alors au travers de la marche de Mythenfeld sous le nom de « Bertrand », retrouva toutes les reliques appartenant naguère à Eldhum et devint le porteur de ses pouvoirs anciens et maléfiques (il est intéressant de noter que le retour d'Eldhum en le monde correspond à l'éruption du Sommet, ce volcan qui n'entre en activité qu'une fois tous les mille ans). Alors, il rallia sous sa bannière toutes les tribus et clans barbares des steppes du Daomore et entama sa conquête démoniaque du monde connu, en commençant par la marche de Mythenfeld. Une confrontation abusive était inévitable, ce dès le début de la guerre. L'histoire ayant tendance à se répéter, les peuples libres de Gallatin s'unirent pour vaincre l'envahisseur. La guerre dura des années, le front ne bougeant pratiquement jamais. Eldhum avait mal préparé son coup : le gros de ses forces maléfiques, après des années de combats sanglants, fut pratiquement annihilé. On peut penser qu'il aurait été normal de détruire Eldhum une bonne fois pour toute, mais les armées étaient fatiguées, les soldats vieillissants et Eldhum, sa puissance très amenuisée, n'était plus la priorité. En effet, depuis près de 150 ans, une guerre sans merci avait lieu entre Gallatin et Raggramoore, cet empire barbare d'outre-mer.

Le roi de Gallatin, Edelbert VIII, décida tout de même de maintenir une certaine puissance en la marche de Mythenfeld pour pouvoir confiner Eldhum dans ses terres et repousser les raids occasionnels venant des Steppes. La marche s'étendit alors un peu plus vers le Nord, fondant plusieurs nouveaux villages tels que Cloegan, le village le plus nordique et le plus nouvellement fondé. Le marquis lui-même, Alric de Mythenfeld, est venu veiller à la construction de ce village qui se situe en un point critique, un endroit quasiment impossible à éviter lorsqu'on va de la marche de Mythenfeld aux steppes sauvages du Daomore.

QUELQUES PERSONNAGES ET GROUPES IMPORTANTS...

Alric de Mythenfeld : Fils de Burfiss de Mythenfeld, il est le marquis de la marche de Mythenfeld. Il est probablement le meilleur dirigeant que la marche aie connue depuis sa fondation par Tristan de Mythenfeld. Bien âgé, il a des idées révolutionnaires et fut le premier à mettre sur la table les plans d'expansion de la marche. Il aida lors de la fondation de la plupart des villages et tout récemment dans à la fondation de Cloegan. Il est d'ailleurs un des premiers à avoir instauré un système politique en ses terres, laissant à chaque village le soin de s'auto diriger dans la marche.

Les Aspects élémentaires : Depuis l'aube des temps, le monde d'Urantia maintient un certain équilibre métaphysique. Il est un fait établi que cet équilibre entre l'environnement physique du monde et les puissances mystiques qui l'entoure est maintenu par quatre Aspects élémentaires. Ces « Aspects » sont en fait une théorie qui expliquerait en partie le pourquoi de la magie, et de l'équilibre du monde. C'est un consensus que l'on peut à peu près tout diviser entre ces quatre grandes forces : celle de l'air, de la terre, du feu et de l'eau. Il y a aussi les forces divines et des forces plus obscures quand on parle de manifestations de Magie, mais ce n'est pas tout à fait semblable. Bref, on dit que quatre Aspects représentent ces forces naturelles. Neptunuum est l'Aspect de l'eau, Magmadon l'Aspect du feu, Trom'Orr l'Aspect de la terre et Scyclauss l'Aspect de l'air. On dit que chacun de ses Aspects réside dans son plan élémentaire respectif, soit ceux du feu, de l'air, de l'eau et de la terre. Bien que le voyage inter-planaire ne soit pas pratique courante, certains érudits et magiciens y parviennent, et l'on dit même que certains on pactisés avec ces esprits mystiques.

Le calendrier commun de Gallatin est d'ailleurs divisé en cycles, lesquels portent le nom de chacun de ses Aspects. Ce système date d'il y a très longtemps et fut adapté lors de la révolution qu'apporta Hector le porteur de justice et l'entrée dans l'Ère de la Foi.

Clars F. Lester : Influant personnage dans tout le royaume, Clars F. Lester est reconnu par plusieurs comme le plus puissant Archimage de tous les temps. Sa maîtrise des arcanes est telle qu'on prétend qu'il ne fut jamais vaincu, peu importe le combat. Son âge exact est inconnu de plusieurs et quoiqu'il ne paraisse pas très âgé, on dit qu'il a déjà vécu plusieurs siècles grâce à son immense puissance. Il s'est impliqué dans nombre de guerres où il fit honneur à sa réputation.

Lors de la formation de la marche de Mythenfeld, il fut parmi les premiers à s'y rendre pour la défendre et aider à sa construction. Là, il fonda le Conclave des mages qui réunit tous les magiciens du royaume de Gallatin qui souhaitent bien en faire partie. Suite à la défaite récente d'Eldhum dans la marche, Clars, conclut que sa mission dans la marche était accomplie, et s'en retira pour des affaires plus urgentes.

Le Culte du sang éternel : Il y a fort longtemps, Mortrom, plus connu sous le nom de Memnoch, créa un être à son image, d'une puissance incroyable. Cette bête aux multiples personnalités ravagea les terres du monde connu et tomba

vite hors de contrôle de son maître. Pour la punir, Mortrom divisa l'être monstrueux en trois entités uniques, tributaires de chacune de ses personnalités d'autrefois. Mortrom leur promit de leur rendre leur puissance à la seule condition qu'ils répandent son message, qu'ils soient jugés prêts à une seconde chance. Il y a 150 ans, ces trois personnages, Vlos, Volreck et Volryss, ont instaurés un règne de terreur dans la marche de Mythenfeld, au nom de Mortrom. Leur groupe, auto proclamé le Culte du sang éternel, avait préalablement causé beaucoup de troubles dans la marche et était déjà redouté de tous. Ils réussirent même à duper Nimrood Delor lui-même, s'emparant des bracelets d'Eldhum, que celui-ci avait mit tant de mal à récupéré. Leur règne aurait pu durer éternellement sur la marche, si ce n'était de Nimrood qui, malgré lui, a rendu un fier service à la marche (et au monde entier) en débarrassant le monde des serviteurs de Mortrom. L'influence de ce culte démoniaque est encore visible de nos jours, plusieurs des adeptes de Memnoch suivant plus ou moins le message que tentait de porter ce culte légendaire.

Eldhum : Seigneur démon venu droit du plus profond niveau des abysses, il lui fut donné, par Memnoch lui-même, une armure complète, imbue d'une puissance et d'une magie si ténébreuse qu'elle ne pouvait être destinée qu'à un dessein des plus sombres. Avec elle, il maintint en son pouvoir tous les démons des abysses et le bien d'autres créatures venues de tous les plans imaginables. Il vainquit Xurius, haut seigneur de l'enfer dans un duel épique et s'empara de Kroxygore, son arme légendaire, qui avait en elle un pouvoir surpassant tout ce qui est connu. C'est peu après une telle réussite que Memnoch le commanda d'aller dans le monde d'Urantia, pour y dompter les vivants et établir la domination de Memnoch dans ce monde encore en formation. Pour se rendre là, il profita de l'éruption déca-millénaire du Sommet, qui ouvrit un passage inter-planaire fort opportun. Il arriva donc à ce qui allait plus tard devenir Gallatin, et érigea plusieurs forteresses dans ce qu'il nomma le Daomore. Le monde était déjà déchiré par des guerres sans merci entre créatures mortelles. Il ne fallut pas longtemps pour en assouvir une grande partie qui, joint aux forces qu'il avait déjà, se montra une armée monstrueuse et dévastatrice.

Mais il y eut plusieurs imprévus. Le monde d'Urantia était un de ces mondes particuliers dans lesquels les forces divines et magiques n'ont que peu d'effet par rapport à ailleurs et Eldhum n'était pas aussi puissant qu'il l'aurait bien voulu. Il demeurait bien supérieur, lui et ses forces abyssales, aux créatures médiocres qui se disputaient alors ce continent où il arrivait justement. Il n'avait pas prévu toutefois que ces créatures médiocres s'unissent sous une même bannière pour le bannir du monde, et malheureusement y parvenir. Son armure, ainsi que Kroxygore, fut partagée entre les trois rois vainqueurs, Galimor, Atélis et Tindir, qui ne surent pas contenir ses pouvoirs de corruption et disparurent au travers le monde, emportant avec eux les pièces d'équipement les plus puissantes à être jamais arrivé à Urantia.

Ce n'est que bien des millénaire plus tard que Kroxygore et l'armure ne furent réunis à nouveau, par un sorcier du nom de Nimrood Delor, qui réussit à maîtriser et faire siennes ces pièces légendaires. Eldhum était revenu en ce monde.

Hector le porteur de Justice : Au moment où Hector arriva en ce monde, Galedan était un dieu bien peu vénéré. Mais Hector avait une vision. Il croyait en Galedan. Il savait que son message était pur, et qu'il devait être entendu. Très jeune, il réussit à accomplir des phénomènes assez spectaculaires, avec « la force de la foi » disait-il. Il commençait déjà à être admiré, à être suivi. Il fonda nombre d'églises et de chapelles pour Galedan, et entreprit même la construction de la titanesque cathédrale de Galedan dans Lynolend. Il mena l'empire à plusieurs grandes victoires contre les envahisseurs barbares de l'époque, et popularisa tant Galedan que bien des années après sa mort, on proclama que l'année de sa naissance était le début de l'Ère de la Foi. On adopta le calendrier courant de Gallatin à ce moment là, en gardant les bases de l'ancien système. Depuis, Galedan est toujours la divinité la plus priée à travers tout Gallatin, par les humains en tous cas, mais aussi par quelques Nains et Elfes.

La lame d'argent : Fondée il y a plus de 150 ans par Nelath Sombrelame, cette bande désorganisée de voleurs et de pilliers s'est développée en une complexe organisation de mercenaires à très, très grande échelle. Il n'existe aucune donnée publique concernant leurs nombres ou leurs activités concrètes, mais il est habituellement convenu qu'il vaut mieux ne pas faire affaire avec eux. En réalité, on dit qu'ils n'œuvrent jamais pour le bien, et très souvent pour eux même. Les membres de cette guilde portent tous, habituellement sur le revers de la main ou à l'épaule un symbole qui les unit, une dague à lame très longue, représentatif de La lame d'argent elle-même. Parce que La lame d'argent n'était à l'origine pas un groupe, mais bien une arme, une arme d'une puissance, dit-on, légendaire. Il est pensé, quoique pas confirmé, que le chef de l'organisation détient toujours cet artefact. Mais tout étant si nébuleux autour de cette société de malfaiteurs, leur chef est aussi inconnu. On sait bien peu de chose au sujet de La lame d'argent.

La lignée des Perès : Servants aux côtés des marquis de Mythenfeld depuis sa fondation, ses braves gens sont toujours restés fidèles à leur maître. Ils occupent souvent une place enviée aux côtés du marquis. Sylvain de Perès quatrième du nom ne faisait pas exception à cette règle, avant d'être brutalement assassiné par une bande de mercenaires aux services du baron de Borélius. Depuis, cette lignée s'est éteinte.

Nimrood Delor : Fils de cultivateurs des terres environnant Lynolend, il fut très jeune approché par Clars F. Lester lui-même pour son potentiel impressionnant. Sous la tutelle de Clars, Nimrood apprit les rudiments de la magie élémentaire et se montra un élève très motivé. Son apprentissage touchant à sa fin, son maître eut à s'absenter plusieurs années pour régler des conflits « dépassant la compréhension mortelle » comme l'expliquait Clars. C'est là que l'histoire se brouille. On dit que Nimrood a, durant les mois qui suivirent, sombré dans la magie Noire. Les membres de sa famille, les uns après les autres, ont disparu dans des circonstances mystérieuses. Un jour, à Lynolend, il essaya de s'emparer d'un certain objet (les historiens n'ont su retracer lequel) dans les entrailles de la demeure royale. Surpris par des gardes qui sonnèrent l'alerte, une bataille aux proportions épiques s'engagea entre

Nimrood et à peu près tout Lynolend. Le retour prompt de Clars, qui vit la magie sombre qui rongait Nimrood, ajouta un côté légendaire à cette bataille à la suite de laquelle Nimrood disparut.

Ce n'est que bien des années plus tard qu'on su ce qui était advenu de lui. Nimrood, déguisé par nombre de charmes magiques, était venu s'établir à la nouvellement fondée marche de Mythenfeld sous le nom de Bertrand pour « aider à son développement ». Clars ne s'aperçut de tout ceci que bien trop tard, et Nimrood avait causé bien des ravages. Au fil du temps passé là, il avait, entre autres, amassé plusieurs pièces des armements d'Eldhum qu'on croyait perdues à jamais avant de disparaître, encore une fois. Toujours plus tard, simultanément à une nouvelle éruption cataclysmique du Sommet, on apprit qu'il avait obtenu la dernière pièce des armements d'Eldhum, l'épée, autrefois remise à Galimor, empereur des humains.

Nimrood atteint alors un statut presque divin : il était devenu le vaisseau des pouvoirs ancestraux d'Eldhum, sa réincarnation dans un monde troublé de conflits. Le reste de l'histoire est bien connu : son invasion du monde fut stoppée au prix d'une guerre sans merci, mais il ne fut jamais vaincu. Il trône toujours dans la légendaire forteresse de Baal'al, l'ultime terroir d'Eldhum lors des guerres Primaires. Dans ce monde déchiré par les conflits, Gallatin n'a jamais su déployer une puissance assez considérable pour débarrasser le monde d'Eldhum une bonne fois pour toute.

Winlor de Borélius : Baron de Borélius, il voyageait souvent dans la marche de Mythenfeld pour s'assurer du bon déroulement de l'expansion de la marche dans les steppes du Daomore. Il fut particulièrement présent à partir de la fondation récente de Cloegan. Depuis peu toutefois, il fut découvert qu'il s'intéressait plutôt à son propre bien-être qu'à celui de l'empire de Gallatin : à plusieurs reprises a-t-il essayé de faire assassiner le marquis de Mythenfeld pour s'approprier des terres, en allant jusqu'à payer la Lame d'argent, cette célèbre ligue de mécréants, pour accomplir sa besogne. Il mène maintenant une guerre ouverte envers la marche de Mythenfeld laissée à elle-même, dans un empire occupé à combattre des ennemis d'outre-mer.

GÉOGRAPHIE

LA MARCHÉ DE MYTHENFELD : Située tout au Nord du royaume de Gallatin et occupant une partie des steppes du Daomore, la marche de Mythenfeld est une porte d'entrée vers les terres lugubres où habitent les Orcs et autres créatures terrifiantes. Quoique ce n'était pas le but premier de sa conquête, la marche de Mythenfeld permet d'isoler les anciens serviteurs d'Eldhum dans une petite portion du continent, les forçant à attaquer par la marche. Malheureusement, elle ne possède pas les forces nécessaires pour se défendre contre les incessantes attaques, puisque Gallatin est, depuis de nombreuses années, en guerre avec son voisin d'outre-mer, les terres barbares de Raggramoore. Ainsi, les créatures immondes venues du Nord font de grands ravages dans la marche de Mythenfeld, qui manque évidemment de protection. Heureusement, les peuples monstrueux qui habitent le reste des steppes du Daomore ne sont pas tous organisés en une armée unie.

URANTIA : Urantia est le nom employé pour désigner le monde dans lequel se situe Gallatin et tout ce qui va avec. C'est un monde relativement jeune, lorsque comparé à tant d'autres, où les forces magiques et divines n'ont qu'une influence limitée. Ce facteur rend les choses tellement plus dures pour les êtres habitués à des plans ou des mondes différents, comme dans le cas d'Eldhum. Bien peu d'endroit sont soumis aux mêmes règles physique qu'Urantia.

LES MONTAGNES D'AERON'DAL : Les plus hautes montagnes de tout Gallatin, elles sont aussi les plus riches en minéraux rares et précieux. Les valeureux Nains y ont élu domicile, en grande partie pour ces raisons. Tirant profit de leurs sous-sols comme du reste, les Nains y ont construit de grandes choses, telles que la majestueuse capitale de Myrgard, qui fut creusée à même le roc.

LES FORÊTS D'EL'TALAR : Étendues sur des kilomètres et des kilomètres, elles sont le domicile des nobles Elfes, qui en tire profit tout en la respectant. Ces forêts aux arbres titanesques sont situées au sud-est de Gallatin, longeant la Côte sanglante, où de nombreuses guerres contre les peuples sudistes furent livrées. Les visiteurs de ces forêts anciennes sont souvent fascinés par leur pureté, mais aussi par les villes Elfes, certaines étant construites à la cime des arbres, comme dans le cas de la capitale, Sylvaararia.

LYNOLEND : Capitale de tout Gallatin, elle est située en plein centre de celui-ci. Hôte du puissant roi Edelbert IV, elle est le siège de plusieurs organisations de renommée, comme le Conclave des Archimages et la très sainte Église de Galedan.

LE SOMMET : Situé en plein centre des ancestrales forêts d'El'Talar, ce volcan, haut de plusieurs kilomètres, est le centre d'une puissance et d'une magie si complexe et raffinée. Des centaines de mages, de théologiens et d'historiens y ont passé leur vie à essayer d'en percer les mystères. Qu'y a-t-il à découvrir ? Dur à dire. Certains affirment que c'est de là que tous puisent la Magie, d'autres croient en un passage vers le plan du Feu, royaume de Magmadon. On sait que c'est de là qu'est arrivé le démon Eldhum lors des guerres Primaires, alors qu'il entra en éruption pour la première fois depuis 10 000 ans. Il est intéressant de noter que le volcan entre en éruption à tous les 10 000 ans et qu'à chaque fois, un cataclysme se produit. Il est souvent impossible de voir le lien entre les deux, excepté dans le cas de l'arrivée d'Eldhum, qui était passé par un passage inter-planétaire ouvert par l'éruption. Mais dans le cas de la réémergence d'Eldhum ? Ou alors lors de l'engloutissement d'Arcadia, cette île où vivait une civilisation d'elfes plus avancés technologiquement que nulle part ailleurs ? Oui, cette montagne est entourée de bien des mystères qui restent encore à être percés.

LES TERRES DU CENTRE : Les terres du centre, comme leur nom l'indique, sont situées au centre de Gallatin. C'est là que se sont déroulées grand nombre des batailles lors des guerres Primaires, et ces terres sont désormais dévastées et infertiles. Elles ne se sont jamais remises des batailles sanglantes d'il y a plusieurs millénaires, et ne s'en remettront probablement jamais. En

leur centre coule le Krig, un fleuve empoisonné qui s'écoule jusque dans les eaux que Lynolend surplombe. Une organisation de druides, le Cercle de Shihiva, travaillent corps et âme à guérir les eaux ainsi que la faune et la flore qui les entourent, mais la tâche est immense et, pour le moment, ils ont tout juste réussi à stopper la contamination à la hauteur de Lynolend.

CALENDRIER COMMUN DE GALLATIN

Chaque mois est divisé en 5 cycles :

- Le cycle de Neptunuum
- Le cycle de Scyclauss
- Le cycle de Trom'Orr
- Le cycle de Magmadon
- Le cycle de Galedan

Les cycles se succèdent dans l'ordre donné ci-haut. Chaque cycle dure 6 jours, sauf celui de Galedan qui en dure 5, 6, 7 ou même 4, dépendamment du mois auquel il est associé dans la vraie vie (le mois de janvier, par exemple, aura un cycle de Galedan de 7 jours alors que le mois de février en aura un de 5 ou même 4 les années bissextiles). Voici un tableau pour ceux qui ont de la misère avec ça :

| CALENDRIER COMMUN DE GALLATIN | | | | | | | |
|-------------------------------|---|----|----|----|----|----|----|
| Cycle en cours | Jours du mois (dans la vraie vie) associés à ce cycle | | | | | | |
| Cycle de Neptunuum | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | - |
| Cycle de Scyclauss | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | - |
| Cycle de Trom'Orr | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | - |
| Cycle de Magmadon | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | - |
| Cycle de Galedan | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

Comme il y a 12 mois, il y a 12 cycles de Neptunuum, 12 de Scyclauss, 12 de Trom'Orr et cetera. Le premier cycle de chacun équivaut au mois de janvier, le second à février, le troisième à mars et ainsi de suite. Donc les 6 premiers jours de, disons, mai, équivaut au 5^e cycle de Neptunuum, les 6 suivants au 5^e cycle de Scyclauss, et ça continue.

Pour connaître l'année en cours, ajoutez simplement 3000 à l'année de notre monde (exemple : 2006 + 3000 = 5006).

Pour exprimer une date en jeu, voici la formule habituelle :

Prenons, pour exemple, le 25 avril 2006. Le 25 avril se situe dans le 5^e sixième du mois. C'est le 2^e jour du 6^e cycle, du cycle de Galedan. On dira donc que c'est le « deuxième jour du quatrième cycle de Galedan, en l'an 5006 ». Le « quatrième cycle de Galedan » tient du fait que le mois d'avril est le quatrième mois de l'année.

Voilà, c'était les mystères de la datation à La marche de Mythenfeld.

Races

Version 6.0

Par Thomas Desaulniers Brousseau

Avec la précieuse collaboration de
Martin Bonin-Charron
Sébastien Marinier
Antoine Desaulniers Brousseau
Philippe Couture-Ringuette
Alex Trudeau Deschênes
Nicholas Leclair

HUMAINS

Race prédominante du royaume, les humains ont su, après la Grande guerre, s'approprier de la plupart des territoires, s'attirant l'aversion de certains Nains et Elfes. Leur relation avec les autres en général est tout de même restée bonne, quoique certains ne leur aient pas pardonné leur manière indue de régner sur Gallatin, ne laissant place à aucun roi issu d'une autre race.

En effet, au terme de la guerre où Humains, Elfes et Nains étaient opposés aux forces terrifiantes d'Eldhum, la terre fut divisée, mais Galimor héritait de tous les pouvoirs sur Gallatin, que ce soit en terre naine ou elfe. La raison de cette injustice est à ce jour oubliée, mais les Elfes et les Nains n'ont jamais désiré se venger, parce qu'une guerre serait stupide vu les circonstances : les orcs et autres créatures au-delà des frontières de Gallatin ont toujours été une menace.

Les Humains forment un peuple fier et fort, qui n'est pas uni par de grandes ressemblances physiques, mais par un désir de tout connaître, de tout maîtriser. Les Humains sont animés d'un besoin ardent de conquêtes, de gloire et de pouvoir.

Caractéristiques raciales :

BONUS

- Les Humains reçoivent un point d'expérience supplémentaire au départ.

MALUS

- Aucun

POINTS DE VIE AU DÉPART : 6

POINTS DE MAGIE AU DÉPART : 5

POINTS DE FOI AU DÉPART : 5

ELFES

Les immortels Elfes font partie des plus anciennes créatures du monde. Au travers les âges, ils ont su s'adapter fort bien à toutes les époques et toutes les régions qu'ils parcoururent. Des hautes montagnes jusqu'aux denses forêts, les Elfes se sont répandus partout dans le monde, étendant leur fine culture partout où ils mirent le pied. Leur civilisation grandiose était à son apogée quand arriva la Grande guerre, qui fut pire pour les Elfes que pour tout autre peuple. Bon nombre de leurs villages furent détruits, leur population décimée. Quand enfin la guerre se termina, le peu d'Elfes restants se réfugièrent loin au Sud de Gallatin, en les terres d'El'Talar, un lieu où la nature n'avait jamais été perturbée. Leur peuple autrefois très puissant est maintenant réduit à une infime portion de son pouvoir antérieur, mais ils n'ont rien perdu de leur raffinement, leur ingéniosité ou leur art de la guerre.

Les Elfes peuvent être divisés en deux grandes familles : les Hauts Elfes et les Elfes des forêts. Les différences physiques entre ces deux familles sont minimales : les Hauts Elfes sont en général plus grands qu'un Humain, et les Elfes des forêts sont plus petits. Mais parfois la différence de taille entre un Haut Elfe et un Elfe des bois est tellement petite qu'elle ne peut être distinguée d'un œil amateur. On voit mieux la différence en regardant leurs techniques de combat : un Haut Elfe adoptera un style rapproché et sera généralement ambidextre, alors qu'un Elfe des forêts utilisera à son avantage sa grande maîtrise de l'arc.

Caractéristiques raciales :

BONUS

- Immunité aux sorts de sommeil et de charme
- Peut parler et écrire en elfique
- +1 niveau à l'habileté « Maniement de projectiles » à condition que l'arme soit un arc. (Elfe des bois)

OU

+1 niveau à l'habileté « Ambidextrie » (Haut Elfe)

MALUS

- Les Elfes sont saouls après une seule consommation d'alcool.

PRÉ REQUIS

- Avoir des oreilles pointues (en latex ou autre) et/ou avoir des signes bleus sur le visage.
- Être mince.
- Mesurer plus de 5' (1m52) pour les Elfes des bois et plus de 5'8 (1m73) pour les Hauts Elfes.

POINTS DE VIE AU DÉPART : 5

POINTS DE MAGIE AU DÉPART : 5

POINTS DE FOI AU DÉPART : 5

NAINS

Les Nains, robustes et fiers, ont toujours vécu dans leurs terres natales, les montagnes d'Aeron'Dale. Ils ont appris à vivre de la montagne, mettant à profit toutes ces ressources. Au fil des âges, ils sont devenus les meilleurs forgerons et mineurs du royaume... voir du monde. Ils sont d'ailleurs séparés en deux grandes familles : les Nains des montagnes et les Nains des cavernes. Ceux des cavernes, experts mineurs, ont habituellement le teint un peu plus sombre que ceux des montagnes. Les Nains des montagnes, eux, sont devenus des forgerons hors pair : installant parfois leurs villes près de petits volcans, ils se servaient du feu de ces volcans pour parfaire leur art.

Après la Grande guerre, les Nains retournèrent en leurs terres natales et bien peu d'entre eux n'en sont sortis. De nature très patriote, plusieurs ne la quitteraient pour rien au monde. Les événements de l'après-guerre les laissèrent, pour la plus part, ni chaud ni froid. Ils avaient espéré conquérir de nouveaux territoires et de grandes richesses, mais la Guerre ne leur avait apporté que morts et destruction. Ils ont acquis beaucoup de sagesse grâce à la Guerre, et comprirent que rien n'est mieux que la maison. Que les Humains se soient appropriés toutes les terres ou presque ne les intéressait pas.

Mais les Nains sont toujours restés fidèles. En cas de besoin, ils se déplaçaient volontiers pour aller combattre aux côtés de leurs alliés ancestraux, peu importe la distance à parcourir. Leur endurance et leur force légendaire leur ont valu bien des mérites, et bien des victoires.

Caractéristiques raciales :

BONUS :

- Peut parler et écrire en nain.
- +1 niveau à l'habileté « Forge » (Nain des montagnes)
OU
+1 niveau à l'habileté « Prospection » (Nain des cavernes)

PRÉ REQUIS :

- Avoir une longue barbe (vraie ou fausse)
- Taille maximale de 5'7 (1m70) (si la personne grandit et dépasse 170cm, elle peut tout de même conserver son personnage).
- Avoir des signes gris dans la figure s'il s'agit d'un Nain des cavernes.

POINTS DE VIE AU DÉPART : 8

POINTS DE MAGIE AU DÉPART : 3

POINTS DE FOI AU DÉPART : 5

GNOMES

Ingénieux, les Gnomes sont les maîtres de l'invention. Leur esprit expansif et parfois tordu leur a permis d'inventer bien des technologies, certaines ayant été oubliées, vu leur inutilité profonde. Les Gnomes ont toujours été plein de bonnes intentions et ont beaucoup aidé à développer la technologie partout dans Gallatin, quoiqu'il leur arrive fréquemment d'en faire trop et de causer des catastrophes phénoménales. Leur ingéniosité abusive les a peu à peu conduits à laisser la religion de côté et à se tourner plutôt vers leur propre savoir. Rares sont les Gnomes croyants et encore moins pratiquent activement leur religion.

Les Gnomes sont rares et viennent des profondeurs de la terre. Ils en sortent parfois et s'installent n'importe où, dans le but, habituellement, d'aider autrui, et iront souvent jusqu'à énerver bien des gens

Ils ressemblent un peu aux Nains, mais sont plus fragiles, plus petits et parfois plus minces. Leurs cheveux et barbes peuvent parfois avoir des allures étranges, voire des couleurs étranges. Plusieurs aiment porter la moustache.

Caractéristiques raciales :

BONUS

- Peut parler et écrire en gnomique.
- Accès exclusif à l'habileté « Ingénierie » de l'artisan.

PRÉ REQUIS

- Mesurer moins de 5'5" (165cm) (si la personne grandit et dépasse 165cm, elle peut tout de même conserver son personnage).
- (Préféablement : avoir une fausse barbe, une fausse moustache ou des cheveux d'une couleur extravagante.)

POINTS DE VIE AU DÉPART : 4

POINTS DE MAGIE AU DÉPART : 8

POINTS DE FOI AU DÉPART : 4

MAULS

Entrepreneurs, audacieux, malins, voilà tant de belles choses qu'on pourrait dire au sujet des Mauls, une curieuse race d'hommes-cochons. Ils sont marchands dans l'âme, cherchant le profit partout et nulle part. Ils ne sont toutefois pas réputés inventifs ou agiles et il n'est pas rare de les voir associés de quelque Gnome pour vendre le fruit de son imagination tordue.

Mais outre leur légendaire entreprenariat, ils peuvent également s'avérer de très aptes adversaires. D'une forte taille et proportions, les Mauls savent défendre leurs intérêts avec une force brute et impressionnante. Toutefois, quiconque a affronté un Maul se rendra vite compte qu'ils sont une race de gros balourds, costauds mais bien malhabiles.

Les Mauls vivent un peu partout sur Gallatin, mais leur terre natale se situe sur la côte orientale du continent, de l'autre côté de la Cordillère des anges. Là se trouve une métropole Maul, La Soue, qui contrairement à ce que son nom pourrait sous-entendre, est une ville exemplairement propre, comme il y en très peu dans tout Gallatin.

Caractéristiques raciales :

BONUS

- +1 niveau aux habiletés « Commerce », « Marchandage » et « Importation ».
- +1 niveau à l'habileté « Lutte ».

MALUS

- Ne peut être un Roublard ou un Archer.
- Ne peut utiliser « Ambidextrie » ou « Esquive » sous aucun prétexte.

PRÉ REQUIS

- Porter un masque de cochon (ou au moins un groin).
- (Préférentiellement : se rembourrer pour avoir l'air plus gros et imposant.)

POINTS DE VIE AU DÉPART : 7

POINTS DE MAGIE AU DÉPART : 5

POINTS DE FOI AU DÉPART : 4

ORCS

Description à venir bientôt.

BONUS

- +1 niveau à l'habileté « Bascule ».
- Peut parler l'orc.

PRÉ REQUIS

- Porter un masque d'Orc ou du maquillage vert.

POINTS DE VIE AU DÉPART : 8

POINTS DE MAGIE AU DÉPART : 3

POINTS DE FOI AU DÉPART : 4

OGRES

Description à venir bientôt.

BONUS

- +1 niveau aux habiletés « Bascule », « Fracture » et « Lutte ».

MALUS

- Ne peut être un Prêtre, un Archer ou un Roublard.

PRÉ REQUIS

- Doit mesurer au moins 6'5" (196cm) OU peser plus de 250 livres.
- Avoir des signes rouges dans le visage.

POINTS DE VIE AU DÉPART : 10

POINTS DE MAGIE AU DÉPART : 2

POINTS DE FOI AU DÉPART : 0

GOBELINS

Description à venir bientôt.

BONUS

- +1 niveau aux habiletés « Vol à la tire », « Fuite » et « Crochetage ».
- Peut parler l'orc.

PRÉ REQUIS

- Porter un masque de Gobelin ou du maquillage vert.
- Mesurer moins de 5'5" (165cm) (si la personne grandit et dépasse cette taille, elle peut tout de même conserver son personnage).

POINTS DE VIE AU DÉPART : 5

POINTS DE MAGIE AU DÉPART : 6

POINTS DE FOI AU DÉPART : 4

Habiletés

Version 6.0

Par Thomas et Antoine Desaulniers Brousseau

Avec la précieuse collaboration de
Martin Bonin-Charron
Sébastien Marinier
Philippe Couture-Ringuette
Alex Trudeau Deschênes
Nicholas Leclair

L'ARCHER

Attaque du reptile : Lorsque cette habileté est utilisée, le dégât d'une attaque de mêlée est infligé deux fois (par exemple, un coup d'épée qui infligerait 2 points de dégât, en fera 2, puis 2). Cette habileté ne peut être utilisée plus d'une fois par combat (on ne peut pas utiliser ses 5 attaques durant un seul combat, par exemple).

Niveau I : 2 fois par jour

Niveau II : 3 fois par jour

Niveau III : 4 fois par jour

Niveau IV : 5 fois par jour

Niveau V : 1 fois par combat

Expertise : Cette habileté permet d'acquérir des points d'expertise. Un point d'expertise permet d'utiliser une habileté que vous ne pourriez autrement plus utiliser. Par exemple, si vous avez utilisé *Attaque du reptile* 2 fois et que vous ne pouvez plus le faire pour le restant de la journée, utiliser un point d'expertise vous permettra de l'utiliser à nouveau.

Niveau I : 1 point d'expertise par jour

Niveau II : 2 points d'expertise par jour

Niveau III : 3 points d'expertise par jour

Niveau IV : 4 points d'expertise par jour

Niveau V : 5 points d'expertise par jour

Maniement d'armes à projectiles : Cette habileté permet l'utilisation d'arc, d'arbalètes, de frondes et de sarbacane (ou autres armes du genre approuvées par l'animation) et d'infliger du dégât avec celles-ci.

Niveau I : 1 point de dégât

Niveau II : 2 points de dégât

Niveau III : 3 points de dégât

Niveau IV : 4 points de dégât

Niveau V : 5 points de dégât

Maniement d'armes à une main : Cette habileté permet l'utilisation d'armes de mêlées maniées à une main et d'infliger du dégât avec celles-ci. Les armes à une main ne peuvent excéder 110 centimètres.

Niveau I : 1 point de dégât

Niveau II : 1,5 points de dégât

Niveau III : 2 points de dégât

Niveau IV : 2,5 points de dégât

Niveau V : 3 points de dégât

Tir calmant : Après avoir amassé les ingrédients requis pendant 10 minutes dans la forêt, permet de les placer sur un de vos projectiles qui, plutôt que d'infliger du dégât, "endormira" votre cible durant une période donnée (le moindre point de dégât réveillera la personne). Un seul projectile peut avoir cette capacité à tout moment.

Niveau I : 30 secondes

Niveau II : 1 minute
Niveau III : 1 minute et 30 secondes
Niveau IV : 2 minutes
Niveau V : 2 minutes et 30 secondes

Tir estropiant : Cette habileté permet, une fois par combat, de ralentir la cible (elle ne peut plus que marcher lentement) lorsqu'elle est atteinte par un de vos projectiles.

Niveau I : 5 secondes
Niveau II : 10 secondes
Niveau III : 15 secondes
Niveau IV : 20 secondes
Niveau V : 25 secondes

Tir perçant : Cette habileté permet de tirer un projectile qui percera votre cible pour atteindre un certain nombre d'autres, pour le même nombre de dégât, à condition qu'ils soient les uns derrière les autres. Cette habileté ne peut être utilisée plus d'une fois par combat (on ne peut pas utiliser ses 5 tirs durant un seul combat, par exemple).

Niveau I : 1 cible additionnelle, 2 fois par jour
Niveau II : 1 cible additionnelle, 3 fois par jour
Niveau III : 1 cible additionnelle, 4 fois par jour
Niveau IV : 2 cibles additionnelles, 5 fois par jour
Niveau V : 2 cibles additionnelles, 1 fois par combat

Tir précis : Cette habileté permet, une fois par combat, d'infliger du dégât supplémentaire avec un projectile.

Niveau I : 1 point de dégât supplémentaire
Niveau II : 2 points de dégât supplémentaires
Niveau III : 3 points de dégât supplémentaires
Niveau IV : 4 points de dégât supplémentaires
Niveau V : 5 points de dégât supplémentaires

Réflexes : Cette habileté permet d'annuler les effets de toute habileté demandant la surprise effectuées sur vous (exemple : « Égorgement »).

Niveau I : 1 fois par jour
Niveau II : 2 fois par jour
Niveau III : 3 fois par jour
Niveau IV : 4 fois par jour
Niveau V : 5 fois par jour

L'ARTISAN

Brassage : Permet de préparer de l'alcool, pour la vente ou l'usage personnel. Pour plus d'informations, se référer au document Brassage.

Niveau I : Donne accès aux boissons de niveau 1

Niveau II : Donne accès aux boissons de niveau 2 et moins

Niveau III : Donne accès aux boissons de niveau 3 et moins

Niveau IV : Donne accès aux boissons de niveau 4 et moins

Niveau V : Donne accès aux boissons de niveau 5 et moins

Commerce : Cette habileté permet à une personne possédant un établissement commercial de recevoir une somme d'argent à chaque scénario, selon le niveau de l'établissement, défini par les animateurs.

Niveau I : 5 X niveau du commerce pièces d'argent

Niveau II : 10 X niveau du commerce pièces d'argent

Niveau III : 15 X niveau du commerce pièces d'argent

Niveau IV : 20 X niveau du commerce pièces d'argent

Niveau V : 25 X niveau du commerce pièces d'argent

Cuisine : Cette habileté permet de préparer de la nourriture qui rendra des points de vie à quiconque la consomme. La nourriture préparée peut très bien être réellement préparée comme elle peut être achetée, comme un sac de chips. Si simulée, la préparation doit durer au moins 2 minutes. Une portion a une taille variable, libre au cuisinier de décider, mais doit prendre au moins 2 minutes à consommer. Il est impossible de manger un met cuisiné durant un combat.

Niveau I : Met rendant 4 points de vie par portion

Niveau II : Met rendant 6 points de vie par portion

Niveau III : Met rendant 8 points de vie par portion

Niveau IV : Met rendant 10 points de vie par portion

Niveau V : Met rendant 12 points de vie par portion

Forge : Cette habileté permet la réparation et la fabrication d'objets de métal. En général, voilà les temps à respecter : réparation d'armure en 5 minutes par point d'armure, réparation d'armes/boucliers en 10 minutes, création d'une arme/armure/bouclier en 1 heure. Pour plus d'informations, se référer au document Métallurgie.

Importation/Exportation : Permet d'importer des objets pour la revente ou l'utilisation personnelle. Il faut préférentiellement faire sa demande d'importation à un animateur à la fin d'un scénario, pour les recevoir au début du suivant. Pour plus d'informations, se référer au document Commerce.

Niveau I : Permet d'importer des objets de niveau I

Niveau II : Permet d'importer des objets de niveau II

Niveau III : Permet d'importer des objets de niveau III

Niveau IV : Permet d'importer des objets de niveau IV

Niveau V : Permet d'importer des objets de niveau V

*****Ingénierie** : Cette habileté n'est accessible qu'aux Gnomes. À préciser.

Marchandage Cette habileté permet au marchand de forcer sa cible à acheter l'objet ou le service qu'il lui aura préalablement vanté, à condition qu'elle ait assez d'argent pour se le permettre.

Niveau I : Vanter son article/service durant 3 minutes

Niveau II : Vanter son article/service durant 2 minutes 30 secondes

Niveau III : Vanter son article/service durant 2 minutes

Niveau IV : Vanter son article/service durant 1 minute 30 secondes

Niveau V : Vanter son article/service durant 1 minute

*****Prospection** : Cette habileté permet à l'artisan de repérer puis extraire ou superviser l'extraction de différents métaux. Pour plus d'informations, se référer au document Métallurgie.

Performance : Cette habileté permet, après une performance artistique (exemple : chanter, danser, réciter des poèmes) d'un certain temps, d'exiger un minimum de 1 pièce d'argent à chaque personne ayant assisté à la représentation.

Niveau I : 10 minutes

Niveau II : 8 minutes

Niveau III : 6 minutes

Niveau IV : 4 minutes

Niveau V : 2 minutes

Serrure : Cette habileté permet la fabrication de serrures fictives qui peuvent être placées sur un coffre, sur une porte ou sur tout autre objet du genre. La serrure ne peut être ouverte que par la clef qui aura été fabriquée en même temps ou par un roublard qui possède l'habileté « Crochetage de serrures ».

Niveau I : Serrure niveau I

Niveau II : Serrure niveau II

Niveau III : Serrure niveau III

Niveau IV : Serrure niveau IV

Niveau V : Serrure niveau V

Rumeur Cette habileté permet de connaître des renseignements sur quoi que ce soit en lien au scénario avant le début d'un jeu. L'animateur interrogé peut toutefois décider de ne pas répondre à une question et demander au joueur d'en poser une autre.

Niveau I : 1 renseignement

Niveau II : 2 renseignements

Niveau III : 3 renseignements

Niveau IV : 4 renseignements

Niveau V : 5 renseignements

LE GUERRIER

Ambidextrie : Cette habileté permet l'utilisation d'une arme de 90 centimètres ou moins dans votre deuxième main et d'infliger du dégât avec cette arme. Ne peut-être d'un niveau supérieur au maniement d'armes auquel l'habileté est associée.

Niveau I : 1 point de dégât

Niveau II : 1,5 points de dégât

Niveau III : 2 points de dégât

Niveau IV : 2,5 points de dégât

Niveau V : 3 points de dégât

Attaque du dragon : Lorsque cette habileté est utilisée, le dégât d'une attaque de mêlée est infligé deux fois (par exemple, un coup d'épée qui infligerait 2 points de dégât, en fera 2, puis 2). Cette habileté ne peut être utilisé plus d'une fois par combat (on ne peut pas utiliser ses 5 attaques durant un seul combat, par exemple).

Niveau I : 2 fois par jour

Niveau II : 3 fois par jour

Niveau III : 4 fois par jour

Niveau IV : 5 fois par jour

Niveau V : 1 fois par combat

Bascule : Cette habileté permet, en portant un coup aux jambes, de faire tomber la cible sur le dos.

Niveau I : 2 fois par jour

Niveau II : 3 fois par jour

Niveau III : 4 fois par jour

Niveau IV : 5 fois par jour

Niveau V : 1 fois par combat

Bris de bouclier : Cette habileté permet de briser un bouclier, qui devra être réparés si son porteur tient à le réutiliser. Le bouclier se brise après 3 coups lui étant portés. À chaque coup, il faut annoncer « Bris X », où X représente le nombre de coups portés jusqu'à présent (« Bris 1, Bris 2, Bris de bouclier ! »).

Niveau I : 2 fois par jour

Niveau II : 3 fois par jour

Niveau III : 4 fois par jour

Niveau IV : 5 fois par jour

Niveau V : 1 fois par combat

Coup puissant : Cette habileté permet, une fois par combat, d'infliger un coup d'une puissance surprenante, augmentant le dégât infligé et projetant la cible.

Niveau I : 1 point de dégât supplémentaire, projection de la cible à 1 mètre

Niveau II : 1 point de dégât supplémentaire, projection de la cible à 2 mètres

Niveau III : 2 points de dégât supplémentaires, projection de la cible à 3 mètres

Niveau IV : 2 points de dégât supplémentaires, projection de la cible à 4 mètres

Niveau V : 3 points de dégât supplémentaires, projection de la cible à 5 mètres

Désarmement : Cette habileté permet à l'utilisateur qui atteint l'arme de son adversaire de projeter celle-ci hors de portée de l'adversaire en question. Cette habileté ne peut être utilisée plus d'une fois par combat (on ne peut pas effectuer 5 désarmements durant un seul combat, par exemple).

Niveau I : 2 fois par jour

Niveau II : 3 fois par jour

Niveau III : 4 fois par jour

Niveau IV : 5 fois par jour

Niveau V : 1 fois par combat

Folie furieuse : Cette habileté confère à l'utilisateur, pour la durée indiquée selon le niveau, 1 point de dégât supplémentaire, 5 points de vie supplémentaire et une immunité totale aux effets de la peur. Si, à la fin de la durée, l'utilisateur a 5 points de vie ou moins, il meure. Également, si tous ses ennemis sont tombés et que la folie furieuse ne s'est pas estompée, l'utilisateur se retourne contre ses alliés.

Niveau I : 15 secondes

Niveau II : 30 secondes

Niveau III : 45 secondes

Niveau IV : 60 secondes

Niveau V : 75 secondes

Fracasser : Cette habileté permet, un certain nombre de fois par jour, d'enlever un nombre de points d'armure égal à la moitié du dégât normalement infligé. Cette habileté ne peut être utilisée plus d'une fois par combat (on ne peut pas effectuer 5 fracas durant un seul combat, par exemple).

Niveau I : 2 fois par jour

Niveau II : 3 fois par jour

Niveau III : 4 fois par jour

Niveau IV : 5 fois par jour

Niveau V : 1 fois par combat

Fracturer : Cette habileté ne peut être utilisée que conjointement à l'habileté « Lutte ». Lorsque la cible est maîtrisée, le guerrier peut choisir de lui *fracturer* un membre (un membre *fracturé* ne peut être utilisé avant d'être soigné via l'habileté universelle « Premiers soins »).

Niveau I : 2 fois par jour

Niveau II : 3 fois par jour

Niveau III : 4 fois par jour

Niveau IV : 5 fois par jour

Niveau V : 1 fois par combat

Fortitude : Chaque point investi dans cette habileté augmente le nombre de points de vie possédés. La valeur indiquée représente le nombre de points de vie supplémentaires en tout (ils ne s'additionnent pas).

Niveau I : 2 points de vie supplémentaires

Niveau II : 4 points de vie supplémentaires
Niveau III : 6 points de vie supplémentaires
Niveau IV : 8 points de vie supplémentaires
Niveau V : 10 points de vie supplémentaires

Lutte : Cette habileté permet de maîtriser une cible. Par exemple, il serait possible de l'immobiliser, le faire chuter, le projeter à quelques pieds. Pour ce faire, le joueur saisit sa cible à deux mains, déclare son niveau de « Lutte » à voix haute et si celui-ci est plus élevé que celui de son adversaire, il lui est possible de faire toutes ces choses énumérées plus haut.

Niveau I : Lutte niveau 1
Niveau II : Lutte niveau 2
Niveau III : Lutte niveau 3
Niveau IV : Lutte niveau 4
Niveau V : Lutte niveau 5

Maniement d'armes à deux mains : Cette habileté permet l'utilisation d'armes de mêlées maniées à deux mains et d'infliger du dégât avec celles-ci. Ceci n'inclut pas les armes d'hast, soit les armes de plus de 180 centimètres.

Niveau I : 2 points de dégât
Niveau II : 2,5 points de dégât
Niveau III : 3 points de dégât
Niveau IV : 3,5 points de dégât
Niveau V : 4 points de dégât

Maniement d'armes d'hast : Cette habileté permet l'utilisation d'armes d'hast (soit d'armes de plus de 180 centimètres) et d'infliger du dégât avec celles-ci.

Niveau I : 2,5 point de dégât
Niveau II : 3 points de dégât
Niveau III : 3,5 points de dégât
Niveau IV : 4 points de dégât
Niveau V : 4,5 points de dégât

Maniement d'armes à projectiles : Cette habileté permet l'utilisation d'armes à projectiles (arcs, arbalètes, etc.) et de jet (dagues de jet, de marteaux de jet, de haches de jet, dards, ou autres armes du genre approuvées par l'animation) et d'infliger du dégât avec ceux-ci.

Niveau 1 : 1 point de dégât
Niveau II : 2 points de dégât
Niveau III : 3 points de dégât
Niveau IV : 4 points de dégât
Niveau V : 5 points de dégât

Maniement d'armes à une main : Cette habileté permet l'utilisation d'armes de mêlées maniées à une main et d'infliger du dégât avec celles-ci. Les armes à une main ne peuvent excéder 110 centimètres.

Niveau I : 1 point de dégât
Niveau II : 1,5 points de dégât
Niveau III : 2 points de dégât

Niveau IV : 2,5 points de dégât
Niveau V : 3 points de dégât

LE MAGE

Absorption : Lorsqu'un joueur possède cette habileté, les sorts et prières contre lesquels il utilise une sauvegarde magique lui redonne 1 point de magie.

Niveau I : Absorption fonctionnelle contre les sorts de niveau 1

Niveau II : Absorption fonctionnelle contre les sorts de niveau 1 et 2

Niveau III : Absorption fonctionnelle contre les sorts de niveau 1 à 3

Niveau IV : Absorption fonctionnelle contre les sorts de niveau 1 à 4

Niveau V : Absorption fonctionnelle contre les sorts de niveau 1 à 5

Alchimie : Cette habileté permet la création de diverses potions et filtres. Pour plus d'informations, se référer au document Potions.

Niveau I : Accès aux potions de niveau 1

Niveau II : Accès aux potions de niveau 2

Niveau III : Accès aux potions de niveau 3

Niveau IV : Accès aux potions de niveau 4

Niveau V : Accès aux potions de niveau 5

Concentration : Lorsqu'un joueur possède cette habileté, il lui est possible de lancer des sorts sans être déconcentré par quelque point de dégât que ce soit. Son incantation ne peut être interrompue que s'il est bousculé (par une habileté comme « Lutte ») ou s'il est réduit au silence par un sort ou une habileté.

Niveau I : Concentration fonctionnelle pour les sorts de niveau 1

Niveau II : Concentration fonctionnelle pour les sorts de niveau 1 et 2

Niveau III : Concentration fonctionnelle pour les sorts de niveau 1 à 3

Niveau IV : Concentration fonctionnelle pour les sorts de niveau 1 à 4

Niveau V : Concentration fonctionnelle pour les sorts de niveau 1 à 5

Écriture de parchemins : Cette habileté permet d'écrire un sortilège (que le magicien connaît au préalable) sur un parchemin. Le sortilège ainsi écrit peut être transcrit par un autre joueur dans son propre livre de sort, l'ajoutant à son arsenal permanent. Il est aussi possible pour quiconque possédant l'habileté *Énergie magique* (il est possible d'utiliser, par cette technique, un sort d'un niveau supérieur au niveau de ladite habileté) d'utiliser un parchemin pour lancer le sort transcrit, au coup d'un point de magie. Le parchemin ainsi utilisé est détruit. Pour transcrire un sort sur parchemin, il faut prendre 5 minutes par niveau du sort. Il faut le même temps pour transcrire un sort d'un parchemin à un livre de sorts. Après avoir été transcrit dans un livre de sort ou simplement utilisé, le parchemin est détruit.

Niveau I : Écriture de sortilèges de niveau 1

Niveau II : Écriture de sortilèges de niveau 2

Niveau III : Écriture de sortilèges de niveau 3

Niveau IV : Écriture de sortilèges de niveau 4

Niveau V : Écriture de sortilèges de niveau 5

Énergie magique : En investissant des points dans cette habileté, le joueur acquiert des points de magie supplémentaires. Ce sont ces points qui sont

utilisés lors de l'incantation d'un sortilège. La valeur indiquée représente le nombre de points de magie total conférés par l'habileté (ils ne s'additionnent pas). Cette valeur doit être additionnée aux points de magie de base de la race du personnage.

Niveau I : 10 points de magie par jour
Niveau II : 12 points de magie par jour
Niveau III : 14 points de magie par jour
Niveau IV : 16 points de magie par jour
Niveau V : 18 points de magie par jour

Focalisation : Cette habileté permet au mage d'empêcher un sort qu'il lancera d'être sauvegardé. Le mage doit annoncer « Focalisation » avant d'entamer son incantation.

Niveau I : 1 fois par jour
Niveau II : 2 fois par jour
Niveau III : 3 fois par jour
Niveau IV : 4 fois par jour
Niveau V : 5 fois par jour

Résistance magique : Cette habileté confère un certain nombre de sauvegardes magiques par jour. Une sauvegarde magique peut être utilisée pour annuler l'effet de tout sort ou prière lancé contre soi.

Niveau I : 1 sauvegarde magique par jour
Niveau II : 2 sauvegardes magiques par jour
Niveau III : 3 sauvegardes magiques par jour
Niveau IV : 4 sauvegardes magiques par jour
Niveau V : 5 sauvegardes magiques par jour

Rituel magique : Cette habileté donne la possibilité à son possesseur d'effectuer un rituel du niveau indiqué. Un joueur ne peut conduire qu'une seule cérémonie par scénario. Pour plus de détails, consulter le document Rituels magiques.

Niveau I : Accès aux rituels de niveau 1
Niveau II : Accès aux rituels de niveau 2
Niveau III : Accès aux rituels de niveau 3
Niveau IV : Accès aux rituels de niveau 4
Niveau V : Accès aux rituels de niveau 5

Sortilèges : Cette habileté permet l'utilisation de sortilèges du niveau indiqué. Elle confère également à son possesseur un sortilège au hasard parmi ceux du niveau indiqué. Permet également de transcrire des sorts écrits sur parchemin dans un livre de sorts (le processus prend 5 minutes par niveau du sort et entraîne la destruction du parchemin).

Niveau I : Sortilèges de niveau 1, un sortilège de niveau 1 appris
Niveau II : Sortilèges de niveau 2, un sortilège de niveau 2 appris
Niveau III : Sortilèges de niveau 3, un sortilège de niveau 3 appris
Niveau IV : Sortilèges de niveau 4, un sortilège de niveau 4 appris
Niveau V : Sortilèges de niveau 5, un sortilège de niveau 5 appris

LE PRÊTRE

Aspect religieux I : Cette habileté donne accès aux prières du premier Aspect de la divinité priée. Pour connaître les Aspects de la divinité priée, se référer au document Religion.

Niveau I : Prières de niveau 1

Niveau II : Prières de niveau 2 et moins

Niveau III : Prières de niveau 3 et moins

Niveau IV : Prières de niveau 4 et moins

Niveau V : Prières de niveau 5 et moins

Aspect religieux II : Cette habileté donne accès aux prières du second Aspect de la divinité priée. Cette habileté ne peut être d'un niveau supérieur à l'habileté « Aspect religieux I ». Pour avoir accès à cette habileté, le prêtre doit être un *Initié*.

Niveau I : Prières de niveau 1

Niveau II : Prières de niveau 2 et moins

Niveau III : Prières de niveau 3 et moins

Niveau IV : Prières de niveau 4 et moins

Niveau V : Prières de niveau 5 et moins

Aspect religieux III : Cette habileté donne accès aux prières du troisième Aspect de la divinité priée. Cette habileté ne peut être d'un niveau supérieur à l'habileté « Aspect religieux II ». Pour avoir accès à cette habileté, le prêtre doit être un *Adepté*.

Niveau I : Prières de niveau 1

Niveau II : Prières de niveau 2 et moins

Niveau III : Prières de niveau 3 et moins

Niveau IV : Prières de niveau 4 et moins

Niveau V : Prières de niveau 5 et moins

Cérémonie religieuse : Cette habileté donne la possibilité à son possesseur d'effectuer une cérémonie religieuse du niveau indiqué. Pour plus de détails, consulter le document Religion.

Niveau I : Accès aux rituels de niveau 1

Niveau II : Accès aux rituels de niveau 2

Niveau III : Accès aux rituels de niveau 3

Niveau IV : Accès aux rituels de niveau 4

Niveau V : Accès aux rituels de niveau 5

Déclaration de la foi : En investissant des points dans cette habileté, le joueur acquiert des points de foi supplémentaires. Ce sont ces points qui sont utilisés lors de l'incantation d'une prière. La valeur indiquée représente le nombre de points de foi total conférés par l'habileté (ils ne s'additionnent pas). Cette valeur doit être additionnée aux points de foi de base de la race du personnage.

Niveau I : 5 points de foi supplémentaires par jour

Niveau II : 10 points de foi supplémentaires par jour

Niveau III : 15 points de foi supplémentaires par jour
Niveau IV : 20 points de foi supplémentaires par jour
Niveau V : 25 points de foi supplémentaires par jour

Dévo­tion : Cette habileté donne accès aux prières spécialisées de la divinité priée. Ces prières peuvent être trouvés dans le document Religion. Ne peut pas être d'un niveau supérieur à l'habileté « Aspect religieux I ».) Pour avoir accès à cette habileté, un prêtre doit être un *Dévo*t.

Niveau I : Prière de niveau 1
Niveau II : Prières de niveau 2 et moins
Niveau III : Prières de niveau 3 et moins
Niveau IV : Prières de niveau 4 et moins
Niveau V : Prières de niveau 5 et moins

Maniement d'armes contondantes : Cette habileté permet l'utilisation d'armes contondantes (masses, marteau, etc.) maniées à une seule main et d'infliger du dégât avec celles-ci. Les armes à une main ne peuvent excéder 110 centimètres.

Niveau I : 1 point de dégât
Niveau II : 1,5 points de dégât
Niveau III : 2 points de dégât
Niveau IV : 2,5 points de dégât
Niveau V : 3 points de dégât

Port d'armure : Permet au prêtre de porter une armure sans perdre l'utilisation de ses prières pour autant. Les différents niveaux de cette habileté permettent au prêtre de lancer des prières de niveau de plus en plus élevé, tout en portant une armure.

Niveau I : Prières de niveau 1
Niveau II : Prières de niveaux 2 et moins
Niveau III : Prières de niveau 3 et moins
Niveau IV : Prières de niveaux 4 et moins
Niveau V : Prières de niveaux 5 et moins

Puissance miraculeuse : Permet au prêtre d'améliorer les prières qui lui sont conférées par l'habileté « Dévo­tion ». Les effets des prières améliorées sont décrits dans la même section du document Religion.

Niveau I : Prière de niveau 1
Niveau II : Prières de niveaux 2 et moins
Niveau III : Prières de niveau 3 et moins
Niveau IV : Prières de niveaux 4 et moins
Niveau V : Prières de niveaux 5 et moins

Vigueur : Chaque point investit dans cette habileté augmente le nombre de points de vie possédés. La valeur indiquée représente le nombre de points de vie supplémentaires en tout (ils ne s'additionnent pas).

Niveau I : 1 point de vie supplémentaires
Niveau II : 2 points de vie supplémentaires
Niveau III : 3 points de vie supplémentaires
Niveau IV : 4 points de vie supplémentaires

Niveau V : 5 points de vie supplémentaires

LE ROUBLARD

Ambidextrie : Cette habileté permet l'utilisation d'une arme de 90 centimètres ou moins dans votre deuxième main et d'infliger du dégât avec cette arme. Ne peut-être d'un niveau supérieur au maniement d'armes auquel l'habileté est associée.

Niveau I : 1 point de dégât

Niveau II : 1,5 points de dégât

Niveau III : 2 points de dégât

Niveau IV : 2,5 points de dégât

Niveau V : 3 points de dégât

Capture : Le roublard peut utiliser un filet pour immobiliser une cible, pour une durée équivalente au niveau de l'habileté. Lorsque immobilisée, la cible est vulnérable à toutes les habiletés qui normalement nécessitent la surprise (« Égorgement », « Étourdissement ») ainsi qu'à l'habileté « Vol à la tire ». Le filet doit être bien réel.

Niveau I : La cible se libère après 10 secondes

Niveau II : La cible se libère après 20 secondes

Niveau III : La cible se libère après 30 secondes

Niveau IV : La cible se libère après 40 secondes

Niveau V : La cible se libère après 50 secondes

Concoction de poisons : Cette habileté permet de concocter divers poisons. Se référer au document Poisons pour plus de détails.

Niveau I : Poisons de niveau 1

Niveau II : Poisons de niveau 2 ou moins

Niveau III : Poisons de niveau 3 ou moins

Niveau IV : Poisons de niveau 4 ou moins

Niveau V : Poisons de niveau 5 ou moins

Coup sournois : Cette habileté permet, une fois toutes les 5 secondes au maximum, d'infliger du dégât supplémentaire lorsqu'un coup est porté dans le dos. Le coup doit être direct et franc (pas d'histoire de frapper dans le dos en étant de face). Cette habileté ne peut être utilisée moins de 5 secondes après l'habileté *Égorgement*. Cette habileté ne peut être pratiquée qu'avec une dague.

Niveau I : 1 points de dégât supplémentaire

Niveau II : 2 points de dégât supplémentaires

Niveau III : 3 points de dégât supplémentaires

Niveau IV : 4 points de dégât supplémentaires

Niveau V : 5 points de dégât supplémentaires

Crochetage : Cette habileté permet d'ouvrir une serrure sans avoir la clef. Doit simuler le crochetage durant une minute.

Niveau I : Serrure de niveau 1

Niveau II : Serrure de niveau 2 ou moins

Niveau III : Serrure de niveau 3 ou moins

Niveau IV : Serrure de niveau 4 ou moins

Niveau V : Serrure de niveau 5 ou moins

Égorgement : Pour utiliser cette habileté, il faut être derrière sa cible et la prendre par surprise, lorsqu'elle est hors combat. En simulant un égorgement, cette habileté permet d'infliger du dégât supplémentaire. Cette habileté ne peut être pratiquée qu'avec une dague.

Niveau I : 3 points de dégât supplémentaires

Niveau II : 5 points de dégât supplémentaires

Niveau III : 7 points de dégât supplémentaires

Niveau IV : 9 points de dégât supplémentaires

Niveau V : 11 points de dégât supplémentaires

Esquive : Cette habileté permet, un certain nombre de fois par jour, d'annuler complètement le dégât reçu par une attaque de mêlée ou de projectile (pas de magie), un peu comme si l'assaut avait été esquivé.

Niveau I : 2 fois par jour

Niveau II : 3 fois par jour

Niveau III : 4 fois par jour

Niveau IV : 5 fois par jour

Niveau V : 1 fois par combat

Étourdissement : Pour utiliser cette habileté, il faut être derrière sa cible et la prendre par surprise, lorsqu'elle est hors combat. En simulant un coup de pommeau ou de tout objet contondant sur la tête, le roublard peut étourdir sa cible, la rendant *inconsciente* pour une durée donnée. Le moindre point de dégât infligé à la cible la ramènera à la conscience. Lorsque étourdie, la cible est vulnérable à toutes les habiletés demandant la surprise ainsi qu'à « Vol à la tire ».

Niveau I : La cible est inconsciente pour une durée de 1 minute

Niveau II : La cible est inconsciente pour une durée de 2 minutes

Niveau III : La cible est inconsciente pour une durée de 3 minutes

Niveau IV : La cible est inconsciente pour une durée de 4 minutes

Niveau V : La cible est inconsciente pour une durée de 5 minutes

Fuite : Cette habileté permet à la personne qui l'utilise de « fuir » pour la durée indiquée. Une personne en fuite ne peut être attaquée, poursuivie ou quoi que ce soit : elle doit être ignorée. Cette habileté ne peut être utilisée qu'une fois par heure.

Niveau I : 4 secondes

Niveau II : 7 secondes

Niveau III : 10 secondes

Niveau IV : 13 secondes

Niveau V : 16 secondes

Maniement d'armes de voleur : Cette habileté permet l'utilisation de dagues et d'épées courtes de 60 centimètres et moins et de toute arme de lancer ou à projectile, et d'infliger du dégât avec celles-ci. La première valeur indique le dégât infligé par les armes de mêlée, la seconde celui des armes à distance.

Niveau I : 1/1 point de dégât

Niveau II : 1,5/2 points de dégât
Niveau III : 2/3 points de dégât
Niveau IV : 2,5/4 points de dégât
Niveau V : 3/5 points de dégât

Pose de pièges : Cette habileté permet de piéger des objets en particulier, comme dans un coffre ou sur une porte. Un papier (à l'intérieur du coffre, sur la porte, etc) doit expliquer l'effet du piège. Le piège prend effet dès l'instant où l'infortuné en fait la lecture.

Niveau I : 5 points de dégât
Niveau II : 8 points de dégât
Niveau III : 11 points de dégât
Niveau IV : 14 points de dégât
Niveau V : 17 points de dégât

Sang-froid : Chaque point investit dans cette habileté augmente le nombre de points de vie possédés. La valeur indiquée représente le nombre de points de vie supplémentaires en tout (ils ne s'additionnent pas).

Niveau I : 1 point de vie supplémentaires
Niveau II : 2 points de vie supplémentaires
Niveau III : 3 points de vie supplémentaires
Niveau IV : 4 points de vie supplémentaires
Niveau V : 5 points de vie supplémentaires

Torture : Cette habileté permet d'obtenir la vérité de sa victime après l'avoir torturé durant une certaine période de temps. Évidemment la torture est simulée. La cible doit être immobilisée d'une manière où d'une autre pour toute la durée de la torture. Une fois la torture terminée, la victime est forcée de raconter toute la vérité. L'effet dure 2 minutes, après quoi il faut recommencer la torture si on veut en savoir plus.

Niveau I : 10 minutes de torture
Niveau II : 8 minutes de torture
Niveau III : 6 minutes de torture
Niveau IV : 4 minutes de torture
Niveau V : 2 minutes de torture

Vol à la tire : Cette habileté permet de voler de petits objets (pas d'armes) ou de la monnaie que la cible porte sur son corps. Il faut toucher à la partie du corps (ou bourse ou autre) durant le temps indiqué sans se faire remarquer. Une fois le temps terminé, la victime doit remettre *hors-jeu* le butin au voleur.

Niveau I : 20 secondes
Niveau II : 16 secondes
Niveau III : 12 secondes
Niveau IV : 8 secondes
Niveau V : 4 secondes

Volatilisation : Cette habileté permet au roublard de disparaître dans un nuage de fumée, étant *camouflé* pour quelques secondes. Pour utiliser cette habileté, voleur doit se procurer de la poudre d'escampette chez un marchand.

Niveau I : Camouflé durant 4 secondes

Niveau II : Camouflé durant 8 secondes
Niveau III : Camouflé durant 12 secondes
Niveau IV : Camouflé durant 16 secondes
Niveau V : Camouflé durant 20 secondes

Religion

Version 6.0

Par Thomas Desaulniers Brousseau

Avec la précieuse collaboration de
Antoine Brousseau Desaulniers
Martin Bonin-Charron

Les dieux d'Urantia ont une influence très directe sur la vie des habitants de ce monde. Ils accordent à leurs plus fervents serviteurs des pouvoirs extraordinaires, parfois même dignes de ceux que possèdent les plus puissants magiciens. Alors que bon nombre de divinités sont reconnues dans le monde, il est rare qu'un individu donné ne se dévoue à plus d'une à la fois. D'une manière générale, une personne est attirée par le message d'une divinité donnée et rejoint l'ordre religieux qui lui voue un culte. Les différentes religions pratiquées ont à peu près toutes ceci en commun : elles ne prient qu'une seule divinité. Ainsi, peu importe l'ordre religieux qu'un joueur a rejoint, c'est la divinité qu'il prie qui influera sur les Aspects auxquels il a accès en tant que prêtre.

La présence et l'implication des dieux sur le monde est pratiquement indéniable, mais il arrive que quelques marginaux décident d'en faire à leur tête et de vivre leur destin sans croyance aucune. Ces athées sont, habituellement, bien conscients de l'existence des dieux, mais décident, pour une raison ou une autre, de ne prêter allégeance à aucun dieu, de ne laisser aucune entité divine dicter leur destinée. Ils ont malheureusement tendance à vivre de bien courtes vies (les *Athées* ne possèdent aucune *chance*, peu importe leur niveau. Leur grande volonté les gardent toutefois de toutes les prières affectant l'esprit). Pour plus de détails concernant la mort, référez-vous à la section du Corps des règles portant le même nom.

Pour les autres, ce document leur est adressé. La religion est une partie importante de la vie de la plupart des habitants de Gallatin. Et plus un personnage est dévoué, plus son dieu lui en est reconnaissant. Ce principe est représenté par le tableau ci-dessous.

| RANGS RELIGIEUX | | |
|-----------------|----------|--|
| Rang | Titre | Notes |
| -1 | Athée | Ne possède aucune <i>chance</i> . Immunité aux prières affectant l'esprit. |
| 0 | Croyant | Appartenance à un ordre religieux. Nombre de <i>chances</i> normal, tel qu'expliqué dans la section « Mort » du corps des règles. |
| 1 | Néophyte | Une <i>chance</i> supplémentaire en tout temps. Accès à l'habileté « Aspect religieux I » des prêtres. À partir de ce rang, il est possible d'agir en tant qu'assistant officiant dans une cérémonie, même sans l'habileté « Cérémonie religieuse ». |
| 2 | Initié | Accès à l'habileté « Aspect religieux II » des prêtres. Un personnage d'une classe autre que prêtre ne peut pas accéder à ce rang ou aucun autre rang supérieur. |
| 3 | Adeptes | Accès à l'habileté « Aspect religieux III » des prêtres. Un personnage de ce rang ne peut subir un « Anathème ». |
| 4 | Dévoth | Accès à l'habileté « Dévotion » des prêtres. |
| 5 | Maître | Un personnage de ce rang possède deux fois plus de <i>chances</i> qu'un personnage <i>Croyant</i> du même niveau. Il ne peut subir une « Excommunication ». |

La progression dans ce système dépend de cérémonies accessibles aux joueurs prêtres. Pour plus d'information, consultez la section Cérémonies de ce document.

Les informations qui suivent s'adressent surtout aux joueurs prêtres, mais vous y trouverez nombre d'informations pertinentes, que vous en soyez un ou non. Il est donc bon d'y jeter un œil, quitte à vous décider sur la divinité pour laquelle votre personnage se mettra à genoux.

Divinités

Dans les pages qui suivent vous seront présentés les différents dieux et déesses oeuvrant dans l'univers de La marche de Mythenfeld. Chaque divinité est présentée de la façon suivante :

ΠΟΜ ΔΕ ΛΑ ΔΙΒΙΝΙΤΕ – ΣΟΠ ΔΟΜΑΙΝΕ Δ' ΑΚΤΙΟΠ

L'imploration qui doit être prononcée afin d'accomplir une prière. Cette imploration est valide pour absolument toutes les prières disponibles au prêtre, tant que celui-ci est toujours Néophyte de la religion en question.

Aspect I : L'aspect auquel les prêtres de cette religion ont accès grâce à l'habileté « Aspect religieux I ».

Aspect II : L'aspect auquel les prêtres de cette religion ont accès grâce à l'habileté « Aspect religieux II ».

Aspect III : L'aspect auquel les prêtres de cette religion ont accès grâce à l'habileté « Aspect religieux III ».

Une brève description de la religion, ses valeurs, etc.

Suivent ensuite l'ensemble des prières accessibles au prêtre de cette religion qui possède l'habileté « Dévotion » ainsi que les bénéfices qu'obtiennent ces prières lorsque le prêtre possède également l'habileté « Puissance miraculeuse ».

GALEDAN – DIEU DE LA JUSTICE

Galedan, accorde moi la force de faire régner la justice en ces terres !

Aspect I : Équilibre

Aspect II : Création

Aspect III : Destruction

Galedan est le dieu de la justice. Dans le royaume de Gallatin, où le culte de Galedan est la religion à laquelle la plupart adhèrent, ce sont les prêtres de celui-ci qui jugent les criminels et se chargent de les réprimander lorsque la justice a été brisée. Ils oeuvrent toujours avec le plus de justice possible, mais on a souvent entendu parler de préjugés religieux ou raciaux qui ternissent l'image de celle-ci. Les principales valeurs véhiculées par son culte sont la justice, la rétribution et l'éradication du chaos et du mal.

Jugement (niveau I) : Permet d'utiliser n'importe quel sort ou prière bénéfique appliqué sur soi-même et de la rediriger contre une cible pour 1,5 points de dégât par niveau du sort (arrondir vers le haut).

Portée : 5 mètres

Puissance miraculeuse : Inflige 2 points de dégât par niveau du sort.

Sceau de la justice (niveau II) : La cible est investie d'une mission pour la justice, regagnant 1 point de vie pour chaque attaque de mêlée touchant son but. Dure 30 secondes.

Portée : Toucher

Puissance miraculeuse : Dure 1 minute.

Marteau de la justice (niveau III) : Étourdit la cible pour 3 secondes, durant lesquelles elle ne peut rien faire. Le dégât n'annule pas cet effet.

Portée : 5 mètres

Puissance miraculeuse : Étourdit la cible pour 5 secondes.

Sentence (niveau IV) : Inflige 8 points de dégât à la cible.

Portée : 10 mètres

Puissance miraculeuse : La cible est, de plus, rendue muette pour 8 secondes.

Marteau du Courroux (niveau V) : Conjure un puissant maul (marteau à deux mains) pouvant seulement être utilisé par le prêtre. Le marteau est considéré comme une arme en thorium et est utilisée comme par un guerrier détenant l'habileté « Maniement d'armes contondantes » au niveau 5. Dure 15 minutes.

Portée : Spéciale

Puissance miraculeuse : Lorsque frappé par le Marteau du Courroux, la cible est rendue muette pour 3 secondes.

LYLIANE – DÉESSE DU BIEN

Lyliane, permet moi d'inspirer le bien dans le cœur de tous !

Aspect I : Bien

Aspect II : Création

Aspect III : Nature

Lyliane est la déesse représentant le bien ultime. Bien que Galedan soit le culte officiel de Gallatin, le culte de Lyliane est toléré et même qu'il est celui de presque autant de personnes. Les prêtres de Lyliane sont des gens impliqués qui tentent le plus possible d'aider les gens dans le besoin. Les paladins de Lyliane sont des guerriers sacrés qui cherchent et pourchassent la corruption partout. Les valeurs véhiculées par cette religion sont la bonté, la générosité et la destruction du mal.

Exorcisme (niveau I) : La cible reçoit 2 points de dégât béni et, si elle est un démon ou un mort-vivant de niveau inférieur à 4, fuit le prêtre pour dix secondes.

Portée : 5 mètres

Puissance miraculeuse : Inflige 3 points de dégât béni.

Sceau de la lumière (niveau II) : La cible est investie d'une mission visant le bien, réduisant le coût de ses prières et sorts de 1 point (ne peut être inférieur à 1 point de magie/foi). Dure 3 minutes.

Portée : Toucher

Puissance miraculeuse : Dure 5 minutes.

Bouclier sacré (niveau III) : La cible devient aux immunisée attaques provenant d'un démon ou d'un mort-vivant pour 20 secondes. Ne peut être lancé à répétition sur une même cible.

Portée : 5 mètres

Puissance miraculeuse : Dure 35 secondes.

Choc béni (niveau IV) : Inflige 6 points de dégât bénis à la cible OU lui rend 10 points de vie, selon si elle est alliée ou ennemie.

Portée : 10 mètres

Puissance miraculeuse : Inflige 8 points de dégât béni OU rend 12 points de vie à la cible.

Sainte Vengeresse (niveau V) : Conjure une puissante flamberge (épée à deux mains) pouvant seulement être utilisé par le prêtre. La flamberge inflige des points de dégât béni et est utilisée comme par un guerrier détenant l'habileté « Maniement d'armes tranchantes » au niveau 5. Dure 15 minutes.

Portée : Spéciale

Puissance miraculeuse : Chaque coup porté avec la Sainte Vengeresse donne au porteur une « charge ». Un maximum de 5 charges peuvent être accumulées en même temps. Ces « charges » peuvent être utilisées pour rendre 1 point de vie par charge à une cible.

AGRONAUR – DIEU DES NAINS ET DE L'ARTISANAT

Agronaur, puisse-tu faire de moi l'avatar de ta sagesse ultime !

Aspect I : Création

Aspect II : Équilibre

Aspect III : Destruction

Agronaur est le dieu des Nains et de l'artisanat. Les prêtres nains, en temps de paix, entretiennent les grands temples dédiés à leur dieu. En temps de guerre, ils se joignent à leur confrère afin d'écraser leurs ennemis. Les valeurs véhiculées par cette religion sont la vie en communauté, la gloire des nains et la richesse.

Forge miraculeuse (niveau I) : Augmente le niveau d'une arme de un. C'est-à-dire qu'une arme de fer deviendra en acier, une arme d'acier en argent, etc. Ne peut être utilisé qu'une seule fois par arme et l'enchantement dure 5 minutes.

Portée : Toucher

Puissance miraculeuse : Dure 15 minutes.

Sceau d'endurance (niveau II) : La cible est investie de la puissance des Nains, réduisant de 1 les points de dégât reçus. Dure 5 minutes.

Portée : Toucher

Puissance miraculeuse : Les points de dégâts reçus sont réduits de moitié.

Boule de foudre (niveau III) : Inflige 4 points de dégât à la cible et l'étourdit pour 3 secondes. Le dégât n'annule pas cet effet.

Portée : 5 mètres

Puissance miraculeuse : Inflige 6 points de dégât.

Montagne de puissance (niveau IV) : Érige une petite montagne dans une zone de 3 mètres de diamètre. Les gens se trouvant dans cette zone au moment du sort se voient infliger 4 points de dégât et en sont délogés. De plus, la zone est impénétrable pour une durée de 2 minutes.

Portée : 10 mètres

Puissance miraculeuse : Inflige 6 points de dégât.

Écraseur de Géant (niveau V) : Conjure marteau de guerre (marteau à une main) pouvant seulement être utilisé par le prêtre. Le marteau de guerre inflige 50% plus de dégât contre les créatures plus grande que les Nains et est utilisé comme par un guerrier détenant l'habileté « Maniement d'armes contondantes » au niveau 5. Dure 15 minutes.

Portée : Spéciale

Puissance miraculeuse : Inflige 100% plus de dégât.

SHIHIVA – DÉESSE DE LA NATURE ET DES ELFES

Shihiva, donne moi la force de défendre la nature de tout ce qui est malsain !

Aspect I : Nature

Aspect II : Création

Aspect III : Équilibre

Shihiva est d'abord et avant tout la déesse de la nature. Elle est également considérée comme la déesse des elfes étant donné leur fort lien avec la nature, surtout dans le cas des Elfes des Bois. Les Hauts Elfes la vénèrent également, mais ils se tournent aussi vers une multitude d'autres dieux. Les prêtres de cette religion, appelés le plus souvent « Druides », sont des protecteurs de la nature à tout prix.

Marque naturelle (niveau I): Immunise le prêtre de tous sorts négatifs affectant le mouvement (ceci n'inclut toutefois pas les habiletés qui *incapacitent complètement*). Dure 1 minute.

Portée : Le prêtre

Puissance miraculeuse : Dure 2 minutes.

Sceau de Mana (niveau II) : La cible est investie de la sagesse des Elfes, lui rendant 1 point de foi ou de magie par minute. Dure 3 minutes. Ne peut être lancé sur une même cible plus d'une fois par jour.

Portée : Toucher

Puissance miraculeuse : Dure 5 minutes.

Feu des étoiles (niveau III): Inflige 6 points de dégât à la cible.

Portée : 10 mètres

Puissance miraculeuse : Toute personne à moins de 2 mètres de la cible reçoit 2 points de dégât.

Puit solaire (niveau IV) : Cette prière peut créer un puit solaire de deux natures différentes. Soit il soigne de 3 points de vie une seule fois chaque personne le touchant (un maximum de 10 personnes peuvent le toucher) ou inflige 3 points de dégât dans une zone de 3 mètres de rayon.

Portée : 10 mètres

Puissance miraculeuse : Soigne de 4 points de vie OU aveugle toutes les cibles durant 5 secondes en plus de leur infliger 3 points de dégât.

Défenseur des Forêts (niveau V) : Conjure un puissant bâton de guerre (bâton à deux mains) pouvant seulement être utilisé par le prêtre. Le bâton Immobilise les victimes de ses attaques avec des racines pour 15 secondes et est utilisé comme par un guerrier détenant l'habileté « Maniement d'armes contondantes » au niveau 5. Dure 15 minutes.

Portée : Spéciale

Puissance miraculeuse : Les racines immobilisent aussi toute autre créature alliée à la cible dans un rayon de 2 mètres autour de celle-ci.

MEMNOCH – DIEU DU MAL

Memnoch, puisse l'ombre s'étendre en ton nom dans toutes les dimensions !

Aspect I : Mal

Aspect II : Destruction

Aspect III : Équilibre

Memnoch est le dieu du mal. Peu de gens à Gallatin le prient, mais aucun ne se cache pour le faire. Bien souvent, ils confronteront ceux qui pensent différemment d'eux, et les détruiront, ou périront en essayant. Ils ont l'habitude d'assouvir des régions entières, où règne un mal sordide et sans pitié. Les valeurs véhiculées par ce culte sont la domination, le mal et la cruauté. Le vulgaire fait souvent difficilement la différence entre le culte de Memnoch, organisé, et les nombreux cultes anarchiques de Nekrid.

Flageolement de l'esprit (niveau I) : La cible fuit le prêtre pour dix secondes et reçoit 1 point de dégât maudit.

Portée : 10 mètres

Puissance miraculeuse : Inflige 2 points de dégâts maudits.

Sceau des ténèbres (niveau II) : La cible est investie d'une mission visant le mal, augmentant les points de dégât infligés par ses prières et sorts de 1. Dure 3 minutes.

Portée : Toucher

Puissance miraculeuse : Dure 5 minutes.

Vengeance malicieuse (niveau III) : La cible reçoit 1 point de dégât supplémentaire chaque fois qu'elle reçoit du dégât, de n'importe quelle source. Dure 1 minute.

Portée : 10 mètres

Puissance miraculeuse : Dure 2 minutes.

Avatar du mal (niveau IV) : Suite à cette prière, le prochain sort/prière de la cible voit ses effets doublés, s'il est de niveau 3 ou moins.

Portée : Toucher

Puissance miraculeuse : Peut être de niveau 4 également.

Fléau des âmes (niveau V) : Conjure un puissant fléau (fléau à une ou deux mains) pouvant seulement être utilisé par le prêtre. Le Fléau des âmes inflige des points de dégât maudits et est utilisé comme par un guerrier détenant l'habileté « Maniement d'armes contondantes » au niveau 5. Dure 15 minutes.

Portée : Spéciale

Puissance miraculeuse : Après avoir porté le coup final à une cible (qui s'évanouit ou meurt), le prêtre peut porter 3 coups rapides.

GHORGOR – DIEU DE LA GUERRE ET DE LA VIOLENCE

Guerre ! Désolation ! Destruction ! Brutalité ! Ghorgor, je t'implore !

Aspect I : Destruction

Aspect II : Bien ou Mal (au choix du prêtre)

Aspect III : Équilibre

Le dieu de la Guerre, Ghorgor prône la guerre pour l'amour de la violence. Il est rare de voir des temples de Ghorgor dans les villes, mais étant donné que ce n'est pas une religion penchée carrément sur le mal, elle est tolérée. Après tout, même Lynolend possède un grand temple dédié à ce dieu sanglant. Les prêtres de ce culte sont souvent des individus très violents qui ne demandent pas moins que de se jeter dans une mêlée brutale.

Assaut (niveau I) : La prochaine attaque de mêlée de la cible inflige 2 points de dégât supplémentaires.

Portée : Toucher

Puissance miraculeuse : Inflige 3 points de dégât supplémentaires.

Sceau de guerre (niveau II) : La cible est investie par une rage de sang, augmentant ses points de vie de 3. Dure 5 minutes.

Portée : Toucher

Puissance miraculeuse : Augmente ses points de vie de 5.

Esprit du guerrier (niveau IV) : La cible se voit conférée un bonus de 1 niveau à toutes les habiletés du profil Combat, même si elle n'en possède aucune. Dure 3 minutes.

Portée : Toucher

Puissance miraculeuse : Dure 5 minutes.

Barrage (niveau V) : Les machines de guerre de Ghorgor lancent un assaut depuis son royaume, infligeant 3 points de dégât à toute personne dans une zone de 3 mètres par 20 mètres.

Portée : 10 mètres

Puissance miraculeuse : 4 points de dégât.

Déchiqeteuse d'Arcanium (niveau V) : Conjure une puissante hache de guerre (hache à deux mains) pouvant seulement être utilisée par le prêtre. La déchiqeteuse d'Arcanium confère au prêtre une aura de bataille, augmentant de 0,5 les points de dégât physique causés par ses alliés à moins de 15 mètres. Elle est utilisée comme par un guerrier détenant l'habileté « Maniement d'armes tranchantes » au niveau V. Dure 15 minutes.

Portée : Spéciale

Puissance miraculeuse : L'aura augmente les points de dégâts de 1 plutôt que 0,5.

KAMAJI – DIEU DES GNOMES ET DU PROGRÈS TECHNOLOGIQUE

Puissent les Gnomes dominer le monde par leur abusive ingéniosité !

Aspect I : Création

Aspect II : Bien

Aspect III : Mal

Dieu des Gnomes et de la Technologie, Kamaji est plus souvent considéré par les Gnomes comme un individu extrêmement intelligent et inventif, qui se serait élevé au statut divin grâce à une de ses créations. Les prêtres gnomes sont très rares et, souvent, ce sont des inventeurs hors pair occupent la place symbolique des prêtres dans la communauté.

Turbo poing technologique (niveau I) : Inflige 2 points de dégât à la cible.

Portée : 10 mètres

Puissance miraculeuse : Inflige 3 points de dégât à la cible.

Sceau d'ingéniosité (niveau II) : La cible est investie par le progrès technologique, augmentant de 2 ses points d'armure. Dure 5 minutes. Cette prière ne peut être lancée à répétition sur une même cible.

Portée : Toucher

Puissance miraculeuse : Ses points d'armure sont augmentés de 5.

Turbo bouclier (niveau III) : Plus rien ne peut pénétrer ni sortir d'une zone de 1,5 mètres autour de la cible pendant 12 secondes. Si la cible se déplace, le bouclier la suit. Cette prière ne peut être lancée à répétition sur une même cible.

Portée : 5 mètres

Puissance miraculeuse : Dure 25 secondes.

Explosion cosmique (niveau IV) : Inflige 4 points de dégât et entraîne la perte de 3 points de magie et/ou de prière dans une zone de 1.5 mètres de rayon.

Portée : Le prêtre

Puissance miraculeuse : Zone de 2 mètres de rayon.

Technologie ultime (niveau V) : Conjure une puissante scie mécanique (? à deux mains) pouvant seulement être utilisé par le prêtre. Un coup sur deux porté par la Scie Mécanique est un coup rapide et est utilisé comme par un guerrier détenant l'habileté « Maniement d'armes tranchantes » au niveau 5.

Portée : Spéciale

Puissance miraculeuse : Le prêtre peut, une seule fois, décapiter sa cible, la tuant sur le champ.

NEKRID – DIEU DE LA MORT ET DE LA NÉCROMANCIE

Nekrid, emporte leurs âmes dans ton royaume de mort et de désolation !

Aspect I : Destruction

Aspect II : Mal

Aspect III : L'habileté « Aspect religieux III » donne aux prêtres de Nekrid accès non pas à un aspect religieux, mais à tous les sorts de l'école de nécromancie. Ils coûteront au prêtre 1 point de foi par niveau du sort. Le niveau I de l'habileté « Aspect religieux III » donne accès aux sorts de niveau I, le niveau II aux sorts de niveau II, et ainsi de suite.

Également appelé Mortrom dans certains cercles, Nekrid est le dieu de la mort et de la nécromancie. Il est prié presque partout dans le monde, mais par de petits cercles qui gardent profil bas. La plupart du temps, les autorités d'une ville ignorent l'existence de dévots de Nekrid dans la cité, ou bien ils ne savent tout simplement pas où se trouve le centre du culte ou qui le dirige. Cette « religion » (les différents cultes à Nekrid n'ont apparemment que de très faibles liens entre eux) ne prônent qu'une chose, la destruction de tout ce qui est vivant dans le monde, et le règne éternel de la mort. Le vulgaire fait bien rarement la différence entre les différents cultes de Nekrid, désorganisés et anarchiques, et l'impitoyablement structuré culte de Memnoch.

Toutefois, malgré leur habituellement discrète sournoiserie, il existe un culte à Nekrid, le Culte des Damnés, qui a établi sa domination sur une île isolée, au sud-est de Gallatin, où la mort et la désolation règnent en perpétuité, et où le soleil, dit-on, ne se lève jamais. Personne en toute conscience n'ose s'approcher de cette île maléfique. Cet accomplissement récent pourrait signifier l'unification des nombreux cultes à Nekrid, un événement anticipé avec un très mauvais œil par les théologiens.

Poison : Inflige 3 points de dégât à la cible après 15 secondes.

Portée : 10 mètres

Puissance miraculeuse : Inflige 5 points de dégât.

Sceau de Mort : La cible est possédée par la mort, augmentant les points de dégât physique qu'elle inflige de 0,5, mais la rendant susceptible au dégât bénit. Dure 5 minutes.

Portée : Toucher

Puissance miraculeuse : Inflige 1 point de dégât supplémentaire.

Prison d'os : La cible de cette prière est emprisonnée par les os, l'incapacitant complètement pour 30 secondes, ou jusqu'à ce qu'elle ait subi 3 points de dégât.

Portée : 5 mètres

Puissance miraculeuse : La cible peut subir jusqu'à 5 points de dégât avant de se libérer de la prison d'os.

Abomination : Crée une monstruosité mort-vivante à partir de 3 cadavres possédant 10 points de vie chacun et infligeant 3 points de dégât avec les

armes qui lui sont fournies. Les 3 personnes mortes devront rester attachées ensemble pour la durée du sort, soit 30 minutes, ou jusqu'à la mort.

Portée : Spéciale

Puissance miraculeuse : Chaque personne faisant partie de l'abomination possède 15 points de vie.

Récolteuse d'âmes : Conjure une puissante faux (2 mains) pouvant seulement être utilisée par le prêtre. Chaque personne tuée par la faux se relève en zombi (10 points de vie, 1 point de dégât avec les mains) au service du prêtre et est utilisée comme par un guerrier détenant l'habileté « Maniement d'armes d'hast » au niveau 5. Dure 15 minutes.

Portée : Spéciale

Puissance miraculeuse : Les cibles à qui le prêtre porte un coup fatal se relève plutôt en squelette, possédant 10 points de vie et infligeant 1 point de dégât avec une arme à une main ou 2 avec une arme à 2 mains.

CÉRÉMONIES

Les cérémonies de prêtre sont une facette très importante de la classe prêtre. Certains de ses habiletés, comme « Aspect religieux II », dépendent de ces cérémonies. Évidemment, un prêtre qui n'en fait pas usage peut tout de même être un excellent personnage, mais il sera très limité en rapport à un prêtre qui en ferait bon usage.

Les pages suivantes présentent l'ensemble des cérémonies qui peuvent être tenues par un prêtre. Elles se lisent de la façon suivante :

NOM DE LA CÉRÉMONIE

Niveau I : L'effet qu'a la cérémonie lorsque le prêtre possède l'habileté « Cérémonies religieuses » au niveau I.

Niveau II : L'effet qu'a la cérémonie lorsque le prêtre possède l'habileté « Cérémonies religieuses » au niveau II.

Niveau III : L'effet qu'a la cérémonie lorsque le prêtre possède l'habileté « Cérémonies religieuses » au niveau III.

Niveau IV : L'effet qu'a la cérémonie lorsque le prêtre possède l'habileté « Cérémonies religieuses » au niveau IV.

Niveau V : L'effet qu'a la cérémonie lorsque le prêtre possède l'habileté « Cérémonies religieuses » au niveau V.

Un court paragraphe décrivant les effets en général de la cérémonie ainsi que dans quel contexte elle doit être faite, etc.

PROCÉDÉ : Les gestes qui doivent être posés et les paroles qui doivent être tenues pour la réalisation de la cérémonie. **Ce ne sont que des grandes lignes.** Vous aurez du remplissage à faire si vous voulez que votre cérémonie dure assez longtemps pour être valide.

Vous ne pouvez pas tenir autant de cérémonies que vous voulez durant un scénario. En effet, chaque fois que vous tenez une cérémonie, vous devez utiliser des vos points cérémoniels. Une cérémonie de niveau I en demande 1, 2 pour une cérémonie de niveau II, 3 pour une cérémonie de niveau III, et ainsi de suite. Vous obtenez 3 points cérémoniels par scénario, par niveau. Donc un prêtre de niveau 1 en a 3, un prêtre de niveau 2 en a 6, et ainsi de suite.

Une cérémonie donnée doit durer un certain temps, en tenant compte de certains facteurs. Tout d'abord, le niveau de la cérémonie dicte le temps de base requis, soit 10 minutes par niveau de la cérémonie (il existe certaines exceptions). Mais ce temps peu être réduit si l'officiant a des assistants : 2 minutes de moins par niveau de la cérémonie, par assistant. Également, le niveau du *lieu de culte* dans

lequel la cérémonie est tenue peut également réduire la durée de la cérémonie, tel qu'expliqué dans le tableau un peu plus loin. Ceci ne réduira pas le temps des cérémonies qui n'ont pas besoin d'être tenues dans un *lieu de culte*. Une cérémonie ne peut toutefois pas être réduite de ces manières de plus de la moitié du temps normalement requis.

Les *lieux de culte* sont très importants à la tenue de cérémonies. Certaines cérémonies doivent en effet être faite dans ces lieux. Il existe 3 niveaux distincts de *lieux de culte* :

| LIEUX DE CULTE | |
|----------------|--|
| Niveau | Effets |
| 1 | <i>Lieu de culte</i> de base; permet la tenue de cérémonies qui nécessitent un <i>lieu de culte</i> . Peut être très rudimentaire, à l'extérieur. |
| 2 | En plus de permettre la tenue de cérémonies nécessitant un <i>lieu de culte</i> , la durée de ces cérémonies pourra être réduite de 2 minutes par niveau de la cérémonie. Un tel lieu de culte devrait avoir pas mal de classe, même s'il peut encore être extérieur. |
| 3 | En plus de permettre la tenue de cérémonies nécessitant un <i>lieu de culte</i> , la durée de ces cérémonies pourra être réduite de 3 minutes par niveau de la cérémonie. Toute personne croyant en la divinité à qui le <i>lieu de culte</i> est dédié bénéficiera de 5 points de vie supplémentaires et d'une <i>savegarde magique</i> supplémentaire par heure. Un tel lieu de culte doit obligatoirement être intérieur, comme une église. |

Pour tout ce qui concerne la création de *lieux de culte*, référez-vous à la cérémonie « Sanctification ».

IL MANQUE PLUSIEURS CÉRÉMONIES, QUI SERONT AJOUTÉES DANS UNE MISE À JOUR PROCHAINE !

ABSOLUTION

Niveau I : L'ouaille obtient 1 chance supplémentaire pour la durée du scénario.

Niveau III : L'ouaille regagne toutes les chances qu'elle a perdues depuis le début du scénario.

Avec la cérémonie d'absolution, l'officiant accorde à l'ouaille qui s'est repenti le pardon pour les péchés qu'il a commis à l'encontre de l'enseignement de la religion. L'ouaille doit être pratiquant de la même religion que l'officiant. Cette cérémonie ne peut être effectuée que dans un lieu de culte à la divinité de l'officiant.

PROCÉDÉ : L'officiant entend la confession de l'ouaille. Si elle est sincère, il lui accorde son pardon et implore sa divinité d'en faire autant.

COMMUNION

Niveau I : L'ouaille est acceptée comme Croyante dans la religion de l'officiant.

Cette cérémonie permet à une ouaille *Athée* d'adhérer à la religion de l'officiant. Pour pouvoir pratiquer cette cérémonie, l'ouaille doit avoir assisté à une « Messe » de l'officiant quelques instants plus tôt. Seul un *Adepté* ou mieux peut effectuer cette cérémonie. La « Communion » doit être tenue dans un *lieu de culte* à la divinité de l'officiant.

PROCÉDÉ : L'ouaille doit prononcer des vœux d'allégeance à l'ordre religieux. Le reste de la cérémonie se déroule selon les normes d'adhérence à la religion de l'officiant; bref, elle est très variée d'une religion à l'autre.

EXCOMMUNICATION

Niveau IV : La cible de cette cérémonie devient Athée.

Cette cérémonie expulse un membre de l'ordre religieux de l'officiant, le rendant *Athée*. Cette cérémonie ne peut pas être effectuée sur un membre d'un autre ordre religieux ou sur un membre de rang *Adepté* ou supérieur. Elle ne peut pas non plus être effectuée sur un prêtre du même rang religieux. Cette cérémonie doit être tenue dans un *lieu de culte* à la divinité de l'officiant.

PROCÉDÉ : L'officiant énumère les raisons qui le pousse à radier la cible de l'ordre religieux, de façon solennelle et officielle. Puis, par une déclaration tout aussi officielle, la cible est excommuniée. Celle-ci n'a pas besoin d'être présente lors de la cérémonie pour que celle-ci entre en effet. Cette cérémonie ne doit pas être tellement longue, mais les raisons qui la motivent devraient être très sérieux.

FUNÉRAILLES

Niveau III : Un personnage mort de façon permanente pourra être ramené à la vie lors d'un scénario subséquent.

Cette cérémonie permet la préservation de l'âme d'un personnage, même après qu'il soit mort de façon permanente. Suite à un enterrement digne de ce nom, le personnage pourra être ressuscité par la prière « Résurrection » (ou tout autre prière/sort/habilité équivalente), mais seulement lors d'un scénario ultérieur. Cette cérémonie doit avoir lieu dans le scénario même où le personnage est mort. Elle ne peut être effectuée si le mort est incinéré, ou en mille morceaux, ou quelque chose du genre. Il est à la discrétion des organisateurs de prolonger le temps d'attente du mort avant que celui-ci puisse être ressuscité. Cette cérémonie doit avoir lieu dans un cimetière.

PROCÉDÉ : Une tombe doit être creusée et le mort y être déposé. L'officiant fait l'éloge du défunt, les faits marquants de sa vie, etc. Les ouailles prennent un moment pour se recueillir auprès du défunt et sont invités à prononcer eux-mêmes des discours. La cérémonie se termine par l'enterrement fictif du mort.

MARIAGE

Niveau III : Les mariés sont unis dans l'amour, bénéficiant d'une immunité totale à la peur lorsqu'ils sont en vue l'un de l'autre.

Cette cérémonie permet l'union de deux disciples de la même divinité dans les liens sacrés du mariage. Cette cérémonie doit être tenue dans un *lieu de culte* à la divinité de l'officiant.

PROCÉDÉ : Au moins un témoin autre que l'officiant et les mariés est nécessaire à cette cérémonie. L'officiant doit faire un éloge de l'amour et des deux fiancés. Les deux futurs mariés doivent prononcer leurs vœux. Le mariage se termine par un discours de l'officiant.

MIRACLE

Niveau V : Un miracle est accompli.

Une seule fois dans sa vie, un prêtre peut accomplir un miracle. Le miracle doit être une action concrète, mais à part de cela, c'est à peu près libre. L'équipe d'animation jugera si le miracle est acceptable. Cette « cérémonie » est très peu précise.

PROCÉDÉ : Il n'y a pas de procédé concret pour accomplir un miracle. Consultez un animateur.

ORDINATION

Niveau I : Élévation au rang de Néophyte.

Niveau II : Élévation au rang d'Initié.

Niveau III : Élévation au rang d'Adepte.

Niveau IV : Élévation au rang de Dévot.

Niveau V : Élévation au rang de Maître.

Cette cérémonie permet à l'officiant de faire progresser une ouaille dans les rangs de l'ordre religieux. Elle ne peut être pratiquée que sur un pratiquant de la religion de l'officiant. On ne peut effectuer les niveaux II à V de cette cérémonie sur un personnage d'une classe autre que prêtre. Évidemment, l'officiant ne peut élever une ouaille à un rang supérieur au sien, ou encore la faire progresser de plus d'un rang à la fois. Pour pouvoir pratiquer cette cérémonie, l'ouaille doit avoir assisté à une « Messe » de l'officiant quelques instants plus tôt (la « Messe » devrait être pratiquée à un niveau équivalent à l'« Ordination »). Cette cérémonie ne peut être tenue que dans un *lieu de culte* à la divinité de l'officiant.

PROCÉDÉ : L'officiant doit exprimer l'appréciation qu'a sa divinité des actions de l'ouaille, qui doit ensuite faire montre de sa gratitude et de sa joie. La cérémonie se conclut par un discours de l'officiant.

SANCTIFICATION

Niveau I : L'officiant doit être un Néophyte ou mieux. Lieu de culte de niveau 1.

Niveau III : L'officiant doit être un Adepté ou mieux. Lieu de culte de niveau

2.

Niveau V : L'officiant doit être un Maître. Lieu de culte de niveau 3.

Cette cérémonie sert à sanctifier un lieu, pour le transformer en *lieu de culte* à la divinité priée. Un *lieu de culte* doit comporter un autel (aussi rudimentaire soit-il) et devrait préférablement être dans un endroit relativement paisible. Le *lieu de culte* peut varier en dimensions, mais il doit être assez clairement remarquable. Le meilleur *lieu de culte* serait probablement une église ou un bâtiment du genre. Il est impossible d'utiliser les niveaux plus élevés de cette cérémonie si le *lieu de culte* est trop médiocre. Cette décision est à la discrétion de l'animation.

Pour utiliser cette cérémonie à des niveaux plus élevés, être un néophyte ne suffit pas. Il faut avoir progressé dans l'ordre religieux grâce à la cérémonie « Ordination ».

PROCÉDÉ : Pour effectuer cette cérémonie, il faut tout d'abord bâtir un autel. L'autel peut avoir toute sorte de forme, mais plus il est beau, mieux c'est. Si l'officiant souhaite sanctifier un lieu extérieur, donc pas dans un bâtiment, il devra préférablement arranger le terrain autour, bâtir une enceinte, quelque chose, aussi rudimentaire serait-ce, pour que le *lieu de culte* soit bien remarquable. Cela fait, l'officiant doit purifier l'endroit, que ce soit en faisant brûler de l'encens, en l'arrosant d'eau bénite, ou d'une autre manière qui serait approuvée. Il doit ensuite implorer son dieu/sa déesse de bien vouloir bénir l'endroit, avec un texte préparé, qui devrait durer un minimum de 5 minutes par niveau de la cérémonie. Il est préférable d'effectuer cette cérémonie avec l'aide d'autres officiants, ainsi que la présence de quelques fidèles, qui prieront pour la sanctification du

lieu. Une fois la cérémonie accomplie, le ou les officiants devraient remercier la divinité de sa grâce, de sa générosité.

Aspect du Bien

NIVEAU I

Lumière

Le prêtre fait jaillir de ses mains un faisceau lumineux (lampe de poche) pour l'éclairer. Si le faisceau atteint un mort-vivant, celui-ci reçoit 2 points de dégât, mais le sort prend fin. Dure 10 minutes. Les sorts/prières de « Noircœur » sont annulés si celui-ci est activé après.

Portée : Spéciale

Dissipation des envoûtements

Annule tous les effets de sorts affectant l'esprit (Charme, Sommeil, etc.), excepté les sorts de niveau 4 et 5.

Portée : Toucher

Distraction

La cible se voit obligée d'ignorer le prêtre pour les 30 secondes à venir à moins que le prêtre n'entreprenne une action offensive à son égard.

Portée : 15 mètres

Armure de la foi

Confère 1 point d'armure pour 15 minutes où jusqu'à ce que l'armure soit détruite.

Portée : Toucher

Détection du mal

Cette prière permet au prêtre de savoir si la cible est maléfique (la cible doit le déclarer hors jeu au prêtre seulement).

Portée : 10 mètres

NIVEAU II

Aura de sainteté

Le prêtre dégage de lui une aura sainte pour tous ses alliés dans un rayon de 2 mètres autour de lui, rendant chacune de leurs attaques de mêlée bénites. Dure au maximum 5 minutes. (Une seule aura peut prendre effet à la fois.)

Portée : Le prêtre

Marteau de la lumière

Le prêtre canalise l'énergie de son dieu afin de créer une arme contondante à une main dans sa main. L'arme est manipulée au niveau 2 de l'habileté

« Maniement d'armes contondantes » et inflige des dégâts magique. L'arme disparaît après 10 minutes.

Portée : Le prêtre

Saint martèlement

Inflige 2 points de dégât bénis à la cible.

Portée : 20 mètres

Répulsion des morts-vivants mineurs

Tous les morts-vivants mineurs (niveau inférieur à 4) qui sont à portée de vue du prêtre le fuient pendant 15 secondes.

Portée : Spéciale

Protection contre les prières mineures

Cette prière rend la cible immunisée aux prières de niveau 3 et moins pendant 1 minute.

Portée : Toucher

NIVEAU III

Restauration

La cible se voit purgée de tous les effets magiques de niveau 1 à 4 l'affectant.

Portée : Toucher

Bénédition

La cible de cette prière se voit investie de la bénédiction du dieu du prêtre, lui conférant un bonus de 1 niveau à une habileté de son choix. (Sur un pratiquant de la religion du prêtre seulement). Dure 30 minutes.

Portée : 1 mètre

Communion

Le prêtre et ses cibles (2) peuvent partager leurs points de foi (exemple : donner 5 points de foi à l'un, 3 à l'autre, etc.). Quelqu'un ne peut pas posséder plus de points de foi que son maximum.

Portée : 15 mètres

Protection divine

La cible affectée par cette prière se voit protégée par un bouclier divin pouvant absorber jusqu'à 10 points de dégâts. Dure 15 secondes. Ne peut pas être utilisé à répétition sur une même cible.

Portée : 10 mètres

Sacralisation d'arme

L'arme affectée par ce sort inflige 1/2 point de dégât béni supplémentaire. Dure 10 minutes. Ne peut pas être utilisé deux fois sur la même arme.

Portée : Toucher

NIVEAU IV

Conversion

La cible est convertie au dieu du prêtre, se considérant comme son allié le plus fidèle pour 5 minutes.

Portée : 10 mètres

Explosion de lumière

De l'énergie divine se dégage subitement du prêtre, infligeant 2 points de dégât bénis à toutes les personnes dans un rayon de 3 mètres autour du prêtre.

Portée : Le prêtre

Sanctuaire

Le prêtre devient imperceptible aux yeux de tous pendant 5 minutes où jusqu'à ce qu'il entreprenne une action offensive ou qu'il décide lui-même d'interrompre la prière.

Portée : Le prêtre

Répulsion des morts-vivants majeurs

Tous les morts-vivants qui sont à portée de vue du prêtre le fuient pendant 15 secondes.

Portée : Spéciale

Protection contre les prières majeures

Cette prière rend la cible immunisée aux prières de niveau 1 à 5 pendant 2 minutes.

Portée : Toucher

NIVEAU V

Lumière aveuglante

Tous ceux qui entendent les effets de cette prière (criés par le prêtre) sont aveuglés pendant 1 minute. Ils ne peuvent plus lancer de sorts/prières mais peuvent tout de même essayer de se battre.

Portée : Spéciale

Invulnérabilité

Le prêtre implorant cette prière devient invulnérable à toute forme de dégât durant 10 secondes.

Portée : Le prêtre

Bénédiction de masse

Les cibles (10) de cette prière se voient investies de la bénédiction du dieu du prêtre, leur conférant un bonus de 1 niveau à une habileté de leur choix. (Sur des pratiquants de la religion du prêtre seulement). Dure 30 minutes.

Portée : 20 mètres

Destruction du mal

La créature abyssale ou le mort-vivant étant la cible de cette prière se voit infliger 10 points de dégât. Si la personne n'est ni démon ni mort-vivant, mais d'alignement mauvais, elle encaisse 5 points de dégâts.

Portée : 20 mètres

Mot de sainteté

Cette prière confère à la cible un bonus de 5 points de vie et l'immunité à toute forme de Magie. Dure 2 minutes.

Portée : 10 mètres

Aspect de la Création

NIVEAU I

Aide mineure

Cette prière confère un bonus de 3 points de vie pendant 5 minutes à la cible. Si, à la fin des 5 minutes, elle a 3 points de vie ou moins, la personne meurt.

Portée : Toucher

Détection des enchantements

La cible doit déclarer hors jeu tous les enchantements qui font effet sur elle.

Portée : 10 mètres

Détection de la vie

La cible doit déclarer hors jeu si elle est vivante ou non (un mort-vivant n'est pas vivant).

Portée : 10 mètres

Détection des poisons

Cette prière permet au prêtre de connaître les poisons qui affectent la cible et leurs effets (la personne doit le déclarer hors jeu au prêtre seulement).

Portée : 10 mètres

Guérison mineure

Cette prière referme les plaies de la cible, lui redonnant 3 points de vie au toucher.

Portée : Toucher

NIVEAU II

Aura d'apaisement

Le prêtre dégage de lui une aura apaisante pour lui et tous ses alliés dans un rayon de 2 mètres autour de lui, leur redonnant 1 point de vie à chaque minute. Dure au maximum 5 minutes. (Une seule aura peut prendre effet à la fois.)

Portée : Spéciale

Régénération mineure

Cette prière redonne 1 points de vie à chaque 15 secondes à la cible pendant 1 minute. Portée maximale de 1 mètre.

Portée : 1 mètre

Purge

Cette prière purge la cible de tous les poisons de niveau 3 et moins l'affectant, et lui redonne 2 points de vie. Portée maximale de 1 mètre.

Portée : 1 mètre

Force accrue

La cible de cette prière inflige 0,5 point de dégât supplémentaire avec ses armes de mêlée pendant 30 secondes.

Portée : 10 mètres

Guérison

Cette prière referme les plaies de la cible, lui redonnant 6 points de vie. Portée maximale de 1 mètre.

Portée : 1 mètre

NIVEAU III

Guérison supérieure

Cette prière referme les plaies de la cible, lui redonnant 9 points de vie. Portée maximale de 3 mètres.

Portée : 3 mètres

Carapace

La cible de cette prière se voit conférer 3 points d'armure. Dure 5 minutes où jusqu'à ce que l'armure soit détruite.

Portée : Toucher

Résurrection

Cette prière ramène un mort à la vie avec le quart de ses points de vie et le même nombre de points de magie/foi qu'elle avait à sa mort.

Portée : 10 mètres

Soins

Cette prière annule toutes les maladies et les poisons affectant la cible. Elle la soigne également de 4 points de vie. Portée maximale de 3 mètres.

Portée : 3 mètres

Aide majeure

Cette prière confère un bonus de 6 points de vie pendant 5 minutes. Si, à la fin des 5 minutes, elle a 6 points de vie ou moins, la personne meurt. Portée maximale de 3 mètres.

Portée : 3 mètres

NIVEAU IV

Régénération majeure

Cette prière redonne 2 points de vie à chaque 15 secondes à la cible pendant 1 minute. Portée maximale de 6 mètres.

Portée : 6 mètres

Guérison majeure

Cette prière referme les plaies de la cible, lui redonnant 9 points de vie. Portée maximale de 6 mètres.

Portée : 6 mètres

Aura de régénérescence

Le prêtre dégage de lui une aura apaisante pour tous ses alliés dans un rayon de 2 mètres autour de lui, leur redonnant 3 points de vie à chaque minute. Dure au maximum 5 minutes.

Portée : Spéciale

Guérison de masse

Les cibles de cette prière (5) regagnent toutes 4 points de vie. Portée maximale de 6 mètres.

Portée : 6 mètres

Volonté inébranlable

Cette prière rend la cible immunisée aux effets d'envoûtements, de peur, de sommeil et de domination pendant 10 minutes.

Portée : 10 mètres

NIVEAU V

Brillance céleste

La cible de cette prière regagne tous ses points de vie, est purgée de tous les effets négatifs, les poisons et les maladies. Portée maximale de 10 mètres.

Portée : 10 mètres

Résurrection de masse

Les cibles de cette prière (5) sont ramenées à la vie avec le quart de leur total de points de vie et le nombre de points de magie qu'ils avaient à leur mort. Portée maximale de 10 mètres.

Portée : 10 mètres

Force divine

La cible de cette prière inflige 3 points de dégâts de plus avec ses attaques de mêlée pendant 10 secondes.

Portée : Toucher

Armure divine

La cible de cette prière se voit conférer 6 points d'armure. Dure 5 minutes ou jusqu'à ce que l'armure soit détruite.

Portée : 10 mètres

Bannissement de la mort

Tous les morts-vivants entendant les effets de cette prière subissent 5 points de dégâts.

Portée : Spéciale

Aspect de la Destruction

NIVEAU I

Toucher maudit

Le prêtre possède un toucher maudit qui inflige 1 point de dégât maudit par toucher pour un maximum de 5 touchers. Dure un maximum de 1 minute.

Portée : Le prêtre

Catatonie

La cible consentante semble être morte pour une durée maximale de 5 minutes.

Portée : Toucher

Torsion de la chair

La chair de la victime se tord, lui infligeant 2 points de dégât.

Portée : 20 mètres

Maladie

Cette prière remue les entrailles de la cible, provoquant des vomissements incontrôlés chez elles pour 10 secondes (elle ne peut rien faire d'autre que vomir).

Portée : 15 mètres

Fatigue

Cette prière inflige à la cible une pénalité de 1 niveau à l'habileté « Fortitude ». Dure 10 minutes. Cette prière est considérée comme une maladie.

Portée : 15 mètres

NIVEAU II

Aura impie

Le prêtre dégage de lui une aura affaiblissante pour tous dans un rayon de 2 mètres autour de lui, leur infligeant une pénalité de 1 niveau à toutes leurs habiletés. Dure au maximum 5 minutes. (Une seule aura peut prendre effet à la fois.)

Portée : Spéciale

Mot de ténèbre : Souffrance

Cette prière inflige 1 point de dégât par 20 secondes pendant 1 minute et 20 secondes.

Portée : 15 mètres

Terreur

Cette prière distille en la cible une terreur extrême, la forçant à fuir pour 15 secondes.

Portée : 15 mètres

Faiblesse

La cible subit une pénalité de 1 niveau à toutes ses habiletés de maniement d'armes. Dure 10 minutes. Cette prière est considérée comme une maladie.

Portée : 15 mètres

Douleur

La cible souffre de terribles douleurs, lui infligeant 3 points de dégât.

Portée : 20 mètres

NIIVEAU III

Plaie ouverte

Une plaie profonde s'ouvre sur la cible, infligeant 2 points de dégât et réduisant l'efficacité de tout sort de soins jetés sur la victime de moitié durant 10 minutes.

Portée : 20 mètres

Aura vampirique

Le prêtre dégage de lui une aura maléfique pour lui et tous ses alliés dans un rayon de 1 mètre autour de lui, leur faisant regagner un point de vie pour chaque attaque de mêlée atteignant sa cible. Dure au maximum 5 minutes. (Une seule aura peut prendre effet à la fois.)

Portée : Spéciale

Explosion de cadavre

Cette prière, concentrée sur un cadavre frais, accélère la décomposition, provoquant une terrible explosion de sang et de chair, infligeant 2 points de dégâts à toutes les personnes dans un rayon de 3 mètres autour du cadavre.

Portée : 10 mètres

Dégénération mentale

Cette prière réduit les habiletés « Énergie Magique » et « Déclaration de la foi » de 2 niveaux durant 10 minutes. Cette prière est considérée comme une maladie.

Portée : 15 mètres

Épuisement

Cette prière inflige à la cible une pénalité de 2 niveaux à l'habileté « Fortitude ». Dure 10 minutes. Cette prière est considérée comme une maladie.

Portée : 15 mètres

NIVEAU IV

Mot de ténèbre : Torture

Cette prière inflige 2 points de dégât par 20 secondes pendant 1 minute et 20 secondes.

Portée : 20 mètres

Terreur rampante

Cette prière distille une terreur extrême à une personne, la forçant à fuir pour 15 secondes. Dès que la personne est à portée d'autres personnes, elle leur transmet la terreur, la durée étant renouvelée pour cette personne, et ainsi de suite. Une personne ne peut être affectée par la même terreur rampante plusieurs fois.

Portée : 15 mètres

Agonie

La cible se voit infliger 5 points de dégât.

Portée : 20 mètres

Aura de douleur

Le prêtre dégage de lui une aura de douleur pour tous ses ennemis dans un rayon de 2 mètres autour de lui, provoquant chez eux une douleur extrême, les empêchant de faire quoique ce soit d'autre que de se plier de douleur au sol. Dure au maximum 1 minute. Si une personne se tordant de douleur reçoit un point de dégât ou plus, elle ne sent plus la douleur causée par l'aura et peut recommencer à agir normalement. La même aura de douleur ne peut affecter deux fois la même personne. (Une seule aura peut prendre effet à la fois.)

Portée : Spéciale

Paralysie de masse

Cette prière provoque une paralysie à 4 cibles différentes. Dure 1 minute. Si elle reçoit 1 point de dégât ou plus, la cible retrouve l'usage de son corps.

Portée : 15 mètres

NIVEAU V

Doigt de la mort

La cible de cette prière se voit infligés 7 points de dégât par le broiement de son corps.

Portée : 20 mètres

Cancer

La cible de cette prière se voit infligée une pénalité de 2 niveaux à toutes ses habiletés. Dure jusqu'à la mort de la victime. Cette prière est considérée comme une maladie.

Portée : 15 mètres

Chaîne de la mort

Cette prière a les mêmes effets que « Explosion de cadavre », sauf qu'elle affecte jusqu'à 4 cadavres et une personne subit les dégâts pour chaque zone dans laquelle elle se trouve.

Portée : 10 mètres

Chaos

Les cibles (4) de cette prière sont prises de folie et attaquent tout ce qui bouge. Dure jusqu'à 30 secondes.

Portée : 15 mètres

Vampirisme

La cible de cette prière gagne la propriété terrifiante de regagner en points de vie tout dégât qu'elle inflige. Dure 30 secondes.

Portée : Toucher

Aspect de l'Équilibre

NIVEAU I

Paix

La cible devient paisible envers tout le monde, ne blessant les gens que pour se défendre durant 5 minutes.

Portée : 10 mètres

Préservation

Confère à la cible une sauvegarde contre une attaque physique ou magique dans la prochaine minute.

Portée : Toucher

Sommeil réparateur

La cible, si consentante, s'endort pour 15 minutes, au bout desquelles elle récupérera 6 points de vie.

Portée : Toucher

Détection de l'alignement

Cette prière permet au prêtre de savoir si la cible est d'alignement bon, neutre ou mauvais (la personne doit le déclarer hors jeu au prêtre seulement).

Portée : 10 mètres

NIVEAU II

Aura de paix

Le prêtre dégage de lui une aura apaisante pour tous, empêchant toute action offensive d'être prise dans un rayon de 3 mètres autour de lui, mais n'interrompt pas celles déjà entreprises. Dure au maximum 5 minutes. Le prêtre ne peut également pas prendre d'actions offensives. (Une seule aura peut prendre effet à la fois.)

Portée : Spéciale

Promesse

La cible doit respecter sa dernière phrase qui peut être tenue comme une promesse. Si elle la contredit d'ici 5 heures, elle se voit infligés 6 points de dégâts.

Portée : 5 mètres

Repos

Tant qu'elle est au repos, la cible de cette prière regagne 1 point de vie par minute durant un maximum de 15 minutes. Si la cible entreprend une action autre que de dormir ou d'être assis, le sort est brisé.

Portée : Toucher

Protection contre la Magie mineure

La cible devient immunisée aux sorts et prières de niveau 2 ou moins durant 2 minutes.

Portée : Toucher

Gardien mineur

Cette prière conjure un des deux gardiens suivants : un golem d'argile ou une gargouille mineure. *Golem d'argile* : dispose de 10 points de vie et inflige 2 points de dégât avec ses poings. Doit se déplacer lentement. *Gargouille mineure* : dispose de 5 points de vie, inflige 1 point de dégât avec ses griffes et dispose du sort « Vol » à volonté (à 1 minute d'intervalle entre chaque utilisation). Le gardien se dissipe après 15 minutes.

Portée : 20 mètres

NIIVEAU III

Surveillant

La cible peut identifier tous sorts et prières faisant effet sur les autres, leur alignement, détecter l'invisibilité ainsi que les entités des plans astral et étheréal et est immunisé aux habiletés « Coup sournois », « Vol à la tire », « Égorgement » et « Étourdissement ». Dure 5 minutes.

Portée : Toucher

Apaisement

Toute personne touchant le prêtre invoquant cette prière regagne 3 points de vie, à condition d'être amicale avec le prêtre. Une même personne ne peut toucher le prêtre qu'une seule fois. Dure 2 minutes.

Portée : Le prêtre

Gardes sacrés

Les deux cibles bénéficiant de cette prière disposent de 5 points de vie supplémentaires tant qu'elles sont dans un lieu consacré à leur religion (par une cérémonie ou s'il s'agit d'un autel ou autre). Dure 10 minutes.

Portée : 10 mètres

Transhumance

La cible prend l'apparence dictée par le prêtre concernant la race, le sexe et l'âge durant un maximum d'une heure.

Portée : Toucher

Glyphe de garde de Fermudal

Un lieu en particulier est protégé par une barrière invisible qui inflige 3 points de dégât à tous ceux qui pénètrent le lieu. Dure 10 minutes.

Portée : 3 mètres

NIIVEAU IV

Gardien majeur

Cette prière conjure un des deux gardiens suivants : un golem de terre ou une gargouille majeure. *Golem de terre* : dispose de 15 points de vie et inflige 3 points de dégât avec ses poings. *Gargouille majeure* : dispose de 8 points de vie, inflige 2 points de dégât avec ses griffes, dispose du sort « Vol » à volonté (à 1 minute d'intervalle entre chaque utilisation) et de l'habileté « Forme de pierre », qui permet à la gargouille de disposer de 5 points d'armures et de régénérer 1 point de vie par 10 secondes, mais l'empêchant de faire quoi que ce soit d'autre que de rester immobile. Le gardien se dissipe après 15 minutes.

Portée : 20 mètres

Protection contre la Magie majeure

La cible devient immunisée contre les sorts et prières de niveau 4 ou moins durant 1 minute. Ne peut être utilisé à répétition sur une même cible.

Portée : Toucher

Silence

La cible ne peut plus parler ou incanter durant 10 secondes. Ne peut être utilisé à répétition sur une même cible.

Portée : 15 mètres

Quête

La cible est dominée et doit absolument tenter de réaliser la quête que le prêtre lui dictera durant la prochaine heure. Le commandement ne doit pas excéder 10 mots.

Portée : 10 mètres

Chance

Cette prière confère à la cible 1 sauvegarde contre n'importe quel effet néfaste. La sauvegarde ne peut plus être utilisée une fois qu'une heure s'est écoulée.

Portée : 10 mètres

NIVEAU V

Justice

La cible de cette prière périra au moment de la mort du prêtre. Dure 10 minutes au maximum. Ne peut être lancé sur plus d'une personne à la foi.

Portée : 15 mètres

Lien spirituel

Les cibles de cette prière (3) partagent leurs points de vie tant qu'elles sont à portée de vue l'une de l'autre. Donc, si elles avaient chacune 5 points de vie, elles ont maintenant 15 points de vie communs. Dure une heure ou jusqu'à la mort d'une des cibles, où, dans le cas échéant, les deux autres mourront aussi.

Portée : 15 mètres

Gardien suprême

Cette puissante prière conjure un golem de pierre, un puissant gardien disposant de 20 points de vie, et infligeant 3 points de dégât avec ses poings,

qui sont si puissants qu'ils envoient les cibles 2 mètres plus loin à chaque coup. Le golem se déplace lentement. Il est aussi possible d'invoquer une gargouille d'obsidienne qui dispose de 12 points de vie et inflige 2 points de dégât avec ses griffes. Elle peut aussi utiliser le sort « Vol » à volonté (à 1 minute d'intervalle entre chaque utilisation) et de l'habileté « Forme de pierre », qui permet à la gargouille de disposer de 5 points d'armures et de régénérer 1 point de vie par 10 secondes, mais l'empêchant de faire quoi que ce soit d'autre que de rester immobile. Elle peut aussi utiliser « Bourrasque » en battant ses ailes, qui enverra toute personne à 1 mètre d'elle 10 mètres plus loin. Le gardien se dissipera après 15 minutes.

Portée : 20 mètres

Contrôle de la destinée

La cible de cette prière est sous le contrôle total du prêtre pour une durée de 1 minute.

Portée : 15 mètres

Agents du destin

Les cibles de cette prière (5) infligeront 2 points de dégât supplémentaires pour leurs 5 prochaines attaques de mêlée atteignant leur but, ou pour une durée maximale de 1 minute.

Portée : 10 mètres

Aspect du Mal

NIVEAU I

Noirceur

Partout autour du prêtre se couvre une inquiétante noirceur, empêchant ainsi toute personne de voir quoi que ce soit (toute personne entendant le prêtre hurler les effets doit fermer les yeux pour toute la durée du sort). Dure 10 secondes. Peut aussi éteindre les sorts/prières de « Lumière » lorsque activé après. Les victimes de ce sort ne peuvent pas lancer de sort/prière, mais peuvent tenter de se battre quand même.

Portée : Spéciale

Voix d'outre-tombe

Le prêtre gagne la capacité de parler aux morts et morts-vivants durant 3 minutes.

Portée : Le prêtre

Envoûtement

La cible se voit obliger d'écouter le prêtre pour les 60 secondes à venir. Elle ne peut toutefois pas faire des choses qui irait contre sa personnalité (comme attaquer ses alliés, donner son argent, etc). Ne peut être utilisé à répétition sur une même cible.

Portée : 10 mètre

Pacte sombre

La cible de cette prière reçoit 2 points de vie pour chaque coup final (qui entraîne la mort de la cible) infligé pendant 3 minutes.

Portée : Toucher

Détection du Bien

Cette prière permet au prêtre de savoir si la cible est bienveillante (la cible doit le déclarer hors jeu au prêtre seulement).

Portée : 10 mètres

NIVEAU II

Aura de Chaos

Toutes les personnes étant à 2 mètres ou moins du prêtre sont emplies d'une haine incontrôlable et doivent être extrêmement agressives. Dure au maximum 5 minutes. (Une seule aura peut prendre effet à la fois.)

Portée : Spéciale

Destruction de sanctuaires mineurs

Annule tous les sorts/prières de protection de niveau 2 et moins sur la cible.

Portée : 15 mètres

Fléau impie

Inflige 2 points de dégât maudits à la cible.

Portée : 20 mètres

Contrôle des morts-vivants mineurs

La cible, si elle est un mort-vivant mineur (niveau inférieur à 3), est sous le contrôle du jeteur de sort. Dure 10 minutes.

Portée : 15 mètres

Contrôle des démons mineurs

La cible, si elle est un démon mineur (niveau inférieur à 3), est sous le contrôle du jeteur de sort. Dure 10 minutes.

Portée : 15 mètres

NIIVEAU III

Créatures ténébreuses

Lors de l'invocation de cette prière, le prêtre invoque deux Marcheurs invisibles mineurs. Les marcheurs disposent de 4 points de vie, peuvent devenir invisibles à volonté, mais leur invisibilité est brisée lorsqu'ils entreprennent une action offensive et ne peuvent la récupérer que lorsqu'ils sont hors de danger. Ils disposent également de l'habileté « Attaque sournoise » au niveau 3 (+3 points de dégât par derrière). Ils doivent être munis de dagues.

Portée : 20 mètres

Malédiction

La cible de cette prière se voit infligée de la malédiction du dieu du prêtre, lui imposant un malus de 1 niveau à toutes ses habiletés. Dure 2 minutes. Ne peut être lancé à répétition sur la même cible.

Portée : 15 mètres

Drain d'essence

Cette prière permet au prêtre de drainer à une cible 5 de prières. Notez bien qu'étant donné que cette prière coûte 3 points de prière, elle n'en fait regagner que 2 au prêtre. Ne peut pas être utilisé à répétition sur une même cible.

Portée : 15 mètres

Hurllement terrifiant

Toutes les personnes dans un rayon de 10 mètres autour du prêtre et n'étant pas sourde (en jeu) fuient hors de vue du prêtre pendant 10 secondes. Ne peut être utilisé à répétition.

Portée : 10 mètres

Sacrilège

L'arme affectée par cette prière inflige .5 point de dégât maudit supplémentaire. Dure 5 minutes.

Portée : Toucher

NIVEAU IV

Forme d'ombre

Le prêtre invoquant cette prière est affecté par les effets suivants : Il ne peut plus utiliser des prières autres que celles de l'aspect du Mal, mais les effets de ceux-ci sont doublés (les trois prochains seulement), il ne subit que la moitié des dégâts physiques, mais est affecté par les dégâts bénis. De plus, son toucher inflige 3 points de dégât maudit (utilisable 1 fois/30 secondes). Dure au maximum 10 minutes mais peut être interrompu au gré du jeteur de sort.

Portée : Le prêtre

Brûlure de l'ombre

Cette prière inflige 5 points de dégât maudits à la cible.

Portée : 20 mètres

Destruction de sanctuaires majeurs

Cette prière a pour effet d'annuler tous les sorts/prières de protection niveau 4 et moins sur la cible.

Portée : 15 mètres

Contrôle des morts-vivants majeurs

La cible, si elle est un mort-vivant de niveau 4 et moins, est dorénavant sous le contrôle du jeteur de sort. Dure 10 minutes.

Portée : 15 mètres

Contrôle des démons majeurs

La cible, si elle est un démon niveau 4 et moins, est dorénavant sous le contrôle du jeteur de sort. Dure 10 minutes.

Portée : 15 mètres

NIVEAU V

Couverture des ombres

Les cibles de cette prière (5) deviennent toutes invisibles pour une durée maximale de 2 minutes, où jusqu'à ce qu'ils entreprennent une action offensive.

Portée : 15 mètres

Aube des morts

Toutes les personnes mortes dans un rayon de 20 mètres se relèvent sous forme de zombis disposant de 10 points de vie et infligeant 1 point de dégâts avec leurs mains. Les zombies restent debout pour 15 minutes ou jusqu'à leur mort.

Portée : 20 mètres

Malédiction de masse

Les cibles (4) de cette prière se voient affligées de la malédiction du dieu du prêtre, leur imposant un malus d'un niveau à toutes leurs habiletés. Dure 30 minutes.

Portée : 15 mètres

Blasphème

La cible reçoit 8 points de dégât maudits.

Portée : 20 mètres

Possession

Le prêtre prend le contrôle total de sa cible en assumant une forme psychique se logeant dans l'esprit de celle-ci. Le prêtre n'existe donc que dans l'esprit de la cible et doit rester à proximité de celle-ci (en état hors jeu). Si la victime meurt étant possédée, le prêtre meurt aussi. Dure 30 minutes au maximum.

Portée : 10 mètres

Aspect de la Nature

NIVEAU I

Converser avec la flore et la faune

Le prêtre gagne la capacité de converser avec les animaux et les plantes par l'esprit, donc est le seul à pouvoir entendre la conversation. Dure 10 minutes.

Portée : Le prêtre

Appel Sylvestre I

Cette prière permet au prêtre de conjurer une Pixie disposant des caractéristiques suivantes : 2 points de vie, 5 points de foi, inflige 1 point de dégât avec une dague ou épée courte, peut utiliser le sort « Vol » à volonté (sans utiliser de points de magie mais à 1 minute d'intervalle entre chaque utilisation) et dispose des sorts suivants : « Appel Sylvestre 1 », « Enchevêtrement » et « Courroux ». Dure 10 minutes.

Portée : 20 mètres

Courroux

Inflige 2 points de dégât à la cible.

Portée : 20 mètres

Enchevêtrement

La cible est retenue par de la végétation, l'empêchant de bouger les jambes. Dure 15 secondes.

Portée : 15 mètres

Baies magiques

Cette prière invoque un total de 5 baies magiques, qui redonnent 1 point de vie chacune. Les baies doivent être réelles (raisin, bleuets, etc.)

Portée : Spéciale

NIVEAU II

Sarments

La cible de cette prière est retenue par des racines épineuses, l'empêchant de bouger les jambes pendant 15 secondes et les racines infligent 1 point de dégât chaque 5 secondes.

Portée : 15 mètres

Appel sylvestre II

Cette prière permet au prêtre de conjurer 2 loups sauvages disposant des caractéristiques suivantes : 7 points de vie, infligent 1,5 point de dégât avec leurs griffes et dispose de l'habileté « Croc », utilisable une fois par combat et infligeant 3 points de dégâts. Les loups sauvages se dissipent après 15 minutes.

Portée : 20 mètres

Flore

Cette prière transforme la cible consentante en plante, la rendant incapable de faire quoi que ce soit, mais elle devient également imperceptible pour une durée maximale de 10 minutes.

Portée : 10 mètres

Cyclone

Crée une petite tornade pouvant soulever quelqu'un dans les airs et l'y maintenir durant 15 secondes. À la fin de la minute, il retombe, souffrant de 1 point de dégât.

Portée : 15 mètres

Salve naturelle

Cette prière referme les plaies de la cible, lui redonnant 5 points de vie. Portée maximale de 2 mètres.

Portée : 2 mètres

NIVEAU III

Aura d'épines

Le prêtre est protégé par une aura épineuse, infligeant 1 point de dégât à un attaquant pour chaque attaque de mêlée qu'il porte. Dure au maximum 5 minutes. (Une seule aura peut prendre effet à la fois.)

Portée : Spéciale

Appel Sylvestre III

Cette prière permet au prêtre de conjurer une Nymphé disposant des caractéristiques suivantes : 10 points de vie, 15 points de foi et peut incanter les prières suivantes : « Courroux », « Appel sylvestre I », « Appel sylvestre II », « Enchevêtrement », « Sarments » et « Salve naturelle ». De plus, si la nymphé se dévêtit ne serait-ce qu'un petit peu, tous les hommes (alliés ou non) à portée de vue mourront instantanément de désir. Seule une femme peut incarner une Nymphé. Dure 10 minutes.

Portée : 20 mètres

Peau d'écorce

Cette prière confère au prêtre un bonus de 3 points d'armure. Dure 15 minutes.

Portée : 10 mètres

Faune

Cette prière transforme la cible en un mi-homme, mi-bête. Elle se voit conférer un bonus de 2 points de vie, peut infliger 2 points de dégât avec ses griffes, 3 avec ses crocs et peut devenir invisible dans la forêt la nuit. Dure un maximum de 30 minutes.

Portée : 10 mètres

Enchevêtrement de masse

Cette prière a les mêmes effets que « Enchevêtrement », mais prend effet sur toutes les cibles dans une zone de 6 mètres de diamètre.

Portée : 15 mètres

NIVEAU IV

Sarments de masse

Cette prière a les mêmes effets que « Sarments », mais prend effet pour toutes les cibles dans une zone de 6 mètres de diamètre.

Portée : 15 mètres

Tornade

Provoque une tornade aspirant 5 cibles et les maintenant en l'air durant 15 secondes. Suite à cela, les cibles sont envoyées dans des directions opposées, à 10 mètres d'où était la tornade, leur infligeant à chacune 2 points de dégât. Lorsqu'elles se relèvent (si elles ne sont pas mortes), elles sont prises d'étourdissement (les empêchant de faire quoi que ce soit) durant 10 secondes, sauf si elles reçoivent un point de dégât ou plus lorsqu'elles sont étourdies.

Portée : 15 mètres

Appel sylvestre IV

Cette prière permet au prêtre de conjurer un ours sauvage disposant des caractéristiques suivantes : 15 points de vie, inflige 3 points de dégât avec ses griffes et dispose de l'habileté « Lutte » au niveau 4. L'ours se dissipe après 15 minutes.

Portée : 20 mètres

Lumière lunaire

Cette prière ne peut être incantée que la nuit. La cible recevra alors une régénération de points de magie et de points de foi au rythme de 1 par 2 minutes durant 10 minutes. Ne peut être utilisée qu'une seule fois sur une même cible durant la même nuit.

Portée : 10 mètres

NIVEAU V

Appel sylvestre V

Cette prière permet au prêtre de conjurer un Tréant disposant des caractéristiques suivantes : 25 points de vie, infligent 4 points de dégât avec ses poings. De plus, ses attaques ont pour effet de briser le bois et d'enchevêtrer les êtres vivants pour 1 minute. Le Tréant se déplace et attaque très lentement. Seule une personne très grande peut incarner un Tréant, ou deux personnes dont l'une est sur les épaules de l'autre. Le Tréant se dissipe après 15 minutes.

Portée : 20 mètres

Tranquillité

Une pluie salvatrice tombe dans un rayon de 10 mètres autour du prêtre, soignant lui et ses alliés au rythme de 1 point de vie par 2 secondes pour une durée de 10 secondes.

Portée : Spéciale

Appel de la foudre

Crée un orage qui dure 1 minute et à chaque 15 secondes, un éclair s'abat sur une cible de votre choix, lui infligeant 4 points de dégât électrique. Si le jeteur de sort meurt pendant que le sort dure encore, le sortilège est annulé.

Portée : 20 mètres

Communion avec la nature

Le prêtre incantant cette prière regagne tous ses points de vie et tous ses points de foi. Ce sort ne peut être incanté que dans la forêt et une seule fois par jour.

Portée : Le prêtre

Renaissance

La cible bénéficiant de cette prière ressuscitera 5 secondes après sa mort avec la moitié de ses points de vie si elle meurt dans l'heure suivant la prière. Ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

Portée : Toucher

BRASSAGE

Version 1.0

Par Thomas Desaulniers Brousseau et
Philippe Couture-Ringuette

Ce guide est destiné à l'usage des personnages détenant l'habileté « Brassage ». Il explique avec précision ce que fait chaque boisson qu'un joueur peut créer.

Vous remarquerez qu'aucune des boissons listées plus loin ne possède de nom. En effet, le nom des bières, vins ou cidres que vous brasserez devront venir de votre cru. Chaque alcool, de chaque niveau doit avoir un nom. Plusieurs noms peuvent être choisis pour la même boisson pour rendre un peu plus longue votre sélection.

Pour faire une boisson, il vous faut des ingrédients. Ceux-ci peuvent être obtenus en les importants et peuvent aussi être trouvés au magasin général. Tous les breuvages demandent du jus en poudre et de l'eau. Certains demandent aussi d'autres ingrédients. Il faut brasser le jus en poudre et l'eau très bien pour laisser le moins d'accumulation possible au fond du récipient, sinon c'est un peu répugnant. Sachez aussi que les proportions inscrites dans la liste des aliments peuvent ne pas être respectées... elles ne sont là que pour vous donner une idée de ce qui devrait être fait. Essayez toutefois de faire en sorte qu'une boisson demandant 2 fois plus de poudre qu'une autre en ait effectivement 2 fois plus.

Vu le grand nombre d'alcool différents possibles de créer, il vaut mieux prévoir beaucoup de récipients pour contenir toutes ces boissons (vous n'êtes toutefois pas obligé... vous pouvez très bien faire les boissons au fur et à mesure qu'on vous les commande).

Comme dans la vraie vie, si un joueur consomme trop d'alcool, il est alors saoul. Le nombre de verres qu'il faut boire en un certain nombre de temps pour être saoul est écrit dans la description de chaque boisson. Mais disons qu'une certaine boisson demande plus de 2 verres en dix minutes pour être saoul, et qu'une autre en demande plus de 3, et que quelqu'un mélange les 2, il sera saoul lorsqu'il aura bu plus de 2 verres. Par exemple, il prend un verre de celle qui demande plus de 2 verres, et 2 verres de l'autre boisson, il est saoul.

Des effets à plus long terme existent aussi. La cible peut tomber dans un profond sommeil ou même dans le coma. Dans le cas où elle ne serait qu'endormie, la cible peut être réveillée par une douleur vive (minimum de 1 point de dégât), mais, lorsque dans le coma, rien ne la réveille.

Bière : Alcool le moins puissant de la marche, la bière est aussi la plus

| Niveau | Effets / ingrédients |
|----------|---|
| 1 | <p>Bière rendant 1 point de vie. Le buveur devient saoul lorsqu'il boit plus de 3 verres de cette bière en dix minutes ou moins.</p> <p>Requiers 1 partie de poudre jaune pour 10 parties d'eau.</p> |
| 2 | <p>Bière rendant 2 points de vie. Le buveur devient saoul lorsqu'il boit plus de 3 verres de cette bière en dix minutes ou moins.</p> <p>Requiers 1 partie de poudre jaune pour 10 parties d'eau et une pressée de jus de citron.</p> |
| 3 | <p>Bière rendant 3 points de vie. Le buveur devient saoul lorsqu'il boit plus de 3 verres de cette bière en dix minutes ou moins. Si plus de huit verres de cette bière sont bus en dix minutes ou moins, le buveur est malade durant 5 minutes, lui causant des vomissements toutes les trente secondes environ.</p> <p>Requiers 2 parties de poudre jaune pour 10 parties d'eau et une pressée de jus de citron.</p> |
| 4 | <p>Bière rendant 4 points de vie. Le buveur devient saoul lorsqu'il boit plus de 3 verres de cette bière en 5 minutes ou moins. Si plus de 5 verres de cette bière sont bus en dix minutes ou moins, le buveur tombe dans un coma durant vingt minutes.</p> <p>Requiers 3 parties de poudre jaune pour 10 parties d'eau et une pressée de jus de citron.</p> |
| 5 | <p>Bière rendant 5 points de vie. Le buveur devient saoul lorsqu'il boit plus de 3 verres de cette bière en dix minutes ou moins. Si plus de 5 verres de cette bière sont bus en dix minutes ou moins, le buveur tombe dans un coma durant vingt minutes. De plus, lorsqu'il sortira du coma, le buveur sera malade durant 5 minutes, lui causant des vomissements toutes les trente secondes environ.</p> <p>Requiers 4 parties de poudre jaune pour 10 parties d'eau et une pressée de jus de citron.</p> |

fréquente. Peu coûteuse à produire, elle a des effets positifs, mais aussi négatifs lorsqu'elle est utilisée en trop grande quantité.

TEMPS DE BRASSAGE POUR DE LA BIÈRE : 30 secondes/portion

Vin : Alcool utilisé pour les occasions plus spéciales. Les nobles l'apprécient plus particulièrement. Plus difficile a fabriqué, il a des effets positifs mais aussi négatifs lorsqu'il est utilisé en trop grande quantité.

| Niveau | Effets / ingrédients |
|----------|--|
| 1 | <p>Vin rendant 2 points de vie. Le buveur devient saoul lorsqu'il boit plus de 3 verres de ce vin en dix minutes ou moins.</p> <p>Requiers 1 partie de poudre rouge pour 10 parties d'eau.</p> |
| 2 | <p>Vin rendant 3 points de vie. Le buveur devient saoul lorsqu'il boit plus de 3 verres de ce vin en dix minutes ou moins. Si plus de 8 verres sont bus en moins de 10 minutes, le buveur est malade durant 5 minutes, lui causant des vomissements toutes les trente secondes environ.</p> <p>Requiers 1 partie de poudre rouge pour 10 parties d'eau et un peu de jus de raisin.</p> |
| 3 | <p>Vin rendant 4 points de vie. Le buveur devient saoul lorsqu'il boit plus de 3 verres de ce vin en moins de 10 minutes ou moins. Si 6 verres sont bus en 10 minutes ou moins, le buveur s'endort durant 10 minutes.</p> <p>Requiers 2 parties de poudre rouge pour 10 parties d'eau et un peu de jus de raisin.</p> |
| 4 | <p>Vin rendant 5 points de vie. Le buveur devient saoul lorsqu'il boit plus de 3 verres de ce vin en 5 minutes ou moins. Si plus de 4 verres de ce vin sont bus en dix minutes ou moins, le buveur tombe dans un coma durant vingt minutes.</p> <p>Requiers 3 parties de poudre rouge pour 10 parties d'eau et un peu de jus de raisin.</p> |
| 5 | <p>Vin rendant 6 points de vie. Le buveur devient saoul lorsqu'il boit plus de 3 verres de ce vin en 5 minutes ou moins. Si plus de 4 verres de ce vin sont bus en dix minutes ou moins, le buveur tombe dans un coma durant vingt minutes. De plus, lorsqu'il sortira du coma, le buveur sera malade durant 5 minutes, lui causant des vomissements toutes les trente secondes environ.</p> <p>Requiers 4 parties de poudre rouge pour 10 parties d'eau et un peu de jus de raisin.</p> |

TEMPS DE BRASSAGE POUR DU VIN : 1 minute/portion

Cidre : Alcool utilisé surtout lors de fêtes ou occasions spéciales où le plaisir est de mise. Il est très apprécié par ceux qui en boivent régulièrement. Ce type d'alcool est le plus difficile de tous à fabriquer. Il monte très vite à la tête mais ses effets sont plus puissants.

| Niveau | Effets / ingrédients |
|---------------|--|
| 1 | <p>Cidre rendant 2 points de vie. Le buveur devient saoul lorsqu'il boit plus de 2 verres de ce cidre en dix minutes ou moins.</p> <p>Requiers 1 partie de poudre orange pour 10 parties d'eau.</p> |
| 2 | <p>Cidre rendant 3 points de vie. Le buveur devient saoul lorsqu'il boit plus de 2 verres de ce cidre en dix minutes ou moins. Si plus de 4 verres sont bus en moins de 10 minutes, le buveur est malade durant 5 minutes, lui causant des vomissements toutes les trente secondes environ.</p> <p>Requiers 1 partie de poudre orange pour 10 parties d'eau et une pincée de sucre.</p> |
| 3 | <p>Cidre rendant 5 points de vie. Le buveur devient saoul lorsqu'il boit plus de 3 verres de ce vin en moins de 10 minutes ou moins. Si plus de 5 verres sont bus en 10 minutes ou moins, le buveur s'endort durant 10 minutes.</p> <p>Requiers 2 parties de poudre orange pour 10 parties d'eau et une pincée de sucre.</p> |
| 4 | <p>Cidre rendant 6 points de vie. Le buveur devient saoul lorsqu'il boit plus de 2 verres de ce vin en 5 minutes ou moins. Si plus de 4 verres de ce vin sont bus en dix minutes ou moins, le buveur tombe dans un coma durant vingt minutes.</p> <p>Requiers 3 parties de poudre orange pour 10 parties d'eau et une pincée de sucre.</p> |
| 5 | <p>Cidre rendant 8 points de vie. Le buveur devient saoul lorsqu'il boit plus de 2 verres de ce vin en 5 minutes ou moins. Si plus de 3 verres de ce vin sont bus en dix minutes ou moins, le buveur tombe dans un coma durant vingt minutes. De plus, lorsqu'il sortira du coma, le buveur sera malade durant 5 minutes, lui causant des vomissements toutes les trente secondes environ.</p> <p>Requiers 4 parties de poudre rouge pour 10 parties d'eau et une pincée de sucre.</p> |

TEMPS DE BRASSAGE POUR DU CIDRE : 90 secondes/portion

Portions

Version 0.3

Par Sébastien Marinier

Avec la précieuse collaboration de
Thomas Desaulniers Brousseau
Martin Bonin Charron
Antoine Brousseau Desaulniers
Nicholas Leclair
Alex Trudeau Deschênes
Philippe Couture-Ringuette

| <u>Nom</u> | <u>Niv.</u> | <u>Effets</u> | <u>Catalyseur(s)</u> |
|--|--------------------|--|-----------------------------|
| <i>Potion de soins mineure</i> | 1 | Lorsque ingérée, rend 3 points de vie. | Essence de soins |
| <i>Potion de Mana mineure</i> | 1 | Lorsque ingérée, rend 2 points de magie. | Essence de l'esprit |
| <i>Potion de peau d'écorce</i> | 1 | Lorsque ingérée, les 2 prochaines attaques physiques reçues seront complètement absorbées. | Sève de pin géant |
| <i>Potion de force</i> | 2 | Lorsque ingérée, confère l'habileté « Lutte » au niveau 5 pour 2 minutes. | |
| <i>Potion de réflexes de félin mineure</i> | 2 | Lorsque ingérée, confère 3 esquives qui doivent être utilisées à l'intérieur de 2 minutes. | |
| <i>Potion de rapidité mineure</i> | 2 | Lorsque ingérée, confère immédiatement les effets de l'habileté « Fuite » pour 10 secondes. | |
| <i>Potions de soins</i> | 3 | Lorsque ingérée, rend 6 points de vie. | |
| <i>Potions de Mana</i> | 3 | Lorsque ingérée, rend 4 points de magie. | |
| <i>Potion de souffle du dragon</i> | 3 | Lorsque ingérée, permet de cracher du feu dans un cône de 5 mètres devant soi, infligeant 3 points de dégât à tous ceux présents dans le cône. | |
| <i>Potion de force majeure</i> | 4 | Lorsque ingérée, confère l'habileté « Lutte » au niveau 5 et 1 point de dégât supplémentaire aux attaques physiques pour 3 minutes. | |
| <i>Potion de vigueur divine</i> | 4 | Lorsque ingérée, double les points de vie du bénéficiaire pour 1 minute. | |
| <i>Potion de réflexe de félin majeure</i> | 4 | Lorsque ingérée, confère 5 esquives qui doivent être utilisées à l'intérieur de 2 minutes. | |
| <i>Potion de résistance</i> | 4 | Confère 3 sauvegardes magiques qui doivent être utilisées à l'intérieur de 2 minutes. | |

| | | | |
|--------------------------------|----------|--|--|
| <i>Potion de soins majeure</i> | 5 | Lorsque ingérée, rend tous les points de vie. | |
| <i>Potion de Mana majeure</i> | 5 | Lorsque ingérée, rend 10 points de magie. | |
| <i>Potion de résurrection</i> | 5 | Lorsque ingérée, ressuscite un mort qui reviendra avec 3 points de vie. | |
| <i>Concoction instable</i> | 5 | Lorsque la fiole est ouverte ou lancée, toute personne se trouvant dans un rayon de 1,5 mètres autour de la fiole reçoivent 5 points de dégât. | |

Le tableau présente les potions de base pouvant être créées avec l'habileté « Alchimie ». Il est toujours possible d'apprendre de nouvelles recettes en jeu, si l'occasion s'en présente. Les ingrédients doivent être récoltés dans la forêt où achetés à un marchand s'ils restent introuvables. Chaque potion a habituellement un ingrédient fictif et coûteux, nommé catalyseur, qui doit être acheté à un marchand pour un montant variable. L'idée est aussi de s'assurer que vous avez une quantité et une variété suffisantes d'ingrédients lorsque vous concoctez une potion, et les catalyseurs ne sont vendus que par des animateurs, en guise d'authentification. Ces ingrédients sont très particuliers et perdent leurs propriétés magiques très rapidement s'ils ne sont pas utilisés ou très bien entreposés, d'une manière que bien peu connaissent.

Les ingrédients (exceptés les catalyseurs) doivent être fictivement amassés dans la forêt durant 10 minutes + 5 minutes par niveau de la potion et un amas d'herbes variées doit être présenté à l'animateur désigné qui vous vendra le catalyseur.

Poisons

Version 0.2

Par Sébastien Marinier, Philippe Couture-Ringuette,
Alex Trudeau-Deschênes et Thomas Desaulniers Brousseau

Avec la précieuse collaboration de
Martin Bonin Charron
Antoine Brousseau Desaulniers
Nicholas Leclair
Vincent Desaulniers Brousseau

| Nom | Niv. | Effets | Type | Catalyseur |
|---|-------------|--|-------------|------------------------|
| <i>Le Dégobillator</i> | 1 | La victime subit des vomissements pendant 1 minute et 30 secondes. (Temps d'action : 1 minute) | G | Herbe de nausée |
| <i>Acide Surprenant de Kethun</i> | 1 | La victime perd 3 points d'armure. (Instantané) | C | Essence de douleur |
| <i>Voile de mystère</i> | 1 | La victime perd la mémoire et ne se souvient pas des 5 minutes qui précédaient la consommation. (Instantané) | G | Liqueur d'oubli |
| <i>Langue de vipère</i> | 1 | La victime dit des insanités et insulte tout le monde pendant 2 minutes. (Temps d'action : 30 secondes) | G | Poudre de malveillance |
| <i>Antidote niveau 1</i> | 1 | Soigne les poisons et les maladies niveau 1. (Instantané) | G | Huile de guérison |
| <i>L'ensaucisonneur</i> | 2 | Paralyse le membre touché pendant 2 minutes. (Instantané) | J | |
| <i>Le tisseur de rêves de Reetha'Lyn</i> | 2 | La victime tombe dans le coma pendant 5 minutes après que le poison ait agit. (Temps d'action : 3 minutes durant lesquelles la victime devient de plus en plus faible) | G | |
| <i>Morsure du Feu</i> | 2 | L'arme visée inflige 2 points de dégâts de plus au prochain coup. (Instantané) | J | |
| <i>Antidote niveau 2</i> | 2 | Soigne les poisons et les maladies de niveau 2 et moins. (Instantané) | G | |
| <i>Concoction abrutissante</i> | 3 | La victime ne peut plus articuler de paroles pendant 2 minutes (ceci implique qu'elle ne peut pas non plus incanter correctement). (Temps d'action : 2 minutes). | G | |
| <i>Le rejeteur d'entrailles de Nelath</i> | 3 | La victime crache du sang durant 30 secondes, recevant 1 point de dégât à toutes les 5 secondes. (Temps d'action : 1 minutes) | G | |
| <i>Morsure du Démon</i> | 3 | Le membre touché de la victime est brûlé, le rendant | J | |

| | | | | |
|--|----------|---|---|--|
| | | inutilisable pour 1 minute et infligeant 3 points de dégât. (Instantané) | | |
| <i>Antidote niveau 3</i> | 3 | Soigne les poisons et les maladies de niveau 3 et moins. (Instantané) | G | |
| <i>Le Fléau de Kethun</i> | 4 | La victime perd tous ses sens (vue, odorat, ouïe, etc.) durant 5 minutes. (Temps d'action : 2 minutes) | G | |
| <i>Morsure du Dragon</i> | 4 | L'arme sur laquelle ce poison est appliqué infligera 3 points de dégât supplémentaires pour les 2 prochains coups. (Instantané) | J | |
| <i>Mauviette-O-Mator de Sprinksprocket</i> | 4 | La victime voit ses points de vie réduits par 3 durant 30 minutes. (Instantané) | G | |
| <i>Antidote niveau 4</i> | 4 | Soigne les poisons et maladies de niveau 4 et moins. (Instantané) | G | |
| <i>La Plaie</i> | 5 | La victime perd son sang au rythme de 1 point de dégât à toutes les 30 secondes et ce jusqu'à la mort. (instantané) | J | |
| <i>L'appel de la tombe</i> | 5 | La victime meurt tout simplement. (Temps d'action : 5 minutes durant lesquelles la cible de ressent aucun | G | |
| <i>Acide Tronique de désintégration</i> | 5 | La victime reçoit 5 points de dégât. (Instantané) | C | |
| <i>Antidote niveau 5</i> | 5 | Soigne les poisons et maladies de niveau 5 et moins. (Instantané) | G | |

G = Poison ingéré. Ce genre de poison ne prend effet que lorsque la victime a but le poison, qu'il soit mélangé avec un autre liquide ou non.

J = Poison injecté. Ce genre de poison doit être appliqué à une dague ou une arme à projectile (exemple : une flèche) pour prendre effet.

C = Poison de contact. Ce genre de poison prend effet dès qu'il entre en contact avec le corps de la victime.

Le tableau présente les poisons de base pouvant être créés avec l'habileté « Concoction de poison ». Il est toujours possible d'apprendre de nouvelles recettes en jeu, si l'occasion s'en présente. Les ingrédients doivent être récoltés dans la forêt ou achetés à un marchand s'ils restent introuvables. Chaque poison a habituellement un ingrédient fictif et coûteux, nommé catalyseur, qui doit être acheté à un marchand pour un montant variable. L'idée est aussi de s'assurer que vous avez une quantité et une variété suffisantes d'ingrédients lorsque vous concoctez un poison, et les catalyseurs ne seront vendus que par des animateurs, en guise d'authentification. Ces ingrédients sont très particuliers et perdent leurs propriétés très rapidement s'ils ne sont pas utilisés ou très bien entreposés, d'une manière que bien peu connaissent.

Les ingrédients (autres que les catalyseurs) doivent être fictivement amassés dans la forêt durant 10 minutes + 5 minutes par niveau du poison et un amas d'herbes variées doit être présenté à l'animateur désigné qui vous vendra l'ingrédient supplémentaire.

Magie

Version 6.0

Par Antoine Brousseau Desaulniers

Avec la précieuse collaboration de
Thomas Desaulniers Brousseau

Et un certain manque de collaboration de
Martin Bonin Charron
Sébastien Marinier
Nicholas Leclair
Philippe Couture-Ringuette
Alex Trudeau Deschênes

NIVEAU 1

Amitié (Enchantement)

Kutum Quirsill

La cible devient l'ami du mage. Elle ne fait toutefois pas ce que le mage lui demande. Elle évite simplement de l'attaquer et s'arrange pour que ses compagnons en fassent autant. Dure 5 minutes. Ne peut être lancé durant un combat.

Portée : 5 mètres

Armure magique (Abjuration)

Manus Wardia

L'incantation de ce sort conjure autour du magicien une armure magique, conférant 2 points d'armure au mage.

Portée : Le mage

Aveuglement (Enchantement)

Kutum Illuminati

La cible de ce sort perd l'utilisation de ses yeux. Elle doit les tenir fermés pour la durée totale du sort, soit 15 secondes.

Portée : 10 mètres

Conjuration de monstres I (Conjuration)

Portus Diabolicus

Ce sort permet au mage d'invoquer deux Diablotins pour le servir. Chaque diablotin possède 4 points de vie et inflige 1 point de dégât avec ses griffes. Ils possèdent également l'habileté *Fuite* au niveau 1 (4 secondes). Les Diablotins restent pour une durée maximale de 15 minutes.

Portée : Spéciale

Détection de l'alignement (Divination)

Scryo Balanacia

La cible de ce sort doit déclarer (hors-jeu) son alignement au mage.

Portée : 10 mètres

Détection de la Magie (Divination)

Scryo Magus

Toutes les personnes dans un rayon de 10 mètres autour du mage doivent déclarer si elles possèdent un objet magique ou si elle sont affecté par un sortilège, mais n'ont pas à en déclarer la nature n'y d'ou la source de magie provient exactement.

Dévrouillage (Altération)

Transmutis Serruris

Ce sort permet de dévrouiller les serrures de niveau 3 et moins.

Portée : Toucher

Drain mineur (Nécromancie)

Necrid Vitalita

Ce sort permet au mage d'absorber l'essence vitale de sa cible, lui infligeant 2 points de dégât et lui en redonnant autant.

Portée : Toucher

Feinte de mort (Illusion)

Occulus Mortis

Le mage donne l'impression à tous qu'il est mort ; il ne donne aucun signe de vie. Dure un maximum de 10 minutes.

Portée : Le mage

Force (Altération)

Transmutis Bicepsplus

La cible de sortilège se voit conférer un bonus de 1 niveau à l'habileté "Lutte", même si elle ne possède pas l'habileté naturellement, pour une durée de 1 heure.

Portée : Toucher

Identification (Divination)

Scryo Catalism

Lorsque lancé sur un objet magique, permet au mage de connaître toutes ses propriétés. Se référer à un animateur.

Portée : Toucher

Mains ardentes (Évocation)

Incantus Fieris

Entre les bras étendus du mage et jusqu'à 2 mètres devant lui sont invoquées des flammes ardentes qui infligent 2 points de dégât à toute personne ayant le malheur de se trouver là.

Portée : Spéciale

Poigne de foudre (Altération)

Transmutis Electria

Les mains du mage sont chargées d'électricité et celui-ci peut infliger 2 points de dégâts 3 fois au touché.

Portée : Le Mage

Projectiles magiques (Évocation)

Incantus Magifriiss

En lançant ce sort, le mage dirige 3 projectiles de magie pure infligeant chacun 1 point de dégât sur la ou les cibles de son choix.

Portée : 20 mètres

Rayon polaire (Évocation)

Incantus Gelis

Inflige 2 points de dégâts à la cible et l'empêche de courir pour 5 secondes.

Portée : 15 mètres

Sommeil (Enchantement)

Kutum Somnolis

La cible de ce sort s'endort pour une durée de 5 minutes, à moins d'être brusquement secouée ou de recevoir un point de dégât ou plus.

Portée : 10 mètres

Transfiguration (Illusion)

Transmutis Figurus

Pour une durée d'une heure, la cible prend, aux yeux de tous, l'apparence de la race au choix du lanceur de sort. La voix de la cible n'est toutefois pas affectée.

Portée : Toucher

Voix d'outre-tombe (Nécromancie)

Necrid Vocalis

Le mage gagne la capacité, pour 10 minutes, avec tout mort ou mort-vivant, mais ne pouvant obtenir d'eux qu'un oui ou un non.

Portée : Spéciale

Zone huileuse (Conjuration)

Portus Olivis

Dans une zone de 5 mètres par 5 mètres, le sol devient glissant au point que toute personne s'y trouvant ne peut tenir sur pied plus de quelques secondes. Dure 30 secondes.

Portée : 10 mètres

NIVEAU 2

Affûtage magique (Enchantement)

Kutum Armias Magicas

Le mage enchante une arme, lui conférant un bonus de 0.5 dégâts magiques pour une durée de 5 minutes.

Portée : Touché

Barrière Magique Mineure (Abjuration)

Manus Potentis Minoris

Le mage est protégé par un bouclier magique absorbant le prochain sort néfaste niveau 3 ou moins dirigé contre lui.

Portée : Le mage

Chaînes magique (Évocation)

Incantus Metallus Immobilis

Les cibles de ce sort (5) sont incapables de se déplacer pour une durée de 30 secondes. Seulent les jambes des cibles sont immobilisées.

Portée : 15 mètres

Conjuration de monstres II (Conjuration)

Portus Hyenus Abberis

Ce sort permet au mage d'invoquer un Gnoll pour le servir. Le Gnoll possède x points de vie et possède les habiletés *Maniements de toutes les armes* et *Bascule* au niveau 2. Le Gnoll reste pour une durée maximale de 15 minutes.

Portée : Spéciale

Détection des intentions (Divination)

Scryo Mindir Lecturus

La cible de ce sort doit dictée ses véritables intentions pour l'heure à venir au mage seul. L'échange est considéré comme étant hors-jeu.

Portée : Le Mage

Dissipation de la magie (Abjuration)

Manus Dississpus Magicus

La cible de se sort se voit dépouiller de tous les enchantements sur elle, bénéfiques comme nuisibles.

Portée : 15 mètres

Flèche d'acide (Conjuration)

Portus Arrus Flyio

Ce sort enlève 2 points d'armure à la cible.

Portée : 20 mètres

Image miroir (Illusion)

Occulus Mirrorus Voidis

Le mage créé deux réplique de lui même, lui conférant deux sauvegardes magiques ou physique pour les 10 minutes à venir.

Portée : Le Mage

Immunité diplomatique (Enchantement)

Kutum Diplo Fistus

La cible de ce sort peut parler sans être interrompue par quiconque étant dans son champ de vision. De plus, ces personnes voyant la cible de ce sort sont forcées de l'écouter pour toute la durée de son discours. Dure un maximum de 10 minutes.

Portée : 10 mètres

Invisibilité (Illusion)

Occulus Disparis Generalis

La cible est invisible durant 10 minutes ou jusqu'à ce qu'elle attaque ou lance un sort.

Portée : Touché

Lenteur (Altération)

Transmutis Mobilis Negata

La cible de ce sort ne peut plus courrir et doit en général bouger plus lentement pour la durée du sort, soit 1 minute.

Portée : 15 mètres

Or des fous (Altération)

Transmutis Fortuna Claria

Transforme 3 roches en 3 pièces d'or pour une durée de 10 minutes.

Portée : Spéciale

Terreur (Nécromancie)

Necrid Tenebris Terroris

La cible est prise d'une peur terrible, fuyant durant 30 secondes. Le dégât n'annule pas cet effet, sauf si la cible est dans l'impossibilité de se déplacer.

Portée : 15 mètres

Trait de flamme (Évocation)

Incantus Consummis Rayonis

Le mage pointe avec sa main et de celle-ci s'étend un trait de flamme s'étendant sur 15 mètres, frappant au maximum 5 cibles (l'une derrière l'autre) et leur infligeant 3 points de dégâts.

Portée : 15 mètres

Vision véritable (Divination)

Scryo Tiditi Spectro

Lorsque ce sort est incanté, le mage peut voir toute personne invisible ou camouflée dans l'ombre pour la durée du sort, soit 2 minutes.

Portée : Le Mage

Zombis (Nécromancie)

Necrid Putridus Gravia

Le mage fait relever jusqu'à 3 cadavres en zombis. Les zombis ont 10 points de vie et infligent 1 point de dégât avec leurs poings. Ils se déplacent et attaquent très lentement. Ils se dissipent après 10 minutes. Peut être lancé sur une cible évanouie comme sur une cible morte.

Portée : 15 mètres

NIVEAU 3

Aggrandissement (Altération)

Transmutis Purrisastu Megasis Montruosas

La taille de la cible double. Cet effet augmente son habileté « lutte » de 2 niveaux et le dégât de mêlée qu'elle inflige de 2. Dure 2 minutes.

Portée : Touché

Barrière magique majeure (Abjuration)

Manus Potentis Magicus Majorus

Le mage est protégé par un bouclier magique absorbant le prochain sort néfaste dirigé contre lui.

Portée : Le Mage

Boule de Feu (Évocation)

Incantus Pulcar Obliteratis Imperium

Inflige 4 points de dégâts à toutes les personnes situées dans la zone du sort, soit 3 mètres de diamètre

Portée : 20 mètres

Confusion (Enchantement)

Kutum Dalami Encephalus Confusius

La cible devient confuse et reste sur place, regardant autour d'elle. Elle peut aussi se mettre à marcher, admirant le paysage. Toutefois, si elle se fait attaquer, elle considérera l'attaquant et agira comme elle le ferait en temps normal. Dure 2 minutes.

Portée : 15 mètres.

Conjuration de monstres III (Conjuration)

Portus Monstruosis Regeneratus Negatis

Ce sort permet au mage d'invoquer un Troll pour le servir. Le Troll possède 16 points de vie et inflige 2 points de dégât avec ses griffes ou 3 points de dégâts avec une massue. De plus le Troll se régénère au rythme de 1 point de vie à toute les 15 secondes. Lorsque le Troll est rendu à 0 points de vie, il reste au sol et continue de se régénérer et ne peut être achevé qu'à l'aide de feu ou d'acide. Le Troll reste pour une durée maximale de 15 minutes.

Portée : Spéciale

Dissipation de l'invisibilité (Divination)

Scryo Veritis Revelis Occulis

Toutes personnes invisibles ou camouflée entendant les effets de ce sort hurlés par le mage deviennent visible aux yeux de tout le monde.

Portée : Spéciale

Éclair (Évocation)

Incantus Pulcur Electris Mystisis

Inflige 7 points de dégâts à la cible

Portée : 20 mètres.

Hâte (Altération)

Transmutis Vitas Brutis Acceleris

La cible de ce sort se voit conférer 4 esquives et 4 « Coups Rapides » pour une durée de une minute.

Portée : Touché

Lecture de la magie (Divination)

Scryo Magus Lectis Detectis

La cible de ce sort doit dicter au mage les effets de tous les objets magiques qu'elle porte ainsi que tous les enchantements qui l'affecte.

Portée : 10 mètres

Métamorphose (Altération)

Transmutis Porcus Mollecullos Polymorphus

La cible de ce sort est transformée en porc pour 5 minutes ou jusqu'à ce qu'elle subissent 1 point de dégât. Durant ce temps, la cible perd l'usage de ses habiletés et est forcée de se déplacer à quatre pattes.

Portée : 15 mètres.

Nova de Glace (Évocation)

Incantus Obidai Nabora Frostaris

Toutes personnes situées dans un rayon de 3 mètres autour du mage subissent 2 points de dégât et sont paralysée dans un bloc de glace pour 5 secondes. Les prochains dégâts qu'elles subissent annule la paralysie.

Portée : Spéciale

Nuage mortel (Nécromancie)

Necrid Aerios Mortalum Doom

Toute personne ayant 3 points de vie ou moins dans une zone de 10 mètres de diamètres meurent instantanément. Celles ayant plus de 3 points de vie sont révoltées par les vapeurs toxiques et ne peuvent rien faire d'autre que se couvrir le visage tant qu'elles ne quittent pas la zone. Si elles ne quittent pas la zone, elle meurent après 15 secondes. Le nuage reste là pour une durée de 30 secondes

Portée : 20 mètres

Paralysie (Enchantement)

Kutum Immobilus Owasos Articlasi

La cible de ce sort est immobilisée pour 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse un total de 5 points de dégâts.

Portée : 15 mètres

Phantasme Mortel (Illusion)

Occulus Maniacus Obisars Terrifara

La cible de ce sort se croit attaquée par un tueur sanguinaire, lui infligeant 4 points de dégâts et la forçant à prendre la fuite pour 10 secondes. Le dégât n'annule pas l'effet de terreur.

Portée : 15 mètres

Prémonition (Divination)*Scryo Futurama Destinia Aligna*

Permet au mage de prédire la prochaine situation ou la vie de la cible sera en péril. Autrement dit, la prochaine fois que la cible est réduite à 1 point de vie, elle sera téléportée hors de vue de la cause de son péril, en sécurité.

Portée : Touché

Protection contre les éléments (Abjuration)*Manus Fierus Aeria Frostaris*

La cible de ce sort ne subit que la moitié des dégâts contre les dégâts élémentaires. Dure 5 minutes

Portée : Touché

Sphère d'Invisibilité (Illusion)*Oculus Globas Disparis Generalis*

Le mage est enveloppé d'une sphère de 3 mètres de rayon le rendant lui et tous les êtres vivants dans la sphère invisible aux yeux de l'extérieur. Dure un maximum de 5 minutes.

Portée : Le Mage

Squelettes (Nécromancie)*Necrid Skeletis Gravia Morbidus*

Le mage fait relever jusqu'à 3 cadavres en squelettes. Les squelettes ont 12 points de vie et infligent 2 points de dégâts avec l'arme qu'ils ont dans les mains. Ils se dissipent après 10 minutes. Peut être lancé sur une cible évanouie comme sur une cible morte.

Portée : 15 mètres

Tentacules (Conjuration)*Portus Tentaclus Sasksa Fistus*

Retient la cible au sol pour 30 secondes et lui inflige 4 points de dégâts. Seule les jambes de la cible sont immobilisée et elle peut continuer d'utiliser ses bras.

Portée : 15 mètres

NIVEAU 4

Blizzard (Évocation)

Incantus Nim Floris Frostaris Mystisis

Bombarde une zone de 6 mètres de diamètres de morceaux de glaces, infligeant 4 points de dégâts et ralentissant le mouvement de toute personne à l'intérieur pendant 15 secondes.

Portée : 20 mètres

Bouclier de feu (Évocation)

Incantus Wardas Fierus Inmmunis Consummis

Le mage est enveloppé par les flammes et inflige 3 points de dégâts à toutes personnes le frappant en mêlée. Dure 5 minutes.

Portée : Le mage

Cabales (Enchantement)

Kutum Asylum Dementia Abuseas Violencia

Rend 3 cibles complètement folles, les obligeant à attaquer tout le monde qu'elles voient. Dure 5 minutes.

Portée : 15 mètres

Chaîne d'éclairs (Évocation)

Incantus Pulcur Electris Emissio Mystisis

Inflige 7, 6, 5 et 4 points de dégâts à 4 cibles.

Portée : 20 mètres

Conjuration de monstre IV (Conjuration)

Portus Illithid Flagellus Encephalia Psionis

Conjure un Flagelleur mental pour servir le mage. Le Flagelleur mental ne possède que 8 points de vie, mais peut jeter le sort *Paralysie de masse* instantanément à toutes les minutes. De plus, il peut utiliser l'habileté *Dévoré le cerveau*. Cette habileté peut être utilisée à volonté, mais le Flagelleur doit s'affairer pendant 15 secondes sans être dérangé afin d'extraire le cerveau de sa victime. Autrement, il n'inflige que 1 point de dégât avec ses poings. Dure 15 minutes.

Portée : Spéciale

Changement de forme (Altération)

Transmutis Monstruosus Polymorphus Obliteratus Metamorphosis

Le mage gagne la capacité de changer de forme à volonté pour 10 minutes. Chaque transformation est instantanée et le mage doit annoncer la forme qu'il assume à voix haute quand il le fait. Les formes disponibles sont les suivantes : *Corbeau des tempêtes* (Permet de *Voler* à volonté et détient l'habileté *Fuite* au niveau 4 et peut lancer le sort *Éclair* 5 fois), *Éfrit* (Inflige 2.5 points de dégâts avec une arme à une main, dispose des sorts *Invisibilité*, *Bouclier de feu* et *Boule de feu* à volonté et est immunisé au feu. Augmente également la force du mage à 12), *Élémental de terre* (Bonus de 15 points de vie au mage, inflige 4 points de dégâts avec ses poings), *Marcheur invisible* (Dispose du sort *Invisibilité* à volonté, et des habiletés *Maniement de lames courte* au niveau 3 et *Coup sournois* au niveau 3)

Portée : Le mage

Domination (Enchantement)

Kutum Circle Magica Sacra Dominia

La cible doit obéir au doigt et à l'œil aux ordres du mage. Dure 2 minutes.

Portée : 15 mètres

Faux visage (Illusion)

Occulus Falsia Identifia Subterfis Sacrifist

Le mage apparaît aux yeux des autres comme qui il veut. Dure un maximum de 1 heure.

Portée : Le mage

Lecture de l'avenir (Divination)

Scryo Divinia Futurama Destinis Cosmos

Permet au mage de poser une question à un organisateur concernant le scénario en cours.

Portée : Spéciale

Fissure (Altération)

Transmutis Terra Implois Magmus Fissuras

La terre explose sous les pieds de la cible, la projetant à une distance de 3 mètres dans la direction désignée par le mage et lui infligeant 5 points de dégâts provoqué par le magma.

Portée : 15 mètres

Miroir Magique (Abjuration)

Manus Refelctis Mirrora Circle Magica

Le prochain sort lancé directement sur la cible de ce sort est renvoyé sur le lanceur.

Portée : Le mage

Némésis (Illusion)

Occulus Fugitis Nemesis Ennemia Mortala

La cible de ce sort apparaît comme l'ennemi ultime personnel de chacun, provoquant l'agressivité de tout le monde qu'elle rencontre pour une durée de 5 minutes.

Portée : 15 mètres

Nuée d'insecte (Conjuration)

Portus Insectus Plagua Desolis Terroris

Une nuée de sauterelles carnivores attaquent les 5 cibles de ce sort, leur infligeant 2 points de dégât et les forçant à soit fuir dans n'importe quelle direction en se grattant partout pour 30 secondes.

Portée : 20 mètres

Protection contre les armes normales (Abjuration)

Manus Protectis Armia Normalis Immunis

Le mage devient immunisé contre les dégâts normaux infligés contre lui. Les armes magique lui inflige toutefois le dégât normal. Dure 30 secondes

Portée : Le mage

Siphon de sang (Nécromancie)

Necrid Morticas Akar Zul Gurub

Inflige 2 points de dégâts à 5 cibles, redonnant le nombre total de dégât infligé en points de vie au mage.

Portée : 20 mètres

Téléportation (Altération)

Transmutis Materialis Blinkas Destinus Portus

Le mage devient imperceptible pour une durée maximale de 5 minutes, durant lesquelles il ne peut que se déplacer d'un endroit à un autre.

Portée : Infinie

Thralls (Nécromancie)

Necrid Mythos Kunn Sacrilegia Axis

Relève jusqu'à 5 cadavres en Thralls. Les Thralls sont des morts-vivants infligeant 2 points de dégât avec des haches et possède 10 points de vie.

Portée : 15 mètres

Tourments du passé (Divination)

Scryo Tormentia Allegoria Temporalis Erroranra

Le mage fait se rappeler à la cible un événement malheureux de son passé, l'empêchant de faire quoi que se soit d'autre que de pleurer à chaude larmes pendant 2 minutes.

Portée : 15 mètres

Vague de sang et de mort (Nécromancie)

Necrid Tenebra Sangre Mortarum Tsunamis

Toute personne située devant le mage subit 1 points de dégât et tombe sur le dos (comme l'habileté *Bascule*).

Portée : 30 mètres

Voile mortel (Nécromancie)

Necrid Pestis Warlas Cessna Manisai

Inflige 7 points de dégâts à une cible vivante ou soigne un mort-vivant de 12 points de vie.

Portée : 15 mètres

NIVEAU 5

Arrêt du temps (Altération)

Transmutis Nozdormu Temporalis Stasis Nefarius Chronalis

Pendant 20 secondes, toute personne entendant les effets hurlés par le mage doit arrêter sur le champ toute action qu'il avait entreprise. Seul le mage peut encore agir comme il lui plait. Il est également à spécifier que personne d'autre que le mage n'est conscient de ce qui se passe durant ces 20 secondes.

Portée : Spéciale

Points de magie requis : 3

Avantasia (Conjuration)

Portus Sammetis Lione Adames Matos Heiman

Conjure un Avantasien sous le contrôle du joueur de sorts, une puissante entité céleste. Il dispose de 20 points de vie, inflige 4 points de dégât électrique avec une arme à deux mains, peut lancer le sort *Guérison majeure* à volonté. Il peut aussi, une fois par tranche de 30 secondes, renverser la gravité dans une zone de 3 mètres autour de lui, envoyant toutes personnes planer dans les airs pour une durée de 5 secondes, durant lesquelles elles ne peuvent se déplacer, ni porter de coup, elles peuvent uniquement se défendre. Il possède le sort *Éclair*, qu'il peut lancer toutes les 2 minutes. Dure 15 minutes.

Portée : Le mage

Points de magie requis : 3

Bannissement (Abjuration)

Manus Planaris Baniarsa Dimensius Galaxis Potentis

Lorsque le mage invoque ce sort, toutes les créatures provenant d'un autre plan ou les créatures invoquées qui entendent le mage hurlé les effets sont bannies et disparaissent dans un vortex oblitérateur.

Portée : Spéciale

Points de magie requis : 2

Désintégration (Altération)

Transmutis Dustis Alla Dustis Annihilis Corpus

Inflige 15 points de dégât à la cible.

Portée : 15 mètres

Points de magie requis : 3

Gorgoroth (Conjuration)

Portus Demonaz Abbath Shagrath Vortex Byron

Conjure un Gorgoroth sous le contrôle du joueur de sorts, un puissant démon. Il dispose de 25 points de vie, inflige 4 points de dégât de feu avec une arme à deux mains, peut lancer le sort *Malédiction* à volonté, sans incanter. Il peut aussi, une fois par tranche de 30 secondes, frapper le sol de son pied et faire tomber tout le monde, dans un rayon de deux mètres autour de lui, sur les fesses. Il possède le sort *Boule de feu*, qu'il peut lancer toutes les 2 minutes. Après 15 minutes, le lanceur de sort perd le contrôle du démon.

Portée : Spéciale

Points de magie requis : 3

Invulnérabilité (Abjuration)

Manus Armoria Negativus Muerte Deflecto Comearia

Le mage devient insensible à tout dégât pour une durée de 10 secondes.

Portée : Le mage

Points de magie requis : 3

Nuée de météores (Évocation)

Incantus Armaggedus Apocalypso Cosmos Spatialis Obliteratis

Inflige 4 points de dégât à tous ceux qui peuvent entendre le mage hurler les effets.

Portée : Spéciale

Points de magie requis : 3

Paralysie de masse (Enchantement)

Kutum Majestis Echellis Immobilus Owasos Articlasi

Les 4 cibles de ce sort sont complètement immobilisés pour 30 secondes ou jusqu'à ce qu'elles reçoivent 5 points de dégât.

Portée : 10 mètres

Points de magie requis : 2

Simulacre (Illusion)

Oculus Simulacrus Clonus Irenicus Illusias Casiris

Par ce sort, le mage crée une copie conforme de lui même obéissant à ses moindres caprices. Dure 1 heure ou jusqu'à la mort du mage et/ou de sa tendre moitié.

Portée : Le mage

Points de magie requis : 2

Réanimation de masse (Nécromancie)

Necrid Sublimis Malefis Necromantia Immortal Maleficarum

Les cibles de ce sort (5) sont réanimés avec leur maximum de points de vie et ont accès à toutes leurs habiletés, sans restaurer celles ayant été utilisées pour autant. Les réanimés sont sous le contrôle total du mage durant 15 minutes, après quoi la magie se dissipe et elles gisent à nouveau, sans vie.

Portée : Vue

Points de magie requis : 2

Siphon d'énergie (Nécromancie)

Necrid Mana Magicus Energis Parasis Vitalium

Un maximum de 5 cibles se voient drainer un point de magie par le mage, qui reçoit ces points de magie.

Portée : 15 mètres

Points de magie requis : 2

Souhait (Divination)

Scryo Aeria Plania Djinni Portus Exelsis

Lorsque le mage invoque ce sort, un génie apparaît et accomplit UN souhait que le mage formulera par la suite. Consulter les animateurs lorsque vous désirez invoquer ce sort. Ne peut être utilisé plus d'une fois par jour.

Portée : Spéciale

Points de magie requis : 3

Trou noir (Évocation)

Incantus Tenebra Abymus Cosmik Bal Sagoth

Toute personne entendant les effets hurlés par le mage sont inévitablement attirés vers un point fixe, où toute la matière converge. Les cibles sont par la suite cloué le dos au sol pour 5 secondes et subissent 2 points de dégâts. Ce point peut se situer n'importe où dans le champ de vision du mage.

Portée : Spéciale

Points de magie requis : 3

Zone d'anti-magie (Abjuration)

Manus Magiens Materiali Circle Magica Disjunctis

Dans une zone d'un rayon de 10 mètres autour du mage, la magie ne peut exister. Ainsi, aucun sort ne peut être lancé par une personne présente dans la zone, et aucun sort ne peut être lancé à une personne dans le cercle. De plus, les effets magiques tant bénéfiques (comme *Armure*) que maléfiques (comme *Aveuglement*) sont dissipés. La magie d'un objet est également inopérante à l'intérieur de la zone. Le sort dure tant et aussi longtemps que le mage canalise l'énergie au centre de la zone (il ne peut faire quoi que ce soit d'autre, du genre bouger ou parler).

Portée : Spéciale

Rituels Magique

Les rituels magiques sont des démarches très puissantes conférées par l'habileté « Rituel Magique » permettant au mage d'accomplir des effets au delà des sortilèges du même niveau. Lorsque vous voulez accomplir un rituel, il faut prévenir un animateur afin que celui-ci s'assure que les instructions propre au rituel que vous désirez accomplir soient respectées. Les rituels sont ici décrit.

NIVEAU 1

Création d'objet magique 1

Ce rituel permet la création de baguettes magiques étant stockés avec des sortilèges. (le mage réalisant le rituel doit avoir connaissance du sortilège). Les objets chargés de sort niveau 1 dispose d'un total de 15 charges, niveau 2 de 12 charges, niveau 3 de 9 charges, niveau 4 de 6 charges. Les baguettes contenant des sortilèges de niveau 5 n'existent pas. Le coût de base de la **Baguette Magique** est de **1 pièce d'or par niveau de sort**.

Le rituel s'exécute comme suit :

- 1 - Le mage construit un petit autel pour l'objet tout en récitant la formule propre à l'école du sort qu'il désire utiliser. La formule doit être répéter 3 fois au moins.
- 2 – Le mage lève ses mains vers le ciel, l'objet en main en récitant : Malleus Maleficarum Divius Penea ex Tragoedia.
- 3- Le mage pose l'objet sur l'autel.
- 4 – Le mage incante le sort duquel il souhaite l'objet être chargé.

Cercle de protection mineure contre le bien/mal

Ce rituel permet au mage de créer une zone d'un maximum de 10 mètres de rayon empêchant toute créature dont l'alignement est bon ou mauvais (au choix) étant niveau 2 ou moins de pénétrer à l'intérieur du cercle. Le cercle ne repousse toutefois pas les attaques à distances comme les projectiles et les sort et dure pour une journée.

Le rituel s'exécute comme suit :

- 1 – La présence de deux assistants mages est nécessaire pour la création du cercle.
- 2 – Les deux acolytes se positionne face à face à une distance qui représentera le diamètre du cercles. Les acolytes entamme la formule propre à l'Abjuration et la répète en cœur jusqu'à la fin du rituel. Si jamais ils ne sont plus synchronisé, le rituel ne fonctionne pas.

3 – L’officier du rituel trace le diamètre du cercle avec de la **Poudre Magique**.

4- L’officier prononce : « Que cet endroit soit préservé de (la corruption et des maléfices ou de la générosité et de la bienveillance.) »

Glyphe de Garde

Ce rituel permet la création d’une glyphe, qui lorsque transgressée par quelqu’un d’autre que le mage réalisant le rituel, inflige 4 points de dégâts magique. La glyphe peut être placée entre autre sur un coffre, une porte, un mûr, etc. Le dégâts est infligé lorsqu’une personne entre dans un rayon de 1 mètres autour de la glyphe. Il n’est infligé à nouveau que si une personne sort et entre à nouveau dans le rayon. Le mage ayant créé la glyphe peut permettre à certaines personnes de passer devant la glyphe. La glyphe reste en place pour une journée.

Le rituel s’exécute comme suit :

1 - Le mage mélange de la **Poudre Magique** dans deux pots contenant de la teinture magique verte et dorée en répétant la formule d’enchantement 10 fois pour chaque pot.

2 – Le mage doit ensuite lancé 1 sort d’enchantement et 1 sort d’abjuration sur chacun des pots.

3 – Le mage peint ensuite la glyphe en récitant la formule d’abjuration tout au long, la glyphe doit être verte au contour doré.

NIVEAU 2

Téléportation de groupe

Ce rituel permet à un groupe de personnes de devenir immatériel et d'être envoyé à une destination décidée par l'officier de la cérémonie. Ce rituel coûte 2 points de magie à réaliser.

Le rituel s'exécute comme suit :

- 1 – Le mage trace un cercle magique avec de la **Poudre Magique**, auquel est relié autant de cercles qu'il y a de personnes à téléporté.
- 2 – Les personnes se disposent dans les cercles.
- 3 – Le mage se met ensuite au centre du cercle et récite à tour de rôle les formules de Conjuración et d'Altération. Ensuite il dit par exemple « Vers Lynolend ! » ou « Vers La Soue ! ».

Création d'objet magique 2

Ce rituel permet au mage d'enchanter des bijoux (anneaux, amulettes, etc) afin de conférer au porteur des bonus magiques pouvant être très variés, qui se doivent de refléter le niveau du mage les créant. Par exemple, un magicien niveau 3 pourrait créer des amulettes conférant au porteur des effets pouvant être comparé en puissance à un sortilèges niveau 3. Ce rituel coûte 1 point de magie par niveau de puissance de l'objet à tous les mages y participant.

Le rituel s'exécute comme suit :

- 1 – Ce rituel nécessite 3 assistants mages pour être réaliser.
- 2 – Le bijoux doit être déposé sur une surface, au coté d'un **Catalyseur** de la valeur monétaire appropriée, par l'officier de la cérémonie.
- 3 – L'officier de la cérémonie commence par faire un texte d'introduction improvisé pour expliquer la nature de l'objet sur le point d'être créé.
- 4 – Tour à tour, les assistants explique leur contribution à l'enchantement et récitent une formule d'école de magie différente l'une de l'autre.
- 5 – L'officier récite à son tour une formule.
- 6 – Le **Catalyseur** est détruit et l'objet est créé.

Création d'un Golem de chair

Ce rituel assez sanglant permet la création d'un Golem de chair. Le golem détient 20 points de vie, est immunisé à tout sortilèges de niveau 3 et moins (même que les dégâts électriques le guérissent) et inflige 2 points de dégâts avec ses points.

Le rituel s'exécute comme suit :

1 – Le mage doit avoir à sa portée 3 cadavres, qu'il doit découper avec soins. (L'opération doit durer 10 minutes)

2 – Le mage coud ensuite différents morceaux de cadavres ensemble en utilisant du **Fil magique**. (Dure un autre 10 minutes)

3 – Le mage récite ensuite successivement les formules de Conjuración et de Nécromancie.

4 – 20 points de dégâts électriques doivent être infligés à la carcasse pour qu'elle s'anime et soit sous le contrôle du mage.

NIVEAU 3

Création d'objet magique 3

Ce rituel permet l'enchantement de vêtements et d'armure avec des propriétés magiques. Les mêmes règles s'appliquent ici que pour **Création d'objet magique 2**. Le rituel coûte 2 points de magie par niveau de puissance à chaque mage participant à la création de l'armure.

Le rituel s'exécute comme suit :

- 1 – 3 assistants mage et un assistant artisan avec la compétence « Forge » s'il ne s'agit pas de simple vêtement.
- 2 – L'artisan (ou l'officier s'il s'agit de vêtement) place l'armure sur une surface à côté d'un **Catalyseur** du niveau de puissance approprié.
- 3 – L'officier de la cérémonie commence par faire un texte d'introduction improvisé pour expliquer la nature de l'objet sur le point d'être créé. Tout au long du rituel, l'artisan doit travailler les runes et inscriptions magique à être ajoutée sur l'armure.
- 4 – L'officier de la cérémonie trace un cercle de **Poudre Magique** autour de la surface. 10 **Bougies Enchantées** doivent être disposées sur le cercle.
- 5 – Tour à tour, les assistants expliquent leur contribution à l'enchantement et récitent une formule d'école de magie différente l'une de l'autre.
- 6 – L'officier récite à son tour une formule.
- 7 – Le **Catalyseur** est détruit et l'objet est créé.

Appel de la Tombe

Ce rituel permet de ramener à la vie une personne morte de manière permanente sous forme de Revenant. Le revenant possède les mêmes statistiques qu'il avait lorsque vivant, mais possède des traits morts-vivants (immunité à la peur et aux charmes, susceptible au dégâts bénis, etc) et est sous le contrôle total de l'officier de la cérémonie. Une fois mort, le revenant l'est pour de bon.

Le rituel s'exécute comme suit :

- 1 – 5 assistants mages sont nécessaires pour la réalisation de cette cérémonie.
- 2 – Le corps de la victime doit être placé sur une surface faisant office d'autel.
- 3- L'officier trace un pentacle de **Poudre Magique** sur le sol sous l'autel.

4 – 20 **Bougies Enchantées** doivent être disposées autour du pentacle de poudre avec 10 **Bâtons d'Encens**.

5 – À partir de ce moment, les 5 acolytes doivent se disposer aux pointes des branches du pentacle et répéter la formule de Nécromancie en chœur, sans se tromper sous peine de gâcher la cérémonie.

6 – L'officier de la cérémonie, après deux répétitions des acolytes, dit la phrase suivante : « Lève-toi pour une seconde vie de souffrance et de ténèbres, « véritable nom de la personne » et sert-moi à jamais !!! ». Le corps se relève alors et sert l'officier du rituel.

Affinité Arcanique

Ce rituel permet au mage de se doter de l'habileté de jeter un certain sortilège de manière instantanée, sans aucune incantation un certain nombre de fois par jour. Le sortilège doit être connu du mage. Par contre, le processus coûte au magicien 1 point de magie **permanent** par niveau du sort, plus 1 pour chaque utilisation quotidienne désirée. Donc un mage voulant se doter de l'habileté de jeter le sort « Nuée de Météores » 5 fois par jour devra sacrifier un total de 10 points de magie **permanent**.

1 – Le mage doit commencer par tracer un cercle de **Poudre Magique** qu'il protégera avec les sorts « Armure magique », « Barrière magique majeure » et « Sphère d'invisibilité ».

2 – Le mage s'inflige réduit ses points de vie à 1 avec une arme magique tranchante et versera son sang sur le cercle. Du **Sang de Dragon** de la couleur associé à l'école de magie du sort que le mage désire utilisé peut également être utilisé.

3 – Le mage termine en récitant 10 fois la formule de l'école de magie utilisée, suivi de l'incantation du sort.

NIVEAU 4

Cercle de Puissance Accrue

Ce rituel permet au mage de créer un espace dans lequel tous les descripteurs (dégâts, portée, durée, quantité, etc) des sorts d'une école de magie préalablement choisie sont doublés.

Le rituel s'exécute comme suit :

- 1 – 4 assistants mages sont nécessaires à la réalisation de cette cérémonie.
- 2 – L'officier de la cérémonie mélange **Poudre Magique**, et **Teinture Magique** de la couleur associée à l'école de magie désirée.
- 3 – Les acolytes se positionnent en carré pour représenter ce qui sera le diamètre du cercle. L'officier se place au milieu.
- 4 – Ensuite, tous récitent en chœur la formule de l'école de magie désirée par le mage 2 fois par mètre du diamètre du cercle. Le cercle reste actif pour 1 journée.

Création d'objet magique 4

Ce rituel permet l'enchantement d'arme afin de leur donner des propriétés magiques. Les mêmes règles s'appliquent ici que pour **Création d'objet magique 2**. Le rituel coûte 3 points de magie par niveau de puissance à chaque mage participant à la création de l'arme.

Le rituel s'exécute comme suit :

- 1 – Ce rituel nécessite 3 assistants mages pour être réalisé.
- 2 – L'arme doit être déposée sur une surface, au côté d'un **Catalyseur** de la valeur monétaire appropriée, par l'officier de la cérémonie.
- 3 – L'officier de la cérémonie commence par faire un texte d'introduction improvisé pour expliquer la nature de l'objet sur le point d'être créé.
- 4 – Tour à tour, les assistants expliquent leur contribution à l'enchantement et récitent une formule d'école de magie différente l'une de l'autre.
- 5 – L'officier récite à son tour une formule.
- 6 – Le **Catalyseur** est détruit et l'arme est créée.

Création d'un Golem de Fer

Ce rituel permet la création d'un Golem de fer. Le Golem possède 30 points de vie et inflige 5 points de dégâts avec une épée magique (avec laquelle il frappe très mécaniquement). Il possède également la capacité « Nuage Mortel » centré sur lui-même, prenant la forme d'émanation toxique, qu'il peut faire 3 fois par jour. Il est immunisé à tout sortilège de niveau 4 et moins.

Le rituel s'accomplit comme suit :

- 1 – Ce rituel nécessite la fabrication par un artisan ayant l'habileté « Forge » au niveau 5 d'une statue humanoïde en fer ainsi que de la fabrication d'une Épée en fer qui sera enchanté par le mage avec un modificateur de dégât de + 3.
- 2 – Le mage trace 4 cercles de **Poudre Magique** s'entrecroisant autour du Golem (il doit se retrouver dans l'espace créé par l'entrecroisement des 4 cercles).
- 3 – Il place l'épée magique dans les mains du Golem.
- 4 – Il récite ensuite la formule d'Altération 10 fois.
- 5 – Il lance sur le Golem les sorts « Hâte » et « Domination »
- 6 – Il récite ensuite la formule de Conjuración 10 fois pour animer le Golem.

NIVEAU 5

Transformation en Liche

Ce rituel fort puissant, mais d'une malévolence innommable, permet au mage de devenir une Liche. Le mage devenant une Liche conserve les habiletés qu'il avait auparavant, mais gagne les propriétés suivantes : Immunité aux effets de peur, de sommeil, de charme, de domination et de paralysie. Il devient également immunisé au froid, au poison, à l'électricité et aux armes non-magique. Il gagne l'habileté « Contrôle des Morts-Vivants » à volonté et obtient instantanément tous les sortilèges de l'école de la Nécromancie et les sorts ayant rapport au froid et à la glace (Blizzard, etc...). Le toucher d'une Liche inflige 3 points de dégâts de froid. En contrepartie, tous les effets et sortilèges affectant les morts-vivants affectent désormais le mage. Il est également rattaché à son **Phylactère**, un objet utilisé dans le rituel. Lorsqu'il meurt, il retourne à la location de son **Phylactère** et revient à la « vie » avec tous ses points de vies et points de magie après une heure d'attente. Par contre, si le phylactère est détruit, la Liche meurt de manière permanente.

Le rituel s'exécute comme suit :

- 1 – Un **Phylactère** sera utilisé comme catalyseur.
- 2 - Le Mage dispose ensuite 10 **Bougies Enchantées** noires autour du **Phylactère**.
- 3 – Le Mage Enchante ensuite le phylactère avec les sortilèges « Voix d'outre-tombe », « Terreur », « Nuage Mortel », « Siphon de sang », « Vague de sang et de mort », « Voile mortel » et « Siphon d'énergie ».
- 4 - Il récite ensuite la formule de Nécromancie 50 fois.
- 5 – Suite à cela, il s'enfonce une Dague +5 dans le torse en prononçant les mots « Que la mort vienne cueillir l'essence qui circule en moi et me fasse don de l'immortalité qui me permettra d'accéder à la puissance ultime ». Si l'animateur note la moindre erreur dans le rituel, le mage meurt de manière permanente. Sinon, il devient une Liche.

Portail des Abysses

Ce rituel de grande puissance permet d'invoquer un Seigneur Démon. Le démon en question n'a pas de statistiques fixe, puisque cela varie en fonction du démon que le mage souhaite invoqué (celui-ci doit avoir une connaissance du démon en question). Ce rituel coûte 5 points de magie pour chaque mage y participant.

Le rituel s'exécute comme suit :

- 1 – 4 assistants mages de niveau 5 sont requis pour ce rituel.

2 – L’officier de la cérémonie trace avec de la **Poudre Magique** 4 Pentacles disposé en carré autour d’un symbole représentant le démon tracé en huile.

3 – Chaque acolyte se dispose sur Pentacle et commence à répéter la formule de Conjuración en chœur.

4 – L’officier de la cérémonie proclame un discours pour attirer l’attention du démon et place une offrande sur le symbole (sacrifice humain, etc).

5 – Il enflamme ensuite le symbole, le seigneur démon apparaît ensuite par un portail s’ouvrant, pour le « meilleur » ou pour le pire.

Pacte Élémentaire

Ce puissant rituel implique l’invocation d’une manifestation d’un des quatre aspect élémentaire, soit Magmadon, Trom’Orr, Neptunuum ou Scyclauss, afin de négocier avec lui pour l’obtention de certains pouvoirs. Le mage averti doit savoir que l’esprit élémentaire invoqué ne donnera probablement pas ses pouvoirs comme si de rien était, et doit s’attendre à un épreuve.

Le rituel s’accomplit comme suit :

1 - Le mage doit acquérir une bague insérée d’une pierre précieuse représentative de l’élément de l’aspect en question (Feu : rubis, Eau : saphir, Air : diamant, Terre : améthyste) d’une valeur de 15 pièces d’or.

2 – Le mage doit accomplir l’invocation dans un lieu où l’élément de l’aspect est en forte domination. (Brasier intense, champ fort rocheux, plaine par grands vents, lacs, etc...)

3 – Le mage doit ensuite accomplir une version mineure du rituel niveau 4 « Cercle de puissance accrue (conjuración) » (c’est-à-dire qu’il est seul et que le cercle n’a aucun effet).

4 – Le mage place ensuite la bague au centre du cercle et appelle à haute voix l’Aspect Élémentaire.

5 – L’aspect apparaît.

Index des Rituels

Écoles de magie : **Formules**

Abjuration (Vert) : Luna Rossa, Pianti, Paure Rabbia, Ira, Urla, Torture Innocenzar
Persus Persor Sempres Ombris Vaganos Eterne.

Altération (Bleu) : Kurenai ni somatta kono ore wo nagusameru yatsu wa mou inai
mou nido to todokanai kono omoi tozasareta ai ni mukai sakebi tsuzukeru

Conjuration (Violet) : Sedan mörkret övertog Räds den frostens kalla fingrar Som
griper tag och förlever Under kommande vinternatt.

Divination (Blanc) : Vivus Pertis, Sonas Dies te Cantis Ditenel Cielas Incastratus
Timidar Stellar A Morantur.

Enchantement (Doré) : Die Arcanung-Brandung und die Sterne kosmisch
Universums sindKräfte, darunter die mächtig schrecklich verwüsteten und
gestempelten..

Évocation (Rouge) : Fiammas Eternus Fieris Ardi Nel Miara Cuaro Astralis Celestus
Risplendias Doar Divinus Obliteratus Nell' Etereus Cosmike Sacras Immensitus.

Illusion (Gris) : Tawamure no namida Sore wa dare no tame Anata no koe no Kokoro
ga yure ugokuMitsukerarenai Hontou wa Miyoutoshinai

Nécromancie (Noir) : Stormblåst ut av det sorte indre Har bergflint rullet fra mo til
kneist Undring og angst samler seg i natten.