

Livret I

- REGLES GENERALES -

Création de personnage :

a) Choisir un peuple :

Référez vous au livret II : Peuples et Races pour obtenir des renseignements sur les différents peuples et les races jouables pour votre personnage, si le choix est possible.

b) Choisir une classe :

Chaque peuple donne accès à différentes classes. Choisissez en une pour votre personnage en vous référant au tableau d'occupation .

Le tableau d'occupation vous renseignera sur :

1^{ère} colonne : le peuple

2^{ième} colonne : la classe

3^{ième} colonne : les points de vie de base

4^{ième} colonne : les talents de base que possède la classe

5^{ième} colonne : la liste permettant l'achat des talents.

c) Choisir ses talents supplémentaires :

Votre personnage acquière 1 ou 2 talents supplémentaires par niveau. Vous le(s) choisissez dans la liste de talent de la classe choisie pour votre personnage. Les classes combattantes obtiennent 1 talent et les non-combattantes 2 talents.

Classe de personnage

Une classe est généralement définie par un score de points de vie, ses talents de départ, le type de liste de talents accessibles ainsi que le nombre de talent à se répartir au niveau 1 (ainsi qu'à chaque progression de niveau). Elle détermine aussi les talents accessibles aux PJ sans besoin de justification auprès des orgas, ce qui n'est pas le cas pour l'obtention de talents hors classe (cf : progression : apprentissage de talents hors classe). Certaines classes possèdent aussi des possibilités d'achat supplémentaire afin d'accéder sans condition à certains talents d'une autre liste que celle proposée par votre classe, ou des baisse d'achat permettant d'accéder à des talents plus tôt (ex : guerrier sorde).

Bien que les classes de personnage soit classées par peuple, le choix du peuple et de la classe n'est pas lié. Vous pouvez très bien jouer un celte templier d'un dieu gestençois. Tous ceci n'est qu'affaire de background.

Progression

Un personnage gagne 1 niveau par jeu. A chaque montée de niveau vous gagnez 1 ou 2 talents ainsi que la possibilité d'étendre votre éventail de talents accessibles (tous les niveaux impairs).

Apprentissage de talents hors classe :

Il est possible d'apprendre des talents se trouvant dans la liste d'une classe autre que la votre (seulement à partir du niveau 2 et que des talents de niveau 1). Pour cela vous devez l'apprendre auprès d'une personne possédant le talent en question (PJ ou PNJ), avoir le temps nécessaire (à déterminer par les orgas, mais en général il faut au moins une saison entière), consommer un talent gagné lors de la montée d'un niveau et respecter les pré-requis et autres conditions y étant lié. Un

maître ne peut avoir qu'un seul élève à la fois. L'obtention d'un talent hors classe doit être obligatoirement soumis à la validation des orgas et cela en présence du maître et de l'élève. Toutefois il est aussi possible à un PJ d'apprendre une telle compétence juste parce qu'il se trouve longuement dans une situation lui permettant de l'apprendre (ex : un soldat désertant une armée et se liant momentanément à une troupe de brigands pourrait très bien apprendre le « camouflage » à force de pratiquer des embuscades).

Talents

Les talents peuvent être à la fois des compétences, des dons surnaturels, une affiliation à une organisation, voire des possessions. Ils sont regroupés en liste propre à chaque classe (cf. tableau des classes). Tous les talents consommables peuvent être achetés à plusieurs reprises afin de pouvoir les utiliser plusieurs fois par cycle (sauf si le contraire est précisé dans sa description).

Un cycle : la plupart des talents consommables ne peuvent être utilisés qu'un certain nombre de fois par cycle. Un cycle est une durée de temps s'étalant jusqu'à la tombée de la nuit s'il fait jour, et jusqu'au levé du jour s'il fait nuit.

Pré requis : certains talents ne peuvent être achetés que si vous possédez un pré requis précis. Il peut s'agir de l'appartenance à un peuple, d'une classe, voire d'un autre talent.

Limitation d'achat : certains talents ne peuvent être achetés qu'un nombre de fois par rapport au niveau du personnage. La limitation la plus classique consiste à ne pouvoir acheter un talent donné qu'une fois par niveau (1f / niveau). D'autres plus rares ne peuvent être acquise qu'une fois tout les niveaux impairs. Et en fin certains talents ne peuvent être achetés qu'une seule fois. Tous les talents ne disposant pas de limitation d'achat peuvent être achetés autant de fois qu'on le désire, bien qu'il soit inutile d'acquérir certain talent plus d'une fois (batailleur, coup vicieux, attaque sournoise, armure...).

Points de vie

Comme vous devez vous en douter les points de vie (pv) représentent votre résistance aux blessures ainsi que votre aptitude à réduire la force des coups que vous encaissez en sachant vous positionner en combat. Chaque classe possède un score propre de pv allant généralement de 6pv pour un mage jusqu'à 15pv pour un guerrier, bien que certaines exceptions dérogent à cette règle.

Niveau de santé :

Ce score représente le nombre de pv que vous serez amené à regagner lorsque vous récupérez 1 niveau de santé par l'intermédiaire de sorts de soins, plantes médicinales ou potions curatives. Pour calculer votre niveau de santé il suffit de diviser par 3 (arrondi au supérieur) votre score maximum de pv (armure y compris). Il existe des cas où vous n'encaisserez pas des points de dégâts mais perdrez directement des niveaux de santé. Il vous faut alors retrancher un nombre de pv équivalent à votre niveau de santé pour chaque niveau perdu.

- Exemple : rôdeur en chemise de mailles : 20pv (soit 12 de la classe et +8 de l'armure). 20 divisé par 3 donne 6,6 donc il possède un niveau de santé de 7. S'il est sujet à un sort de soins lui redonnant 1 niveau de santé il gagnera 7pv (ou jusqu'à concurrence de son score total de pv s'il lui manque moins de 7pv). Dans le cas d'un effet retirant un niveau de santé il perdra 7pv.

Niveau de blessure :

Cette règle vous permet de pouvoir donner un indice sur la gravité de vos blessure sans avoir à parler chiffre en jeu.

- « je suis légèrement blessé » : vous avez perdu au maximum un niveau de santé en pv.

- « je suis blessé » : vous avez perdu au maximum 2 fois votre niveau de santé en pv (sauf s'il vous reste 1 fois votre niveau de santé ou moins).

- « je suis gravement blessé » : il vous reste un nombre de pv égal ou inférieur à votre niveau de santé.

- Exemple : notre rôdeur à 20pv avec un niveau de santé égal à 7. Il sera donc légèrement blessé s'il se trouve entre 19 et 13pv, blessé de 12 à 8pv et gravement blessé de 7 à 1pv (oui le niveau de santé « blessé » n'est pas égal à 7, c'est normal. L'important est que le niveau de blessure « légèrement blessé » et « gravement blessé » soit égal à votre niveau de santé).

Récupération naturelle :

Une nuit de sommeil (5h sans interruption) permet de récupérer 1 niveau de santé en pv. Toutefois certains sorts, toxines ou poisons pourront s'y opposer tandis que certains sorts/dons divins, plantes médicinales ou préparations alchimiques augmenteront votre capacité de régénération naturelle.

Coma

Toute personne possède 2 points de coma. Lorsque vous tombez à 0 pv vous en perdez 1. Après la perte d'un ou plusieurs coma vous devez rester inconscient pendant 5mn (pas vautré une clope au bec. Ha oui aussi, les mort ça ne parlent pas!).

Une fois les 5mn écoulées vous pouvez vous relever à 1 pv + 1 / niveau pour les combattants et 1 pv pour les autres classes.

Lorsque vous n'avez plus de coma et tombez à nouveau à 0 pv : vous êtes MORT. Dans ce cas 2 solutions s'offrent à vous : soit vous passez chez les pnj (s'ils veulent de vous), soit vous recréez un perso. Ce dernier aura pour niveau celui de votre ancien perso divisé par 2 (arrondis au supérieur).

Règle optionnelle :

Dans l'optique de créer une ambiance plus létale et d'amener une implication plus forte des soigneurs dans le GN vous pouvez utiliser les légères modifications suivantes :

- tomber à zéro point de vie cause la perte de 2 points de coma.
- l'utilisation du talent « 1^{er} soins » dans les 10mn suivant l'inconscience permet de ne perdre que 1 point de coma au lieu de 2.

Dégâts

- Dague ou équivalent : **1**
- Épée courte, longue, hache, marteau, ou de jet style dague. : **3**
- épée longue : **4**
- Hachette de jet ou arbalète de poing : **4**
- Arme à 2M: **5**
- Arc court : **5**
- Arc long & arbalète : **6** (oui on sait c'est gros mais ça compense la portée médiocre et la faible vitesse du projectile par rapport à une arme réelle).

Dégâts spéciaux

Quand vous causez des dégâts d'une nature inhabituelle vous devez en annoncer le type (ex : 4 magique, 3 poison, 2 béni).

- Dégât magique : ils permettent de blesser des créatures seulement vulnérable aux armes ou effets magiques (lycanthrope, élémentaire de terre, fantôme, démons...).
- Dégât béni : cause des dégâts magiques plus un bonus de +2 aux dégâts sur les evils. N'annoncer que les dégâts normaux + béni (le pj ou pnj doit se charger d'y ajouter le bonus le cas échéant).
- Dégât sacré : identique aux dégâts bénis mais le bonus est de +4 aux dégâts sur les evils.
- Dégât poison : ces blessures ne peuvent être récupérés par des moyens conventionnels (1ers soins, sort de soin, plantes...) tant que le poison n'est pas neutralisé. N'importe qu'elle type de plantes permettant de traiter des poisons permet de dissiper l'interdiction de soin en 10mn.

Se battre avec deux armes

Seules les classes combattantes peuvent se battre avec deux armes. Vous n'avez besoin d'aucun talent particulier pour pouvoir le faire. Toutefois si vous bénéficiez du talent : spécialisation, maîtrise, lugaid, ou du +1 aux dégâts de classe du guerrier, vous ne pourrez appliquer votre bonus que sur l'arme tenue dans votre main directrice. Par contre vous pouvez racheter un de ses talents pour en bénéficier avec votre main opposée (tout en respectant les limitations et les pré requis des talents énumérés précédemment).

Armure

Le corps est décomposé en 7 localisations (tête - bras droit - bras gauche – thorax – abdomen - jambe droite - jambe gauche). Il existe trois types d'armures : cuir (1), mailles (2), plates (3). Chaque localisation protégée rajoute un nombre de pv égal à son indice, sauf les localisations thorax et abdomen qui bénéficie d'un bonus supplémentaires de +1pv (oui une full plates c'est un méchant bonus de +23). Présentez vous à un orga avant de débiter le jeu afin qu'il estime les points de protection de chacune de vos localisation.

Règle optionnelle :

L'indice de protection d'une armure peut varier de -1 à +1 selon sa matière réelle, sa rigidité, sa lourdeur, son inconfort et enfin son aspect.

Jouer un char d'assaut

Vous atteignez ce statut lorsque la totalité des points d'armures provenant de protection métallique atteint 14 ou plus (non compris les talents telles que : armure, cuirasse, ou la capacité de classe des chevaliers fir bolg). A présent vous ne pouvez plus courir ni utiliser de talent de combat ou de déplacement tel que : spécialisation, feinte, esquive, discipline, botte, batailleur, bourreau, survie (sauf le pistage), camouflage... De plus lorsque vous vous déplacerez en dehors d'un chemin ou d'un sentier bien délimité vous devez laisser choir un bout de laine de couleur bleu tous les 15 pas (signalétique d'empreintes pour les détenteurs du talent " survie ").

Bouclier

Lorsque vous maniez un bouclier il vous est impossible d'utiliser des talents martiaux tels que : feinte, spécialisation, esquive, cuirasse, botte, etc. Pour pouvoir en bénéficier il faut posséder le talent "bouclier".

Les Plantes

Il est impossible d'utiliser une plante si on ne possède pas le talent "herboristerie" spécialisé dans la plante en question ou "herbier pratique". Pour plus de précision reportez vous au chapitre : Herbier.

Cumul de sorts

Tous les sorts divins ou profanes procurant des avantages dont la zone d'effet peut cibler une créature sont divisés en trois catégories : les sorts d'attaque (A), les sorts de défense (D) et les sorts de protection (P). Il est impossible de cumuler plusieurs sorts de la même catégorie sur une même cible. Si c'est le cas seul le sort le plus avantageux sera pris en compte (ou au choix si la comparaison est hasardeuse). Toutefois il existe une quatrième catégorie de sort dit : cumulatif (*) pouvant déroger à cette règle.

- Attaque (A) : ils fournissent des bonus aux dégâts en continu ou sporadiquement, voire modifient le type de dégât infligé (ex : force, arme bénite).
- Défense (D) : ils offrent des bonus en pv (ex : armure, cuirasse).
- Protection (P) : ce type de sort peut réduire les dégâts encaissés ou protéger contre certains effets ou sorts (ex : bouclier, armure mystique).
- Cumulatif (*) : ces sorts font tous partis d'une des trois catégories précédentes mais peuvent être cumulés avec un sort de la même catégorie. Toutefois il est impossible de cumuler plus de deux sorts de la même catégorie.

Cumul de sorts (règle optionnelle)

Plutôt que d'utiliser la règle ci-dessus qui peut s'avérer un peu alambiquée, vous pouvez tout simplement considérer qu'une même personne ne peut être sous l'effet que de 1 sort bénéfique d'attaque (A) et 1 de défense (D ou P). Dans le cas où plusieurs sorts de la même catégorie sont lancés sur la même cible, ne considérez que le plus avantageux.

Magie profane

La magie profane est scindée en 6 écoles, chacune divisée en 6 cercles (ou niveau de sort). Dans ce livret de règle vous n'avez à votre disposition que les listes de sorts du niveau 1 (pour avoir des informations sur les niveaux supérieurs il faut posséder le talent de mage niveau 1 : codex).

- Abjuration : protection, désenvoûtement.
- Altération : attaque, destruction.
- Charme : manipulation des esprits, protection mentale.
- Divination : anticipation, détection, compréhension.
- Illusion : tromperie, dissimulation.
- Nécromancie : mort, envoûtement.

Lancer un sort :

Pour lancer un sort il faut généralement prononcer une incantation, avoir les composantes adéquates en mains (ou les utiliser de façon appropriée) et dépenser un nombre de points de magie (pm) égal au niveau du sort. Tout manquement entraînera l'échec du sort (mais pas la perte des pm). Tout effet magique marche automatiquement. On ne peut pas cumuler plusieurs sorts identiques sur la même personne (non on ne peut pas se faire 2 sorts d'armure!). Il est impossible de lancer un sort en courant ou en gravement blessé.

Effectuer un rituel :

Les rituels sont des sorts demandant un temps de préparation plus long. En général ils produisent des effets plus puissants que des sorts du même niveau. Pour pouvoir apprendre et réaliser des rituels il faut posséder le talent : "ritualiste". Il est impossible d'effectuer un rituel en se déplaçant ou en étant gravement blessé.

Rituel persistant

Certains rituels possèdent une durée illimitée tant que leur coût en pm est déduit du total maximum de pm du lanceur. Ces pm sont dit « stockés ».

- *exemple* : un mage niveau 1 (8pm) effectuant un rituel persistant niveau 1 verra son score maximum de pm passer de 8 à 7 tant qu'il décide de maintenir le sort ou qu'il soit dissipé. Toutefois dans ce dernier cas il n'est pas sûr que vous soyez au courant immédiatement, mais bon des fois la magie fait des tours et des détours avant de revenir.

Incantation :

Toute incantation doit débiter par la puissance du sort utilisé (“ par la première arcane...” pour un sort niveau 1 par exemple). Elle doit être composée d'au minimum une quinzaine de mots et décrire les effets sans ambiguïté (enfin, c'est pour vous...). Libre à vous d'en créer plusieurs pour le même sort. Une pour les situations demandant rapidité et clarté et une autre plus rôle play pour les situations tranquilles. Lorsqu'un lanceur de sort est blessé pendant qu'il prononce une incantation, le sort est perdu mais pas les pm.

Incantation rapide :

Tout utilisateur de magie peut choisir de lancer ses sorts plus promptement. En dépensant le double de pm habituellement nécessaire vous pouvez vous contenter d'une incantation d'au minimum 5 mots. Toutefois vous êtes toujours obligé de commencer votre incantation par la puissance du sort utilisé (cf. incantation).

Incantation muette :

Certains sorts n'ont pas besoin d'une incantation à énoncée à haute et intelligible voix pour être lancés. Il suffit juste d'expliquer en hors jeu l'effet aux personnes concernées. L'avantage tient au fait qu'il est rare que vous soyez interrompu durant l'incantation et que l'effet de surprise est total.

Composante :

Il s'agit de votre bien le plus précieux, vous vous en rentrez compte rapidement. La plupart des sorts et tous les rituels demandent l'assistance de composantes. Pour qu'elles soient utilisables il faut obligatoirement les tenir en main ou les utiliser de façon appropriée. Il en existe deux types : les non consommables et les consommables qui se consomment quand le sort prend effet. Toutes les composantes des sorts et des rituels connus en début de GN sont accessibles gratuitement et sans limite de nombre. Par contre celles non fournies à l'obtention du sort, ou liées à des situations doivent être découvertes ou vécues en jeu. Enfin il reste une dernière catégorie de composante nommée : lien physique. Utilisée la plupart du temps dans des envoûtements, il peut s'agir d'une mèche de cheveux, rognure d'ongle, dent, sang ou bien encore un objet appartenant à votre future cible.

Apprendre un sort :

Apprendre un sort est une décision importante. Ce n'est pas une banale formule permettant de produire des effets surnaturels. C'est une pratique mystique visant à développer un don, comme peuvent l'être les talents de sourcier ou de magnétiseur. Ce don marque votre essence mystique d'une empreinte indélébile (il est impossible de désapprendre un sort). La méthodologie pour intégrer un don est décrite sur des écrits que l'on nomme : formule. Quand un mage désire apprendre un sort dont il possède la formule, il faut effectuer un nombre d'heure d'étude et dépenser un nombre de pm égal au niveau du sort. La première fois que vous le lancerez il vous coûtera le double de pm.

Nombre maximum de sort :

Un pratiquant de magie profane ne peut apprendre qu'un nombre limité de sort dépendant de son niveau et de sa classe. Capacité maximum : nombre de sort de classe + (2 / niveau de la classe utilisant la magie profane). Toutefois il est possible de dépasser momentanément cette limite de 1. Ce sort nouvellement appris disparaît après un nombre d'heure égal au niveau de l'utilisateur de magie. Ce sort dit “éphémère” demande un temps d'apprentissage moindre (30mn / niveau) et ne demande aucune dépense de pm à l'acquisition et son premier lancement requiert un coût normal.

Récupération des points de magie :

Il existe plusieurs méthodes pour récupérer ses pm. La plus classique est le sommeil. Une période d'au moins 5h sans interruption permet de récupérer l'intégralité de ses pm. Ensuite ils existent des talents tel que : méditation, méditation focalisée ou fusion. On peut aussi faire appel à des potions ou même certaines plantes.

Parchemin : Objet magique à usage unique. Le sort inscrit prend effet immédiatement après la lecture de l'incantation et cela sans aucune dépense de pm, ni composante, ni contrainte de maîtrise d'école de magie ou de niveau de sort.

Bien que cela ne soit pas systématique, l'écriture d'un parchemin peut permettre d'étudier tranquillement un sort afin d'en cristalliser une version plus efficace sur le papier (donne l'équivalent du talent de mage niveau 3 : “ quintessence ”). Un parchemin ne peut être utilisé que par un pratiquant de magie profane.

Apprendre la magie profane (règle optionnelle)

La premier talent à apprendre est : initiation à la magie (1pm + un sort niveau 1). Le premier sort que vous choisissiez détermine la première école de magie que vous maîtrisez. Le nombre maximum de sort que vous pouvez apprendre est égal à : 1 + 1 / niveau de votre classe).

Magie divine

Les effets de magie divine sont décomposés en trois catégories : prière, litanie et miracle.

Prière : courte récitation permettant de produire rapidement un effet. Leur coût de lancement est généralement compris entre 1 et 3 pm.

Litanie : prière requérant un temps d'imprégnation plus long. La durée d'une litanie varie généralement de 5 à 30mn et possède un coût de lancement identique à celui d'une prière.

Miracle : Ces effets très puissants ne peuvent être sollicités que par des prêtres d'une foi inébranlable et d'un niveau certain (style 5+), et cela sans aucune dépense de pm (maximum 1 fois par GN).

Réciter une prière :

Une prière doit toujours débiter par la divinité auquel vous faites appel (ex : par Nidbecet, par Lug...) et doit être composée d'au moins une quinzaine de mots décrivant les effets sans ambiguïté. Si vous venez à être blessé pendant la récitation d'une prière, l'effet est perdu (mais pas les pm). On ne peut réciter de prière en courant.

Prière muette : identique à "incantation muette" en magie profane.

Réciter une litanie :

Une litanie s'effectue généralement dans une atmosphère calme. Elle doit être récitée à voix basse, si possible sans interruption. Le nom de la divinité sollicité doit être répété à plusieurs reprises. Contrairement à une prière une litanie n'est pas obligée de décrire clairement son effet, il s'agit d'un moment de roleplay. Il est impossible de réciter une litanie en se déplaçant.

Don divin :

Les paladins, templiers et prêtres brutos possèdent des dons souvent équivalents à des sorts divins. Ils peuvent être de deux natures : soit ponctuels pouvant être utilisés un certain nombre de fois par cycle (ex : toucher inquisiteur), soit latents et ne marchant que dans des situations précises (ex : repos du guerrier). Tous ces dons s'achètent comme des talents, à chaque passage de niveau.

- CE QUE TOUT LE MONDE PEUT FAIRE -

Egorger

Pour réussir un égorgeage il faut surprendre sa proie, ne pas être rentré dans son champ de vision depuis au moins 2mn, se servir d'une dague (ou équivalent) et la placer sous sa gorge. N'oubliez pas de lui susurrer : " égorger " afin qu'il sache que ses pv viennent subitement de tomber à 0. Il est impossible d'égorger quelqu'un engagé dans un combat ou se déplaçant à vive allure.

Assommer

Pour assommer quelqu'un il faut respecter les mêmes clauses que pour un égorger. Ensuite il ne vous reste plus qu'à lui poser (pas une claque...) la main sur l'épaule en lui soufflant à l'oreille : " assommer ". La victime doit rester inconsciente 10mn et ne peut être réveillé que par des moyens physiques. N'oubliez pas que vous ne savez pas qui vous a assommé. Pour un " égorger " c'est pareil. Jouez le jeu.

Menace

En dehors d'une situation de combat, si vous parvenez à placer une arme tranchante ou perforante sous la gorge, les reins ou les burnes de quelqu'un, dites : " menace ". Ainsi il est averti que sur le moindre de vos geste il peut risquer de perdre la moitié de ses pv maximum, et réfléchira avant de continuer à faire le malin. On ne doit appliquer aucune force dans ce geste, la fin du mouvement doit être de poser l'arme sur l'une des parties indiquées ci-dessus. Si votre victime se dégage de la " menace " il la subit automatiquement (sauf dans le cas d'une " esquivé "). Il est impossible d'effectuer plusieurs menaces sur une localisation. Par contre on peut menacer quelqu'un à plusieurs, mais qu'une menace par localisation adéquate.

Seul la personne sous l'influence d'une menace peut choisir de la mettre à exécution !!! ce qui veut dire que l'on peut ne pas être égorgé si l'on respecte bien les dire de l'agresseur !!! quelques idées : le menacé ne veut pas marcher là la menace s'exécute ; le personnage menacé ne veut pas répondre aux questions, la menace s'exécute, tout cela est une question de fair-play....

Un peu de fair play...

- **La mitraille** : ce terme signifie tenir son arme dans la garde de quelqu'un et le frapper à répétition. Evidemment cela ne marchera pas avec une vraie arme, donc en GN non plus. Si on vous mitraille la règle communément acceptée est de ne compter que 1 point de dégât pour la rafale.
- **Personne n'achève personne** : c'est injuste mais c'est comme ça. Il n'y a que les assassins qui ont le privilège de briser cette close. Ca ne vous empêche pas de bouriner dans la soirée les 2 comas d'un emmerdeur. Enfin moi ce que j'en dis...
- **Lumières** : seules les personnes possédant un moyen d'éclairage magique ou assimilé peuvent utiliser des lampes électriques. Tous les autres ce sera à la bonne vieille flamme moyenâgeuse.
- **Pas la tête!!** : On ne le répétera jamais assez. Ce n'est pas rentable de frapper au crâne vu que les dégâts font tout le temps zéro dans cette localisation.
- **Les morts, ça parle pas !!** : Logique pour un mort vous allez me dire. Donc si vous êtes aussi perspicace vous devez aussi vous douter qu'il est logique qu'ils restent couchés ou qu'ils ne fument pas de clope, par exemple. Et toi, glorieux vainqueur de la bataille, soit sympa avec les pauvres orques essoufflés qui dégoulinent sous leur masque et va discuter un peu plus loin afin qu'ils puissent discrètement quitter la zone de jeu.

-CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR SUR LES TALENTS-

Camouflage (tu m'vois pas !)

Vous ne devez pas tenir compte d'une personne cachée et masquée d'une cagoule noire tant qu'elle ne se déplace pas.

Survie (laissez le fuir pendant 10 secondes)

Si vous poursuivez quelqu'un qui hurle : " SURVIE ! ", vous devez lui laisser 10 secondes de répit pendant lesquels vous devrez rester statique. Toutefois si vous possédez également ce talent, vous pouvez en consommer une utilisation afin de continuer à suivre le fuyard.

Esquive (votre attaque a été évitée)

Si juste après avoir frappé quelqu'un il vous annonce : " esquive ", sachez qu'il ne tiendra pas compte des dégâts que vous venez de lui annoncer ainsi que des éventuels effets liés à l'attaque. Il est possible d'esquiver une " menace ". On ne peut esquiver un coup qui est donné par un adversaire ne se trouvant pas dans votre champ de vision.

Immunité (votre attaque ou votre sort est inefficace)

Si vous frapper quelqu'un et qu'il vous annonce : " IMMUNITE ! ", sachez que le type de dégât que vous lui causé ne l'affecte pas (fréquent sur les créatures n'étant sensible qu'aux " dégâts magiques "). Il peut aussi arriver qu'on vous l'annonce si vous ciblez avec un sort une créature immunisée à la magie.

Recul (recules de 3m et tombe)

Si un jour un barbare ou une grosse bête vous frappe en annonçant : " REcul ! ", vous devez reculer de 3m et tomber au sol.

Trauma (tu perds l'usage du membre touché)

Si vous recevez ce type de coup sur un membre vous perdez immédiatement son usage tant que vous n'avez pas récupéré au moins l'équivalent d'un niveau de santé (ce rang de santé n'est pas compté sur les pv, il simule le fait de redonner mobilité au membre sujet au trauma).

Lenteur (tu ne peux plus courir)

Si on vient à vous dire que vous êtes sous un effet de " lenteur ", vous ne pourrez plus courir. La durée est toujours indiquée après la déclaration de l'effet (ex : "lenteur 1 minute").

Aura de peur (tu frappes à -1 aux dégâts)

Si une grosse bête, un démon ou autre hurle : " AURA DE PEUR ! ", sachez que tous ceux qui l'entendent subissent un malus de -1 aux dégâts sur les attaques de mêlée ou à distance lorsqu'il attaque la source de l'effet (une immunité à la peur protège de ce genre d'effet).

Aura de terreur (Tu fuis le plus vite possible)

Toutes personnes qui entendent cette injonction doit s'éloigner le plus rapidement possible de ce qui la provoque pendant le temps indiqué (ex: « aura de terreur 1 minute »). Il ne s'agit pas de rester à distance, mais bien de FUIR la source du danger.

Des bouts de laine ?? (soyez sympa avec les rôdeurs...)

Si vous venez à trouver des bouts de laine accrochés dans la nature, n'en prenez pas compte et surtout ne les touchez pas. Ils n'existent que pour les détenteurs du talent "survie".

TABLEAU D'OCCUPATION :

CLASSE	PV	TALENT	LISTE
Alchimiste	6	1 école, 2 sorts, 4 pm, 3 potions, herboristerie x2.	Alchimiste
Bretteur	14	esquive x1 (mêlée uniquement), Feinte ** (2 fois / jour) cotte de maille et choix d'une arme et une seule ...	Bretteur
Dragon	12	esquive x1, camouflage x1, horde (si 3 brigands ou + sont engagés dans le même combat ils bénéficient tous de +1 aux dégâts).	Larron
Gardien	12	2 sorts, 4 pm, gardien. Doit choisir une divinité.	Gardien
Guerrier	15	+1 aux dégâts avec une arme au choix.	Guerrier
Herboriste	8	Herbier théorique, 1 ^{er} soins, herboristerie x6	Herboriste
Larron	9	+3 dégâts de dos (dague uniquement), esquive x1, fuite x1, camouflage x1, estimation.	Larron
Mage	6	1 école, 6 sorts, 7 pm.	Mage
Ménéstrel	8	don x1 : tout les deux niveau (choisir un sort de magicien dans les écoles de magie de divination, charme, abjuration et illusion ; par niveau ; utilisable 1f / niveau)..	Amuseur
Mentat	10	Armure interdite, 5 points de psy. A la création choix de 4 compétences dans sa liste. divinité définie.	Mentat
Paladin	13	"dégât béni", imposition des mains : 3pv / jour (répartition libre). Baisse d'achat : inspiration (niv.1). Doit choisir une divinité.	Paladin
Prêtre	8	5 sorts, 6 pm, 1 talent de classe niveau 1 au choix. Doit choisir une divinité.	Prêtre
Traqueur	12	survie x1, herboristerie x2, 1 talent de classe au choix.	Rôdeur

Les classes **non-combattantes** sont indiquées **en gras** dans le tableau.

Les classes soulignées ne peuvent pas porter d'armures métalliques.

Les classes qui ont 10pv ou moins ne peuvent manier d'armes à deux mains.

V) Explication des classes : certaines de ces classes ne sont pas expliquées plus techniquement car elles ne sont là qu'à titre indicatif.

AMUSEUR, SALTINBANQUE, BARDE, MENESTREL : c'est un artiste qui le plus souvent colporte par son art le mérite ou la fourberie des plus connus. Il possède des facultés magiques en relation avec son don artistique (Il est dit que les plus grands auraient traité des pactes de non-agression, et que pas trop loin on entendait un célèbre chant d'amour, de compassion, et d'amitié...)

BARBARE : c'est un guerrier qui n'a pas le droit aux armures métalliques, il a l'habitude d'évoluer dans la nature.

Lorsqu'il atteint le Niveau 3, il peut se spécialiser dans la sous-classe de BERSEKER ou entamer une nouvelle vie en tant que SHAMAN au niveau 4.

DRAGON : c'est la classe de personnage qui peuple la plupart du temps les milices des 4 cités, ils ont quelques talents pour l'usage des armes surtout en groupe et sont très habiles pour évoluer en ville. Leurs talents sont mis le plus souvent au service de l'administration : milices, la Grande Guilde (acheminement des payes, géoliers, service de sécurité, ...)

CHEVALIER CELTE : c'est un combattant. Il s'agit d'une aristocratie militaire. Leurs qualités premières sont l'altruisme et la bravoure. Ce statut s'acquiert par l'accomplissement de hauts faits. Le titre est héréditaire, mais dans ce cas le jeune chevalier a tout à prouver pour garder son rang. La plus part sont des combattants accomplis qui se vouent à la protection du clan.

CHEVALIER FIRBOLG : c'est un noble qui a choisi la voie des armes. Il a le plus bas titre de la noblesse Firbolg, c'est le chef d'un escadron, et plus il est aguerri (niveaux) plus il a d'hommes sous son autorité.

CHEVALIER GESTANCOIS : tout comme le chevalier Firbolg, il est au bas de la noblesse Gesteñoise.

DRUIDE : uniquement chez les celtes, il pense que la Terre est la mère et la source de toutes vies. Il révere les choses naturelles : le Soleil, la Lune, les arbres comme divinités dont il tire sa magie.

ALCHIMISTE : c'est un magicien plus spécialisé dans l'étude et la création des potions.

BRETTEUR : c'est le guerrier par excellence, recherchant les défis et les duels. Le plus souvent on les rencontre dans des écoles martiales en apprentissage de célèbres botes enseignées aux plus méritants par les Maîtres d'arme. Ce sont des spécialistes ne pratiquant qu'une seule arme, toujours à la recherche de la perfection.

Il est le seul à être habilité à combattre pour le Jugement des Lames (ce qui lui permet d'avoir un salaire) s'il fait parti des duellistes accrédités par la Grande Guilde.

ECLAIREUR : c'est le rôdeur des terres Firbolg. Bien qu'ils soient aises dans la nature, il reste avant tout celui qui ouvre le chemin aux armées Firbolg.

GUERRIER : c'est la classe de personnage la plus martiale. Ses dons pour le combat sont sans équivoque. Il est aussi à l'aise dans l'armée, pour l'escorte d'une caravane de marchands que pour défendre une ville fortifié. L'armée en fait souvent ses hauts généraux.

HERBORISTE : c'est une personne qui parcourt la nature afin de profiter des plantes dont il a besoin pour en tirer des effets. Ces effets peuvent être curatifs ou de tout autre ordre, la magie des plantes n'a aucun secret pour un herboriste de renom. Ils sont très courtisé des petits et des grands car leur médecine est bien moins coûteuse. Dans certaines occasions il est plus facile d'aller voir un herboriste qu'un magicien ou même un prêtre d'une divinité que l'on ne prie pas !

INQUISITEUR : c'est un Firbolg doué à la fois pour l'art magique et pour l'art guerrier. Il prend ses ordres de l'empereur, pour Eradiquer les sorciers et autres morts vivants peuplant le Grand Empire.

LARRON : c'est un voleur qui agit le plus souvent pour une guilde au sein d'une ville.

MAGE : c'est un érudit possédant le fluide des arcanes, il est le seul à pouvoir les modeler.

MENTAT : c'est une sous classe de prêtre, il passe le plus clair de son temps en méditation afin de pouvoir contrôler son esprit au si bien que son corps. Il dispense tout comme les prêtres le savoir de sa divinité. Ces pouvoirs sont issues de son contrôle mental (psy), de plus ces pouvoirs ne demandent aucune incantation, ils fonctionne sur des temps de concentrations. Les mentats n'ont pas le choix de leur divinité, ils rendent grâce à Helziam. Les mentat ne peuvent se servir que d'une seule arme durant toute leur vie, cette arme leur est conféré par un prêtre responsable de leur apprentissage.

PALADIN : c'est le bras armé de sa divinité (divinité à choisir). Son code moral fait de lui un défenseur de la veuve et de l'orphelin ainsi des causes perdues. Un paladin est obligatoirement d'alignement **BON**.

PRETRE : C 'est le prêcheur d'une divinité bonne ou mauvaise. Sa ferveur lui octroies les grâces de sa divinité par le biais de sorts.

GARDIEN : c'est un prêtre qui suit une voie martiale et à qui sa divinité octroi des sorts.

RODEUR, CHASSEUR, TRAQUEUR : c'est un combattant qui vie en harmonie avec la nature dont il en est le défenseur.

SHAMAN : c'est à la fois le gardien spirituel d'un clan (celte ou picte) et le conseillé du chef.

VI) les classes : dans le détails.

-AMUSEUR-

I - Lanceur de couteaux*: +1 aux dégâts avec une arme de lancer (achetable seulement 1 fois).

I - Camouflage : Si vous êtes déjà réellement dissimulé, vous demeurez invisible tant que vous restez totalement statique. L'effet débute quand vous enflez une cagoule noire (signalétique du talent) et prend fin quand vous quittez votre immobilité (1f / jour & par coût).

I - Oniromancie : Vous avez la capacité de pouvoir décrypter les rêves de la plupart des gens ainsi que les votre. Vos conclusions peuvent parfois être en décalage avec la réalité mais recèlent toujours une part de vérité. Vous pouvez également savoir si un songe a été provoqué par magie ou inspiré par un dieu.

I - Crochetage : Les serrures sont représenté par des cadenas à code. La combinaison est noté derrière, dans le désordre et codée. Ce talent vous donne droit à posséder la traduction du code. A vous de jouer maintenant...

I - Herboristerie : Vous connaissez les vertus ainsi que le procédé de préparation d'un type de plante / coût (cf. plantes).

I - Artefact : Vous avez fait l'acquisition d'un objet magique mineur possédant une capacité équivalente à un sort niv.1 (tirer au hasard), utilisable 2 f / jour. Cet objet possède une phrase de commande (environ 5 mots) permettant à n'importe qui la connaissant de l'utiliser. Achetable seulement 1 fois.

I - Erudition : Vous pouvez vous répartir 2 points supplémentaires dans les domaines de connaissances. Achetable seulement 1 fois.

I - Don : Vous possédez un don vous permettant de produire un effet équivalent à un sort niveau 1 (école de magie : charme ou illusion) par l'intermédiaire de votre art principal (chant, musique, conte, jonglerie, etc.). Acheter plusieurs fois ce talent reviens à pouvoir le lancer 1 fois de plus par jour et par coût, soit à acquérir une nouvelle capacité utilisable 1f / jour.

III - Survie : Dans le cas d'une poursuite déjà entamée, vos poursuivants doivent vous laisser 10s d'avance (1f / jour & par coût). De plus vous pouvez tenir compte des marquages de laine des couleurs suivantes : rouge (homme), vert (troll) et bleu (orque).

III - 1^{er} soins : Vous pouvez prodiguer des soins à une personne "légèrement" ou "modérément" blessée. Cette récupération s'effectue au rythme de 1 pv / 30 mn pour un combattant et 1 pv / h pour les autres. Vous devez vous munir d'un rouleau de bandelettes et en nouer une par pv à soigner (le blessé doit en retirer une par heure afin de simuler la guérison). Les bandages doivent être taché de sang au moment de l'application. Pour les réutiliser il faut les faire bouillir afin de les nettoyer.

III - As du couteau* : Vous bénéficiez d'un bonus total de +2 aux dégâts sur une attaque effectuée avec une quelconque arme de lancer et cela 2 fois par jour (achetable seulement 1 fois).

III - Esquive : Permet d'ignorer les dégâts et effets d'une attaque de mêlée (utilisable 1f / jour & par coût). Ne peut être utilisé avec un bouclier.

III - Don : Vous possédez un don vous permettant de produire un effet équivalent à un sort niveau 2 (école de magie : charme ou illusion) par l'intermédiaire de votre art principal. Acheter plusieurs fois ce talent reviens à pouvoir le lancer 1 fois de plus par jour et par coût, soit à acquérir une nouvelle capacité utilisable 1f / jour.

- III - Hasard de la route :** La chance vous a souri, vous avez mis la main sur un objet insolite lors de l'une de vos pérégrination dans un lieu oublié des hommes (temple abandonné, sépulture de roi, etc). Vous ne savez pas très bien de quoi il s'agit mais il est sur que ceci ne va pas manquer de stimuler votre curiosité... (achetable seulement 1 fois).
- V - Voyageur :** Vous avez beaucoup voyagé et fait bon nombre de rencontres intéressantes sur votre route. Vous possédez une certaine connaissance des territoires vous entourant (wagon d'infos, cartes détaillées, vécu...) et êtes souvent à même de connaître l'origine d'objets magiques ou mythiques de tout bord.
- V - Cartomancie :** Vous savez lire dans la trame du destin de certains hommes par l'intermédiaire de cartes. Souvent les procédés de prédications varient énormément d'une personne à une autre. Plus vous progresserez dans cet art et plus vous affinerez vos jugement et adapterez votre méthode de prédiction à vos besoins. Il arrive que certain cartomancien dessinent finalement leur propre jeu de cartes.
- V - Don :** Vous possédez un don vous permettant de produire un effet équivalent à un sort niveau 3 (école de magie : charme ou illusion) par l'intermédiaire de votre art principal. Acheter plusieurs fois ce talent reviens à pouvoir le lancer 1 fois de plus par jour et par coût, soit à acquérir une nouvelle capacité utilisable 1f/jour.
- V - Expertise au lancer**:** Avec n'importe qu'elle arme de lancer vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts 2 fois par jour (achetable seulement 1 fois).

-BRETTEUR-

- I-spécialisation :** +1 aux dégâts avec 1 arme déterminé. (spécialisation*)
- I – Feinte** :** Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts sur un attaque de mêlée (2f / jour & par coût). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut".
- I - Esquive :** Permet d'ignorer les dégâts et effets d'une attaque de mêlée (utilisable 2f / jour). Achetable uniquement 1 fois. Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut".
- I – Batailleur* :** Lorsque vous vous battez contre plusieurs personnes vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux dégâts par opposant (max. +2).
- I - Armure :** Vous êtes habitué à vous battre avec une armure sur le dos et êtes à même de protéger ses points faibles. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 pv / 2 loca. de protection quelconque (achetable seulement 1 fois).
- I – Duel* :** Si vous participez à un duel vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux dégâts et d'une esquive (achetable seulement 1 fois).
- III – Donngal** :** Vous avez bénéficiez des enseignement d'un maître d'arme (enfin ça vous regarde c'est votre histoire...). Quoiqu'il en soit vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts et cela 2 fois par scène de combat (ne peut être acheté qu'une fois et seulement si vous possédez au moins une fois le talent : « feinte »).
- III – Botte**mineure :** Procure un bonus de +3 aux dégâts sur une attaque de mêlée (1f / jour & par coût).
- III - Esquive :** Permet d'ignorer les dégâts et effets d'une attaque de mêlée (2f / jour). Achetable seulement 1 fois. Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut".
- III – Spécialisation* :** +1 aux dégâts avec un type d'arme suivant : tranchante 1M, tranchante 2M, contondante 1M, contondantes 2M, hast (ne s'achète qu'une fois par catégorie d'arme). Vous ne pouvez acheter ce

talent que si vous recevez l'enseignement d'une personne le possédant (PJ ou PNJ). On ne peut cumuler la « spécialisation » avec le +1 d.g. de classe. Ne peut être utilisé en mode "char d'assaut".

III – Feinteamélioré** : Vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux dégâts sur un attaque de mêlée (2f / jour & par coût). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut".

III – jeu de jambes : vous pouvez retrancher 2 Points de dégâts sur une attaque porté contre vous 2/jours.

V - Attaque visée** : A chaque fois que vous annoncer la partie du corps de votre adversaire que vous allez toucher, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts. Vous devez indiquer la localisation à votre opposant avant d'amorcer le coup. Si vous tapez le mauvais endroit vos dégâts se font à -2. Vous pouvez décider à tout moment de briser « l'attaque visée » pour reprendre le combat normalement. Ne peut être utilisé en mode "char d'assaut".

V – Botte** : Procure un bonus de +5 aux dégâts sur une attaque de mêlée (1f / jour & par coût).

V - Coup précis** : L'utilisation de cette compétence martiale sur une attaque de mêlée permet d'immobiliser un membre touché. Le « coup précis » doit être annoncé avant de frapper. Cette attaque ne marche que sur les bras et les jambes (le talent est perdu si vous touchez le tronc, la tête, un bouclier, etc). Le membre est inutilisable tant que le blessé n'a pas au moins reçu l'équivalent d'un niveau de santé de soins. (1f / jour & par coût). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut".

V - Désarmer : Vous pouvez désarmer quelqu'un 1f / jour & par coût. Le « désarmer » doit être annoncé avant de frapper (criez : « DESARMER »). Vous devez toucher l'arme de votre opposant avec la votre et ceci sur votre prochain coup. Ce dernier devra la jeter à environ 3m et n'est plus considéré comme en situation de combat. Vous ne pouvez acheter ce talent que si vous recevez l'enseignement d'une personne le possédant (PJ ou PNJ).

V - Esquive : Permet d'ignorer les dégâts et effets d'une attaque de mêlée (utilisable 2f / jour). Achetable uniquement 1 fois. Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut".

V – Maîtrise* : Vous bénéficiez d'un bonus total de +2 aux dégâts avec une arme dans laquelle vous êtes spécialisé (ne s'achète qu'une fois par catégorie d'arme). Vous ne pouvez acheter ce talent que si vous recevez l'enseignement d'une personne le possédant (PJ ou PNJ). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut".

VII- Maître d'arme**: Ce talent vous permet de bénéficier d'un bonus de +4 aux dégâts et cela une fois par scène de combat (ne peut être acheté qu'une fois et seulement si vous possédez au moins une fois le talent : « botte » & « Donngal »). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut".

VII- placement judicieux : idem a jeu de jambes mais valable pour le combat.

- GUERRIER -

I - Armure : Vous êtes habitué à vous battre avec une armure sur le dos et êtes à même de protéger ses points faibles. Vous bénéficiez d'un bonus de +1pv / 2 localisations de n'importe quel type de protection, arrondi au supérieur (achetable seulement 1 fois).

I - Batailleur : Lorsque vous vous battez seul contre plusieurs personnes vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux dégâts.

I - Bouclier : Ce talent vous permet d'utiliser avec un bouclier toutes les compétences interdites d'utilisation lorsqu'on manie un bouclier.

- I - Coup vicieux :** L'habitude du maraudage et des champs de batailles sordides vous procure un bonus de +2 aux dégâts quand vous frappez dans le dos. De plus vous pouvez effectuer des égorgements avec tout type d'arme tranchante ou perforante à une main.
- I - Discipline :** Ayant reçu une formation militaire ou coutumier des champs de bataille, vous savez vous battre efficacement en groupe. Si trois guerriers ou plus possédant ce talent luttent côte à côte, ils peuvent esquiver une attaque de mêlée par scène de combat. Achetable seulement 1 fois.
- I - Esquive :** Permet d'ignorer les dégâts et effets d'une attaque de mêlée (2f / cycle). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut". On ne peut esquiver un coup donné par un adversaire se trouvant en dehors votre champ de vision (achetable seulement 1 fois tous les niveaux impairs) . (interdiction : larron, brigand, amuseur, ménestrel, saltimbanque).
- I - Feinte :** Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts sur un attaque de mêlée (2f / cycle). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut".
- I - Port d'armure :** Ce talent vous permet d'utiliser en char d'assaut toutes les compétences qui ne peuvent l'être normalement avec un tel type d'armure.
- III - Archer :** Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux dégâts avec un type d'arme suivant : arc ou arbalète (achetable seulement 1 fois par arme). Il est possible de cumuler le +1 du talent " archer " avec le +1 aux dégâts de classe.
- III - Botte :** Procure un bonus de +5 aux dégâts sur une attaque de mêlée (1f / cycle). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut" (pré-requis : feinte). Ne s'achète qu'une fois par niveau, à partir du niveau 3.
- III - Combat de masse :** Vous avez déjà combattu plusieurs fois dans une armée professionnelle et savez vous battre en groupe. Si trois guerriers ou plus possédant ce talent luttent côte à côte dans le même combat, ils bénéficient d'un bonus de +1 aux dégâts.
- III - Garde du corps :** Tant que le guerrier est en contact avec une personne à la fois, il peut choisir d'encaisser tous les dégâts que subit son protégé (criez : j'encaisse !!). Bonus de +3pv (achetable seulement 1 fois).
- III - 1^{er} soins :** Vous pouvez prodiguer des soins à une personne " légèrement blessée ". Cette récupération s'effectue au rythme de 1pv / 30mn pour les combattants et 1 pv / h pour les autres. Vous devez vous munir d'un rouleau de bandellettes et en nouer une par pv à soigner (le blessé doit en retirer une par heure afin de simuler la guérison). Les bandages doivent être taché de sang au moment de l'application. Pour les réutiliser il faut les faire bouillir afin de les nettoyer.
Règle optionnelle : vous êtes aussi capable de réduire la perte de point de coma de 1 point lorsque vous vous occupez d'un patient tombé n'ayant plus de pv (cf : règles générales : coma : règle optionnelle).
- III - Spécialisation :** +1 aux dégâts avec un type d'arme suivant : tranchante 1M, contondante 1M, armes à 2M, hast (ne s'achète qu'une fois par catégorie d'arme). Vous ne pouvez acheter ce talent que si vous recevez l'enseignement d'une personne le possédant (PJ ou PNJ). On ne peut cumuler la " spécialisation " avec le +1 dg de classe. Ne peut être utilisé en mode "char d'assaut" ou avec un bouclier.
- V - Attaque visée :** À chaque fois que vous annoncer la partie du corps de votre adversaire que vous allez toucher, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts. Vous devez indiquer la localisation à votre opposant avant d'amorcer le coup. Si vous tapez le mauvais endroit vos dégâts se font à -1. Vous pouvez décider à tout moment de briser " l'attaque visée " pour reprendre le combat normalement. Ne peut être utilisé en mode "char d'assaut".
- V - Désarmer :** Vous pouvez désarmer quelqu'un 1f / cycle. Le " désarmer " doit être annoncé avant de frapper (criez : " DESARMER !"). Vous devez toucher l'arme de votre opposant avec la votre et ceci sur votre prochain coup. Ce dernier devra la jeter à environ 3m et n'est plus considéré comme en situation de combat. Vous ne pouvez acheter ce talent que si vous recevez l'enseignement d'une personne le possédant (PJ ou PNJ).). Ne s'achète qu'une fois par niveau, à partir du niveau 5.
- V - Ecole de combat :** Vous bénéficiez d'une esquive (mêlée) gratuite par scène de combat (achetable seulement 1 fois).
- V - Trauma :** L'utilisation de cette compétence martiale permet d'immobiliser un membre touché. Il doit être annoncé avant de frapper en criant : TRAUMA ! Cette attaque est perdu si quelque soit d'autre est touché (tronc, tête, bouclier...). Le membre est inutilisable tant que le blessé n'a pas récupéré 1 niveau de blessure ou l'intégralité de ses pv (1f / cycle). Ne peut être utilisé en mode "char d'assaut"). Ne s'achète qu'une fois par niveau, à

partir du niveau 5.

VII - Maîtrise : Vous bénéficiez d'un bonus total de +2 aux dégâts avec une arme dans laquelle vous êtes spécialisé (ne s'achète qu'une fois par catégorie d'arme). Vous ne pouvez acheter ce talent que si vous recevez l'enseignement d'une personne le possédant (PJ ou PNJ). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut".

- RÔDEUR -

- I - Braconnier :** +1 aux dégâts avec un type d'arme suivant : arc, armes de lancer, ou arbalète (il n'y a que les éclaireur qui peuvent choisir ce talent avec une arbalète). Achetable seulement 1 fois.
- I - Camouflage :** Si vous êtes déjà réellement dissimulé, vous demeurez invisible tant que vous restez totalement statique. L'effet débute quand vous enflez une cagoule noire (signalétique du talent) et prend fin quand vous quittez votre immobilité (1f / cycle). Ne peut être utilisé en mode " char d'assaut ".
- I - Esquive :** Permet d'ignorer les dégâts et effets d'une attaque de mêlée (2f / cycle). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut" (pré requis : éclaireur). Achetable 1 fois tout les niveaux impairs.
- I - Herboristerie :** Vous connaissez les vertus ainsi que le procédé de préparation d'un type de plante commune ou peu commune, au choix dans la liste : herboristerie. Vous possédez l'équivalent d'une journée de cueillette en dose (pré requis : chasseur ou rôdeur).
- I - Poison :** Vous pouvez vous procurer 1 dose d'un poison commun (à choisir à l'achat du talent) et cela à chaque GN (achetable seulement 1 fois).
- I - Tueur d'orque :** Les glouks sont des créatures que l'on est amené à rencontrer et à combattre lorsqu'on voyage fréquemment. La race la plus représentée est l'orque. Quand vous en combattez vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts avec tout type d'arme (achetable seulement 1 fois).
- I - Survie :** Vous savez vous déplacer aisément dans la nature ainsi qu'identifier et suivre une piste. Dans le cas d'une poursuite déjà entamée, si vous criez : " survie ! " vos poursuivants doivent vous laisser 10s d'avance (utilisable 1f / cycle). On ne peut utiliser ce talent sur une route, un chemin, une plaine ou une clairière par exemple (vous devez obligatoirement vous trouver sur un terrain boisé) ou en mode " char d'assaut ". Pour ce qui est du pistage vous avez à présent le droit de tenir compte des marques représentant les empreintes. Elles sont symbolisées par des bouts de fil de laine de différentes couleurs, chacune indiquant quel type de créature à produit l'empreinte (humain, orque, troll...). La signification des couleurs n'est pas accessibles dans ce livret de règles, mais elle vous sera fourni par les orgas.
- I - Vagabond :** Vous avez pas mal voyagé et rencontré de gens sur votre route. Vous possédez une certaines connaissances des territoires vous entourant. Il peut s'agir d'infos supplémentaires sur le monde, connaissances par ouïe dire ou vécu des lieux où vous vous trouvez, cartes, légende, etc.
- III - Chasseur :** Vous bénéficiez d'un bonus total de +2 aux dégâts dans une catégories d'arme où vous êtes " braconnier ". Achetable seulement 1 fois (pré requis : rôdeur ou chasseur).
- III - Esquive :** Permet d'ignorer les dégâts et effets d'une attaque de mêlée (2f / cycle). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut". On ne peut esquiver un coup donné par un adversaire se trouvant en dehors votre champ de vision. Achetable seulement 1 fois par niveau impair.
- III - Feinte :** Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts sur une attaque de mêlée (2f / cycle). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut" (pré requis : éclaireur).
- III - Herbiere théorique :** Vous pouvez identifier tout type de plantes ou de poisons sous leur forme brute (non mélangée à de la nourriture ou des boissons). Ce talent ne vous donne pas pour autant la possibilité de les utiliser (pré requis : rôdeur ou chasseur).
- III - Herboristerie :** Vous connaissez les vertus ainsi que le procédé de préparation d'un type de plante rare, au choix dans la liste herboristerie. Vous possédez l'équivalent d'une journée de cueillette en dose (pré requis : rôdeur ou chasseur)
- III - Nath :** Vous possédez le don de lancer un sort de druide d'un coût maximum de 1pm (utilisable 1f / cycle). Vous ne pouvez acheter ce talent que si vous devenez l'élève d'un druide ou qu'un de vos actes ait attiré l'attention

d'un dieu celte. Vous ne pouvez racheter ce talent sans l'apprentissage d'un druide que pour pouvoir lancer un sort de druide déjà acquis 1 fois de plus par cycle.

- III - 1^{er} soins :** Vous pouvez prodiguer des soins à une personne "légèrement" ou "modérément" blessée. Cette récupération s'effectue au rythme de 1 pv / 30mn pour les combattants et 1 pv / h pour les autres. Vous devez vous munir d'un rouleau de bandelettes et en nouer une par pv à soigner (le blessé doit en retirer une par heure afin de simuler la guérison). Les bandages doivent être tachés de sang au moment de l'application. Pour les réutiliser il faut les faire bouillir afin de les nettoyer.
Règle optionnelle : vous êtes aussi capable de réduire la perte de point de coma de 1 point lorsque vous occupez d'un patient tombé n'ayant plus de pv (cf : règles générales : coma : règle optionnelle).
- III - Sommeil léger :** Voyageant seul fréquemment, vous avez pris l'habitude de ne dormir que d'un œil. Si vous êtes surpris pendant votre sommeil, criez : "sommeil léger !" et vos assaillants devront vous laisser 10s de répit pour fuir (le ou les coups encaissés dans votre sommeil sont considérés comme "esquivé").
- III - Poison :** Vous pouvez vous procurer 2 doses d'un poison commun ou une dose d'un poison peu commun à chaque GN. Le type de poison doit être déterminé à l'achat du talent (achetable seulement 1 fois).
- III - Tueur de glouks :** Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux dégâts avec tout type d'arme contre tout représentant de la race glouk (gob, ork, troll). Ce bonus est non cumulatif avec le talent "tueur d'orque". Achetable seulement 1 fois.
- V - Maraudeur :** Avec une arme à projectile tel qu'un arc ou une arbalète (à déterminer à l'achat du talent) vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts lorsque vous touchez le dos d'une créature (achetable seulement 1 fois).
- V - Nathy :** Vous possédez le don de lancer un sort de druide d'un coût maximum de 2pm (utilisable 1f / cycle). Vous ne pouvez acheter ce talent que si vous devenez l'élève d'un druide ou qu'un de vos actes ait attiré l'attention d'un dieu celte. Vous ne pouvez racheter ce talent sans l'apprentissage d'un druide que pour pouvoir lancer un sort de druide déjà acquis 1 fois de plus par cycle (pré requis : nath).
- V - Poison :** Vous pouvez vous procurer 2 doses de poison peu commun ou 1 dose de poison rare à chaque GN. Le type de poison doit être déterminé à l'achat du talent (achetable seulement 1 fois).
- V - Spécialisation :** Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux dégâts avec un type d'arme à choisir dans une liste dépendant de votre classe.
Rôdeur : épée courte, hache 1M, bâton.
Eclaireur : épée courte, épée longue, arbalète.
Chasseur : hache 1M, bâton, épieu. Achetable seulement 1 fois.
Ce talent ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut".
- V - Tir précis :** En chasseur aguerri vous savez où placer une flèche vicieuse afin de réduire la mobilité de votre cible. Sur une touche réussie effectuée avec un arc ou une arbalète, la victime de ce talent se retrouve dans l'incapacité de courir pendant 1mn. Pour vous faire comprendre criez : "lenteur 1mn !" après avoir annoncé les dégâts (utilisable 1f / cycle).

- LARRON -

- I - Attaque sournoise :** Vous bénéficiez d'un bonus total de +5 aux dégâts lorsque vous frappez le dos d'une créature. Il n'est pas nécessaire de la surprendre (seulement +3 pour un brigand ou un ménestrel). Uniquement utilisable avec une dague. Achetable seulement 1 fois (pré requis : larron, brigand ou ménestrel).
- I - Brigand :** "La bourse ou la vie !!!", tel est votre nouveau credo. Vous et quelques autres crapules vous êtes lancés en maraude sur les routes. Mais la réalité est aussi dure que sordide. Vous avez donc appris à vous serrer les coudes, surtout depuis que le chevalier Eögan patrouille lui-même son domaine... (Effet de "horde" à 3 ou plus : +1 aux dégâts). Achetable seulement 1 fois (pré requis : larron ou saltimbanque).
- I - Butin :** La chance vous a souri. Vous avez mis la main sur un butin insolite lors d'un rapt dans un lieu peu commun. Quoi qu'il en soit vous êtes bien décidé à découvrir sa véritable valeur et à le négocier (achetable seulement 1 fois).
- I - Crochetage :** Les serrures sont représentées par des cadenas à code. La combinaison est notée derrière, dans le désordre et

codée. Ce talent vous donne droit à posséder la traduction du code. A vous de jouer maintenant...

- I - Dissimulation** : Depuis toujours l'ombre et votre allié et vous savez en user. Si vous êtes déjà réellement dissimulé vous demeurez invisible tant que vous restez totalement statique. L'effet débute quand vous enflez une cagoule noire (signalétique du talent) et prend fin quand vous quittez votre immobilité. Toutefois, à l'instar de "camouflage" vous pouvez vous servir de vos bras sans briser la "dissimulation" (sortir une dague, déboucher une fiole de poison, fouiller votre sac, tirer une flèche...). Utilisable 1f / cycle et par achat.
- I - Spécialisation** : Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux dégâts avec une dague (achetable seulement 1 fois).
- I - Poison** : Vous pouvez vous procurer 1 dose de poison commun à chaque GN (achetable seulement 1 fois).
- III - Assassin** : Vos talents et votre manque total de sensibilité et de respect pour la vie d'autrui vous ont permis de rentrer dans une guilde d'assassins et de suivre leur enseignements. Maintenant vous avez la possibilité de vous diriger vers la carrière d'assassin. Bien entendu cet enseignement n'est pas gratuit et vous devrez vous acquitter d'une tâche donnée par la guilde pour l'achat de chaque talent dans votre nouvelle carrière (la liste de talents supplémentaires d'assassin ne se trouve pas dans ce livret. Elle vous sera fournie par les orgas). Vous ne pouvez acheter "assassin" si vous possédez le talent : voie du fuyard (pré requis : coupe-jarret).
- III - Coupe-jarret** : Vous bénéficiez d'un bonus total de +7 aux dégâts (seulement +5 pour un brigand) lorsque vous frappez le dos d'une créature. Il n'est pas nécessaire de la surprendre. Uniquement utilisable avec une dague. Achetable seulement 1 fois (pré requis : larron ou brigand).
- III - Esquive** : Permet d'ignorer les dégâts et effets d'une attaque de mêlée (1f / cycle & par achat). Achetable seulement 1 fois par niveau. Ne peut être utilisé avec un bouclier. On ne peut esquiver un coup donné par un adversaire se trouvant en dehors de votre champ de vision.
- III - Frondeur** : +1 aux dégâts avec un type d'arme de lancer au choix : couteau, hachette (achetable seulement 1 fois).
- III - Fuite** : Vous êtes un sprinter hors pair et savez en faire usage pour échapper à des situations délicates. Dans le cas d'une poursuite déjà entamée, si vous criez : "fuite !" vos poursuivants doivent vous laisser 10s d'avance (utilisable 1f / cycle). Vous ne pouvez utiliser ce talent que sur des espaces faiblement accidentés tel qu'une route, un chemin, une plaine ou une clairière par exemple (mais pas sur un terrain boisé ou fortement accidenté).
- III - Guilde** : L'union fait la force. Vous faites à présent partie d'une guilde de racailles comme vous. Ceci vous procure des informations, un accès à du matériel de voleur, des missions, la possibilité d'acheter des potions, des onguents de soins, du poison, etc. En contre partie vous devez verser une partie de vos rapines à la guilde.
Faire une liste claire de ce qui est accessible et en quelle quantité.
- III - Main sure** : Votre extrême habileté vous permet de pouvoir utiliser la "menace" sur une personne engagée en combat. Uniquement utilisable avec une dague ou une épée courte (pré requis : larron, brigand).
- III - Poison** : Vous pouvez vous procurer 2 doses de poison commun ou 1 dose de poison peu commun et cela à chaque GN (achetable seulement 1 fois).
- III - Voie du fuyard** : Vous ne vous reconnaissez pas dans ce monde de courage et de prestige et êtes bien décidé à assumer et utiliser votre couardise comme un élément indispensable à votre survie. Vous bénéficiez des talents suivants : "survie" de 5s après avoir pris un coup (1f / jour), "esquive" sur une menace (2f / jour) ainsi que la capacité de se libérer de n'importe quel lien (10mn de travail). Bien entendu tout ceci est cumulable avec esquive. Achetable seulement 1 fois (pré requis : larron ou saltimbanque).
- V - Détrousseur** : Vous pouvez assommer quelqu'un sans le surprendre, il suffit juste de le frapper dans le dos comme pour une attaque sournoise. Il est indispensable que vous utilisiez une petite matraque (0 aux dégâts) uniquement utilisable pour ce talent (utilisable 1f / cycle).
- V - Furtivité** : Quand vous êtes en "camouflage" ou en "dissimulation" vous pouvez au maximum vous déplacer de 4 pas pour aller jusqu'à une autre cachette sans mettre un terme à votre talent (quand vous vous déplacez vous n'êtes pas invisible pour autant).
- V - Maîtrise** : Vous bénéficiez d'un bonus total de +2 aux dégâts avec une dague (achetable seulement 1 fois).
- V - Point sensible** : Vous êtes capable de porter des attaques sur des points sensibles, causant ainsi de fortes douleurs. Si vous touchez un bras avec ce talent, la victime doit immédiatement lâcher l'arme qu'elle tient dans cette main

(utilisable 1f / cycle).

- V - Sniper :** Vous pouvez effectuer vos attaques sournoises avec une arme de lancer ou de trait (pré requis : larron ou brigand).
- V - Voie du traître :** Votre fourberie et votre veulerie ne sont plus à démontrer. Votre maîtrise dans l'art des chemins détournés vous permet de bénéficier des talents suivants : les menaces que vous exécutez ne peuvent être esquivée (dites : "menace non esquivable"). En plus de l'effet habituel la cible est incapable de courir pendant 1mn. Pour vous faire comprendre criez : "lenteur 1mn" après avoir exécuté votre menace. Achetable seulement 1 fois (pré requis : larron ou brigand).

- MAGE -

- I - Codex :** Vous possédez des écrits (livres, parchemins, tablettes...) contenant un descriptif (non la formule) de la plupart des sorts et des préparations alchimiques les plus courantes et cela jusqu'à des niveaux avancés (pré requis : celte ou gestançois).
- I - Ecole :** Vous avez élargi les bases de vos connaissances magiques et pouvez à présent lancer des sorts d'une autre école de magie de votre choix (achetable seulement 1 fois tous les niveaux impairs).
- I - Eurêka :** Vous faites l'acquisition d'un sort niveau 1 inédit, d'une école de votre choix, à créer en accord avec les organes. Achetable seulement 1f / niveau (pré requis : gestançois).
- I - Grimoire :** Par un quelconque moyen vous avez mis la main sur 2 nouveaux sorts niveau 1. Vous pouvez choisir le premier tandis que le second est à déterminer au hasard (ce dernier ne peut être un sort que vous possédez déjà). Achetable seulement 1 fois par niveau.
- I - Méditation :** Par concentration vous arrivez à atteindre un état de conscience vous permettant d'absorber de l'énergie magique dans toutes les forces vous entourant. Vous pouvez récupérer 1 pm / 30 mn de méditation. Proche de lignes telluriques ou de nodes les capacités de récupération sont souvent augmentées...
- I - Mentor :** Lorsque vous achetez le talent « grimoire » vous pouvez aussi choisir le second sort (pré requis : celte).
- I - Ritualiste :** Vous avez approfondi vos connaissances magiques et êtes à présent apte à apprendre et effectuer des rituels (uniquement dans les écoles de magie que vous maîtrisez).
- I - Scribe :** Ce talent vous permet de confectionner 2 parchemins / niveau et par GN (cf. règles générales : magie profane). On peut écrire un parchemin de n'importe quel sort dont on possède la formule, même si on ne l'a pas appris, ou qu'il soit d'un niveau ou d'une école non accessible ou maîtrisée. Toutefois la composante est indispensable à sa confection et est toujours consommée. Il est possible de passer plus de temps sur l'écriture d'un parchemin afin d'augmenter l'efficacité du sort qu'il renferme (procure l'équivalent du talent niveau 3 : « quintessence »). Toutefois la fabrication d'un tel manuscrit équivaut à 2 parchemins classiques (ex : un mage niveau 3 peut confectionner soit 6 parchemins classiques, soit 3 parchemins avec quintessence, soit 4 parchemins classiques et 1 avec quintessence, etc...). Si le sort est d'un niveau supérieur à ceux que vous pouvez lancer le parchemin contera comme 1 parchemin de plus à confectionner par niveau d'écart (pour un mage ne pouvant lancer que des sorts niveau 2 un sort niveau 4 coûtera 3 parchemins). Achetable seulement 1 fois.
- I - Potion :** Vous connaissez la recette d'une potion de votre choix (cf. potions). Dès que vous en connaissez 2 vous pouvez vous diriger vers la carrière d'**alchimiste** (en l'absence de véritable laboratoire vous ne pouvez fabriquer qu'un total de 2 potions +1 / formule connu entre 2 GN). Si vous assistez un alchimiste lors de la confection d'une quelconque potion, le temps de préparation sera divisé par 2.
- I - Pouvoir :** Augmentez votre total maximum de pm de 2 points.
- III- Artefact :** Vous avez fait l'acquisition d'un objet magique représenté par un objet de votre choix (offert par votre mentor, trouvé au fond d'une poche, etc) possédant une capacité équivalente à un sort niveau 1 (lancé par un niveau 3) utilisable 2 f / cycle (choisir l'effet). Cet objet possède une phrase de commande composée de 5 mots, permettant à n'importe qui la connaissant de l'utiliser (achetable seulement 1 fois).

- III – Bâton de mage :** Vous possédez ce que l'on nomme un bâton de mage. Cet objet est un prolongement de vous même. Il vous permet d'effectuer des sorts de contact par sont intermédiaire comme si vous aviez touché votre cible. De plus cet objet est considéré comme un focus pouvant contenir 2pm (cf. focus). Achetable seulement 1 fois.
- III - Cercle hermétique :** Vous faites à présent partie d'une confrérie de mage (à déterminer avec les orgas). Vous possédez à présent des droits et des devoirs. Le droit d'accès à un laboratoire, une bibliothèque, achat ou échange de formule de sort, des conseils avisés de vos pairs, prêt de matériel magique, etc. Et le devoir de partager vos recherches et vos découvertes avec la confrérie. Il peut aussi arriver que l'on vous demande certains petits services (pré requis : celte ou gestançois).
- III - Copiste :** Vous possédez les connaissances nécessaires pour étudier un parchemin afin de déduire la formule du sort qu'il produit. Décrypter un parchemin ne consomme pas l'énergie magique qu'il contient. Vous pouvez aussi recharger un parchemin pour 2pm / niveau du sort inscrit dessus, +1pm pour un parchemin avec érudition (pré requis : scribe).
- III - Focus :** Vous possédez un objet ayant la capacité de stocker de la magie. Il renferme une réserve de 4 pm pouvant être utilisé comme des pm classiques. Cette réserve peu être rechargée par n'importe quel pratiquant de magie profane à raison de 1 pour 1. Achetable seulement 1 fois.
- III - Méditation focalisée :** Il s'agit d'une forme de méditation plus aboutie. Certain fume un peu de « tabac » pour se mettre en condition (pour chaque tranche d'une heure passée dans cet état vous récupérez 4 pm).
- III - Quintessence :** Vous avez fait des recherches plus approfondies sur un sort de votre choix (que vous possédez déjà). Après l'avoir disséqué et restructuré selon vos besoins vous pouvez à présent le lancer à niveau +3 ou le booster en accord avec un orga s'il n'est pas affecté par le niveau du lanceur de sort (augmentation de la portée, aire d'effet, effet, coût moindre, lancement rapide...).
- III - Second cercle :** À présent vous êtes à même de lancer des sorts niveau 2 dans une école de magie que vous maîtrisez (achetable seulement une fois par niveau à partir du niveau 3).
- III - Warlok :** Vous pouvez porter des armures métalliques mais réduisez votre réserve de pm de 1 par localisation protégée par de la mailles et de 2 point pour de la plates.
- V - Arcane :** Vous avez été initié aux secrets des arcanes et savez maintenant, au prix d'intenses efforts, démêler la plupart des schémas de sort afin de les disloquer. Vous pouvez contrer un sort au moment de son lancement. Si vous le connaissez cela coûte un nombre de pm égal au niveau du sort, sinon le double. Vous ne pouvez acheter ce talent que si vous recevez l'enseignement d'un mage le possédant (PJ ou PNJ).
- V – Enlumineur :** Un parchemin que vous avez confectionné devient un objet magique permanent utilisable 1f / cycle (pré requis : copiste).
- V - Magicien :** À présent vous pouvez mémoriser un sort de plus par niveau (achetable seulement 1 fois).
- V - Rat de bibliothèque :** Vous êtes un véritable chasseur de sortilèges. Vous avez le nez et l'expérience nécessaire pour vous procurer pratiquement n'importe quelle sort. Quand vous achetez « grimoire » vous pouvez choisir n'importe quelle formule dans n'importe quelle école jusqu'au niveau 3 (pré requis : grimoire).
- V - Troisième cercle :** Vous avez à présent la puissance et la connaissance nécessaire au lancement de sorts niveau 3 dans une école de magie que vous maîtrisez au niveau 2 (achetable seulement une fois par niveau à partir du niveau 5).
- VII - Quatrième cercle :** Vous avez à présent la puissance et la connaissance nécessaire au lancement de sorts niveau 4 dans une école de magie que vous maîtrisez au niveau 3 (achetable seulement une fois par niveau à partir du niveau 7).

- ALCHIMISTE -

- I - Laboratoire :** Cette installation vous permet de produire un nombre de potion bien plus important. A présent le nombre total de potions que vous pouvez confectionner entre 2 GN est doublé. De plus vous pourrez identifier

n'importe quelle préparation magique entre deux GN (mais pas en décomposer la formule).

- I - Herboristerie :** Vous connaissez les vertus ainsi que le procédé de préparation d'un type de plante commune ou peu commune, au choix dans la liste herboristerie. Vous possédez l'équivalent d'une journée de cueillette en dose.
- I - Potion :** Vous connaissez la recette d'une potion de votre choix. En l'absence de véritable laboratoire vous ne pouvez fabriquer qu'un total de 2 potions +1 / formule connu par GN. Si vous assistez un alchimiste lors de la confection d'une potion (uniquement en utilisant un " labo de campagne ") le temps de préparation sera divisé par 2.
- I - Ritualiste :** Pour chaque coût vous pouvez apprendre et lancer tous les rituels relatifs à une école de magie que vous maîtrisez. Ce qui ne vous permet pas de lancer des rituels que vous ne possédez pas.
- I - Pouvoir :** Augmentez votre total maximum de pm de 2 points (achetable seulement 1 fois tous les niveaux impairs).
- I - Méditation :** Par concentration vous arrivez à atteindre un état de conscience vous permettant d'absorber de l'énergie magique dans toutes les forces qui vous entourent. Vous pouvez récupérer 1 pm / 30mn de méditation. Proche de lignes telluriques ou de nodes les capacités de récupération sont souvent augmentées...
- III - Labo de campagne :** Ce laboratoire portatif permet de confectionner des potions pendant le GN. Toutefois comme vous ne disposez pas d'une installation optimale, vous devez impérativement inclure un léger enchantement afin de produire un effet normal (dépense de 1 pm plus 1mn de méditation). Il vous est aussi possible d'identifier n'importe quel type de potion (30mn d'étude morcelable).
- III - Herboristerie :** Vous connaissez les vertus ainsi que le procédé de préparation d'un type de plante rare, au choix dans la liste herboristerie. Vous possédez l'équivalent d'une journée de cueillette en dose.
- III - Chimie :** A présent vos connaissances vous permettent d'altérer la forme finale d'une potion ou d'une préparation alchimique selon les principes suivants :
- Gaz : vous pouvez transformer une potion en gaz. Toute personne en contact avec ce dernier en subit les effets. Une dose de potion donne l'équivalent d'un fumigène ou d'un bâtonnet d'encens (*temps de transformation : 2h sans interruption*).
 - Liquide : il vous est possible de concentrer une potion à tel point que vous pouvez réduire son volume par 10. Mais aussi la rendre inodore ou incolore. Sous cette forme elle est aussi applicable sur une arme tranchante (*temps de transformation : 30mn sans interruption. Laissez reposer 3h puis 10mn sans interruption*).
 - Solide : vos potions peuvent prendre la forme de nourriture solide ou de poudre d'un volume toujours au moins égal à celui d'une dose liquide. La poudre permet d'affecter 1 cible lorsqu'elle touche la peau ou qu'elle est inhalée. Maintenant vous pourrez préparer des tartes aux pommes d'invisibilité ou du tabac à priser de contention... (*Temps de transformation : 20mn sans interruption. Ensuite laissez reposer 2h*). Pour utiliser ce talent il faut posséder " laboratoire " ou " labo de campagne ".
- III - Poison :** Vous pouvez vous procurer 2 doses de poison commun à chaque GN (vous pouvez prendre une dose de 2 poison différents). Achetable seulement 1 fois.
- III - Potion de rétention :** Cette formule vous permet de confectionner une potion capable d'emprisonner un sort niveau 1 (sauf les rituels). Pour ce faire il suffit simplement de lancer le sort sur le liquide. Toute personne le buvant (même non mage) peut à tout moment le lancer (dans un délai de 30mn). Pour préparer cette potion il faut posséder " laboratoire " ou " labo de campagne " (*temps de préparation : 1h sans interruption. Ensuite laissez reposer le mélange pendant 4h*).
- III - Essence miroir :** Cette essence incolore possède la propriété de dupliquer n'importe quel liquide enchanté. Il suffit d'y verser une goutte de la potion à répliquer pour que l'essence miroir se transforme. Il est indispensable de posséder le talent "laboratoire" ou "labo de campagne" pour confectionner cette préparation.
- durée : illimité.
 - préparation : 1h sans interruption. Ensuite laissez reposer 1h.
 - ingrédient : 1 mesure d'eau.
 - composante auxiliaire : 1 mesure d'eau provenant d'un glacier (indispensable à la confection de l'essence miroir).
- III - Poudre d'Oniros :** Cette fine poussière blanche presque impalpable est un puissant soporifique. Son inhalation provoque un sommeil bref mais profond (endormissement instantané). Le dormeur ne peut être réveillé pas aucun moyen durant toute la durée de l'effet. En général on la souffle au visage. Il est indispensable de posséder le talent "laboratoire" ou "labo de campagne" pour confectionner cette préparation.

---durée : 5mn.

---préparation : 30mn sans interruption / laissez reposer 2h dans un endroit sec / 5mn sans interruption.

---ingrédient : farine (la préparation donne l'équivalent de 2 doses).

---composante auxiliaire : du pollen de 3 fleurs de couleurs différentes (le dormeur rentre dans un état de somnambulisme passif. Il est possible de lui faire effectuer les tâches suivantes : aller d'un point A à un point B, suivre quelqu'un, s'asseoir et se coucher. Le somnambule ne peut rien faire d'autre que se déplacer).

III - Encens apaisant :

Cet encens génère un parfum calmant les esprits. Toute personne le respirant ne peut initialiser aucune action agressive qu'elle soit physique ou verbale. Cet encens n'est efficace que dans un lieu clos. Il est indispensable de posséder le talent "laboratoire" ou "labo de campagne" pour confectionner cette préparation.

---durée : tant que la cible sent l'odeur de l'encens.

---préparation : 20mn de préparation / laissez sécher pendant 1h dans un endroit sec et tiède.

---ingrédient : 2 bâtonnets d'encens.

III - Cercle hermétique :

Vous faites à présent partie d'une confrérie de mage et êtes devenu ce que l'on appelle un "Hermétique". En tant que tel vous possédez à présent des droits et des devoirs. Le droit d'accès à un laboratoire, une bibliothèque, des sorts, des conseils avisés de vos pairs, prêt de matos magique, etc. Et le devoir de partager vos recherches et vos découvertes avec la confrérie. Il peut même arriver que l'on vous demande certains petits services. Vous avez aussi la possibilité d'échanger des potions avec vos pairs.

V - Alchimiste :

Votre connaissance de l'alchimie est telle que vous êtes capable de décomposer la formule de n'importe quel type de potions, poudres et autres préparations alchimiques. Il faut d'abord l'identifier (1h morcelable) même si l'effet est connu. Ensuite on peut passer à l'étude à proprement parler (2h morcelable).

V - Creusets & alambics :

Vous avez fait l'acquisition de matériel d'alchimie supplémentaire. La capacité de production de votre laboratoire est augmenté de 3. Achetable seulement 1 fois (pré requis : laboratoire).

V - Ecole :

Vous avez élargi les bases de vos connaissances magiques et pouvez à présent lancer des sorts d'une autre école de magie de votre choix (achetable seulement 1 fois).

V - Poison :

Vous pouvez vous procurer 2 doses de poison peu commun à chaque GN (vous pouvez prendre une dose de 2 poisons différents). Achetable seulement 1 fois.

V - Recherche :

Vous avez fait de longue recherche sur la formule inédite d'une potion et êtes arrivé à vos fins. Vous pouvez inventer une nouvelle formule (en accord avec les orgas). Achetable une fois par niveau (pré requis : laboratoire).

V - Second cercle :

A présent vous êtes à même de lancer des sorts niveau 2 dans une école de magie que vous maîtrisez.

VII - poison :

Vous connaissez les vertus ainsi que le procédé de préparation d'un type de poison ou de toxine rareté 3, au choix dans les listes : toxine ou poison. Vous en possédez 1 dose.

- MENTAT -

I- méditation

permet de récupérer 1 pt de psy (PP) par heure de repos complet.

I- esprit aiguisé

le mentat acquiert 1 PP supplémentaire.

A partir du niveau 3 si le mentat réussit l'épreuve, à chaque fois qu'il rachètera cette compétence il gagnera 2 PP.

I- aura

permet de détecter sur une simple concentration de 5 secondes si une personne est mauvaise. Coût : 1PP. une cible.

- I- recul** sur simple concentration , vous projetez une vague de force faisant reculer et tomber la cible désignée du doigt et de la voix. Coût 1PP.
- I- armure psychique** cette technique crée autour du mentat une armure invisible. Celle ci permet d'augmenter vos points de vie durant le combat en cours, vous devez croiser vos mains sur votre poitrine pour symboliser la concentration. Coût : 1 pp pour 1 point de vie (PV).
- I- lame psionnique** vous faites que votre arme et uniquement votre arme soit plus tranchante : + 1 points de dégâts. non cumulable. Coût : 1PP. durée le combat.
- I- décharge mentale** vous occasionnez sur une simple concentration de 2 secondes des dégâts à distance à une cible. Coût : 1 PP. dégâts :2.
- I- Pénétrer la pensée** vous pouvez obliger une personne à répondre sincèrement à une question posée par oui , non, je ne sais pas. Si la question est mal formulée la victime peut ne pas répondre. Coût : 1PP.
- I- imposition des mains** le mentat peut soigner une cible en lui touchant le front au rythme de 2 PV/PP investi. Le mentat devra après ça se reposer (aucune activité physique sauf marcher) de 5 minutes par PV soignés.
- I- 1^{er} soins :** Vous pouvez prodiguer des soins à une personne "légèrement" ou "modérément" blessée. Cette récupération s'effectue au rythme de 1 pv / 30 mn pour un combattant et 1 pv / h pour les autres. Vous devez vous munir d'un rouleau de bandelettes et en nouer une par pv à soigner (le blessé doit en retirer une par heure afin de simuler la guérison). Les bandages doivent être taché de sang au moment de l'application. Pour les réutiliser il faut les faire bouillir afin de les nettoyer.
- III- arme de l'esprit** le mentat peut sur simple concentration et après avoir parcouru son épée avec une mains de la garde au bout de la lame faire que son arme soit efficace contre les créatures touchables que par magie (annoncer « magique » après les dégâts que vous infligés). Durée le combat. Coût : 2PP.
- III- armure psychique avancée** idem niveau 1, mais le bonus est de 2 PV /1PP. durée le combat.
- III- méditation profonde** permet de récupérer 1PP pour 30minutes de repos complet. Nécessite d'avoir déjà méditation.
- III- imposer la peur** en vous glissant dans les pensées de la cible, vous faites ressurgir ses peurs. La victime doit fuir (le mentat doit désigner la cible, par la voix et le geste et ensuite prononcer « fui moi » pendant « X minutes ») le mentat pendant 1MN/niveau du mentat. Coût : 2PP.
- III- décharge mentale** idem niveau 1 mais 4PT de dégâts. Coût : 2PP.
- III- apaiser la haine** vous calmez les esprits des personnes prêtes (qui ne se battent pas !!!) à se battre. Coût : 1PP par cible. Vous devez désignez de la main et de la voix les victimes du pouvoir et ensuite dire « apaisement ».
- III- attiser la haine** vous pouvez faire en sorte que 2 personnes ou + se battent. Coût : 2PP par cible. durée : jusqu'à ce qu'une des cibles perde un coma. Vous devez désignez de la main et de la voix les victimes du pouvoir et ensuite dire « haine »

- PALADIN -

- I – Bras de dieu :** Au prix d'une intense concentration vous êtes capable de faire circuler une partie de votre énergie mystique dans une arme que vous tenez en main. Pour la durée d'un combat, les dégâts que vous occasionnez avec une arme sont considérés comme magique (cf. règles générales : dégât : dégât spéciaux). Utilisable 1f/ cycle / niveau (pré requis : paladin).

- I - Cuirasse :** Vu le calibre des bestioles que chasse en général les paladins, il est fréquent qu'ils s'armure massivement. La plupart acquièrent une bonne connaissance du combat en armure lourde et savent en protéger les points faibles (bonus de +1 pv / localisation d'armure métallique).
- I - Equarisseur :** Vous entrez dans l'ordre de la Rédemption Rouge et apprenez à combattre le mal sous toutes ses formes (vous occasionnez des "dégâts bénis" à travers n'importe quelle arme de mêlée). Cette confrérie est composée de witch hunter, de guerrier sorde, ou anecdotiquement de paladin errant. Tous ont fait vœux de vouer leur vie à repousser les cohortes démoniaques des formoirés dans les profondeurs de la terre. "Equarisseur" est un titre à placer derrière son nom. Les paladins ayant choisi de rentrer dans la Rédemption Rouge occasionnent des "dégâts magique" à travers n'importe quelle arme de mêlée.
- I - Ferveur sacrée :** La lumière de la "Vallée des Dieux" a baigné votre front. Plus vous affinez ce lien plus vous serez à même de repousser les forces du mal. La légende raconte que Lorg Torquemada Ruadan fils de Fintan terrassa un des cerbères du "Monde Souterrain". Lug en fût si impressionné qu'il lui toucha le front et y laissa une empreinte de lumière capable de repousser les ténèbres les plus épaisses. C'est cette même marque dont les paladins se signent encore le front aujourd'hui avant d'aller affronter un grand danger (procure l'équivalent d'une "protection contre le mal" 1f / cycle).
- I - Imposition :** Paladin : votre capacité de classe "imposition des mains" vous permet maintenant de soigner 6 pv.
Witch hunter : vous gagnez la capacité de guérir des blessures sur simple contact (3pv / jour).
- I - Santé miraculeuse :** Vous n'êtes jamais tombé malade depuis ce fameux jours... Certains prétendent avoir même survécu à la "Peste Formoiré". De plus votre sang possède la vertu de neutraliser tout poison et tout effet secondaire de nourriture ou de boisson non consommable. Vous pouvez verser de votre sang pour purifier des liquides, mais au prix de 1 pv par verre (cette perte est seulement récupérable par une phase d'au moins 5 heures de sommeil sans interruption).
- I - Toucher inquisiteur :** Par simple contact vous pouvez savoir si une créature est d'essence mauvaise (contact d'au moins 3 seconde). De plus si votre cible est evil vous pouvez lui infliger une brûlure causant 3 points de dégât. Utilisable 3f / cycle.
- III - Argos :** Certains membres de l'ordre de la Rédemption Rouge développent des liens mystiques qui les relient les uns aux autres. Ceci leur permet de savoir où et quand est mort l'un des leurs, quelque soit la distance les séparant. Le message prend systématiquement l'apparence d'un flocon de neige sanglant tombant devant vos yeux (il provoque une vision lorsqu'il est ingéré). Si vous venez à mourir, sachez que tant que vous n'aurez pas été vengé, des "argonautes" sillonneront le monde. Il se peut même qu'un jour vous aussi receviez cet ultime appel au secours d'un de vos frères d'armes... (pré requis : equarisseur).
- III - Bourreau :** Vous venez de gravir un échelon de plus dans l'ordre de la Rédemption Rouge. Votre fanatisme et votre maîtrise dans l'art de combattre les formoirés font de vous un ennemi redoutable et réputé chez ces derniers... Vous occasionnez des "dégâts sacrés" avec n'importe quel type d'arme de mêlée (pré requis : equarisseur).
- III - Imposition :** Votre talent "imposition" vous permet à présent de soigner 9pv si vous êtes un paladin et 6pv pour un witch hunter.
- III - Inspiration :** Vous développez un Don insufflé par Lug (celte) ou Nidbecet (gestañois). Il est l'équivalent d'un sort de prêtre d'un coût maximum de 1 pm (au choix), utilisable une fois par cycle, avec un niveau de puissance égal au votre (si nécessaire).
- III - Némésis :** Si vous êtes le témoin d'un acte carrément evil ou que l'on bafoue votre honneur ou celui de votre ordre, vous pouvez invoquer la "Némésis" sur le responsable. Vous devrez le mettre en garde et lui instiguer l'ordre de ne plus recommencer ou il subira votre juste courroux ! S'il y a récidive, vous pourrez régler son compte à ce triste sire avec un bonus de +5 pv et +1 aux dégâts.
- III - Preux :** Votre courage et votre abnégation font de vous un être respecté et reconnu de tous. Ce talent vous immunise à tout type d'effet de peur provenant d'une quelconque source evil. Il s'agit d'un titre honorifique que vous devez porter derrière votre nom. Vous ne pouvez acheter ce talent qu'après avoir fait preuve d'un grand courage (et la bénédiction des orgas).
- III - Spécialisation :** +1 aux dégâts avec un type d'arme suivant : tranchante 1M, tranchante 2M, contondante 1M, contondantes 2M, hast (ne s'achète qu'une fois par catégorie d'arme). Ne peut être utilisé en mode "char d'assaut".
- V - Bras vengeur :** Tout crime mérite châtement. Nul ne peut échapper à cette règle sacro-sainte et freiner votre quête. Des

bouffées d'ardeur mystique vous étreignent dans ces moments de conflits et guide votre bras (bonus de +3 aux dégâts, 2f / cycle). Uniquement utilisable sur une personne ayant déjà fait couler votre sang ou sur lequel vous avez invoqué la " Némésis ".

- V - Destinée :** Une partie de votre âme réside au pied du trône de Lug ou de Nidbecet. La lumière de la " Vallée des Dieux " se reflète sur vous, repoussant les ténèbres et chassant les esprits malins. Aucune malédiction ou envoûtement pouvant vous nuire ne peut vous atteindre, quelque soit sa puissance.
- V - Exorcisme :** Peu d'adepte de l'ordre de la Rédemption Rouge atteint ce stade sans sombrer dans la folie. A présent votre combat est spirituel. Vous pouvez exorciser une personne possédée par un formoiré en luttant psychiquement avec ce dernier afin de le bannir vers le Monde Souterrain. Certain formoiré très puissant ont le pouvoir de vous déchirer de leurs griffes pendant que vous les repoussez, des plaies sanglantes apparaissant subitement. Vous pouvez bannir un démon ou un esprit d'un niveau égal ou inférieur à vous sans déboires majeurs. Pour chaque niveau supérieur au votre vous perdez 3 pv. Une fois la lutte engagée, seule la victoire d'un des deux protagonistes peut y mettre fin. Si le formoiré est victorieux il peut choisir de rester dans le corps qu'il habitait déjà ou posséder l'exorciste. Utilisable 1f / GN (pré requis : équarisseur).
- V - Imposition :** Votre talent " imposition " vous permet maintenant de soigner 12pv (pré requis : paladin).
- V - Vade retro :** Votre âme est si pure qu'en la faisant irradier au prix d'un intense effort de concentration, vous pouvez mettre en déroute les créatures d'essence mauvaise et offrir le repos aux âmes torturées des morts (vous générez un effet de peur sur tous les evils à portée de voix ou/et détruisez un nombre de niveau de mort-vivant égal au votre). Utilisable 1f / cycle.

-GARDIEN-

- I - Gardien :** Lorsque vous défendez un quelconque lieu sacré (temple, cairn, node, mare aux fées, forge celte, etc) ou que vous ayez fait serment de protection envers un prêtre, votre foi vous permet de vous dépasser (bonus de +1 aux dégâts et de +5 pv, uniquement en cas de présence sur le lieu ou de menace directe du prêtre).
- I - Piété :** Votre total maximum de pm est augmenté de 1point par niveau.
- I - Prière :** En vous adonnant à la prière vous êtes capable de vous ressourcer spirituellement et de renouer des liens avec votre dieu (récupération de 1 pm / 30mn de prière).
- I - 1^{er} soins :** Vous pouvez prodiguer des soins à une personne "légèrement" ou "modérément" blessée. Cette récupération s'effectue au rythme de 1 pv / 30mn pour un combattant et 1 pv / h pour les autres. Vous devez vous munir d'un rouleau de bandelettes et en nouer une par pv à soigner (le blessé doit en retirer une par heure afin de simuler la guérison). Les bandages doivent être taché de sang au moment de l'application. Pour les réutiliser il faut les faire bouillir afin de les nettoyer.
Règle optionnelle : vous êtes aussi capable de réduire la perte de point de coma de 1 point lorsque vous vous occupez d'un patient tombé n'ayant plus de pv (cf : règles générales : coma : règle optionnelle).
- I - Pèlerinage :** Parfois les dieux inspirent à leurs adeptes la vision d'un pèlerinage à accomplir. Cette épreuve à pour but de tester et de mortifier le prêtre afin de l'endurcir physiquement et spirituellement. Vous avez accompli cette route initiatique et en êtes ressorti plus fort (+2 pv et +1 pm). Achetable seulement 1 fois.
- I - Sanctuaire :** Vous êtes parfois capable au prix d'un intense effort de volonté, épaulé par votre foi, de fermer votre esprit à toute manipulation mentale (vous pouvez ignorer n'importe quel sort de magie profane ou divine affectant votre esprit ,sauf miracle). Utilisable 1f / GN.
- III - Esquive :** Permet d'ignorer les dégâts et effets d'une attaque de mêlée (1f / cycle). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut". On ne peut esquiver un coup donné par un adversaire se trouvant en dehors votre champ de vision (achetable seulement 1 fois tous les niveaux impairs à partir du niveau 3).

- III - Fanatique :** Par la seule force de votre foi vous pouvez dépasser vos limites physiques. Vous pouvez agir jusqu'à -4 pv. Au terme d'un combat, si vous êtes entre 0 et -4, vous restez conscient mais ne pouvez vous déplacer. Si vous n'êtes pas remonté en grave d'ici 30mn vous perdez 1 coma.
- III - Œil pour œil :** Une fois par cycle, votre adversaire encaissera un nombre de point de dégâts égal à la dernière blessure qu'il vient de vous infliger. Il n'existe pas de limite de temps pour infliger les dégâts, un seul geste suffit à portée de vue et de voix (criez : " œil pour œil ! " avant d'annoncer les dégâts).
- III - 1^{er} soins :** Vous pouvez prodiguer des soins à une personne " légèrement blessée ". Cette récupération s'effectue au rythme de 1 pv / 30mn pour les combattants et 1 pv / h pour les autres. Vous devez vous munir d'un rouleau de bandelettes et en nouer une par pv à soigner (le blessé doit en retirer une par heure afin de simuler la guérison). Les bandages doivent être taché de sang au moment de l'application. Pour les réutiliser il faut les faire bouillir afin de les nettoyer.
- III - Repos du guerrier :** Lorsque vous vous endormez blessé, des âmes nimbées de lumière viennent vous visiter et penser vos plaies. On dit que parfois les esprits d'épouses de guerriers morts suite de leurs blessures agissent de la sorte (5 heures de sommeil sans interruption vous permettent de récupérer tous vos pv).
- III - Sens du combat :** Vous pouvez rajouter votre niveau actuel aux dégâts sur une attaque de mêlée (1f / cycle).
- V - Anticipation :** Dans des moments de stress intense il vous arrive d'anticiper les actes d'une personne qui vous agresse. Vous bénéficiez d'une esquive (mêlée et distance) par scène de combat (utilisable uniquement si vous êtes au moins " gravement " blessé). Achetable seulement 1 fois.
- V - Fou de dieu :** Identique à " fanatique " sauf que vous pouvez descendre jusqu'à -8 et vous déplacer au rythme de la marche si vous êtes en négatif.
- V - Mortification :** Par une transe purificatrice vous êtes capable de concentrer votre énergie mystique afin d'endurcir votre chair. Vous gagnez 2 pv / pm investi (seulement récupérable par le repos). La mortification doit être effectuée torse nu, à genoux, assis sur les talons, le dos droit. Pendant 5mn égrenez une litanie sur un ton fiévreux (2 phrases d'environ 15 mots répétés inlassablement).
- VII - Héraut :** Votre foi vous permet de brider votre âme afin de retarder son départ dans l'Autre Monde (vous possédez un coma supplémentaire). Achetable uniquement 1 fois.
- VII - Miracle :** Si la mort vous emporte, vous reviendrez parmi les vivants au prochain GN. " C'est un miracle !... " (Ne peut être acheté seulement 1 fois).

-PRÊTRE-

- I - Bénédiction :** Vous êtes à même de pouvoir bénir une personne qui se verra transférer une partie de votre énergie mystique. Il bénéficiera d'un bonus de +3 pv ainsi que d'une immunité totale à la peur (2f / cycle).
- I - Médecine :** Vous pouvez prodiguer des 1^{ers} soins à des personnes situées en niveau de blessure : blessé.
- I - Pèlerinage :** +1pm et +1sort (au choix). Achetable seulement 1 fois.
- I - Piété :** Votre total maximum de pm est augmenté de 1point par niveau.
- I - Prière :** En vous adonnant à la prière vous êtes capable de vous ressourcer spirituellement et de renouer des liens avec votre dieu (récupération de 1 pm / 30mn de prière).
- I - 1^{er} soins :** Vous pouvez prodiguer des soins à une personne " légèrement blessée ". Cette récupération s'effectue au rythme de 1 pv / 30mn pour les combattants et 1 pv / h pour les autres. Vous devez vous munir d'un rouleau de bandelettes et en nouer une par pv à soigner (le blessé doit en retirer une par heure afin de simuler la guérison). Les bandages doivent être taché de sang au moment de l'application. Pour les réutiliser il faut les faire bouillir afin de les nettoyer.
Règle optionnelle : vous êtes aussi capable de réduire la perte de point de coma de 1 point lorsque vous vous

occupe d'un patient tombé n'ayant plus de pv (cf : règles générales : coma : règle optionnelle).

- I - Sacrifice :** Vous pouvez sacrifier votre force vitale afin de récupérer des pm. Ceci au prix de 1 pm / pv (récupérable seulement par une bonne nuit de sommeil).
- I - Union :** Vous connaissez la cérémonie pour procéder à l'union de plusieurs prêtres du même panthéon afin de prier ensemble pour : soit lancer un sort avec un niveau plus élevé (+1 niv / prêtre dans le cercle, vous y compris), soit lancer un sort que vous ne possédez pas (un de votre divinité ou un de celui du ou des prêtres qui vous épaulent).
- III - Augure :** Vous possédez un lien particulier avec votre divinité et pouvez parfois attendre d'elle certaines réponses. Vous pouvez poser une question à un PNJ dont la réponse ne peut être que oui ou non. Déranger les dieux pour des questions futiles pourrait attirer leur colère... (1f / GN). Achetable seulement 1 fois.
- III - Communion :** Quand vous êtes dans un lieu marqué par les dieux ou un temple aussi modeste soit-il, vous récupérez 1 pm / 10 mn de prière. Vous pouvez aussi donner ou absorber des pm avec un prêtre consentant.
- III - Chirurgie :** Vous possédez une connaissance quasi surnaturelle sur le corps humain et êtes capable de pratiquer des opérations dans des conditions minimales. Vous pouvez prodiguer des 1^{er} soins sur une personne gravement blessé. De plus vous êtes capable d'éviter la perte du dernier coma de quelqu'un si des soins sont pratiqués dans la minute suivant la " mort " (il faut s'occuper pleinement et sans interruption du blessé pendant 5mn). On ne peut sauver de la mort qu'une seule personne par GN.
- III - Geissa :** Vous pouvez imposer un " interdit " à une personne ayant commis un acte carrément évil ou ayant trahis une promesse envers vous (un geissa est une close que l'on ne transgresse qu'au péril de sa vie...). Liste à titre d'exemple : ne jamais tuer un animal, refuser d'invitation à une fête, repousser un service à celui à qui on a déjà refusé, refuser une demande d'un de ses compagnons, rencontrer un homme seul et armé sans le défier en duel, refuser un duel, porter la main sur un prêtre, quitter un combat, etc. Un interdit doit toujours être en rapport avec la faute. Si vous infligez un geissa injuste ou trop excessif, il pourrait bien se retourner contre vous...
- III - Herboristerie :** Vous connaissez les vertus ainsi que le procédé de préparation d'un type de plante commune ou peu commune, au choix dans la liste herboristerie. Vous possédez l'équivalent d'une journée de cueillette en dose.
- III - Illumination :** La richesse de votre vie spirituelle vous octroie un gain de 2 pm (achetable seulement 1 fois).
- V - Crann chur :** Vous êtes à même de pouvoir découvrir la culpabilité d'un accusé. Vous devrez préparer 3 petits morceaux de bois. Le premier est pour l'accusé, le second pour celui qui représente l'autorité (roi, chevalier...) et le troisième pour le juge (vous). Les 3 bâtonnets sont lancés dans l'eau. Si celui de l'accusé est le seul à couler : il est coupable. Si celui de l'accusé coule en même temps qu'un autre : l'accusation n'est que partiellement fondée. Si les 3 bâtonnets coulent, l'accusé est coupable mais n'est pas l'instigateur du crime dont on l'accuse (utilisable uniquement 1 f / GN). Achetable seulement 1 fois (pré requis : druide).
- V - Exécration :** Vous pouvez excommunier une personne. Elle n'aura plus le droit de participer aux rites religieux et verra tous les sorts bénéfiques de prêtre inefficace sur lui. Cette sanction est plus redoutée que la mort elle-même. La victime est en général exclus de la société et devient un paria réduit à l'exil. L'exécration dure tant que la victime n'a pas racheté sa faute. Si l'excommunication est infligée injustement, elle se retournera contre vous, vous privant de vos pouvoirs.
- V - Glâm dicinn :** Vous pouvez infliger une obligation à une personne qui ne peut refuser sans subir des effets comparables à la transgression d'un geissa. L'injonction doit correspondre à une action limitée dans le temps. La victime doit s'exécuter sans retard. Si vous infligez un glâm dicinn injuste ou trop excessif, il pourrait bien se retourner contre vous...
- V - Imbas forosnai :** En de rares occasions votre dieu peut vous inspirer un songe prophétique. Vous devez rentrer en prière suivi d'une invocation de tous les dieux dans laquelle vous devez énoncer vos interrogations. La nuit venue lorsque vous plongerez dans le sommeil, vous ferez un songe à caractère hautement symbolique. Si vous êtes réveillé durant la nuit le souvenir du rêve s'évapore. Le songe est une expérience difficile, si bien qu'aucun pm ne sera récupéré durant la nuit.

- RÔDEUR -

- I - Braconnier :** +1 aux dégâts avec un type d'arme suivant : arc, armes de lancer, ou arbalète (il n'y a que les éclairer qui peuvent choisir ce talent avec une arbalète). Achetable seulement 1 fois.
- I - Camouflage :** Si vous êtes déjà réellement dissimulé, vous demeurez invisible tant que vous restez totalement statique. L'effet débute quand vous enflez une cagoule noire (signalétique du talent) et prend fin quand vous quittez votre immobilité (1f / cycle). Ne peut être utilisé en mode " char d'assaut ".
- I - Esquive :** Permet d'ignorer les dégâts et effets d'une attaque de mêlée (2f / cycle). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut" (pré requis : éclairer). Achetable 1 fois tout les niveaux impairs.
- I - Herboristerie :** Vous connaissez les vertus ainsi que le procédé de préparation d'un type de plante commune ou peu commune, au choix dans la liste : herboristerie. Vous possédez l'équivalent d'une journée de cueillette en dose (pré requis : chasseur ou rôdeur).
- I - Poison :** Vous pouvez vous procurer 1 dose d'un poison commun (à choisir à l'achat du talent) et cela à chaque GN (achetable seulement 1 fois).
- I - Tueur d'orque :** Les glouks sont des créatures que l'on est amené à rencontrer et à combattre lorsqu'on voyage fréquemment. La race la plus représentée est l'orque. Quand vous en combattez vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts avec tout type d'arme (achetable seulement 1 fois).
- I - Survie :** Vous savez vous déplacer aisément dans la nature ainsi qu'identifier et suivre une piste. Dans le cas d'une poursuite déjà entamée, si vous criez : " survie ! " vos poursuivants doivent vous laisser 10s d'avance (utilisable 1f / cycle). On ne peut utiliser ce talent sur une route, un chemin, une plaine ou une clairière par exemple (vous devez obligatoirement vous trouver sur un terrain boisé) ou en mode " char d'assaut ". Pour ce qui est du pistage vous avez à présent le droit de tenir compte des marques représentant les empreintes. Elles sont symbolisées par des bouts de fil de laine de différentes couleurs, chacune indiquant quel type de créature à produit l'empreinte (humain, orque, troll...). La signification des couleurs n'est pas accessibles dans ce livret de règles, mais elle vous sera fourni par les orgas.
- I - Vagabond :** Vous avez pas mal voyagé et rencontré de gens sur votre route. Vous possédez une certaines connaissances des territoires vous entourant. Il peut s'agir d'infos supplémentaires sur le monde, connaissances par ouïe dire ou vécu des lieux où vous vous trouvez, cartes, légende, etc.
- III - Chasseur :** Vous bénéficiez d'un bonus total de +2 aux dégâts dans une catégories d'arme où vous êtes " braconnier ". Achetable seulement 1 fois (pré requis : rôdeur ou chasseur).
- III - Esquive :** Permet d'ignorer les dégâts et effets d'une attaque de mêlée (2f / cycle). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut". On ne peut esquiver un coup donné par un adversaire se trouvant en dehors votre champ de vision. Achetable seulement 1 fois par niveau impair.
- III - Feinte :** Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts sur une attaque de mêlée (2f / cycle). Ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut" (pré requis : éclairer).
- III - Herbier théorique :** Vous pouvez identifier tout type de plantes ou de poisons sous leur forme brute (non mélangée à de la nourriture ou des boissons). Ce talent ne vous donne pas pour autant la possibilité de les utiliser (pré requis : rôdeur ou chasseur).
- III - Herboristerie :** Vous connaissez les vertus ainsi que le procédé de préparation d'un type de plante rare, au choix dans la liste herboristerie. Vous possédez l'équivalent d'une journée de cueillette en dose (pré requis : rôdeur ou chasseur)
- III - Nath :** Vous possédez le don de lancer un sort de druide d'un coût maximum de 1pm (utilisable 1f / cycle). Vous ne pouvez acheter ce talent que si vous devenez l'élève d'un druide ou qu'un de vos actes ait attiré l'attention d'un dieu celte. Vous ne pouvez racheter ce talent sans l'apprentissage d'un druide que pour pouvoir lancer un sort de druide déjà acquis 1 fois de plus par cycle.
- III - 1^{er} soins :** Vous pouvez prodiguer des soins à une personne "légèrement" ou "modérément" blessée. Cette récupération s'effectue au rythme de 1 pv / 30mn pour les combattants et 1 pv / h pour les autres. Vous devez vous munir d'un rouleau de bandelettes et en nouer une par pv à soigner (le blessé doit en retirer une par heure afin de simuler la guérison). Les bandages doivent être taché de sang au moment de l'application. Pour les réutiliser il faut les faire bouillir afin de les nettoyer.
Règle optionnelle : vous êtes aussi capable de réduire la perte de point de coma de 1 point lorsque vous vous occupez d'un patient tombé n'ayant plus de pv (cf : règles générales : coma : règle optionnelle).

- III - Sommeil léger :** Voyageant seul fréquemment, vous avez pris l'habitude de ne dormir que d'un œil. Si vous êtes surpris pendant votre sommeil, criez : " sommeil léger ! " et vos assaillants devront vous laisser 10s de répit pour fuir (le ou les coups encaissés dans votre sommeil sont considérés comme " esquivé ").
- III - Poison :** Vous pouvez vous procurer 2 doses d'un poison commun ou une dose d'un poison peu commun à chaque GN. Le type de poison doit être déterminé à l'achat du talent (achetable seulement 1 fois).
- III - Tueur de glouks :** Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux dégâts avec tout type d'arme contre tout représentant de la race glouk (gob, ork, troll). Ce bonus est non cumulatif avec le talent " tueur d'orque ". Achetable seulement 1 fois.
- V - Maraudeur :** Avec une arme à projectile tel qu'un arc ou une arbalète (à déterminer à l'achat du talent) vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts lorsque vous touchez le dos d'une créature (achetable seulement 1 fois).
- V - Nathy :** Vous possédez le don de lancer un sort de druide d'un coût maximum de 2pm (utilisable 1f / cycle). Vous ne pouvez acheter ce talent que si vous devenez l'élève d'un druide ou qu'un de vos actes ait attiré l'attention d'un dieu celte. Vous ne pouvez racheter ce talent sans l'apprentissage d'un druide que pour pouvoir lancer un sort de druide déjà acquis 1 fois de plus par cycle (pré requis : nath).
- V - Poison :** Vous pouvez vous procurer 2 dose de poison peu commun ou 1 dose de poison rare à chaque GN. Le type de poison doit être déterminé à l'achat du talent (achetable seulement 1 fois).
- V - Spécialisation :** Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux dégâts avec un type d'arme à choisir dans une liste dépendant de votre classe. Rôdeur : épée courte, hache 1M, bâton.
Eclaireur : épée courte, épée longue, arbalète.
Chasseur : hache 1M, bâton, épieu. Achetable seulement 1 fois.
Ce talent ne peut être utilisé avec un bouclier ou en mode "char d'assaut".
- V - Tir précis :** En chasseur aguerri vous savez où placer une flèche vicieuse afin de réduire la mobilité de votre cible. Sur une touche réussie effectuée avec un arc ou une arbalète, la victime de ce talent se retrouve dans l'incapacité de courir pendant 1mn. Pour vous faire comprendre criez : "lenteur 1mn !" après avoir annoncé les dégâts (utilisable 1f / cycle).

VII) LES DIEUX :

Le prêtre ou le gardien doivent choisir un dieu parmi le panthéon de leur peuple.

Afin de recevoir tous les jours ses sorts, le prêtre doit célébrer (20 minutes minimum) une messe en l'honneur de sa divinité.

Toutes les personnes qui communieront avec le prêtre pendant la messe, permettront à celui ci de pouvoir ajouter à son total de points de magie 1 PM par 5 fervents croyants pour la journée.

Il y a trois phases de prière dans une journée pour les prêtres n'appartenant pas à un culte mauvais : le matin (aurore), le soir (crépuscule), et à midi (zénith). En général le moment de la prière dépend de votre dieu.

N'oubliez pas :

Nous jouons dans un monde médiéval fantastique ou la religion ne peut pas être nié et ou on voit tous les jours des preuves de son existence. Dans ce monde, environ 95% de la population croit en un dieu, au minimum. Dans tous les cas, le bras armé de chaque religion veillera au respect de son culte.

Vous trouvez ci-dessous les listes de sort relatives aux prêtres. Les sorts de ces coût 1 PM à lancer sauf mention contraire.

a) Le Panthéon Celte :

- ARAWN -

- C'est le père des dieux. Il est le roi des morts et de la nuit. C'est pour cela que les celtes décomptent le temps en nuit et non en jour. C'est le maître du cosmos et de la terre. Aucun culte ne lui est rendu bien qu'il soit respecté grandement. On ne prononce son vrai nom que mentalement (Oyuneh).

Alignement des prêtres : Neutre

- DIANCECHT -

Il est le guérisseur de la famille. Partout honoré pour sa bonté et générosité, il est pourtant réputé pour ses colères qui, bien que rares, sont dévastatrices. La plupart du temps elles ne se déchaînent que pour venger la mort d'un de ses prêtres.

Alignement des prêtres : Bon **Moment de la prière** : Aurore

SORTS NIV.1

Apaisement

Cette prière permet de calmer une personne, d'arrêter un combat ou d'empêcher la cible d'agresser un individu que vous aurez choisi.

---Portée : vue & voix.

---Zone d'effet : 1 cible.

---Durée : 10mn / niv.

Cicatrisation accélérée

Ce sort divise par 2 le temps de récupération de tout type de soins, même magique.

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 cible / niv.

---Durée : 1 cycle.

Elixir Litanie (3mn de prière / dose)

Par l'intermédiaire d'un thé fort que vous aurez sanctifié (litanie) vous pouvez protéger le buveur contre tout type de poison et toxines.

---Zone d'effet : 1 cible / dose.

---Durée : 1h / niv.

Guérison des maladies Litanie (5mn de prière)

Vous pouvez soigner n'importe quel type de maladie, même magique. Une fois la litanie prononcée, le patient doit garder un de ses deux yeux couvert pendant 1h sous peine de rechute.

---Portée : quelques centimètres.

---Zone d'effet : 1 cible et 1 maladie.

Neutralisation du poison

Grâce à cette prière vous pouvez bloquer momentanément les effets de n'importe quel poison. De plus tout dégâts encaissé par le biais du dit poison seront récupérés instantanément.

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 cible et 1 poison.

Protection contre le mal

Tant que vous êtes sous l'effet de cette bénédiction aucune créature « evil » ne peut vous approcher à moins de 3m. Vous ne pourrez tenter aucune action agressive sur quiconque sous peine de briser l'effet immédiatement.

---Zone d'effet : personnel ou 1 cible pour 1 pm de plus.

Purification

Vous êtes à même de purifier toute nourriture et boisson (détruit tout poison ou même potion magique).

---Portée : quelques centimètres.

---Zone d'effet : 1 repas + 1 litre de liquide.

Sanctuaire

La personne sous l'effet de ce sort doit vous ignorer totalement. Pour elle vous n'existez pas. Vous ne pouvez tenter aucune action agressive contre la victime sous peine de mettre fin immédiatement à l'effet. Toutefois vous pouvez lancer des sorts ne représentant aucune forme d'agression.

---Portée : vue & voix.

---Zone d'effet : 1 cible.

---Durée : 1mn / niv.

Soin mineur

Vous pouvez faire récupérer 1 niveau de santé d'une simple imposition des mains.

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 cible.

Sommeil récupérateur

Le bénéficiaire de cette prière récupère 2 niveaux de santé après au moins 5h de sommeil. Ne peut être lancé que de nuit.

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 cible.

-LUG-

Il est le fil d'un Tuatha de Dannan et d'un formoiré. Il possède tous les talents : forgeron, guerrier, médecin, poète, etc. Il est souvent invoqué comme protecteur du peuple. Il est le roi des dieux. Son animal fétiche est le corbeau qui incarne l'esprit guerrier. La fête de Lughnasad lui est dédiée.

Alignement des prêtres : loyal et bon

Moment de la prière : Zénith

-MORRIGAN-

C'est une déesse changeante qui peut prendre l'aspect d'une jeune fille ou d'une vieille femme édentée. Elle inspire la fureur guerrière et l'excitation sexuelle. C'est une déesse ambiguë. Son symbole est la corneille.

Alignement des prêtres : Mauvais

-OGHMA-

Il s'agit du doyen des dieux. Malgré son apparence frêle c'est un formidable lutteur. Il incarne l'éloquence et est l'inventeur des runes. Il est aussi un puissant magicien maître en malédiction.

Alignement des prêtres : Neutre

b) Le panthéon du Royaume de Gestenciel :

-BELLASTUR-

Sphères d'influences : nuit et voleurs

Alignement des prêtres : Mauvais

-CYRINISHALL-

Nommé le Soleil Sombre

Sphères d'influences : assassins et mort

Alignement des prêtres : Mauvais

-DUNISTA-

Sphères d'influences : Inventions, créativité, chance et intelligence

Alignement des prêtres : Neutre

Moment de la prière : Matin

SORTS NIV.1

Connaissance des langues Litane (5mn de prière)

Vous pouvez déchiffrer un texte écrit dans une langue inconnu, mais n'en comprenez que l'idée générale. Il n'est pas possible d'analyser des écritures magiques tel que grimoires et autre parchemins.

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 feuillet / niv.

Détection de la magie

Vous pouvez savoir si un objet, un lieu (grotte, clairière, ruine, etc.) ou une personne irradie la magie. La nature de l'aura reste voilée.

---Portée : contact d'au minimum 5s.

Détection du mal

Grâce à c sort vous pouvez savoir si une créature, un objet ou un lieu (clairière, ruine, grotte, etc.) est d'essence mauvaise.

---Portée : contact d'au moins 3s.

Discourt captivant

Les dieux peuvent faire sonner votre voix d'une note enchanteresse. Après votre prière tout votre auditoire doit rester inactif et attentif à ce que vous dites. Lorsque vous vous arrêtez, ils doivent rester sans bouger pendant 1mn. Un quelconque acte agressif, même indépendant de vous brisera le charme.

---Portée : vue & voix.

---Zone d'effet : tous ceux qui écoute.

---Durée : tant que vous parler et 1h au maximum.

Lecture de la magie

Vous pouvez décrypter intuitivement la plupart des écrits magiques pour en retirer l'effet général.

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 feuillet.

Réparation

Cette prière permet de remettre en forme de petits objets brisés, de ré assembler des documents déchiré ou de réparer une arme (régénère une armure de 5 pv +1 / niv).

Sanctuaire

La personne sous l'effet de ce sort doit vous ignorer totalement. Pour elle vous n'existez pas. Vous ne pouvez tenter aucune action agressive contre la victime sous peine de mettre fin immédiatement à l'effet. Toutefois vous pouvez lancer des sorts ne représentant aucune forme d'agression.

---Portée : vue & voix.

---Zone d'effet : 1 cible.

---Durée : 1mn / niv.

Vision d'écrit

Litanie (5mn de prière)

Permet d'avoir une idée générale du lieu d'origine d'un écrit ainsi que de son âge, de la langue dans laquelle il a été rédigé et du nom de l'auteur.

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 feuillet.

HUMDARRACK-

Sphères d'influences : maladies et pourrissement**Alignement des prêtres** : Mauvais

-NIDBECET-

Sphères d'influences : force, puissance et justice**Alignement des prêtres** : Bon et loyal**Moment de la prière** : Zénith**SORTS NIV.1****Arme bénite******

Une arme sous l'effet de ce sort peut infliger des dégâts aux créatures touchables seulement par arme magique.

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 arme.

---Durée : 10mn / niv.

Armure

Vous gagnez 1 pv supplémentaire par localisation couverte par un quelconque type d'armure.

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 cible.

---Durée : 10mn / niv.

Aura de vérité Litanie (5mn de prière)

Cette litanie vous permet de générer une aura de vérité autour de vous. Toute personne s'y trouvant ne peut mentir bien qu'il puisse garder le silence. Vous êtes aussi soumis à l'effet de la litanie.

---Zone d'effet : 2m de rayon centré sur le lanceur.

---Durée : 5mn.

Détection du mal

Grâce à ce sort vous pouvez savoir si une créature, un objet ou un lieu (clairière, ruine, grotte, etc) est d'essence mauvaise.

---Portée : contact d'au moins 3s.

Bras purificateur***

Cette prière décuple vos forces lorsque vous combattez contre un « evil ». Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts.

---Zone d'effet : personnel.

---Durée : 1h / niv.

Lumière

Vous pouvez vous servir d'une lampe électrique de n'importe quelle puissance pour vous éclairer.

---Durée : de la fin de la prière jusqu'à ce que vous éteignez la lampe.

Poigne de force***

Une infime partie de l'essence de votre dieu passe à travers vous, décuplant votre ardeur guerrière. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux dégâts.

---Zone d'effet : personnel.

---Durée : 5mn / niv.

Trêve de Nidbecet

Cette prière est une forme d'injonction. Elle vous permet de faire se désengager deux personnes en train de se battre. Durant toute la durée de l'effet les deux opposant ne peuvent entreprendre aucune action agressive directe l'un envers l'autre.

---Portée : vue & voix.

---Zone d'effet : 2 cibles s'affrontant physiquement.

---Durée : 1h.

- SOLIDIS -

Sphères d'influences : échange, commerce, richesse et bonne fortune

Alignement des prêtres : Neutre

Moment de la prière : Crépuscule

SORTS NIV.1

Amitié

La personne affecté vous considère comme digne de confiance et sera disposé à vous aider dans la limite de ses seuls moyens. La cible ne doit pas être préalablement hostile envers vous et ne risquera en aucun cas sa vie. Une fois le sort terminé la cible aura parfaitement conscience d'avoir été manipulé.

---Portée : vue (l'incantation faites vous devez aller l'expliquer à votre cible).

---Zone d'effet : 1 cible.

---Durée : 10mn.

Apaisement

Cette prière permet de calmer une personne, d'arrêter un combat ou d'empêcher la cible d'agresser un individu que vous aurez choisi.

---Portée : vue & voix.

---Zone d'effet : 1 cible.

---Durée : 10mn / niv.

1 repas + 1 litre de liquide.

Connaissance des langues

Litanie (5mn de prière)

Vous pouvez déchiffrer un texte écrit dans une langue inconnu, mais n'en comprenez que l'idée générale. Il n'est pas possible d'analyser des écritures magiques tel que grimoires et autre parchemins.

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 feuillet / niv.

Détection de la magie

Vous pouvez savoir si un objet, un lieu (grotte, clairière, ruine, etc) ou une personne irradie la magie. La nature de l'aura reste voilée.

---Portée : contact d'au minimum 5s.

Discourt captivant

Les dieux peuvent faire sonner votre voix d'une note enchanteresse. Après votre prière tout votre auditoire doit rester inactif et attentif à ce que vous dites. Lorsque vous vous arrêtez, ils doivent rester sans bouger pendant 1mn. Un quelconque acte agressif, même indépendant de vous brisera le charme.

---Portée : vue & voix.

---Zone d'effet : tous ceux qui écoute.

---Durée : tant que vous parler et 1h au maximum.

Estimation

Vous pouvez connaître la valeur exacte d'une marchandise de n'importe quelle nature (même magique).

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 objet ou un groupement de 10 pas plus gros que des pièces.

Lecture de la magie

Vous pouvez décrypter intuitivement la plupart des écrits magiques pour en retirer l'effet général.

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 feuillet.

Transaction à l'amiable

Si vous effectuez une quelconque transaction avec un individu et qu'elle lui est clairement profitable, ce dernier ne pourra tenter aucune action agressive contre vous jusqu'à la fin du cycle.

---Portée : vue & voix.

---Zone d'effet : 1 cible.

---Durée : 1 cycle.

Vision d'écrit Litanie (5mn de prière)

Permet d'avoir une idée générale du lieu d'origine d'un écrit ainsi que de son âge, de la langue dans laquelle il a été rédigé et du nom de l'auteur.

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 feuillet.

- SOPHARIS -

Sphères d'influences : fête et joie

Alignement des prêtres : Bon

Moment de la prière : Crépuscule

SORTS NIV.1

Apaisement

Cette prière permet de calmer une personne, d'arrêter un combat ou d'empêcher la cible d'agresser un individu que vous aurez choisi.

---Portée : vue & voix.

---Zone d'effet : 1 cible.

---Durée : 10mn / niv.

Banquet de vie Litanie (5mn de prière)

Toute personne participant à une quelconque festivité où la boisson et/ou la nourriture ont été consacré par la litanie, récupère 1 niveau de santé. Il faut s'affairer au moins 1h pour bénéficier des soins.

---Portée : vue & voix.

---Zone d'effet : les cibles sont au choix du prêtre avec une limite de 7 / niv.

Gigue de Sopharis

Un individu sous l'effet de cette prière contracte une envie irréprensible de danser joyeusement. Il peut faire tout ce qu'il désire mais en dansant (se battre, lancer des sorts, marcher, courir, etc.).

Guérison des maladies Litanie (5mn de prière)

Vous pouvez soigner n'importe quel type de maladie, même magique. Une fois la litanie prononcée, le patient doit garder un de ses deux yeux couvert pendant 1h sous peine de rechute.

---Portée : quelques centimètres.

---Zone d'effet : 1 cible et 1 maladie.

Neutralisation du poison

Grâce à cette prière vous pouvez bloquer momentanément les effets de n'importe quel poison. De plus tout dégâts encaissé par le biais du dit poison seront récupérés instantanément.

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 cible et 1 poison.

Protection contre le mal

Tant que vous êtes sous l'effet de cette bénédiction aucune créature « evil » ne peut vous approcher à moins de 3m. Vous ne pourrez tenter aucune action agressive sur quiconque sous peine de briser l'effet immédiatement.

---Zone d'effet : personnel ou 1 cible pour 1 pm de plus.

Purification

Vous êtes à même de purifier toute nourriture et boisson (détruit tout poison ou même potion magique).

---Portée : quelques centimètres.

---Zone d'effet : 1 repas + 1 litre de liquide.

Soin mineur

Vous pouvez faire récupérer 1 niveau de santé d'une simple imposition des mains.

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 cible.

Transfert vital

Vous pouvez transférer autant de pv que vous désirez de vous à une autre personne.

---Portée : contact.

---Zone d'effet : 1 cible.

Verre de l'amitié

Si vous arrivez à faire boire une quelconque boisson alcoolisée de son plein gré à quelqu'un, ce dernier ne pourra tenter aucune action agressive directe envers vous durant le reste du cycle.

---Zone d'effet : 1 cible.

VIII) Les sorts druidiques :

Les druides sont obligatoirement d'alignement **Neutre**. Il est le gardien de la nature et cherche un équilibre des forces de la nature (aussi bien bonnes que mauvaises).

X) les listes de sorts des magiciens :

- ABJURATION -

SORTS NIV. 1

Armure

Ce sort vous permet de créer autour d'une cible un champ d'énergie magique invisible faisant office d'armure. Vous devez croiser vos mains sur votre poitrine durant l'incantation (+4 p.v. ou +6 p.v. si la composante est consommée). Si vous désirez le lancer sur une autre cible que vous, il ne fournit que +4 p.v. et la composante doit être cramée (dans ce cas la gestuelle implique de poser sa main sur sa poitrine). Pas plus d'un sort actif sur la même personne.

---portée : contact.

---zone d'effet : 1 cible.

---Durée : 1 h./niv. ou 15 mn./niv. sur une autre personne.

---composante : une pincée d'écailles de serpent (on est pas vicieux, allez chez votre poissonnier).

Verrou magique

Vous pouvez provoquer la fermeture d'une serrure d'une complexité ne dépassant pas votre niveau. Elle sera impossible à crocheter ou à ouvrir par la force. Seule une « dissipation de la magie », ou la connaissance des « Arcanes Mineures » pourront la débloquent. Lors de l'incantation vous devrez déterminer mentalement un « mot » permettant de mettre le sort en pause.

---portée : contact.

---zone d'effet : 1 serrure.

---durée : 12h.

---composante : un cachet de cire sous la serrure avec un ruban sur lequel doit être écrit le nom du sort en rune sur le recto, et pareillement en français sur le verso.

Bouclier

Lorsque vous êtes sous l'effet de ce sort, tout type d'arme même magique fait -1 p.d. (pas plus d'un sort actif sur la même personne).

---zone d'effet : personnel.

---durée : 1h./niv.

---composante : une miniature de bouclier taillé dans une quelconque matière, inscrit de la rune d'abjuration (non consommable).

Foyer de Kor (ce sort ne nécessite pas d'incantation)

Vous pouvez aveugler, pour une certaine durée, toutes créatures se trouvant autour d'un feu, ou dans une salle avec une cheminée allumée. Le déclencheur est la composante que vous devez jeter dans le feu en criant : « cécité pour x seconde ! ».

Vous êtes immunisé à l'effet de votre sort.

---durée : 5 s. / niv.

---composante : une bonne pincée de gros sel.

Armure spirituelle de Kor

Ce sort annule automatiquement le premier effet magique niv. 1 (y compris de prêtre) affectant votre esprit. (pas plus d'un sort actif sur la même personne).

---portée : contact.

---zone d'effet : personnel.

---durée : 1 h. ou jusqu'à utilisation.

---composante : quelques bouffées de fumée.

Protection élémentaire (sort/rituel) (5 mn. de méditation)

(choisir l'un ou l'autre au moment de l'acquisition du sort)

Tant que ce sort est actif vous possédez une protection contre le feu et le froid. Retranchez 4 + 1 p.v. / niv. de dégât sur chaque agression. (pas plus d'un sort actif sur la même personne).

---portée : contact.

---zone d'effet : 1 cible.

---durée : 10 mn. / niv. ou 1h / niv. dans le cas d'un rituel.

---composante : 10 cl d'eau additionné de sel / une braise éteinte (consommable).

Alarme RITUEL (temps dépendant de la zone à baliser)

Ce rituel vous permet d'être averti lorsqu'un intrus rentre dans le périmètre du sort. Vous devrez poser des marques (rune de l'école et votre niveau actuel) sur des arbres, pans de murs, rochers, etc., de manière à délimiter une zone. Ces repères doivent être fait de manière à être clairement visible par des intrus qui doivent eux même jouer le rôle de l'alarme en criant lorsqu'ils rentrent dans la zone chacun leur tour. Chaque fois que vous formez une marque, répéter l'incantation. Une fois la durée du sort terminé vous pouvez à nouveau enchanter la zone sans déplacer les marques par un rituel de 5 mn.

---durée : 1 cycle.

---composante : ruban adhésif blanc pour former les runes.

Purge mystique RITUEL (10 mn. de méditation)

Grâce à ce rituel vous êtes à même de dissiper tout « enchantement » (niv. 1) sur une cible au pris d'une dépense de 2 P.M.

---portée : contact.

---zone d'effet : 1 cible.

---composante : 2 bougies (une noire & une blanche) à placer de part et d'autre de la tête de la cible.

---composante : 3 bougies rouges couverttes de runes magiques répétant le nom du rituel.

-ALTERATION-

SORTS NIV. 1

Projectile magique

Vous pouvez faire jaillir de vos mains une petite quantité d'énergie magique sous une forme létale (totalement invisible) afin d'en frapper vos adversaires. Vous devez tenir un petit cailloux dans votre main directrice et désigner de votre poing, bras tendu, la cible du sort.

---portée : vue et voix (touche automatique).

---zone d'effet : 1 cible.

---composante : petit cailloux tracé de la rune d'altération (consommable).

---dégât : 4.

Poigne électrique

D'un simple contact vous pouvez infliger à autrui une puissante décharge électrique. Vous devez porter un anneau de métal à l'index et à l'annulaire. Tous deux doivent rentrer en contact avec la cible (le sort est consommé lorsqu'une personne est touchée ou que 30 s. se sont écoulés après l'incantation).

---portée : contact.

---zone d'effet : 1 cible.

---composante : 2 anneaux de métal (non-consommable).

---dégât : 6+1/niv. (max . 10, sauf avec le talent « érudit » où l'on a la possibilité de dépasser dans la limite du bonus).

Mains brûlantes

Vous pouvez faire surgir de vos mains une flamme ardente dont la portée varie suivant le niveau de préparation de votre composante.

---portée : contact avec la composante.

---Zone d'effet : toute cible touchée par la composante.

---composante : une poignée de feuilles (vous pouvez altérer la composante : en poudre, en morceau, avec de l'eau, brut, etc.).

---dégât : 3+2/niv. (max 9, sauf avec le talent « érudit » où l'on a la possibilité de dépasser dans la limite du bonus).

Lumière de Lugdaïd

Vous pouvez vous servir d'une lampe électrique pour vous éclairer.

---durée : de la fin de l'incantation jusqu'à que vous éteignez la lampe.

---composante : la lampe de poche la moins chère que vous trouvez.

Force***

La cible sujette à ce sort voit sa force accrue pour une certaine durée (permet en plus à un Lettré de manier une arme à 2M). Pas plus d'un sort actif sur la même personne. Bonus de +1 aux dégâts avec tout type d'arme.

---portée : contact (la cible doit contracter tout son corps à la fin de l'incantation).

---zone d'effet : 1 cible.

---durée : 10mn./niv.

Raccommodage selon Ekoronda

Ce sort permet de remettre en forme de petits objets brisés, de ré assembler des documents déchirés, ou de réparer une arme (régénère une armure de 5 p.v. +1/niv .).

---portée : contact.

---zone d'effet : 1 objet.

---composante : une petite quantité du matériaux à réparer (consommable).

Mains glacées

Vous pouvez faire irradier de vos mains une onde glaciale causant des gelures douloureuses.

---portée : contact avec la composante.

---zone d'effet : toute cible en contact avec la composante.

---composante : d'une pincée à une poignée de farine à jeter sur la cible.

---dégât : 5 + 1 / niv. (max 10, sauf avec le talent « érudit » où l'on a la possibilité de dépasser dans la limite du bonus).

Recul (incantation courte)

Vous pouvez projeter une force invisible de vos mains afin de faire reculer un éventuel assaillant. La victime doit reculer de 5 pas et tomber.

---portée : vue et voix.

---zone d'effet : 1 cible.

---composante : 1 bracelet en métal (non-consommable).

Flamme de Lugdaïd

Ce sort vous permet de projeter de vos mains une petite boule de flamme dont la portée varie suivant la qualité de préparation de la composante.

---portée : contact avec la composante.

---zone d'effet : 1 cible.

---composante : une balle en mousse rouge.

---dégât : 6.

-CHARME-

SORTS NIV.1

Question de Samara

Vous pouvez obliger une personne à répondre sincèrement à une question portant sur un seul sujet. Si l'interrogation est mal formulée le sort est perdu.

---portée : 3m.

---zone d'effet : 1 cible.

---composante : 1 langue de serpent conservée dans de l'alcool (boire l'alcool avant l'incantation).

Sommeil

La cible de ce sort sombre dans un profond sommeil. Elle ne peut être réveillé que physiquement. La cible doit être statique et ne pas parler. Seulement utilisable de nuit.

---portée : contact avec la composante.

---zone d'effet : 1 cible.

---durée : 5mn / niv.

---composante : une grosse pincée de sable.

Peur

Ce sort provoque une peur irrépressible chez la cible qui doit s'enfuir le plus loin possible de vous (à vue). Vous devez saisir le regard de la cible avant de débiter l'incantation.

---portée : vue & voix.

---zone d'effet : 1 cible.

---durée : 1mn / niv.

---composante : un air méchant !

Impulsion mentale

La cible de ce sort voit son corps agir en dépit de sa volonté pendant un court instant, obéissant ainsi à un ordre pré-programmé inséré dans la formule. Elle doit reculer de 10 pas. Si la cible est agressée le charme se dissipe juste avant que le premier coup soit porté.

---portée : vue & voix.

---zone d'effet : 1 cible.
---composante : la rune de charme inscrit en rouge dans la paume de la main.

Amitié selon Ditrius

La personne affectée par ce charme vous considère comme digne de confiance et sera disposée à vous aider dans la limite de ses seuls moyens. La cible ne doit pas être au préalable hostile envers vous et ne risquera en aucun cas sa vie. Une fois le sort expiré, elle aura parfaitement conscience d'avoir été manipulé.

---portée : 3m.
---zone d'effet : 1 cible.
---durée : 10mn.
---composante : 1 goutte de parfum (à s'appliquer).

Apaisement

La cible ne peut tenter aucune action agressive contre le lanceur durant toute la durée du sort. Si la victime du charme est attaqué, le sort se dissipe.

---portée : vue & voix.
---zone d'effet : 1 cible.
---durée : 5mn / niv.
---composante : 1 bracelet de fils de couleur bleu & blanc (consommable).

Hypnotisme

Tant que vous poursuivez l'incantation et faites bouger la composante devant les yeux de la cible, cette dernière ne peut ni parler ni bouger. Toutefois si vous vous déplacez elle sera obligée de vous suivre. Ce sort permet aussi de faire resurgir des souvenirs, même effacé magiquement. Dans ce dernier cas il faut dépenser 3 PM au lieu de 1.

---portée : 1m.
---zone d'effet : 1 cible.
---durée : concentration.
---composante : un balancier quelconque comportant des parties accrochant la lumière (bijoux en métal, gemme, verre, etc).

Inertie mentale

Grâce à ce sort vous pouvez mettre en pause l'esprit de quelqu'un l'empêchant ainsi de faire toute action physique ou mentale. Si la victime est agressée le sort se dissipe avant que le premier coup soit porté.

---portée : vue & voix.
---zone d'effet : 1 cible.
---durée : 30 secondes.
---composante : 1 petit saphir lié par du cuir et pendu à votre cou par une chaînette. Prendre la gemme en main pendant l'incantation (non-consommable).

Parole sure de Sfirx *(ce sort ne nécessite pas d'incantation)*

Vous pouvez obliger une créature à vous croire. Vous devez jeter le sort juste après avoir prononcé votre mensonge (une phrase simple ne comportant qu'un seul sujet). Marche uniquement si vous vous entretenez en tête à tête avec la cible. Une fois la durée du sort écoulée cette dernière aura parfaitement conscience d'avoir été manipulé.

---portée : 1m.
---zone d'effet : 1 cible.
---durée : 1 cycle / niv.
---composante : un peu de miel (consommable 10mn au max avant de jeter le sort).

Injonction

Ce sort vous permet d'interdire à une créature de s'approcher de vous à moins de 5m. Si vous interagissez avec elle d'une quelconque manière que ce soit le sort se dissipe.

---portée : vue & voix.
---zone d'effet : 1 cible.
---durée : 5mn.
---composante : 1 bille de cristal (non-consommable).

---durée : 10mn.
---composante : 1 dé à coudre de miel additionné d'épice (consommable).

Hantise

Identique à « peur » mais l'effet est beaucoup plus marquant à long terme. Pendant l'heure qui suit la victime ne pourra vous approcher à moins de 3m. Durant le cycle où a été effectué le sort vous pouvez à tout moment lancer une nouvelle « hantise » sur la même cible pour seulement 1PM.

---portée : vue & voix.

---zone d'effet : 1 cible.

---durée : 30mn.

---composante : un air très méchant ! !

Invisibilité

Grâce à ce sort vous pouvez affecter un certain nombre d'esprit (1 cible / niv.) afin que ces derniers occultent votre présence. Si vous veniez à être « vu » en même temps par un nombre supérieur de personne que vous pouvez affecter le sort se dissipe. Vous pouvez interagir avec votre environnement seulement de façon non agressive et sans être vu (il est possible d'ouvrir une porte sans briser le sort, mais pas de le faire quand quelqu'un regarde la dite porte).

---zone d'effet : personnel.

---durée : 2mn / niv.

---composante : avoir déjà vu une fée...

Chaînes mentales

Ce sort créer une inhibition chez la victime l'empêchant de quitter une zone désignée (tente, salle, cercle de corde, etc.).

---portée : 3m.

---zone d'effet : 1 cible.

---durée : 10mn / niv.

---composante : 1 petite cage (non-consommable).

Pacifisme selon Samara

Pendant toute la durée du sort, la cible de ce charme ne peut plus tenter d'action agressive contre vous. Ce qui ne l'empêchera pas pour autant de pouvoir vous abreuver d'insulte ou vous envoyer un assassin.

---portée : vue & voix.

---zone d'effet : 1 cible / niv..

---durée : 30mn / niv.

---composante : un mèche de cheveux d'elfe (non-consommable).

Sanctuaire spirituel

RITUEL (5mn de méditation)

Ce rituel vous permet de contrer n'importe quel sort affectant l'esprit de quelqu'un, et cela quelque soit son niveau de puissance. Il suffit de dépenser un nombre de PM égal au niveau du sort à contrer. Vous pouvez y avoir recours autant de fois que vous le désirez durant toute la durée de l'effet du rituel.

---portée : vue & voix.

---zone d'effet : 1 cible.

---durée : 1 cycle.

---composante : brûler trois variétés d'huile parfumé durant le rituel.

Sans rancune

Quelque soit la gravité de la raison pour laquelle quelqu'un vous en veut, quand il viendra se plaindre ou vous passer par le fil de l'épée vous n'aurez qu'à l'envoûter avec ce charme pour qu'il ne vous en tienne absolument aucune rancune. Tout se réglera sur une poignée de main. Bien entendu lorsque le sort expire la cible a parfaitement conscience d'avoir été manipulé.

---portée : 10m.

---zone d'effet : 1 cible.

---durée : 1h

---composante : 10ml de bile (non-consommable), une bonne poignée de main et un -sans rancune- pour clôturer la discussion.

- DIVINATION -

SORTS NIV 1

Analyse de texte d'Ebuos

Vous pouvez déchiffrer un texte écrit dans une langue inconnue, mais n'en retirez que l'idée générale.

---portée : contact.

---zone d'effet : 1 feuillet / niv.

---composante : 1 noisette (consommable).

Détection de la magie

Vous pouvez savoir si un objet, un lieu (grotte, clairière, arbre, ruine, etc.), ou une personne, irradie la magie. Vous saurez de quelle nature (magique, divine, démoniaque) et l'école le cas échéant. De plus vous pourrez déceler le niveau de puissance (niveau de la cible ou du sort) en dépensant 1 pm supplémentaire.

---portée : contact d'au minimum 3s.

---composante : 1 bout de quartz (non-consommable).

Détection du mal

Grâce a ce sort, vous pouvez savoir si un objet ou un lieu est ou a été longtemps en contact avec une essence maléfique. Vous saurez de quelle nature (magique, divine, démoniaque) et le dieu le cas échéant.

---portée : contact d'au minimum 3s.

--- composante : 1 bout de charbon (consommable).

Détection de l'invisible

Ce sort vous permet de percevoir tout type d'invisibilité, y compris les personnes en "camouflage" ou "dissimulation".

---portée : a vue !?...

---zone d'effet : personnel.

---durée : 10 mn / niv.

---composante : 1 pincée de farine jetée en l'air (consommable).

Identification RITUEL (10 mn de méditation)

A l'issue du rituel, vous êtes à même de connaître l'école de magie, le niveau de sort et une des facultés d'un objet magique, mais pas son mode de fonctionnement. Vous saurez aussi s'il renferme une capacité supplémentaire, mais pas laquelle. Vous devez avoir les mains jointes et emmêlées par une chaînette d'argent pendant l'incantation.

---portée : 1m.

---zone d'effet : 1 objet.

---composante : encens (consommable) et chaînette d'argent (non-consommable).

Détection du poison

Tant que le sort est actif, vous pouvez savoir si une quelconque boisson ou nourriture est empoisonnée. Si en y goûtant vous décelez un goût étant déterminé comme une toxine (citron fort, piment,...), en fait, vous l'avez simplement détecté et n'y avez pas touché.

---zone d'effet : personnel.

---durée : 1cycle / niv.

---composante : 1 fiole d'une eau où a bu une licorne.

Estimation sure d'Ebuos

Ce tour de divination mineure vous permet de déterminer la valeur réelle d'une marchandise de n'importe quelle nature (même magique).

---zone d'effet : 1 objet ou 1 groupement de 5 pas plus gros que des pièces /niv.

---composante : 1 pièce d'or percée en son centre (non-consommable).

Détection de malédiction RITUEL (5mn de méditation)

Ce sort vous permet de détecter n'importe quel type de malédiction sur une personne, un objet ou un lieu. Sa nature exacte vous est dévoilée ainsi que son niveau de puissance (niveau du sort).

---portée : 1m.

---zone d'effet : 1 cible.

---composante : 1 bande de parchemin vierge roulée menu et enfermée dans de la cire (consommable). Après le rituel il ne reste plus qu'à briser la cire. Si la bande est vierge : tout va bien, si elle varie du gris au noir : vous êtes maudit. Plus le parchemin est sombre plus la malédiction est puissante. vous n'aurez pas à fabriquer cette composante, vous n'aurez qu'à venir poser la question à un gentil organisateur afin qu'il vous la donne toute faites. Vous n'aurez plus qu'à faire votre rituel et briser la composante.

Lecture d'intention RITUEL (10 mn de méditation)

Au terme de ce rituel, vous apprenez quelle est la motivation générale d'une cible à sa venue où son passage sur un lieu (ex : le GN). Les raisons que vous pourrez dégager sont les suivantes : voyage, vengeance, amour, quête, hasard, sang, professionnelle (ex : marchand), résident. Il faut déjà demander la raison de sa venue à la cible pour procéder à ce rituel ; qu'elle vous réponde ou non n'est pas important.

---zone d'effet : 1 cible.

---composante : 1 pierre d'onyx (consommable).

Ancrage divinatoire RITUEL (5 mn de méditation)

Effectué la première fois ce rituel permet de marquer magiquement un objet (le PM utilisé est stocké dans l'objet, vous ne pouvez donc pas le récupérer avant la fin du sort sauf en le brisant volontairement). Répéter ce sort par la suite vous permet de localiser l'objet ainsi marqué, ou qu'il soit et quelque soit la distance. Il vous apparaîtra une image mentale du lieu et de la personne le possédant.

---portée : contact.

---zone d'effet : 1 objet.

---durée : 1 mois / niveau.

---composante : un pot de terre rempli d'eau dont le fond est inscrit de la marque de l'objet à localiser

- ILLUSION -

SORTS NIV .1

Or des fous

Ce sort jette un voile illusoire sur un objet ou des pièces. Elle lui donne temporairement l'apparence de l'or pur. Même un expert s'y laisserai tromper.

---portée : contact.

---zone d'effet : 1 objet (pas plus gros que le poing) ou 5 pièces / niv.

---durée : 1 cycle.

---composante : 1 pièce d'or (consommable).

Aura magique de Sfirx

Vous pouvez imprégner un objet d'une aura magique d'une école de votre choix. Tout type de détection sera positif. Aucun autre renseignement ne pourra être décelé même avec des sorts de divination de haut niveau.

---portée : contact.

---zone d'effet : 1 objet (max la taille d'une épée).

---durée : 1 jour / niv.

---composante : une gorgée d'alcool fort.

Eclipse d'après Brennus

Votre image apparaît décalée 1m par rapport à vous, déjouant ainsi toute tentative d'attaque (mêlée, projectiles ou sort ne touchant pas automatiquement). La première agression encaissé durant l'effet du sort est considérée comme « esquivé » et met fin à l'effet du charme. Il en est de même si on vous pose la main sur l'épaule...

---zone d'effet : personnel.
---durée : 30 mn / niv.
---composante : 1 bout de miroir brisé (consommable).

Irritation

La victime de ce sort est prise d'irrésistibles démangeaisons l'obligeant à utiliser en permanence un de ses deux bras pour se gratter.

---portée : contact avec la composante.
---zone d'effet : 1 cible.
---durée : 1mn / niv.
---composante : une pincée de sucre.

Flash (incantation courte)

Vous pouvez faire mumuse avec un flash à pile, à raison d'un flash / niv. (vous pouvez le lancer sans briser le sort de « caméléon » ou tout type d'invisibilité)

Caméléon

Ce sort vous permet de vous cacher efficacement dans n'importe quel environnement. Si vous êtes déjà réellement dissimulé, vous demeurez invisible tant que vous ne bougez pas ni ne lancez de sort. L'effet débute quand vous enfileriez une cagoule (signalétique de la capacité) et prend fin dès que vous quittez votre immobilité. Vous pouvez toutefois vous déplacer sans briser le sort, mais vous n'êtes toutefois pas invisible quand vous bougez.

---zone d'effet : personnel.
---durée : 10 mn / niv.
---composante : un morceau de peau de reptile (consommable).

Brouillard

Du feu, quelques fumigènes et le tour est joué... (vous pouvez le lancer sans briser le sort de « caméléon » ou tout type d'invisibilité).

---composante : 3 fumigènes + 2 niv au max.

Feu captivant de brennus

Vous pouvez produire de subtils mouvements de lumière et de couleur sur une quelconque source lumineuse, créant ainsi un motif hypnotique. Le ou les cibles doivent rester immobiles et se taire pendant toute la durée du sort. Si elles sont agressées l'effet est rompu. Le nombre de personnes affectées dépend de la taille des flammes (bougie : 1 cible / feu de camp : 1 cible +1 / niv.).

---portée : 3m.
---durée : 1mn / niv.
---composante : une poignée de gros sel dans un feu et une pincée pour une bougie.

Chimère onirique RITUEL (5mn de méditation)

Ce rituel vous permet d'influencer les songes d'autrui. Vous pouvez décider dans les moindres détails ce que va être le rêve. S'il s'agit d'un cauchemar et que la cible est un lanceur de sort, elle se réveillera avec son max de PM -1. Il faut avoir rencontré et parlé à la personne au moins à deux reprises, même courtes, ou posséder un lien physique.

---zone d'effet : 1 cible.
---composante : encens + se voiler le visage d'un linge gris.

Effroi

Vous faites apparaître à la cible une vision terrifiante toute droite sortie de son inconscient l'obligeant à s'enfuir le plus loin possible de vous à (vue).

---portée : 10m.
---zone d'effet : 1 cible.
---durée : 1mn / niv.
---composante : une bouffée de fumée.

XI) les plantes :

Seul les personnages possédant le talent « **herboristerie** » peuvent choisir dans cette liste.

Toutes ces variétés de plantes ne peuvent être achetées que par le biais du talent "herboristerie". Les effets indiqués consomment systématiquement 1 dose.

Au début de chaque GN, vous obtenez un nombre de dose(s) en fonction de la rareté.

Rareté 1 : 3 doses

Rareté 2 : 2 doses

Rareté 3 : 1 dose

- HERBORISTERIE -

Utilisation

Les effets indiqués consomment systématiquement 1 dose et sont cumulatifs avec les soins, médecine ou chirurgie. Si plusieurs plantes sont utilisées sur le même patient, les effets de la dernière appliquée estompe définitivement la précédente. Par contre celles marquées d'une étoile (*) peuvent aussi être cumulées avec l'effet d'une autre plante. Quoiqu'il en soit on ne peut cumuler les effets de plus de 2 plantes.

Comment en récupérer :

- Récolte active : il est possible d'en récolter sur le lieu du GN. Les doses qui vous sont fournies vous indiqueront le type de plante réel qu'il faut cueillir et la quantité représentant 1 dose (ex : une dose de "aöfi" peut être 30 feuilles d'orties intactes à ramener à un orga ou certaines plantes comme les "cosses d'abrat" peuvent être directement des noisettes peintes en doré et collées sur quelques arbres moussus se trouvant sur le site). Enfin la rareté de la plante déterminera le nombre de doses dispersées sur le site ou la difficulté de la tâche pour en réunir une.

- Récolte passive : Par contre si la "cueillette" est impossible ou que cette éventualité n'a pas été prévue, considérez avoir trouvé chaque jour un certain nombre de doses selon la rareté de la plante (commune : 3 par jour / peu commune : 2 par jour / rare : 1 par jour / très rare : 1 par GN).

- Plantes communes -

Goban

Variété commune de lierre mauve poussant sur les troncs d'arbre. Cueilli sur le bon arbre et convenablement séché, ce bois à mâcher provoque une insensibilisation totale à la douleur tant qu'il est mastiqué.

---effet : immunité à la douleur, permet de courir et incanter en étant « gravement blessé ».

Mélisse

Un baume de cette haute herbe bleue possède des vertus cicatrisantes.

---effet : récupération de 2 pv à l'application plus 1 pv / h pendant 4h (inefficace sur un patient « gravement blessé »).

Myfanwi

L'ingestion de cette petite baie sombre, une fois séchées, permet de régénérer rapidement des blessures légères.

---effet : récupération de 1 niveau de santé en 5mn (seulement efficace sur des patients « légèrement blessé »).

Telpérienne

Cette plante amplifie la capacité de cicatrisation du corps. On fait baigner ses feuilles rougeâtres dans de l'eau que l'on applique sur les blessures avant d'effectuer des soins.

---effet : permet de soigner un individu « blessé » avec des procédés ne le pouvant pas normalement.

Vinda *

Cueillie à un stade de maturité adéquat, cette petite baie rouge favorise l'élimination de substances néfastes dans l'organisme.

---effet : le temps d'efficacité d'un poison ou d'une toxine est divisé par 2 (arrondi au supérieur). Pour les poisons mortels ne comportant pas de limite de durée, la perte de pv s'effectue 2 fois plus lentement (ex : une perte de 1pv / h devient 1pv / 2 h).

Yawen

La sève de cette plante est un puissant cicatrisant. Il faut la dissoudre dans de l'eau et y additionner une goutte de sang du buveur.

---effet : récupération de 2 niveau de santé supplémentaires après au moins 5h de sommeil sans interruption (il est possible de n'administrer qu'une demi dose. Dans ce cas le patient ne récupère qu'un niveau de santé supplémentaire).

- Plantes peu communes -

Aöfi *

Cette plante produit un suc qui prolonge la cicatrisation.

---effet : double la durée d'effet de n'importe quelle type de plante de la liste herboristerie.

Blodwen

Les pétales jaunes de cette fleur permettent de confectionner un cataplasme aux propriétés cicatrisantes.

---effet : récupération de 2pv à l'application +1 pv / 30mn pour un combattant et 1pv / h pour les autres (inefficace sur un patient « gravement blessé »).

Daïliz

Seule la racine de cette herbe blanche aux pointes noires est utilisée. Elle permet de soigner les dommages internes dus aux poisons et toxines. De plus elle peut aider un patient à lutter contre une substance dont on ne possède pas l'antidote. On la découpe en fines lamelles et la mélange dans de la mie de pain légèrement additionné d'eau sucré afin d'obtenir une boulette.

---effet : récupération de 1pv à l'application + 1pv / h pendant 6h, et cela même si le poison ou la toxine n'a pas été dissipé (ne permet de récupérer que des pv perdus par le biais de toxines ou poisons).

Dagona *

L'ingestion de cette noix rougeâtre permet d'accélérer la régénération de l'organisme.

---effet : diviser par 2 la période de récupération des blessures (sauf poison ou toxine). Une plante ou un 1ers soins permettant de récupérer 1pv / h passera à 1pv / 30mn. L'effet de la dagona dure 3h.

Iako

Grosse graine en forme d'étoile au goût anisé. Une fois infusée elle s'avère être un bon fortifiant mystique.

---effet : récupération de 1pm (inefficace sur les pratiquants de magie divine).

Ibad

Petit cristal de roche bleu poussant dans des grottes ou sur des pierres ombragées. Dissout dans du vin, il possède un fort pouvoir régénérant sur les blessures superficielles.

---effet : récupération de 1 niveau de santé / h (inefficace sur un patient déjà « gravement blessé »).

Lendyz

Traité sous la forme d'un baume de couleur bleu, le lendyz a la capacité de régénérer toute forme de brûlure en 30mn.

---effet : récupération de tous pv perdus par les sources suivantes : feu, froid, électricité et acide.

Marban *

Les pétales de cette fleur dorée sont gorgés d'une sève rouge et corrosive. Elle possède une prodigieuse faculté de cicatrisation sur les organes. Ses capacités ne se révèlent que quand elle est bouillante. Cette puissante drogue doit être directement introduit dans le sang. En général on la fait chauffer sur une lame avec laquelle on exécute une entaille au patient. L'application est très douloureuse et laissera une vilaine cicatrice.

---effet : permet de soigner un individu « gravement blessé » avec des procédés ne le pouvant pas normalement.

Moha *

Cette plante mâchée et bue en infusion procure une vigueur accrue pendant 1 cycle. Toutefois le contre coup amoindrie le buveur le cycle suivant.

---effet : +4 pv le 1er cycle et -2 pv le suivant.

Sasai

Finement broyée et additionnée d'une goutte d'alcool, cette noix argentée régénère tissu et os à une vitesse surprenante

---effet : récupération de 6pv pour les classes martiales et 4pv pour les autres, et dans la minute suivant l'ingestion (seule 1 prise par jour s'avère efficace).

Tyliane

Ces spores de fougère on la capacité de calmer une personnes en colère quand elle est soufflée au visage. On dit qu'elle est aussi utilisée par les mages pour confectionner des potions propices à la méditation.

---effet : la cible ne peut plus effectuer d'action agressive, même verbale. L'effet se dissipe si elle est agressée physiquement. Les spores de tyliane sont inefficaces sur une personne engagée dans un combat au contact.

Winclamit

Petite baie noire à conserver dans un subtil mélange d'alcool.

---effet : récupération d'un rang de santé en 1mn (uniquement efficace sur un patient « légèrement blessé » ou « blessé »).

- Plantes rares -

Abrat

Plus communément nommé «cosse d'abrat », cette petite noisette dorée est un parasite qui pousse sur les arbres moussus. Il s'agit d'un puissant cicatrisant capable de régénérer quasiment tout type de blessure.

---effet : récupération de 3pv à l'application +1 pv / 30mn pour un combattant et 1pv / h pour les autres, pendant 4h (inefficace sur un patient « gravement blessé »).

Buntok *

Une fois passées en infusion ces petites fleurs jaunes produisent un jus beige et opaque très efficace pour soigner les dommages occasionnés par du poison.

---effet : régénère les pertes de pv occasionnées par poison ou toxine en 1h (ne permet pas de récupérer une perte de pv occasionné par des « dégâts poison », mais seulement lever l'interdiction de soin, comme précisé dans les règles générales au chapitre : les dégâts).

Dabad *

Espèce peu commune de blé sauvage de couleur noire. On le réduit en poudre fine afin de l'infuser pareillement à du café.

---effet : récupération de 1pv / h pendant 24h. Pour que le dabad soit efficace, le buveur doit l'absorber pendant que ses pv sont au maximum.

Elendiz

Cette plante est très prisée des shamans qui sont les seuls à savoir l'utiliser correctement. Ses feuilles d'apparence commune doivent être broyées, infusées et filtré. Boire chaud.

---effet : avance de 2 pv uniquement utilisable pour voyager dans le monde des esprits.

Galipote

Champignon noir au chapeau moucheté de bleu fortement prisé par les fées au tempérament ombrageux.

---effet : +1 aux dégâts pendant 1 cycle et -1 aux dégâts pendant le cycle suivant.

Letkiops

Cette variété de thé rare est un fortifiant mystique. On l'utilise souvent dans des préparations alchimiques visant à protéger un individu contre la magie. Les pictes l'utilisent pour se protéger des esprits malins de la forêt. Ils en boivent une partie et ajoute un colorant végétal au reste afin de se peindre le visage. Cette herbe est particulièrement appréciée par les fées...

---effet : procure une invisibilité contre les mort-vivants et les evils, qui se dissipe dès que le buveur accomplit un acte agressif contre quiconque ou après 1 cycle.

Lioba

Les feuilles bleues de cette plante doivent être préparées en infusion qu'il faut consommer très chaude.

---effet : récupération d'un niveau de santé en 1mn.

Sibelune

Arbuste malingre et sans feuille de couleur noire. Il ne produit qu'un seul fruit par saison, ressemblant à une mandarine cuivrée.

---effet : augmente de 2 points le score maximal de point de magie pour 1 cycle après une période de 5h de sommeil (inefficace sur les pratiquants de magie divine).

Shèsht *

Petit champignon cuivré poussant exclusivement sur des pierres situées dans des sous-bois ombragés. Puissant antidote.

---effet : dissipe tout type de poison ou toxine en 10mn de repos total (mais ne redonne pas les pv perdus).

Tambilis

Petite fleur bleue au cœur rouge. Son pollen, mélangé à de l'alcool de bois, possède des propriétés régénératrices hors du commun.

---effet : récupération de 10pv en 1mn. Toutefois le corps est tellement sollicité durant cette minute que le patient est frappé d'un affaiblissement général (lenteur pendant 2h).

- Plantes très rare -

Cyan

Les feuilles dorées de cette plante produisent un puissant hallucinatoire qu'utilise les shamans pour ouvrir leur esprit aux subtilités du monde invisible.

---effet : fumée elle procure l'équivalent du sort de mage « perception paranormale » (divination, niveau II), et une demi dose bu en infusion le sort de mage « détection de la magie » (divination, niveau I).

Eglios

Variété très rare de lichen violet ne poussant que sur l'écorce de bois mort. Préparé convenablement, il possède une propriété quasi surnaturelle de régénération sur les organes. Toutefois sa puissance est telle qu'il provoque un profond traumatisme physique

---effet : permet de récupérer 1 point de coma. Provoque une forte fatigue doublée d'une fièvre pendant 1h (impossibilité de se déplacer). Le bénéficiaire perd immédiatement 1 rang de santé et verra ses pv initiaux réduit de 1/4 (arrondi au supérieur) pour une semaine. L'églis ne marche que sur un patient ne possédant plus de point de coma. Seule 1 prise par mois s'avère efficace.

Fin lorm

Champignon vert poussant sur les troncs d'arbre. Séché et réduit en poudre, il peut être brûlé comme de l'encens.

---effet : inhalé par une personne ayant perdu son dernier coma depuis moins de 5mn, il bloque le départ de l'âme. Le mourant remonte à 1 pv après 30mn de coma et est considéré comme stabilisé. La virulence de ce champignon sur l'organisme a pour effet de réduire les pv de manière permanente de 1 point. Seule 1 prise par mois s'avère efficace.

Galith

Parasite poussant sur la mousse en formant des taches circulaires bleues. Convenablement infusée elle produit un jus violet et opaque réputé être le plus puissant antidote connu.

---effet : dissipe tout type de poison ou de toxine en 1mn et soigne tous les dégâts causés en 10mn.

Gituk

La tige de cette plante, une fois séché près d'un feu pendant 1h, permet de préparer une infusion protégeant de tout type de poison ou toxine.

---effet : protège le buveur contre tout effet de poison ou toxine pendant 24h. Une dose de gituk peut être divisée en 2 doses (efficace 6h) ou 4 doses (efficace 2h).

Kriss

La tige de cette plante renferme un suc épais, semblable à du miel. Dilué dans une boisson faiblement alcoolisée elle plonge le buveur dans un état d'esprit calme, presque hypnotique (il ne peut élever la voix et tenter d'action agressive).

---effet : oblige à dire la vérité durant 15mn (la victime est obligée de répondre au questions qui lui sont posées).

Swank

Cette variété de mousse violette fortement prisée par les trolls possède une vertu régénératrice tenant du prodige.

---effet : remonte les pv au maximum après 30mn d'inactivité totale, les yeux protégés de la lumière et dans une ambiance la plus calme possible.

- FOIRE D'ECHANGE - (talent niveau 1 d'herboriste)

1D100	Plantes	1D100	Plantes	1D100	Plantes
01-04	Goban	42-44	Lendyz	78-80	Lioba
05-08	Mélisse	45-47	Marban	81-82	Sibelune
09-12	Myfanwi	48-50	Moha	83-85	Shêsht
13-16	Telpérienne	51-53	Sasaï	86-87	Tambilis
17-20	Vinda	54-56	Tyliane	88-89	Cyan
21-23	Yawen	57-59	Winclamit	90	Eglis
24-26	Aöfi	60-62	Abrat	91	Fin lorm
27-29	Blodwen	63-65	Buntok	92-93	Galith
30-32	Dailiz	66-68	Dabad	94-95	Gituk
33-35	Dagona	69-71	Elendyz	96-97	Kriss
36-38	Iako	72-74	Galipote	98-99	Swank
39-41	Ibad	75-77	Letkiops	100	Faites 2 jets

XII) Les Toxines :

Seuls les personnages qui possèdent le talent « **poison** » peuvent choisir dans cette liste.

Vous commencez le GN avec un nombre de doses différentes suivant la rareté de la toxine.

Rareté 1 : 2 doses

Rareté 2 : 1 dose

Rareté 3 : 1 dose (accessible au niveau 3)

Il n'est pas possible d'en trouver en jeu, sauf sur un autre personnage.

a) toxines de rareté 1 :

Goliente (pétales d'une minuscule fleur noire poussant sur les toiles d'araignée)

---Effet : provoque des cauchemars qui perturbent le sommeil (les blessures "légères" et les pm ne sont pas récupérés en dormant).

---Durée : 1h.

---Application : ingestif (liquide).

Morfessa (venin d'araignée du même nom, additionné de quelques ingrédients secrets...)

---Effet : soporifique lent (plonge dans un profond sommeil en 15mn).

---Durée : 1h.

---Application : ingestif (liquide).

b) toxines de rareté 2 :

Amarythe (venin provenant de l'épine dorsale d'un poisson)

---Effet : paralyse instantanément un membre touché (inefficace sur le tronc et la tête).

---Durée : 30mn.

---Application : insinuatif (liquide).

Vek (toxine tirée d'une petite fleur bleue ne poussant que près de sources sulfureuses)

---Effet : affaiblissement général (dans les 10s). Ne peut plus courir, ne peut se déplacer en "char d'assaut" et ne peut marcher au max que 5mn avant de se reposer d'autant.

---Durée : 3h.

---Application : insinuatif ou ingestif (liquide).

c) toxines de rareté 3 :

Grénette (minuscules grenouilles venimeuses réduites en bouillie et additionnée de farine pour faire une pâte)

---Effet : paralyse les bras et les jambes (met 30s à agir).

---Durée : 1h.

---Application : insinuatif (pâte).

Jornite (du bulbe de la plante on extrait un suc vert qui est ensuite raffiné et concentré)

---Effet : soporifique rapide (plonge dans le sommeil en 30s).

---Durée : 5mn.

---Application : insinuatif ou ingestif (liquide).

XII) Les Poisons :

Seuls les personnages qui possèdent le talent « **poison** » peuvent choisir dans cette liste.

Vous commencez le GN avec un nombre de doses différentes suivant la rareté de la toxine.

Rareté 1 : 2 doses

Rareté 2 : 1 dose

Rareté 3 : 1 dose (accessible au niveau 3)

Il n'est pas possible d'en trouver en jeu, sauf sur un autre personnage.

Les orgas vous dirons si la préparation du poison permet de porter 1 ou 2 coups en fonction de votre background.

a) poisons de rareté 1 :

Axol (suc gastrique de la couleuvre du même nom)

---Effet : poison lent causant 1 pd / h (à compter uniquement sur les pv initiaux).

---Durée : 9h.

---Application : insinuatif ou ingestif (liquide).

Kraspec (*champignon brunâtre poussant dans les eaux stagnantes*)

---Effet : bonus de +2 pd s'il est appliqué sur une arme tranchante ou perforante sur 1 ou 2 coup suivant la préparation.

---Application : insinuatif (pâte ou liquide).

b) poisons de rareté 2 :

Carhnure (*sève d'une plante carnivore mélangée à du soufre*)

---Effet : bonus de +4 pd s'il est appliqué sur une arme tranchante ou perforante sur 1 ou 2 coup suivant la préparation.

---Application : insinuatif (pâte ou liquide).

Ygh (*moisissure jaune poussant dans les marécages*)

---Effet : poison lent causant 1 pd / h (à compter uniquement sur les pv initiaux).

---Durée : 15h.

---Application : insinuatif (liquide).

c) poisons de rareté 3 :

F-taghn (*larve d'insecte au venin très virulent*)

---Effet : poison lent causant 1 pd / h (à compter uniquement sur les pv initiaux).

---Durée : 24h.

---Application : ingestif (liquide).

Skarax (*venin de scorpion*)

---Effet : bonus de +6 pd s'il est appliqué sur une arme tranchante ou perforante sur 1 ou 2 coup suivant la préparation.

---Application : insinuatif (pâte ou liquide).

XIII) Les potions :

Seul les personnages possédant le talent « **potion** » peuvent choisir dans cette liste.

Les quelques formules dévoilées ici ne représentent qu'une infime partie des prodiges créés par les alchimistes au court des siècles. La liste est donc loin d'être exhaustive, vos suggestions sont les bienvenues. La composante auxiliaire d'une potion n'est pas indispensable à sa préparation, par contre si elle y est ajoutée son effet en sera fortifié ou parfois élargi.

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| 1 - Filtre d'amour | 7 - Élixir de sauvagerie |
| 2 - Élixir de roche | 8 - Potion de régénération |
| 3 - Liqueur de Goïbnu | 9 - Eau pure |
| 4 - Vin des braves | 10 - Infusion d'Urtians le Sagace |
| 5 - Potion de contention | 11 - Nectar du Petit Peuple |
| 6 - Décoction d'Aò le Bouffon | 12 - L'âme des guerriers |

Filtre d'amour

La première personne du sexe opposé vu après l'ingestion du filtre devient l'être aimé que vous avez toujours recherché. Vous iriez jusqu'à vous sacrifier pour elle...

---Durée : 1 cycle.

---Préparation : 2h sans interruption / laissez reposer 12h /

---Ingrédient: 1 mesure d'eau + une bonne dose de miel bien diluée.

---Composante auxiliaire : 4 pétales de rose noire (durée augmenté à 24h).

Élixir de roche

Cet élixir confère la dureté de la pierre à votre peau vous procurant +5 pv et la faculté de retrancher 1 pd à toute agression encaissée.

---Durée : 3h.

---Préparation : 1h sans interruption / laissez reposer 4h dans un récipient en pierre.

---Ingrédient : ½ mesure d'un mélange de cidre sec et de gin.

---Composante auxiliaire : 3 cristaux de roche ayant poussé sous terre (ignorez les dégâts du premier coup encaissé).

Liqueur de Goïbnu

Cette formule permet de concocter une liqueur dont une seule gorgée rendra assurément ivre n'importe quel homme. Une mesure de cette liqueur contient 3 doses.

---Durée : 30mn.

---Préparation : 15mn sans interruption / laissez reposer 3h près d'une flamme forte.

---Ingrédient : 1 mesure d'un mélange d'alcool blanc qui arrache + 1 goutte de colorant alimentaire rouge.

---Composante auxiliaire : 1 mesure d'alcool très fort passée à la flamme d'un feu de forge (10 secondes après l'ingestion le buveur plonge dans un sommeil léger durant 5mn).

Vin des braves

Ce vin enchanté protège son buveur de tout effet de peur même magique.

---Durée : 1 cycle.

---Préparation : 10mn sans interruption / laissez reposer 1h à l'abris de l'air.

---Ingrédient : 1 mesure de vin épicié.

---Composante auxiliaire : un peu d'écume de sanglier (durée augmenté à 24h).

Potion de contention

Cette potion permet de récupérer ses pm par méditation à un rythme de 1 pm / 15mn.

---Durée : 3h.

---Préparation : 2h morcelable / laissez reposer 6h à l'abris de la lumière.

---Ingrédient : 1 mesure d'eau et de sirop de menthe fraîche.

---Composante auxiliaire : 10 brins de tyliane (indispensable à la confection de la potion).

Décoction d'Aô le Bouffon

Cette formule très rare possède l'étrange capacité de ne jamais produire le même effet bien que sa préparation reste invariable. L'effet produit est toujours considéré comme niveau 1.

1 - Cuirasse d'ylosis	11 - Perception paranormale
2 - Protection contre le mal	12 - Question de Samara
3 - Bouclier	13 - Éclipse d'après Brennus
4 - Purge mystique	14 - Détection de l'invisibilité
5 - Armure spirituelle de Kor	15 - Tirez 2 fois et ignorez ce résultat
6 - Analyse de texte d'Eburos	16 - Invisibilité aux undeads
7 - Caméléon	17 - Dernier soupir
8 - Sommeil	18 - Force
9 - Détection du mal	19 - Cercle de force
10 - Amitié selon Ditrius	20 - Invisibilité

---Durée : variable.

---Préparation : 30mn sans interruption / laissez reposer 2h.

---Ingrédient : ½ mesure d'une boisson sucrée salée.

---Composante auxiliaire : une cuillerée d'huile de foie de putois (faites 2 jets au lieu d'un sur la table d'effets et choisissez en un).

Élixir de sauvagerie***

Cet élixir fait rentrer le buveur dans un état de frénésie guerrière. Il ne peut plus parler, à peine grogner. Il combat à mort et attaque tout ce qui est vindicatif, même verbalement. Toutefois il confère un bonus de +2 aux dégâts et une insensibilité totale à la douleur (permet de courir en « mortellement » blessé). A l'issue de l'effet de l'élixir le buveur perd 3 pv et est incapable de courir pendant 1/2h.

---Durée : 5 mn.

---Préparation : 2h morcelable / laissez reposer 6h.

---Ingrédient : ½ mesure de jus de citron + colorant alimentaire rouge + pincée de poivre ou une goutte de piment, tabasco, etc...

---Composante auxiliaire : 1 mesure de sang de lycanthrope (procure un bonus de +2 aux dégâts et cela 2 fois pendant la durée de l'effet).

Potion de régénération

Le buveur récupère 1 pv / 15mn jusqu'à concurrence de son maximum de pv.

---Durée : 4h.

---Préparation : 30mn sans interruption / laissez reposer 1h.

---Ingrédient : 1 mesure d'une préparation verte, épaisse et de mauvais goût (style jus de choux + sirop de menthe + sucre & sel + café + confiture...)

---Composante auxiliaire : ½ mesure de sang de troll (la récupération s'effectue au rythme de 1 pv / 5mn).

Eau pure

Une simple goutte de cette eau enchantée à le pouvoir de purifier tout liquide à laquelle elle est additionnée. Elle dissipe tout effet de poison, de maladie (même magique) et détruit les potions magiques. Si l'intégralité de la potion est bu, elle stoppe tout type de maladie pendant 24h et lave le corps du poison (mais ne redonne pas les pv perdu).

---Préparation : 20mn sans interruption / laissez reposer 4h / 10mn sans interruption.

---Ingrédient : 1 mesure d'eau limpide additionnée d'une goutte de colorant alimentaire bleu.

---Composante auxiliaire : 1 mesure d'eau d'une source où s'est abreuvé une licorne ou d'une mare au fée (on obtient le même effet avec seulement 1 goutte au lieu d'une demi mesure).

Infusion d'Urtianks le Sagace

Ce thé magique vous permet d'annuler le 1er sort de n'importe quel niveau vous affectant durant la durée de l'effet de la potion.

---Durée : 12h.

---Préparation : 1h sans interruption.

---Ingrédient : 1 mesure de thé noir très concentré sans autre rajout.

---Composante auxiliaire : il existe une variété de thé très rare (letkiops) qui, s'il est utilisé pour préparer la potion permet de monter la durée de l'effet à 24h.

Nectar du Petit Peuple

Après la prise de ce breuvage le buveur plonge dans un profond sommeil. Par le biais de rêve il peut à présent voir et parler aux créatures féeriques. Il se peut même qu'elles soient attirées par votre présence.

---Durée : variable...

---Préparation : 2h sans interruption / laissez reposer 24h / 1h sans interruption.

---Ingrédient : ½ mesure d'un mélange de jus de fruit rafraîchissant.

---Composante auxiliaire : 1 champignon poussant sur le tronc d'un arbre et quelques feuilles ou fleurs d'une quelconque plante affectionnée par les fées (indispensable à la confection de la potion).

L'âme des guerriers

Cette vapeur est d'après certaine croyance des bribes d'âme de valeureux chevaliers morts au combat. Son inhalation provoque une illumination martiale. Vous bénéficiez des talents suivants : « esquive » (x1), « feinte » (x1), « botte » (x1).

---Durée : 5mn.

---Préparation : 2h morcelable / laissez reposer 12h.

---Ingrédient : une fiole de verre transparent avec de la fumée de clope à l'intérieur.

---Composante auxiliaire : des cendres provenant du bûché d'un chevalier ou d'un brave (rajoute le talent « coup précis » x1).

