



---

Livre de règles 2019  
Éklaizia Grandeur Nature  
- Livre Premier -

# Table des matières

.....	2
Bienvenue .....	3
Introduction .....	3
Règlements et logistique .....	4
<b>Sécurité</b> .....	4
<b>Signaux utilisés</b> .....	5
<b>Objets fournis par l'animation</b> .....	6
<b>Fonctionnement du système de vie et de mort</b> .....	7
<b>Liste d'effets</b> .....	9
<b>Niveaux de forces</b> .....	11
<b>Création de personnage</b> .....	12
<b>Évolution</b> .....	13
<b>Alignement</b> .....	13
<b>Traits de personnage</b> .....	15
<b>Races</b> .....	24
<b>Classes</b> .....	32
<b>Compétences</b> .....	56
<b>Générales</b> .....	56
<b>Raciales</b> .....	57
<b>Infusions, Alchimie, Toxicologie et Extraits</b> .....	83

# Bienvenue

L'aventure médiévale fantastique que nous vous offrons à Éklaizia grandeur nature en est une que nous nous efforcerons de rendre inoubliable. Le système que nous vous offrons est complexe et couvre plusieurs aspects qui mériteront tous d'être lus attentivement. Veuillez prendre le temps de parcourir ce document et tous ceux qui y sont rattachés, afin de bien connaître nos systèmes. Si après votre lecture des questions sont encore sans réponse, n'hésitez pas à les poser à un animateur sur notre site web ou sur notre groupe Facebook.

## Introduction

Il y a cinq cents ans, une Guerre Divine s'est déclarée et a perduré au point de déchirer le monde. Lors de cette guerre, des alliances se sont formées, des pactes ont été signés, de grandes batailles ont fait trembler la terre et des trahisons sont survenues entre les Dieux au point de former les trois panthéons connus à ce jour. Il y a déjà 50 ans depuis la fin de la grande guerre opposant les dieux. Le monde en lambeau se reforme peu à peu, laissant la végétation prendre le dessus. Les dieux ayant repris la place qu'ils voulaient, et les mortels ayant repris un cours de vie normal, tout semble rentrer dans l'ordre sur Éklaizia. Les grandes villes se reconstruisent et tentent de mener le monde vers le meilleur renouveau possible. Certains tentent de se séparer de l'influence des dieux qui ont amenés autant de désolation et d'autres les embrassent et font tout pour leurs plaisirs divins. Les quatre champs élémentaires entourant le monde d'Éklaizia ont débutés depuis peu à intéresser les mortels, plus précisément les résidents des terres de Mithalas, qui ont l'un des seuls endroits au monde où les quatre champs se croisent. Bien qu'invisibles à l'œil nu, les champs élémentaires se font tout de même ressentir et sont même convoités par les magiciens cherchant à acquérir une puissance hors du commun. Mais tous savent qu'ils doivent approcher cette puissance avec précaution puisqu'elle est généralement la cause de phénomènes inexplicables.

# Règlements et logistique

## Horaire

L'événement de type grandeur nature (g.n.) se produit sur trois jours consécutifs en commençant le vendredi et en finissant le dimanche. Le terrain est accessible aux joueurs le vendredi après-midi pour monter des campements et préparer l'équipement, à compter d'environ 18 :00.

L'ouverture de fiche sera possible à la cabane des animateurs et le joueur pourra effectuer son paiement ou donner sa preuve de prépaiement. De plus, il devra montrer qu'il possède sur lui sa carte d'assurance-maladie ou une photocopie de celle-ci. Lors de la première ouverture de fiche, le joueur devra porter son costume complet. Il est recommandé d'ouvrir sa fiche de personnage le plus tôt possible pour éviter les inscriptions durant les heures de jeu. Vers 23 :00 une mise au point, souvent nommé «Briefing », sur les événements courants du monde d'Éklaizia sera énoncée aux joueurs. Suite à cette mise au point, les joueurs pourront décider de leur point de départ pour incarner leur personnage et le terrain sera considéré comme la zone « en-jeu » jusqu'à la fin de la partie qui devrait être annoncé le dimanche aux alentours de midi. Quand la partie est terminée les joueurs sont invités à se regrouper une fois de plus pour le « débriefing ».

## Sécurité

Un grandeur nature étant une activité physique comptant plusieurs interactions en milieu forestier, il est important d'être prudent et de suivre des règles de sécurité. Avant chaque g.n. il est important que tous les joueurs examinent leurs équipements pour s'assurer de son bon état. Si un morceau d'équipement est jugé trop dangereux (ex. : une pointe d'épée en latex dont on peut sentir la tige de support) il devra être retiré. À tout moment un joueur peut demander un arrêt de jeu pour confirmer l'état d'un morceau d'équipement s'il considère celui-ci comme étant dangereux ou si le terrain pourrait mener à des blessures (ex. : un combat sur un cap rocheux).

Toute forme de feu et de flammes est interdite sur le terrain, à l'exception des cercles de feu qui sont prévus à cet effet. Pour cette raison, l'illumination d'un campement et des sentiers devra être à base électrique.

À Éklaizia, nous prenons à cœur le bon déroulement et la sécurité de notre événement. Ainsi une personne se verra sanctionnée si elle est considérée comme ayant un comportement inapproprié. La première offense sera de forme verbale en ajoutant une note à cet effet sur la fiche de ce personnage. À la deuxième, le joueur pourrait se voir suspendre pour le restant de la partie et la suivante, et à la troisième, une suspension permanente des événements d'Éklaizia Grandeur Nature. Voici une liste des offenses qui pourraient mériter une sanction :

- ▮ Triche
- ▮ Malpropreté (ex. : déchets dans les lieux publics)
- ▮ Violence physique ou verbale dépassant les échanges en-jeu
- ▮ Comportement non sécuritaire
- ▮ Consommation de drogue ou d'alcool
- ▮ Manque de décorum flagrant
- ▮ Allumer un feu à l'extérieur des zones dédiées à cet effet.

### Signaux utilisés

Au cours d'un GN, les personnages possèdent des habiletés hors du commun qui se manifestent sous la forme de sorts, de coups spéciaux, de pouvoirs conférés par des compétences, etc. Lorsque ses effets ont une influence sur le jeu en cours, elles seront expliquées de l'une des façons suivantes :

- ❖ La plupart seront annoncées verbalement de façon directe, sans interruption du jeu. C'est le cas des dégâts d'une attaque (« 2 ! »), des effets de certains sorts simples (« Fige 15 secondes! »), de l'utilisation d'une autre langue que la langue commune (« en elfique : Qui va là? »), etc. Cette méthode est à privilégier en tout temps, car c'est celle qui préserve le mieux la fluidité du jeu. Il faudra rester attentif pour ne pas confondre les paroles prononcées par les personnages et les explications de l'habileté données par les joueurs.
- ❖ Lorsque l'effet est trop long à expliquer pour le faire directement, on utilisera un arrêt de jeu rapide que l'on annonce par l'onomatopée TAK. Dès que l'effet est expliqué, le joueur annonce DÉTAK et le jeu reprend. (« TAK ! Un mur de force bloque la porte. DÉTAK ! »). Cet arrêt de jeu ne force pas tout le monde à arrêter d'agir : seuls les joueurs concernés doivent cesser leurs activités et écouter l'explication.

- ❖ Exceptionnellement, pour expliquer des effets de grande envergure, les **animateurs** pourront crier **TAK GÉNÉRAL** afin de demander l'arrêt complet de toutes les actions des joueurs présents.
- ❖ Finalement, l'arrêt de jeu « S.O.S. ! » peut être utilisé dans les situations où la sécurité est compromise. Cet appel permet à tous de savoir que le joueur n'est plus dans la peau de son personnage et se sent réellement en danger ou a besoin d'aide.

Pour assurer la fluidité du jeu, il est primordial de faire confiance aux autres joueurs lors du GN : souvenez-vous que **chacun est responsable de ses propres habiletés**. Si l'on vous annonce un effet, vous devez y obéir immédiatement sans vous y opposer ni demander d'explications. En cas de doute, vous pourrez toujours vérifier auprès du joueur concerné après la scène, et, s'il y a lieu, avertir les animateurs d'une situation irrégulière lors de l'événement même.

Au cours de l'événement, il est possible de subir des effets qui rendront un personnage invisible à l'œil nu, pour symboliser ce type d'effet le joueur devra tenir un bras élevé en gardant le poing fermé, le personnage est tout de même présent en-jeu et pourra être entendu, touché et senti.

Si pour une quelconque raison un joueur doit agir de manière hors-jeu il devra placer ses bras en croix et devra éviter tout contact avec l'action en-jeu.

### **Objets fournis par l'animation**

Tous les objets, pièces de monnaie, bandages, etc. fournis par Éklaizia sont valables et doivent rester en jeu pour la durée de l'événement. Une fois utilisés, les bandages deviennent inutilisables, sauf avec une potion ou un sort extrêmement rare. Un nœud devra être fait avec eux et retournés aux animateurs par le biais d'endroits prédéfinis (par exemple l'auberge). Les différentes ressources sont représentées par des Cartes imprimées avec les logos représentant ; Nourriture, Fer, Bois, Lin, Cuir et , pour les plus chanceux, le Mythril.

## Fonctionnement du système de vie et de mort

**La vie :** chaque personnage possède des points de vie (p.v.) qu'il reçoit de trois parts; de sa race, sa classe de base et la compétence P.v. supplémentaire. Ces p.v. se régénèrent au rythme d'un point par heure. Un personnage est considéré en vie tant que ses points de vie sont positifs, mais si votre personnage atteint le palier des un (1) ou deux (2) points de vie, il est considéré avoir le statut « blessé » et ne pourra plus alors utiliser ses habiletés ou sorts, il ne pourra qu'utiliser la compétence survie ou attendre sa régénération naturelle par lui-même dans cet état.

**La régénération naturelle :** les points de vies reviennent naturellement au rythme d'un (1) par 1 heure de repos.

**Se nourrir :** si un personnage ne consomme pas une unité de nourriture à chaque événement, lors de l'événement suivant, le maximum de points de vies de ce personnage se verra diminué d'un (1) pour chaque événement consécutif où il n'aura pas consommé une ration de nourriture. Si un personnage ne mange pas pour 3 événements consécutifs, un effet de « faiblesse » supplémentaire s'ajoutera. Après 4, un effet de « maladie » et suite à 5 le joueur ira voir l'équipe d'animation à sa prochaine ouverture de fiche. Une fois utilisée, la ressource doit être conservée afin de la remettre à l'animation lors de leur prochaine ouverture de fiche.

**La mort :** une fois que votre personnage tombe à 0 p.v., il gagne le stade de « mourant », il pourra alors seulement murmurer des phrases incomplètes et ramper une distance maximale de deux (2) mètres. De ce stade, il perdra un point de vie par minute, devenant « inconscient » dès -1 p.v. Après 10 minutes votre personnage meurt.

**La chance :** quand votre personnage meurt, deux choix s'offrent; soit vous restez au lieu de votre mort pour aussi longtemps que vous le désirez ou votre corps se disperse dans son entourage et votre âme devient errante. Si vous jouez votre cadavre, dès le moment où vous vous relevez, vous êtes considéré comme ayant perdu votre personnage et devrez aller directement à la cabane des animateurs. Si votre corps se disperse, il vous est maintenant possible de

regagner la vie si vous réussissez à trouver la faucheuse qui vous donnera peut-être une chance. Pour représenter ceci, vous devrez aller consulter un des animateurs afin de rouler un dé à douze (12) faces et devrez obtenir un résultat supérieur au nombre de fois où vous êtes mort. Par exemple : Draxos meurt pour la première fois, il se met hors-jeu, part à la recherche d'un animateur et devra obtenir un résultat supérieur à un (1). Il tire son dé et obtient un sept (7), il retourne donc en jeu. Draxos meurt pour une deuxième fois, cette fois-ci, il devra obtenir un résultat supérieur à deux (2) et ainsi de suite jusqu'au moment où il aura un résultat inférieur au chiffre de chance ou qu'il n'y ait plus de chiffres disponibles.

Quand le personnage revient à la vie grâce à sa chance, il pourra choisir un endroit sécuritaire où il réapparaîtra avec trois (3) points de vie et aucun souvenir des circonstances de sa mort.

**Le renouveau** : quand votre personnage meurt de manière en-jeu, il sera possible de recommencer un nouveau personnage qui sera de la moitié des niveaux que le personnage précédent possédait au moment de sa mort. Celui-ci devra être différent à part entière et ne posséder aucun lien avec celui qui est mort.

## Liste d'effets

Au cours de votre expérience en Éklaizia, certains effets causés par des habiletés, potions ou sorts affecteront votre personnage ou son environnement. Si à tout moment vous êtes incertains d'un effet, jouez-le au meilleur de vos connaissances et n'hésitez pas à demander plus de précision par la suite.

- ▣ Ancrage : Tant que la cible garde les deux pieds au sol, elle est immunisée aux effets de Repoussement, Rafale et le repoussement d'une force supérieure.
- ▣ Anti-détection : Permet d'outrepasser toute forme de détection magique (Ex. : Détection des mensonges) ou physique (Ex. : Infra vision) dans le cas de l'invisibilité.
- ▣ Apaisement : La cible perd toute agressivité, pourra se défendre, mais jamais n'engagera les hostilités. Annule aussi les effets de Berserk, Crainte et Panique pour la durée de l'apaisement.
- ▣ Aveuglement : La cible perd l'usage de la vue.
- ▣ Berserk : La cible se sent entourée que d'ennemis et ne pourra s'empêcher d'attaquer quiconque.
- ▣ Brise-bouclier : Le bouclier ciblé est brisé et ne pourra être réutilisé avant d'être réparé.
- ▣ Courage : Immunise à l'effet de crainte.
- ▣ Crainte : La cible craint le lanceur de sort, ne voudra pas s'en approcher davantage et gardera ses distances de celui-ci.
- ▣ Critique : Le membre ciblé devient inutilisable tant qu'un soin spécial ne lui est pas prodigué (Soin 3, Survie 3 ou régénération de membres).
- ▣ Désarmement : L'arme ciblée tombe au sol et peut être ramassée par la suite.
- ▣ Déstabilisant : La cible perd pied et tombe au sol.
- ▣ Détection de la magie : La cible voit si un objet possède des propriétés magiques (ne permet pas de détecter l'invisibilité ou la nature de la magie des objets).
- ▣ Détection de l'invisibilité : Le lanceur de sort peut voir une personne Invisible.
- ▣ Détection des mensonges : Le lanceur de sort sait si la cible ment.

- Distraction: La cible n'entend plus rien.
- Domination : La cible sent son esprit être complètement contrôlé et est sous les ordres du lanceur de sort. Elle fera ce qu'il lui demande au meilleur de ses capacités sans directement se mettre en danger. Suite à cet effet, la cible oubliera les événements qui se seront produits.
- Drain : La cible perd des points de vie sans armure que le lanceur de sort regagnera.
- Enchevêtrement : Les jambes de la cible sont prises au sol et elle ne peut s'en défaire pour la durée de l'effet.
- Faiblesse : La cible est considérée ayant une force normale, ne pourra pas courir et infligera les dégâts minimes de son arme sans prendre en compte les bonus possibles (ex : épée une main =1).
- Fige : La cible est complètement paralysée et son corps ne peut être la cible de quelconque habileté ou action interagissant avec le corps de la cible.
- Folie\* : La cible souffre d'hallucinations ou d'une panique qui la pousse à agir de manière erratique. (laissé libre au RP)
- Infra vision : Un personnage ayant cette habileté peut avoir une lampe avec un filtre rouge pour voir la nuit et peut détecter le camouflage et la furtivité. Ne permet pas de lire dans la noirceur complète.
- Injonction : Suite à un ordre simple du lanceur de sort, d'un maximum de 5 mots, la cible doit obéir à cet ordre.
- Immunité aux attaques mentales : immunise la cible aux effets de *domination, folie, Injonction, suggestion* et *vérité*
- Immunité aux attaques morales : immunise la cible aux effets *d'apaisement, berserk, courage, crainte, panique* et *provocation*
- Invisibilité : La cible n'est plus visible, mais peut être entendue et sentie.
- Libération : La cible se libère de toutes entraves physiques ou magiques.
- Liberté de mouvement : Immunise aux effets d'enchevêtrement, fige et ralentissement.
- Liberté de parole : Immunise à l'effet de silence.
- Maladie : La cible perd sa régénération naturelle.
- Panique\* : La cible est prise d'une peur incontrôlable.
- Poison : La cible reçoit des dégâts sans armure pour une durée de temps déterminé.
- Provocation : la cible se sent poussé à aller attaquer l'épsilon.

- Ralentissement : La cible ne peut plus courir.
  - Régénération : La cible regagne les points de vie perdus au rythme indiqué par le sort en plus de sa régénération naturelle.
  - Sans armure : Les dégâts passent outre les protections que pourraient avoir la cible.
  - Silence : La cible perd l'usage de la parole.
  - Soin : La cible regagne les points de vie déterminés par le sort. Ne permet pas de dépasser le maximum de points de vie naturels du personnage.
  - Sommeil\* : La cible s'endort profondément pour la durée de l'effet.
  - Souffrance\* : La cible se tord de douleur.
  - Suggestion : La cible prend tout ce que le lanceur du sort dit pour une excellente idée.
  - Rouille : L'arme ciblée frappe de « 0 » pour la durée de l'effet.
  - Vérité : La cible ne peut plus mentir.
  - Vision ultime : La cible détecte la magie, l'invisibilité, la falsification et le camouflage.
- \*Ces effets se dissipent quand un dégât (poison, frappe, sort, etc.) est infligé.

## Niveaux de forces

**Force naturelle** : Le personnage utilise sa force normale.

**Force surhumaine** : Peut contrôler plus aisément une personne ayant la force naturelle. Permet aussi de transporter un corps en n'utilisant qu'un bras, l'équivalent de pouvoir transporter une charge de 300 lbs. Après la maîtrise d'une cible au corps à corps pour 5 secondes, peut faire un effet:

- ◆ Rafale 2 mètres
- ◆ Déstabilisant

**Force démesurée** : Peut contrôler plus aisément une personne ayant la force naturelle ou surhumaine. Permet aussi de transporter un corps à une main, l'équivalent de pouvoir transporter une charge de 500 lbs, et augmente les dégâts de 1. Après une maîtrise d'une cible au corps à corps pour 5 secondes, peut faire un effet:

- ◆ Rafale 3 mètres

- ◆ Destabilisant
- ◆ Désarmement

### Création de personnage

La création de votre personnage est une part importante de l'aventure médiévale fantastique. L'une des bonnes manières d'arriver à un résultat qui vous siéra le plus est de suivre cet ordre :

- 1-Un concept** : Êtes-vous un aventurier? Un psychopathe? Un futur chevalier? Que voulez-vous et qui voulez-vous devenir?
- 2-Une race** : Une fois le concept trouvé il est souvent plus facile de choisir sa race: humain, elfe, orc, etc.
- 3-Un nom** : Souvent sous-estimée, cette étape confirme votre choix de concept en vous aidant à imaginer ou former un lien avec celui-ci.
- 4-Une histoire** : Qui est votre personnage? D'où vient-il? Pourquoi est-il rendu en Fehran?
- 5-Une classe** : Rendue à cette étape, vous devriez avoir une bonne idée pour votre personnage et il sera aisé de voir quel cheminement il faudra prendre pour le compléter.
- 6-Ses habiletés** : Grâce au système de compétences auquel votre personnage a accès, il suffit de choisir celles qui coïncident avec le type de personnage voulu et d'en acquérir davantage avec son évolution.

## Évolution

À l'ouverture de votre première fiche, vous serez de niveau un (1) dans la classe de base de votre choix et aurez 8 points d'expérience à dépenser pour acheter les compétences auxquelles vous aurez accès grâce à votre classe ainsi que dans la liste de compétences générales. De plus, chaque personnage commence avec le choix de savoir manier la dague ou le bâton. Une fois une classe de base choisie vous ne pourrez changer de classe de base qu'à la deuxième ouverture de fiche. À chaque ouverture de fiche suivante vous gagnerez un niveau et trois (3) points d'expérience supplémentaires. À la quatrième ouverture de fiche un accès aux classes avancées sera possible, à la septième, les classes spécialisées et à la dixième les classes de prestige si les prérequis sont atteints à chaque palier.

**Retour à zéro** : Si vous choisissez de changer de classe ou de personnage, il faudra recommencer au premier niveau sans bénéficier de la moitié des niveaux atteints précédemment. De plus, il faudra fournir une explication sur les circonstances de la mort ou disparition de votre personnage.

## Alignement

Tout personnage commencera avec le choix d'alignement qu'il souhaite. Il doit choisir parmi les choix présents celui représentant le plus son personnage.

### **Loyal Bon** :

Un personnage loyal agit typiquement avec la compassion et toujours avec l'honneur. Il a un sens du devoir plus important que les autres généralement, suivant au meilleur de ses capacités les lois et les ordres établis dans le continent.

### **Neutre Bon** :

Un personnage neutre bon agit typiquement de façon altruiste sans égard pour ou contre les préceptes légaux tels que les règles ou la tradition. Le neutre bon n'a aucun problème avec la coopération des forces autoritaires, mais ne se sent pas redevable envers eux.

Au cas où il croit que l'action est la bonne chose et exigerait le bris de règles établies, il ne subit pas le même conflit intérieur qu'un personnage loyal aurait.

**Chaotique Bon** : Un personnage chaotique bon fait tout ce qui est en son pouvoir pour améliorer les conditions ou réussir une quête par tous les moyens, ayant souvent tendance à avoir un dédain envers les ordres militaires, nobles ou même royaux, prônant qu'ils entravent à l'amélioration sociale avec leurs lois. Il place une haute importance à la liberté personnelle pas simplement pour lui-même mais les autres aussi. Il a l'habitude de faire la bonne chose mais le fait souvent de façon chaotique et désorganisée, souvent en discordance avec le reste de la société.

**Loyal Neutre** : Un personnage loyal neutre typique croit fortement dans les concepts légaux tel que l'honneur, l'ordre, les règles et la tradition selon un code personnel.

**Neutre** : Un personnage neutre ou souvent connu sous "true neutral" est neutre des deux côtés et a tendance à ne se sentir attiré vers aucun autre alignement ou il cherche activement la balance. Il s'assurera donc de bien balancer ce qui est présent autour de lui pour s'assurer du balancement de ceux-ci.

**Chaotique Neutre** : Un personnage chaotique neutre est un individualiste qui suit son propre cœur et évite généralement les lois, règles et traditions. Bien que les chaotiques neutres encouragent les idéaux de liberté, c'est leur propre liberté qui vient avant tout. Le bien et le mal arrivent en deuxième, bien après leur liberté.

**Loyal Mauvais** : Un personnage loyal mauvais voit un système bien ordonné comme étant plus facile à exploiter et montre une combinaison de traits désirables et indésirables. Les personnages Loyal mauvais vont généralement préférer aller dans des ordres avec un code de lois très stricte.

**Neutre mauvais** : Un personnage neutre mauvais est généralement égoïste et n'a aucun scrupule à vendre ses alliés du moment. Il se fait habituellement des alliés pour atteindre ses propres buts. Le neutre mauvais n'aura aucun

remords à propos du mal qu'il fera subir aux autres pour atteindre ses objectifs. Par contre il n'ira pas jusqu'à créer un chaos ou désordre si cela ne lui bénéficie pas. Il va voir le mal comme un idéal, essayant d'étendre son influence.

**Chaotique Mauvais** : Un personnage chaotique mauvais à tendance à n'avoir aucun respect pour les règles, la vie d'autrui, n'importe quoi, sauf ses propres désirs, qui sont typiquement égoïstes et cruels. Il met en haute importance la liberté personnelle mais n'a pas beaucoup d'égard pour les vies ou la liberté des autres gens. Le chaotique mauvais ne travaille pas bien dans les groupes parce qu'il en veut aux ordres donnés et ne se comporte pas comme eux-mêmes à moins qu'il n'y ait aucune alternative.

## **Traits de personnages**

Lors de la création de personnages, nous vous offrons la chance d'acquérir des traits de personnages.

Tout nouveau personnage commence avec 2 points de traits avec lesquels vous pourrez acheter des traits. Si vous désirez acheter des traits de personnages plus coûteux, il vous faudra à ce moment choisir des malus pour avoir de nouveaux points. Vous pouvez ainsi avoir autant de malus que vous le désirez pour les traits de personnages jusqu'à un maximum de 10 points dans les bonus de traits de personnages. Le prix de chaque trait se trouve entre les parenthèses dans leur description respective.

<b>Bonus général</b>	<b>Malus général</b>
Allié 1 à 4	Frêle
Maître 1 à 4	Faible
Spiritisme	Phobie 1 à 3
Rente	Obsession 1 à 3
Héritage	Borgne
Contact	Opinion fixe
Faveur 1 à 4	Recherché 1 à 3
Cartomancien	Rancune
Noble	Passé sombre
Double identité	Dettes 1 à 3
Résistance aux addictions	Dépendance 1 à 3
Ressource 1 à 5	Raciste

## Traits de Race

<b>Bonus Humain</b>	<b>Malus Humain</b>
Héroïsme	Habitué des villes
Linguiste	Banale

<b>Bonus Damné</b>	<b>Malus Damné</b>
Racine d'origine	Mutation douloureuse
Mutation monstrueuse	Faiblesse magique 1-2-3

<b>Bonus Elfe</b>	<b>Malus Elfe</b>
Immortel	Arrogance
Entraînement au bâton	Hémophile

<b>Bonus Nain</b>	<b>Malus Nain</b>
Mine personnelle	Avarice
L'alcool guéri tous les maux	Court sur patte

<b>Bonus Aasimar</b>	<b>Malus Aasimar</b>
Oraison raciale	Vulnérabilité accrue
Intervention divine	Faiblesse élémentaire

<b>Bonus Thiefling</b>	<b>Malus Thiefling</b>
------------------------	------------------------

Souffre infernal amélioré	Vulnérabilité accrue
Régénération infernal	Faiblesse élémentaire

<b>Bonus Orc</b>	<b>Malus Orc</b>
Marque de la tribu 1-2-3-4	Illettré
Vision ancestral	Magiquement impotent

<b>Bonus Drow</b>	<b>Malus Drow</b>
Passage en ombre terre	Exilé 1 à 3
Résistance au soleil	Xénoglossophobie

<b>Bonus Oorok</b>	<b>Malus Oorok</b>
Marque de tribu	Chassé
Entraînement à l'arme	Solitaire

<b>Bonus Gobelin</b>	<b>Malus Gobelin</b>
Ficelle du métier 1-2-3	Maladie permanente
Armure de crasse	Larbin

<b>Bonus Epsilon</b>	<b>Malus Epsilon</b>
Incarnation	Traqué
Martyr	Vulnérabilité spirituel

## Bonus :

**Allié :** Le personnage possède un allié pour l'épauler dans ses aventures. Bien qu'il soit possible que celui-ci soit occupé ailleurs, il fera tout son possible pour aider son ami. La puissance de cet allié variera par rapport aux nombres de points investis. Ce trait peut être prit de multiples fois pour avoir plusieurs alliés. 1 : classe base 2 : avancé 3 : spécialisé 4 : prestige (1-4) \*background requis

**Armure de crasse :** C'est en traînant dans les déchets et les endroits putrides que le gobelin est devenu si crasseux. Cette crasse lui permet de mieux se protéger. À chaque début de partie le gobelin débutera avec quatre P.A. naturel qu'il ne pourra pas regagner durant l'événement. (3)

**Cartomancien :** Le personnage est versé dans l'art de la divination et pourra, une fois par événement, poser une question pertinente par rapport au scénario à un animateur. Le personnage doit posséder un objet qui lui servira à la divination. (4) \* la réponse sera moins précise et puissante que la compétence d'un oracle de divination.

**Contact :\* classe villageois seulement\*** Le personnage possède un contact dans une des sphères d'influence qui lui permettra plus aisément d'agir entre les événements.

- 1-Le personnage possède un contact dans une des sphères d'influence, celui-ci n'est pas propice à l'aider.
- 2- Le personnage possède un contact dans une des sphères d'influence, celui-ci est peu propice l'aider.
- 3-Le personnage possède un contact dans deux sphères d'influence, celui-ci est propice à lui donner de l'aide
- 4- Le personnage possède quelques contacts dans jusqu'à 3 sphères d'influence ceux-ci ont tendance à vouloir aider.
- 5-Le personnage possède des contacts dans plusieurs villes et villages et peut ainsi plus aisément prêter main forte. (1-5)

**Double identité :** Le personnage est entraîné à mentir sur son identité. Il pourra mentir sur sa véritable identité en utilisant sa couverture trois fois par GN sous l'effet d'un sort qui lui obligerait le contraire. (4) \*background requis

**Entraînement à l'arme :** La compétence de base de l'oorok l'autorise maintenant à utiliser des armes deux mains. (2)

**Entraînement au bâton :** Au lieu de suivre les enseignements ancestraux du tir à l'arc, l'elfe a plutôt choisi d'appliquer les connaissances des druides anciens au maniement du bâton. Ce trait remplace l'arc de la spécialisation ancestrale par le bâton. (3)

**Faveur :** Une ville ou une faction doivent une faveur envers le personnage. Le nombre de points investis dans ce trait décidera la puissance de la faveur. (1-4)  
\*Background requis

**Ficelle du métier :** Le gobelin, ayant appris d'une façon ou d'une autre un métier peut faire une compétence acquise dans son passé.

1-Crochetage 1

2-Permet de détecter le type de poison sur une victime atteinte après un examen d'une minute

3- Furtivité 1

**Héroïsme :** La détermination de certains humains dépasse parfois l'entendement. L'humain peut résister au premier effet de souffrance fait sur lui (1x/jour) (4)

**Héritage :** Le personnage est le bénéficiaire du testament d'un proche, à sa mort, celui-ci lui léguera quelque chose d'important. (3) \*Background requis

**Immortel :** L'elfe ne semble jamais vieillir, il est immunisé à tout effet pouvant affecter son âge. (1)

**Immunité aux maladies :** A force d'avoir traîné dans la saleté, le système immunitaire du gobelin est devenue si puissant qu'il lui est pratiquement impossible de tomber malade. (3)

**Incarnation :** Lors de sa création, l'épsilon n'arrivait pas à se former sa propre enveloppe charnelle et a dû recycler une enveloppe mourante pour s'incarner. Ce trait ne peut être pris qu'à la création et donne accès à un (1) trait d'une autre race. Celui-ci reflète l'héritage racial de l'ancien corps de l'épsilon et son coût doit être payé en addition au coût du trait "incarnation"

1-Héritage Racial : Achat d'un trait racial autre qu'epsilon (doit être acheté en plus)

3- Catalyst Négatif: L'epsilon marqué par les mémoires traumatiques des circonstances de la mort du corps qu'il a emprunté perd la capacité d'endormir une cible. Cette habilité est remplacée par la capacité d'infliger au touché un effet de panique 15 sec. 1x /jour

**L'alcool guérit tous les maux :** Après avoir consommé de l'alcool, le nain regagne 1 p.v., il gagne l'effet courage et immunité à la douleur durant une heure. L'effet est cumulable cinq fois par jour. (Un roleplay en conséquence est de mise) (4)

**Maître :** Le personnage possède un maître de l'une des classes de base (au choix du joueur, décidé à l'ouverture de fiche) Le maître pourra apporter de l'aide au personnage si celui-ci le demande. 1 : classe de base 2 : Avancé 3 : Spécialisé 4 : prestige (1-4) \*Background requis

**Martyr :** L'epsilon a une puissante connection avec ses alliés. Une fois par lune, il peut faire une cérémonie de 10 minutes avec un allié, se liant à celui-ci pour le protéger. Ce lien dure pour l'entièreté de la lune et n'est pas réversible. Une fois liés, le Martyr peut attirer à lui un sort offensif ciblant son allié s'il se trouve à moins de 10 pieds de lui. La durée et les dégâts du sort sont diminués de moitié (arrondi vers le haut) mais le sort ne peut être ni contré, ni renvoyé à son lanceur. Dans le cas d'un sort à plusieurs cibles qui cible déjà le Martyr, cette compétence ne peut pas être utilisée. 2x/gn (3)

**Marque de la tribu :** Après un acte héroïque envers sa tribu, l'orc a reçu une marque honorifique qu'il porte fièrement au visage et les autres de sa race sauront reconnaître sa compétence. Le nombre de points investis dans ce trait variera le prestige associé à cette marque. (1-4) \*background requis

**Mine personnelle :** Le nain possède une mine de fer d'où il pourra retirer un nombre aléatoire de lingots de fer s'il utilise son action d'entre les événements. (3)

**Intervention divine :** L'aasimar possède la capacité de rendre un de ses sorts activable d'un simple mot après avoir effectué une prière d'une minute tout en touchant un lanceur de sort divin de sa religion. 1x/jour. (3)

**Linguiste :** La nature et la curiosité des humains les poussent à voyager et à explorer les endroits les plus reculés du monde. Certains de ces voyageurs affichent une aisance marquée pour apprendre les langues utilisées. Le coût d'apprentissage des langues rares diminue d'un (1) point d'expérience. (2)

**Mutation monstrueuse :** Le visage du damné à changer à un point où il ne ressemble plus vraiment à son origine (costume en conséquence). Le damné peut relâcher un cri et faire un effet de crainte sur 4 personnes 30 secondes ou un effet de panique sur 2 personnes 15 secondes. 1x/jour (4)

**Noblesse :** Votre personnage a été anobli de manière non-héréditaire par le passé et a ainsi plus de poids lorsqu'il utilise ses influences en lien avec sa ville. Le personnage devra porter un élément de costume représentant l'endroit d'où il a été anobli. Ainsi que soumettre l'historique de son personnage expliquant pourquoi il a atteint un tel rang. L'animation se réserve le droit de refuser les demandes. (2)

**Oraison raciale :** L'aasimar possède une oraison de moine qu'il peut utiliser de manière innée. 3x/jour. (2)

**Passage en ombre terre :** L'elfe noir réussit à acquérir assez d'importance pour avoir le droit à un passage protégé pour descendre en ombre terre entre les événements. Ce trait garantit simplement la protection lors de la descente et ne garantit en rien le bon déroulement une fois rendu en ombre terre. (3)

**Racine d'origine :** Le damné a gardé malgré sa transformation un trait d'origine, il pourra donc acheter un trait de sa race d'origine choisit à la création du personnage. (1)

**Régénération infernale :** À la fin d'un combat, le thiefling peut enduire ses blessures du sang de ses victimes et ainsi gagner une régénération de 1 p.v. par minute durant dix minutes. 2x/jour. (4)

**Rente :** Le personnage possède une source de revenu stable qui lui confère des écus en début de partie. Le trait confère un certain nombre d'écus par point investis et selon l'état de l'économie en jeu. (1-5) \*ne peut être pris par la classe villageoise.

**Résistance au soleil :** Après des années d'entraînement, l'elfe noir a réussi à diminuer ses faiblesses face au soleil. Il ne subira plus les effets de son malus de race. (4)

**Résistance aux addictions :** 2-Le personnage devra recevoir une dose supplémentaire pour succomber à l'addiction 4-Le personnage est immunisé à l'addiction (2,4)

**Ressources :** Le personnage, ayant réussi à faire des économies, débutera avec quelques écus supplémentaires. 1 -2 écus 2-5 écus 3-10 écus 4 -20 écus 5 - 25 écus (1-5)

**Spiritisme :** Que ce soit suite à un événement marquant ou simplement de naissance, le personnage voit les esprits (identifié par un bâton lumineux vert) et peut même interagir avec certains d'entre eux. (2)

**Souffle infernal amélioré :** Le souffle du thiefling est particulièrement vicieux. Celui-ci rajoute un effet selon l'élément choisi à la création de personnage. Feu : souffrance 15 secondes. Eau : Enchevêtrement 15 secondes. Air : rafale 2 mètres. Terre : rouille 15 secondes (3)

**Vision Ancestrale :** Suite à un rituel de 15 minutes, l'orc puise dans la force de ses ancêtres. Il peut projeter son esprit jusqu'à un maximum de 30 minutes. Il pourra donc se promener de façon hors-jeu où bon lui semble sans être vu. L'orc ne peut interagir avec personne ni physiquement, ni verbalement. Quelqu'un avec spiritisme a la possibilité de voir l'orc. 1x/jour (5)

## Malus :

**Arrogance :** L'elfe ne manquera jamais une occasion de placer un commentaire ou une action pour prouver sa supériorité ou celle de sa race. (2)

**Avarice :** Très proche de ses moindres écus, le nain voudra toujours une compensation monétaire et refusera de prêter de l'argent, et ce, même à un proche. (Cela ne l'empêche pas nécessairement de payer une dette.) (2)

**Banale :** L'humain ne peut gagner plus d'influence d'allié ou de mentor. Le personnage est souvent délaissé et non remarqué par ceux l'entourant. (3)

**Borgne :** Le personnage a perdu l'usage d'un de ses yeux. Doit être visible en jeu. (3)

**Chassé :** Par le passé l'oorok a causé plusieurs problèmes, il est donc chassé tout dépendant de la gravité des problèmes : \*background requis

- 1- L'oorok est chassé à vue d'une capitale.
- 2- L'oorok est chassé à vue de trois capitales.
- 3- L'oorok est chassé à vue de toutes capitales du continent.

**Court sur pattes :** Le physique du nain lui a toujours empêché les longues courses. Le nain recevra un effet de faiblesse durant une minute après une course. (4)

**Dette :** Le personnage a une dette envers un personnage ou une capitale qu'il devra acquitter à un moment ou à un autre. L'ampleur de la dette dépend du nombre de points investis dans le malus. (1 à 3) \* un background est requis

**Dépendance :** Le personnage à une dépendance envers une ou plusieurs substances. Il devra prendre cette substance une fois par événement. (1 points par substance maximum de 5)

**Exilé :** L'elfe noir ne peut plus mettre les pieds en ombre terre. (1)

**Faible :** Les coups portés par le personnage, avec ce trait, frappe à -1 minimum de 0. (2)

**Faiblesse élémentaire :** Les attaques reçues de son élément opposé font 2 dégâts additionnels au personnage. (4) \*doit être choisi à la création de personnage

**Faiblesse magique :** Les dégâts magiques reçus font 1 dégât additionnel sur le personnage. (2)

**Frêle :** Le personnage frêle à une constitution faible, il commence donc avec 1 point de vie en moins à la création du personnage. (2)

**Habitué des cités :** Le personnage, ayant habité dans une cité toute sa vie, ne se sent pas en sécurité à l'extérieur. Il aura un effet de crainte en forêt après 1 heure hors d'un bâtiment et devra avoir un roleplay en conséquence. (4)

**Hémophile :** Si blessé, l'elfe perdra 1 point de vie par minute tant et aussi longtemps qu'il n'aura pas regagné la totalité de ses points de vie. (5)

**Larbin :** Le goblin possède un terrible maître qui l'utilisera pour ses sombres desseins. Un refus de servir son maître pourra entraîner de sévères punitions. (3)

**Maladie permanente :** Le goblin est constamment malade et ne peut plus se régénérer naturellement. (2)

**Obsession :** Le personnage est obsédé par quelque chose ou quelqu'un.

1- Il est obsédé au point qu'il le volerait à un inconnu

2- Il est si obsédé qu'il ne se gênerait pas de le voler à un ami

3- Il est si obsédé qu'il fera tout en son pouvoir pour atteindre ou posséder son obsession. \*il doit démontrer ou parler de son obsession 1 fois par gn

**Opinion fixe :** Tout est noir ou blanc avec le personnage. Il est très difficile de faire changer d'idée un personnage avec une opinion fixe. (2)

**Passé sombre :** Que ce soit une affiliation avec un groupe d'assassins, un changement d'identité ou que le personnage soit l'investigateur d'un coup monté, la découverte des actes du personnage pourrait le mettre en grave danger. (3) \*un background est requis

**Phobie :** Une peur incontrôlable envahi le personnage selon les circonstances:

- 1- Le personnage a un effet de crainte à la vue de sa phobie.
- 2- Dès que la phobie est mentionnée il y a un effet de crainte
- 3- Le personnage est en état de panique lorsqu'il a une vision sur sa phobie \*A noter que si vous avez 3 points vous recevez aussi l'effet de crainte du 2 points.

**Raciste :** Il est inconcevable pour le personnage de s'allier avec un membre d'une race spécifique en aucune circonstance. Doit être choisi à l'obtention du trait. (2)

**Rancune :** Le personnage a fait quelque chose par le passé qui fait en sorte que quelqu'un cherche activement à se venger. (2) \*background requis

**Recherché :** Le personnage est activement recherché dans la ville d'origine d'où il vient ou dans une cité habitée par le passé. (1) \*background requis

**Traqué :** L'epsylon a commis des actes ou avait un Nemesis dans le plan des esprits qui le traque toujours à ce jour à travers les plans. (1-5) \*background requis

**Vulnérabilité accrue :** Le personnage est plus vulnérable que les autres de sa race. Ajoute 1 dégât additionnel sur les dommages maudits infligés aux aasimars et les dommages bénits infligés aux thieflings. (4)

**Vulnérabilité Spirituel :** L'âme de l'epsylon semble glisser facilement vers le royaume des morts lorsqu'il est gravement blessé. -1 à tout jet de dé lorsque le personnage perd une chance. (4)

**Xénoglossophobie :** Le joueur commence avec sa langue d'origine, il devra acheter le commun pour le parler. Pour tout achat d'une nouvelle langue le coût est doublé. (4)

# Races

## Aasimar 3 p.v.

**Description:** Les Aasimar sont des êtres nés de parents « normaux » (Humains, Nains, Orcs, etc.) mais qui, dès leur naissance, démontrent une ascendance divine des dieux du bien par leur peau d'albâtre et leurs connaissances innées. Dès qu'ils sont en âge de parler, ils s'expriment avec ferveur et n'ont que la volonté d'accomplir la mission pour laquelle ils sont nés.

### Bonus:

- Guérison divine (les soins qu'il prodigue sont toujours considérés +1. N'inclut pas la stabilisation)
- Langage (Céleste)
- Gagne accès aux compétences et aux traits d'Aasimar

### Malus:

▮ reçoit +1 dégât par toute source de dégât maudit.

### Prérequis:

- ◆ Maquillage blanc
- ◆ Doit être d'alignement bon

### Damné 3 p.v.

**Description:** Il est de notoriété publique que les Damnés apparurent au moment où une Oorok nommée Zepharosk ouvrit le livre d'Effrava. Des enfants aux déformations horribles et répugnantes naquirent de parents sains et, rejetés par leur société d'origine, ils se regroupèrent dans la misère ou bien eurent la chance de se lier à un groupe hétéroclite.

#### Bonus:

- Gagne le premier bonus racial de son ancienne race
- Langage donné par son ancienne race
- Gagne accès aux compétences et aux traits de Damné

#### Prérequis:

- ◆ Trait de l'ancienne race sélectionnée
- ◆ Déformation visible et flagrante
- \*Sous approbation de l'animation. \*

### Demi-Elfe 3p.v.

**Description:** Il est le rejeton d'un Humain et d'une Elfe, ou vice versa. Généralement, il est mal accueilli dans la société elfique et ne se sent pas toujours à sa place chez les Humains. Il peut être plus influencé par l'un ou l'autre de ses parents quant à sa personnalité, ses vêtements ou son style de vie.

#### Bonus:

- Apprentissage attentif : +1 XP au 4 niveaux
- Langage (elfique ou saxon)
- Gagne accès aux compétences et aux traits de Demi-Elfe

**Prérequis:** ☐ Oreilles pointues

### Demi-Orc 4 p.v.

**Description:** Ce descendant d'un Orc et d'une Humaine se différencie de son père par une carrure un peu plus frêle et par l'absence de crocs, et de sa mère par la teinte verdâtre de sa peau. Il sera parfois élevé par sa mère si celle-ci développe une affection pour lui, mais la plupart rejoindront un groupe d'Orcs qui leur inculquera sa culture et son enseignement mais les relègueront généralement à un statut de subalterne.

#### Bonus:

- Apprentissage attentif : +1 XP au 4 niveaux
- Langage (orc ou saxon)
- Gagne accès aux compétences et aux traits de Demi-orc

#### **Prérequis:**

▮ Crocs inférieurs

### Elfe 2 p.v.

**Description:** Ces êtres gracieux se rencontrent principalement au creux des forêts où ils s'établirent bien avant que les Humains ne frôlent la surface d'Éklaizia. Ils aiment bien faire partager l'idée de leur supériorité grâce à une prétendue affiliation divine de plus. Leur aisance à maîtriser la magie ne fait que les conforter dans leurs prétentions. Malgré cela, ils ont bon cœur et aiment s'amuser et célébrer pour quelque raison que ce soit et peuvent se lier d'amitié à des gens d'autres races, même s'ils défendent farouchement leur territoire contre toute intrusion. Quiconque mettra un pied dans leur forêt verra furtivement des êtres élancés aux oreilles en pointe surgir des buissons un arc à la main pour les chasser sans possibilité de discussion.

#### Bonus:

- Ressourcement: Se guéri 1P.V. / 5 minutes lorsqu'il reste à méditer près d'un cours d'eau
- Langage (elfique)
- Gagne accès aux compétences et aux traits d'Elfe

#### **Prérequis:**

- ◆ Oreilles pointues
- ◆ Imberbe
- ◆ Carrure svelte

### Elfe Noir 2 p.v.

Outre leur silhouette mince, leur peau imberbe et leurs oreilles pointues, ils n'ont pas grand-chose en commun avec leurs « cousins » Elfes. Une haine profonde les relie, sentiment qui, d'ailleurs, les caractérise dans plusieurs de leurs relations. Au sein même de leur société souterraine, les guerres fratricides nourries par le pouvoir et l'avarice sont monnaie courante. Chacun surveille ses arrières car un poignard apparaît si vite... La hiérarchie matriarcale est établie de façon rigide, voire cruelle, mais les meilleurs mâles peuvent néanmoins apprécier quelques récompenses durement gagnées.

#### **Bonus:**

- Infra vision: Permet de détecter toute personne utilisant furtivité 1.  
Peut détecter l'invisibilité 1x par g.n.
- Langage (Drow)
- Gagne accès aux compétences et aux traits d'Elfe noire

#### **Malus:**

- Sous la lumière du jour, l'elfe noir perd 2 points de vie et frappe à -1 dégât en tout temps

#### **Prérequis:**

- ▮ Cheveux blancs
- ▮ Maquillage Noir
- ▮ Oreilles pointues

Doit obligatoirement être d'alignement mauvais

## Gobelin 2 p.v.

**Description:** Ces petites créatures des marécages aiment s'amuser et amasser des « trésors » tout en se mettant souvent dans le pétrin. Ils sont souvent observés du coin de l'œil par les « grandes gens », mais rarement pris au sérieux. Ils sont des chapardeurs de premier ordre mais, si on les laisse en paix, n'iront jamais plus loin qu'un menu larcin. Leurs trouvailles portées comme de riches parures recouvrent presque entièrement leur peau vert-gris et leurs longues oreilles pointues.

**Bonus:**

- Contorsion: permet d'échapper à toute emprise physique ou lien
- Langage (gobelin)
- Gagne accès aux compétences et aux traits de Gobelin

**Prérequis:**

- ▣ Oreilles longues
- ▣ Maquillage vert
- ▣ Tailles maximale 5 pieds 10"

## Humain 3 p.v.

**Description:** Les Humains sont la race la plus répandue à travers Éklaizia, probablement grâce à leur remarquable capacité d'adaptation. Sur les plaines, en montagne ou près des rives, ils y bâtirent nombre de civilisations remarquables et leur ingéniosité n'a d'égale que leur persévérance. Selon leur région d'origine, leurs vêtements, bijoux, apparence et langage seront teintés.

**Bonus:**

- Connaissance Linguistique (permet de choisir une langue additionnelle)
- Langage (Saxon)
- Gagne accès aux compétences et aux traits d'humain

**Prérequis:**

Costume médiéval fantastique.

## Nain 4 p.v.

**Description :** En grande partie petits et bedonnants, ils ont vécu longtemps sous les montagnes. Avec le temps ils ont acquis assez de connaissances en forge que tous les nains, peu importe leur cheminement, ont un talent inné dans celui-ci. La plupart suivent le cheminement de leurs ancêtres vivant sous les montagnes, cependant plusieurs ont décidé de voyager et parcourir d'autres villes. Souvent choisis par les dieux pour créer leurs plus puissants artefacts, ils sont devenus imbus de leur personne.

### **Bonus:**

- Forge 1
- Langage (nain)
- Gagne accès aux compétences et aux traits de Nain

### **Prérequis:**

- ▮ Petite taille (maximum 5 pieds 5")
- ▮ Barbe obligatoire pour les hommes
- ▮ Avoir une carrure large

## Oorok 4 p.v.

**Description:** Les Oorok sont un mélange entre un elfe et un orc, gardant la force des orcs tout en y ajoutant l'agilité des elfes. Ils sont normalement de véritables machines de guerre. Souvent de grands voyageurs puisque rares sont les villes où ils sont acceptés, la plupart des Oorok sont d'alignement chaotique plutôt que loyal. Ils ont accidentellement créé la race des Damnés en ouvrant le livre d'Effrava, amenant sur eux la foudre de bon nombre de races.

### **Bonus:**

- Compétence à l'arme (arme à une main seulement)
- Choix de langage (entre elfique et orc)
- Gagne accès aux compétences et aux traits d'oorok

### **Prérequis:**

- ▮ Crocs inférieurs
- ▮ Oreilles pointues
- ▮ Maquillage gris ou argenté

## Orc 5 p.v.

**Description:** Tous doté d'une forte carrure, d'où leur force surhumaine, ils prennent souvent logis dans les plaines. Créant pour la plupart de grandes palissades se trouvant un peu partout en Éklaizia, les orcs sont généralement nomades, préférant de loin voyager à rester coincé dans une grande ville. Ceux-ci ont l'habitude de piller les voyageurs sur les chemins, laissant rarement des survivants. Dotés d'une intelligence inférieure à la moyenne, ils sont généralement peu civilisés.

### **Bonus:**

- Force surhumaine
- Langage Orc
- Gagne accès aux compétences et aux traits d'orc

### **Prérequis:**

- ▮ Crocs
- ▮ Maquillage Vert

## Thiefling 3p.v.

**Description:** Créé par Morkaï lui-même, ils sont voués au mal et à la destruction. Ils ne sont pas acceptés nulle part où le bien règne, ce qui fait d'eux des créatures du mal reconnues. Ils sont créés magiquement à leur naissance, contrairement aux autres races. Leur peau rouge ainsi que leurs cornes font d'eux des cibles faciles pour les alliés du bien. Fort heureusement, leurs compétences à l'arme et à manipuler la magie font d'eux des adversaires redoutables.

### **Bonus:**

- Résistance Infernale: reçoit -1 dégât (d'un élément choisi à la création)
- Langage Infernal
- Gagne accès aux compétences et aux traits de Thiefling

### **Malus:**

- Reçois +1 dégât par toute source de dégât Béni.

**Prérequis:**

▯ Maquillage Rouge

▯ Cornes

Doit être d'alignement mauvais

**Epsilon 2 p.v.**

**Description :** Cette race nouvellement apparue depuis quelques mois, suite au début de l'ascension de Néphariel, est très distinctive avec leurs cornes, leur chevelure blanche, ainsi que leurs oreilles pointues. Les Epsylons sont des demi-esprits qui sont fiers et ont tendance à mépriser l'échec.

**Bonus :**

- Sommeil 15 secondes, 10 secondes avant activation, 2x/jour au touché
- Langage ancien
- Gagne accès aux compétences et aux traits d'Epsilon

**Malus :**

- Faiblesse magique : les sorts de dégâts font 1 dégât de plus.

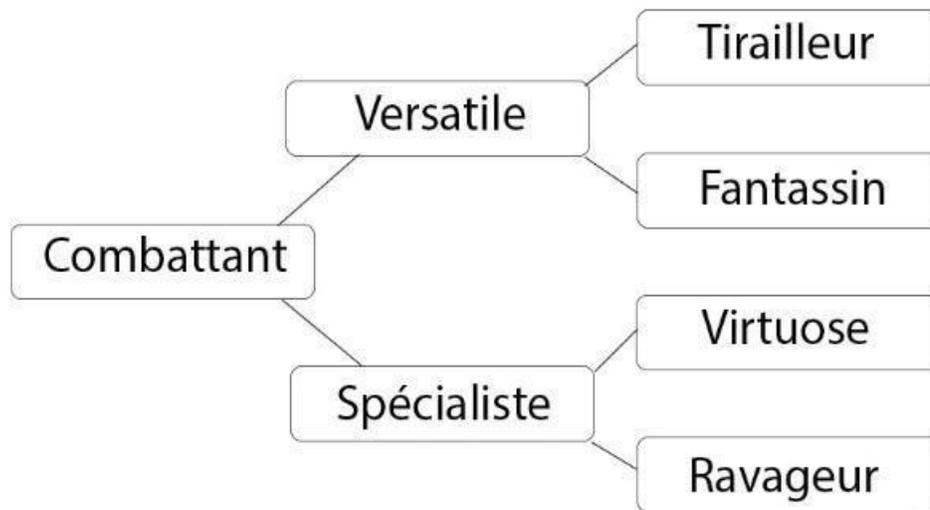
**Prérequis :**

- ◆ Cornes
- ◆ Oreilles d'elfes
- ◆ Cheveux blancs

◆

# Classes

En plus des compétences de chaque classe, une liste de compétences générales est disponible au début de la section décrivant les compétences.



## Combattant (3P.V.)

**Description:** Versé dans l'art du combat, le combattant a choisi la voie des armes pour arriver à ses fins.

Compétence	Coût	Page
Ambidextrie 1	2 XP	63
Charge 1	2XP	66
Compétence à l'arme	1 XP	67
Maniement du bouclier 1-2-3	1XP - 2XP - 3XP	78
Port d'armure 1-2-3	2XP	81
P.v. supplémentaire 1-2-3	2XP	82

## Spécialiste (Avancé)

**Prérequis:** compétence à l'arme.

**Description:** Le spécialiste est celui qui a décidé de se spécialiser au maniement d'un type d'arme en particulier.

**Bonus:** Spécialisation

- D'hast : sans armure 2x par jour
- Contondant : étouffement 2x par jour
- Hache : désarmement 2x par jour
- Lame : trébuchant 2x par jour

Compétence	Coût	Page
Brise bouclier 1	2XP	66
Charge 2	2XP	66
Maîtrise du bouclier 1	3XP	76
Armure combinée	3XP	63
P.v. Supplémentaire 4-5-6	2XP	82

## Virtuose (Spécialisé)

**Prérequis:** -Compétence à l'arme requiert une seule main  
-Avoir complété l'épreuve d'un maître d'arme

**Description:** Le Virtuose est le combattant qui s'est concentré sur un seul style de combat, et est passé maître dans son domaine.

**Bonus:** +1 dégât avec le type d'arme de sa spécialisation

Compétence	Coût	Page
Courage	2 XP	68
Maîtrise du bouclier 2	3 XP	76
P.v. Supplémentaire 7-8	2 XP	82
Stabilité 1-2	2 XP	87
Technique supplémentaire	5 XP	87

## Ravageur (Spécialisé)

**Prérequis:** -Compétence à l'arme requièrent 2 mains  
- Avoir complété l'épreuve d'un maître d'armes

**Description:** Doué d'une force incroyable, il charge l'ennemi sans peur, maniant de grandes armes pour la plupart, faisant ainsi d'eux une force de frappe redoutable.

**Bonus:** +1 dégât avec l'arme de sa spécialisation

Compétence	Coût	Page
Charge 3	3 XP	66
Courage	2 XP	68
Frappe puissante	3 XP	74
Armure combinée	3 XP	63
P.v. Supplémentaire 7-8	2 XP	82

## Versatile (Avancé)

**Prérequis:** Ambidextrie 1.

**Description:** Le versatile est celui qui a choisi de diversifier son style de combat

**Bonus:** Permet de choisir une compétence parmi celles accessibles à une autre classe de base.

Compétence	Coût	Page
Ambidextrie 2	3XP	63
Esquive désespérée	4XP	70
Armure combinée	3XP	63
P.v. Supplémentaire 4-5	2XP	82
Tir précis	2XP	87

## Tirailleur (Spécialisé)

**Prérequis:** Être Versatile et posséder Ambidextrie 2

**Description:** Lancé dans le feu de l'action le tirailleur saura bien utiliser les armes pour en ressortir vainqueur.

**Bonus:** Frappe acharnée : En frappant le membre de son adversaire de ses deux armes simultanément, le tirailleur peut infliger l'effet de coup critique sur ce membre au lieu de faire les points de dégâts standard.

Utilisable 1x/jour

Compétence	Coût	Page
Assaut multiple	3XP	64
Charge 2	2XP	66
Courage	2XP	68
P.v. Supplémentaire 6-7	2XP	82
Stabilité 1	2XP	87

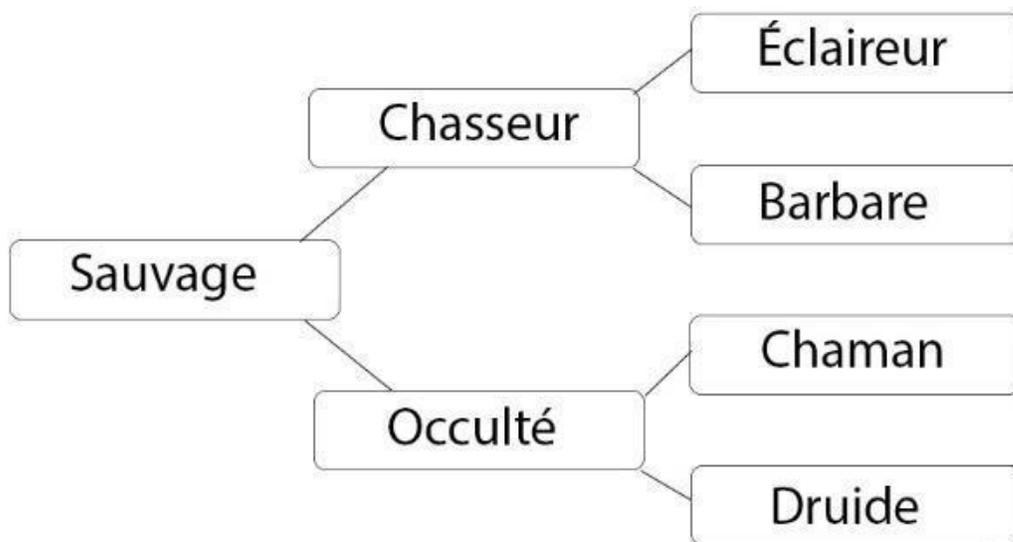
## Fantassin (Spécialisé)

**Prérequis:** Être Versatile, posséder une compétence d'arme de trait et Tir précis

**Description:** Lors des grandes mêlées il se trouve souvent en retrait profitant de sa position pour faire pleuvoir la mort sur ses ennemis.

**Bonus:** Tir sans armure 4 fois par GN

Compétence	Coût	Page
Maîtrise de l'armure 1-2	3 XP	76
Projectile enflammé	1 XP	82
P.v. Supplémentaire 6	2 XP	82
Stabilité 1	2 XP	87
Tir épinglant	3 XP	86



### Sauvage (3P.V.)

**Description:** Les Sauvages peuplent les terres d'Éklaizia depuis longtemps et préfèrent un mode de vie plus traditionnelle que la plupart des gens. Cela ne les empêche pas d'interagir communément avec les grandes villes à l'occasion.

Compétence	Coût	Page
Résistance aux poisons et maladies	4XP	84
Infusion	2XP	75
Voie	2XP	89
Awen	2XP	64
Connaissance des plantes	3XP	68
P.v. Supplémentaire 1-2-3-4	2XP	82

## Chasseur (Avancé)

**Prérequis:** Sauvage ayant Voie Martiale

**Description:** Le chasseur est celui qui a décidé de prendre les armes pour se défendre et protéger ce qui lui appartient.

**Bonus:** Terre de chasse : peut en début de partie aller chasser et rapporter une prise (1d6 1à3 rien 4à6 1 ressource de nourriture)

Compétence	Coût	Page
Ambidextrie 1	2XP	63
Brise bouclier 1	2XP	66
Compétence à l'arme	1XP	67
Port d'armure 1	2XP	81
P.v. Supplémentaire 5-6-7	2XP	82

## Barbare (Spécialisé)

**Prérequis:** Chasseur ayant P.V. Supplémentaire 7

**Description:** Le barbare marche le champ de bataille en détruisant ses ennemis en canalisant sa rage à travers ses coups.

**Bonus:** Rage: Le Barbare gagne un bonus de 10 P.V. supplémentaire pour une durée de 5 minutes. Lorsque celle-ci se termine, le barbare tombe automatiquement à 2 P.V. Total et sera sous l'effet de faiblesse durant 10 minutes.

Compétence	Coût	Page
Brise bouclier 2	2XP	66
Charge 1-2	2XP	66
Peinture de guerre 1-2-3-4	3XP	80
P.v. Supplémentaire 8-9-10	2XP	82
Rage améliorée	4XP	82

## Éclaireur (Spécialisé)

**Prérequis:** Chasseur ayant Compétence à l'arc et Ambidextrie

**Description:** Envoyé souvent en reconnaissance, ils sont habituellement dans leur élément lorsqu'ils sont dans les bois.

**Bonus:** Ennemi Favori et Immunité aux effets d'enchevêtrement.

Compétence	Coût	Page
Ambidextrie 2	3XP	63
Faveur sylvestre 1-2-3-4	3XP	72
P.v. Supplémentaire 8-9	2XP	82
Survie 2	2XP	87
Tir précis	2XP	87

## Occulté (Avancé)

**Prérequis:** Voie d'esprit

**Description:** L'occulté est celui qui a décidé de suivre la voie des esprits pour guider son chemin.

**Bonus:** Donne accès à Voie spirituelle Reçoit un (1) point de sort par g.n.

Compétence	Coût	Page
Faveur primal	3XP	71
Confection de grigri 1	3XP	67
Essence supplémentaire 1-2-3-4	3XP	70
Méditation 1	1XP	78
Stabilisation	3XP	87

## Chaman (Spécialisé)

**Prérequis:** Confection de grigri 1

**Description:** Le Chaman voyage et communique avec les esprits. Il canalise les forces élémentaires et les pouvoirs de son totem dans notre monde.

**Bonus:** Obtient 1 points d'esprit par g.n.

Compétence	Coût	Page
Totem 1-2-3	3-3-4 XP	88
Maîtrise spirituelle 1-2-3	3XP	77
Spiritisme 1-2-3	2-3-4 XP	86
Essence supplémentaire 5-6-7	3XP	70
P.v. Supplémentaire 5-6-7-8	2XP	82

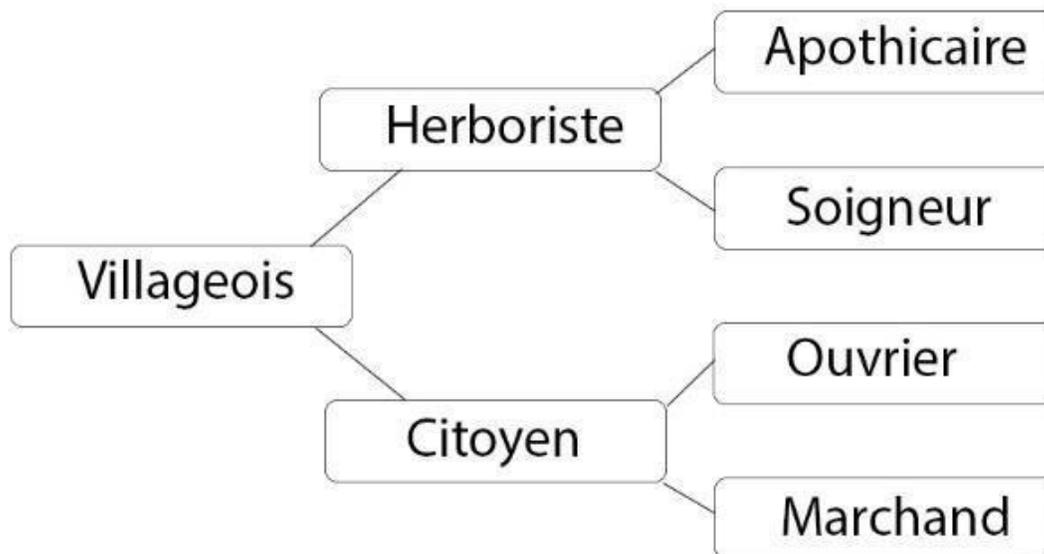
## Druide (Spécialisé)

**Prérequis:** Faveur Primal 1

**Description:** Le druide est celui qui garde la forêt et s'assure que la nature suit son cours.

**Bonus:** Obtient 1 Points d'esprit par g.n. +1/ 2 g.n.

Compétence	Coût	Page
Faveur primal	3XP	71
Essence supplémentaire 4-5-6	2XP	70
P.v. Supplémentaire 5-6	2XP	82
Un avec la nature	4XP	89
Protégé de la forêt	3-4 XP	82



### Villageois (2P.V.)

**Description:** Le villageois est un homme de labour cherchant à approfondir ses compétences pour aider les autres tout en amassant un maximum de profit.

Compétence	Coût	Page
Métier 1	3XP	78
P.V. Supplémentaire 1-2	2XP	82
Réseaux sociaux 1	3XP	83
Revenu 1	2XP	84
Stabilisation	3XP	87
Survie 2	2XP	87

## Herboriste (Avancé)

**Prérequis:** Villageois ayant Survie 2

**Description:** L'herboriste est celui qui utilise les plantes pour en extraire leurs utilités curatives ou malades.

**Bonus:** Survie 3

Compétence	Coût	Page
Infusion	2XP	75
Extrait 1	2 XP	71
P.v. supplémentaire 3	2 XP	82
Recherche d'ingrédient 1	2 XP	82
Soin 1	2 XP	85

## Soigneur (Spécialisé)

**Prérequis:** Herboriste ayant Stabilisation et Soin 1

**Description:** La personne souvent la plus qu'emandée lors de fin de combat, il a étudié l'art de la guérison pour aider ceux dans le besoin.

**Bonus:** Point de pression

Effet de souffrance, silence ou fige durant 15 secondes au toucher. 3 fois par GN

Compétence	Coût	Page
Soin 2-3	2 XP	85
P.v. Supplémentaire 4	2 XP	82
Anatomie	3 XP	62
Opération	4 XP	80
Purification de bandage	2 XP	82

## Apothicaire (Spécialisé)

**Prérequis:** Herboriste ayant Extrait 1

**Description:** Après avoir étudié les plantes, l'apothicaire se spécialise dans la création de potions, utilisant plusieurs branches pour certaines ou essayant de diversifier celles-ci.

**Bonus:** Concoction efficace : L'apothicaire peut 1 fois par jour diminuer le temps de concoction à 5 minutes. Ou faire une potion sans effet négatif.

Compétence	Coût	Page
Extrait 2	2XP	71
Alchimie 1-2	3XP	62
Formule puissante 1-2-3	4XP	73
Recherche d'ingrédient 2	2XP	81
P.v. Supplémentaire 4-5	2 XP	82

## Citoyen (Avancé)

**Prérequis:** Réseaux sociaux 1

**Description:** Le citoyen est le travailleur habitué à la vie en société, il se dévoue à sa tâche.

**Bonus:** Troc

À chaque ouverture de fiche il est possible d'échanger une unité de ressource pour une ressource d'un autre type

Compétence	Coût	Page
Marchandage 1-2	2 XP -3XP	78
P.v. supplémentaire 3	2 XP	82
Métier 2	3 XP	78
Réparation d'armure 1	2 XP	83
Forge 1	2 XP	73

## Marchand (Spécialisé)

**Prérequis:** Marchandage 2

**Description:** Le marchand est le citoyen qui administre un commerce afin de recevoir un revenu.

**Bonus:** Administration: permet au marchand de pouvoir bien administrer sa terre et pouvoir en retirer ainsi du profit. Il peut de cette façon utiliser ses actions d'entre-jeu pour rendre profitable sa terre.

Compétence	Coût	Page
Marchandage 3	3XP	78
Forge 2	3XP	73
P.v. Supplémentaire 4	2XP	82
Réseaux sociaux 2	3XP	83
Recherche d'ingrédient 1	2XP	81

## Ouvrier (Spécialisé)

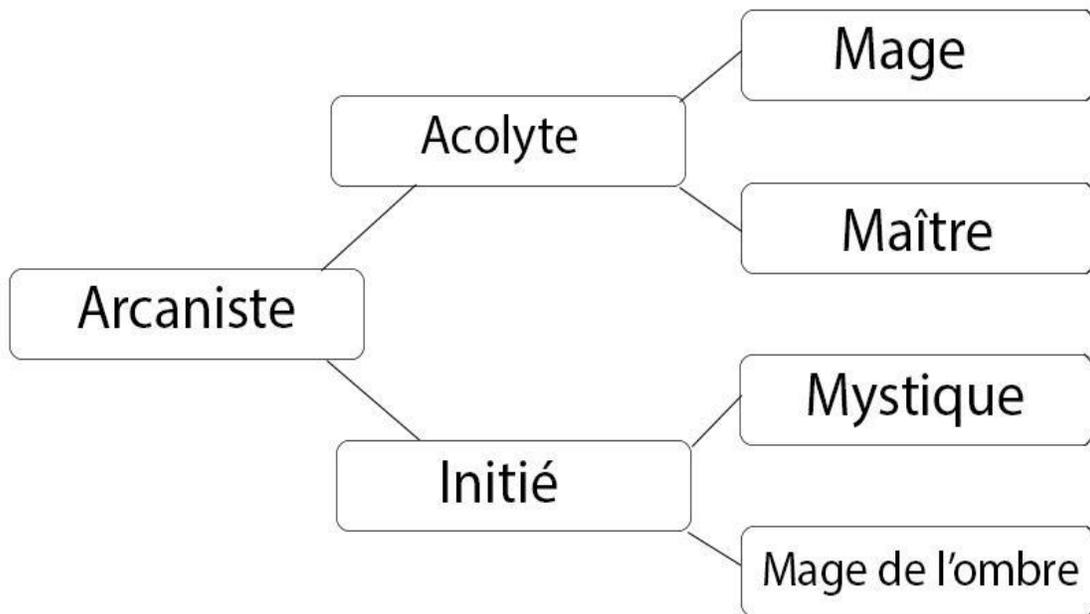
**Prérequis:** Métier 2

**Description:** L'ouvrier est celui qui a su développer les manières de travail les plus efficaces afin d'amasser le plus de ressources pour l'avancement de la société.

**Bonus:** Multitâches

L'ouvrier peut se choisir une deuxième ressource comme s'il possédait la compétence métier 1 une autre fois.

Compétence	Coût	Page
P.V. Supplémentaire 4	2XP	82
Travailleur acharné 1	3XP	88
Construction 1-2	3XP	68
Travailleur efficace	2XP	88
Architecture 1	2XP	63



### Arcaniste (1P.V.)

**Description:** L'Arcaniste est celui qui s'est plongé dans la découverte des Arcanes.

Compétence	Coût	Page
P.V. Supplémentaire 1-2	2XP	82
École magique 1	3XP	69
Parchemin	2XP	80
Bâton enchanté 1	2XP	65
Mana supplémentaire 1-2	2XP	77
Méditation 1	1XP	78

## Initié (Avancé)

**Prérequis:** Arcaniste ayant Bâton enchanté 1

**Description:** L'initié est celui qui a choisi d'utiliser l'arcane complétement de quelques talents martiaux.

**Bonus:** Accès aux sorts de mage (1/g.n.)

Compétence	Coût	Page
Port d'armure 1	2 XP	81
Compétence à l'arme	1 XP	67
Mana supplémentaire 3	2 XP	77
Bâton enchanté 2	2 XP	65
P.V. Supplémentaire 3-4-5	2 XP	82

## Mystique (Spécialisé)

**Prérequis:** Initié ayant Compétence à l'arme

**Description:** Utilisant l'arcane pour agrémenter ses talents martiaux, il va préférer utiliser l'arme avant l'arcane dans la plupart des cas.

**Bonus:** Infusion Arcanique : Une fois par combat, le mystique peut infuser son arme d'un (1) point de mana sans incantation pour que ses prouesses martiales soient assistées par sa puissance arcaniste. (Doit quand même infuser l'arme d'un geste, EX: Flatter le plat de la lame avec sa paume) L'arme frappe +1 magique pendant la première minute du combat.

Compétence	Coût	Page
Mana supplémentaire 3-4	2 XP	77
Port d'armure 2	2 XP	81
P.V. Supplémentaire 6-7	2 XP	82
École magique 2	3 XP	69
Bâton enchanté 3	2 XP	65

## Mage de l'ombre (Spécialisé)

**Prérequis:** Initié ayant Port d'armure 1

**Description:** Prédérant la voie des ombres, le mage de l'ombre utilise l'arcane pour se sortir de situations désespérées.

**Bonus:** Osmose : récupère un nombre de mana égal au dégât fait par une attaque sournoise. 1x/ jour

Compétence	Coût	Page
Attaque sournoise 1-2	3XP	64
P.V. Supplémentaire 6	2XP	82
École magique 2	3XP	69
Image miroir	4XP	75
Mana supplémentaire 4	2XP	77

## Acolyte (Avancé)

**Prérequis:** Arcaniste ayant École magique 1

**Description:** L'acolyte est celui qui a décidé de se spécialiser dans la découverte de l'arcane et la manipulation de la magie.

**Bonus:** Accès au sort de mage. (2/g.n.)

Compétence	Coût	Page
P.V. Supplémentaire 3-4	2XP	82
Mana supplémentaire 3-4-5	2XP	77
Bâton enchanté 2 -3	2XP	65
École magique 2-3	3XP	69
Parchemin 2	2XP	80

## Mage (Spécialisé)

**Prérequis:** Acolyte ayant École de magie 3

**Description:** Le mage est celui qui a choisi d'étudier la magie arcane se spécialisant dans les écoles de magie.

**Bonus:** Versatilité arcane: le mage gagne maintenant 3 sort par gn. (Il ne peut pas mettre ces 3 sorts dans la même sphère.)

Compétence	Coût	Page
École magique 4	3XP	69
Bâton enchanté 4-5	2XP	65
Mana supplémentaire 6-7-8-9-10	2XP	77
Sort supplémentaire 1	3XP	85
Mot de pouvoir 1	4XP	79

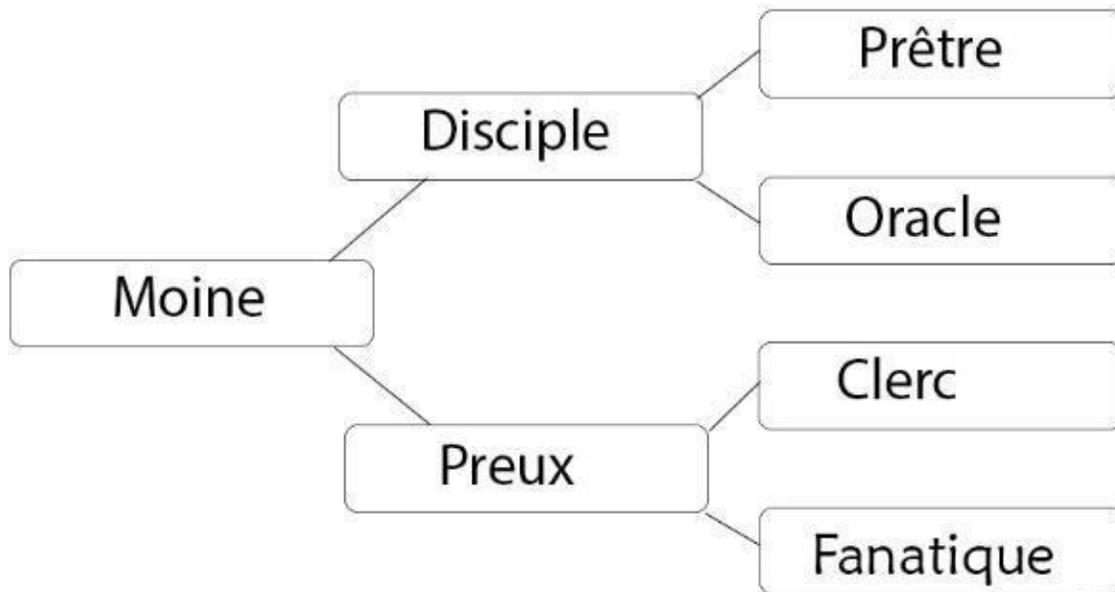
## Maître (Spécialisé)

**Prérequis:** Acolyte ayant Bâton enchanté 2

**Description:** Le maître est celui qui s'est spécialisé dans l'art de magie arcane: il est celui qui voit outre l'utilisation des sorts mais comprend ceux-ci.

**Bonus :** Spécialisation arcane: les sorts de son école choisie lui coûte 1 de mana de moins minimum de 1.

Compétence	Coût	Page
Parchemin 3	2XP	80
Mana supplémentaire 6-7-8	2XP	77
Méditation 2	1XP	78
Sort supplémentaire 1-2	3XP	85
Mot de pouvoir 1-2	4XP	79



### Moine (2P.V.)

**Description:** Le moine est celui qui a choisi de suivre les voies divines. Il évoluera au courant de sa vie en suivant les dogmes et enseignements de son Église.

**Bonus :** Reçoit 1 sort de prêtre par GN.

Compétence	Coût	Page
P.V. supplémentaire 1-2	2XP	82
Oraison 1-2	2XP	80
Prière 1	3XP	81
Bénédiction	1XP	65
Soin 1	2XP	85
Stabilisation	3XP	87

## Disciple (Avancé)

**Prérequis:** Moine ayant Bénédiction

**Description:** Le disciple est celui qui se concentre uniquement à faire valoir les dogmes de son dieu.

**Bonus:** Accès aux sorts de prêtre (2/G.n.)

Compétence	Coût	Page
Prière 2	2XP	81
P.V. Supplémentaire 3-4	2XP	82
Miracle Forcé 1-2-3	2XP	79
Soin 2-3	2XP	85
Recueil divin 1-2	3XP	82

## Prêtre (Spécialisé)

**Prérequis:** Disciple ayant Recueil Divin

**Description:** Le prêtre est celui qui proclame sa foi ou il va, il sera celui qui approchera les gens pour tenter de convertir de nouveaux suivants.

**Bonus:** Inspiration divine : Le prêtre choisit un sort de dogme qui résonne particulièrement avec sa foi et ses croyances. Ce sort recevra une amélioration (déterminé par l'animation) dépassant le niveau maximal du sort.

L'application du bonus peut attendre l'obtention de la dernière amélioration d'un sort accessible au niveau 10 uniquement et l'amélioration ne permet pas au prêtre d'incanter son sort une fois de plus par GN.

Compétence	Coût	Page
Faveur divine 1-2	2-3 XP	71
Rituel 3	4 XP	85
P.V. Supplémentaire 5	2 XP	82
Consécration 1-2	2 XP	68
Discours Divin	3 XP	69

## Oracle (Spécialisé)

**Prérequis:** Disciple ayant Oraison 2

**Description:** L'Oracle est celui qui ressent un lien particulier avec son dieu et Répondra à certaines questions de ses priants.

**Bonus:** Divination 1x en début de GN

Compétence	Coût	Page
Sonder les âmes	3 XP	85
Consécration 1-2	2 XP	68
Troisième Œil	3 XP	89
Anticipation	3 XP	63
P.V. supplémentaire 5	2XP	82

## Preux (Avancé)

**Prérequis:** Moine ayant Prière

**Description:** Le preux est celui qui prendra les armes pour son dieu.

**Bonus:** Armure invoquée : lorsque le preux incante un sort il gagne un (1) P.A pour la prochaine heure. utilisable 4 fois/jour

Compétence	Coût	Page
Prière 2	2XP	81
P.V. Supplémentaire 3-4-5	2XP	82
Port d'armure 1	2XP	81
Compétence à l'arme	1XP	67
Stabilité 1	2XP	87

## Clerc (Spécialisé)

**Prérequis:** Preux ayant Port d'armure 1

**Description:** Sur tous les champs de bataille la voix du Clerc peut s'entendre, résonnant à même les coups qu'il assène aux ennemis de ses Dieux.

**Bonus:** Imposition des mains : permet de soigner instantanément au toucher, en imposant les deux mains, une quantité de p.v. équivalente à la moitié de son niveau arrondi au plus bas. Utilisables 4 fois/scénario a raison de 2 fois/jour maximum. L'imposition des mains doit être faite avec une incantation de 5 mots.

Compétence	Coût	Page
Charge 1-2	2XP	66
P.V. Supplémentaire 5-6-7	2XP	82
Port d'armure 2-3	2XP	82
Maniement du bouclier 1	1XP	78
Foi inébranlable	4XP	73

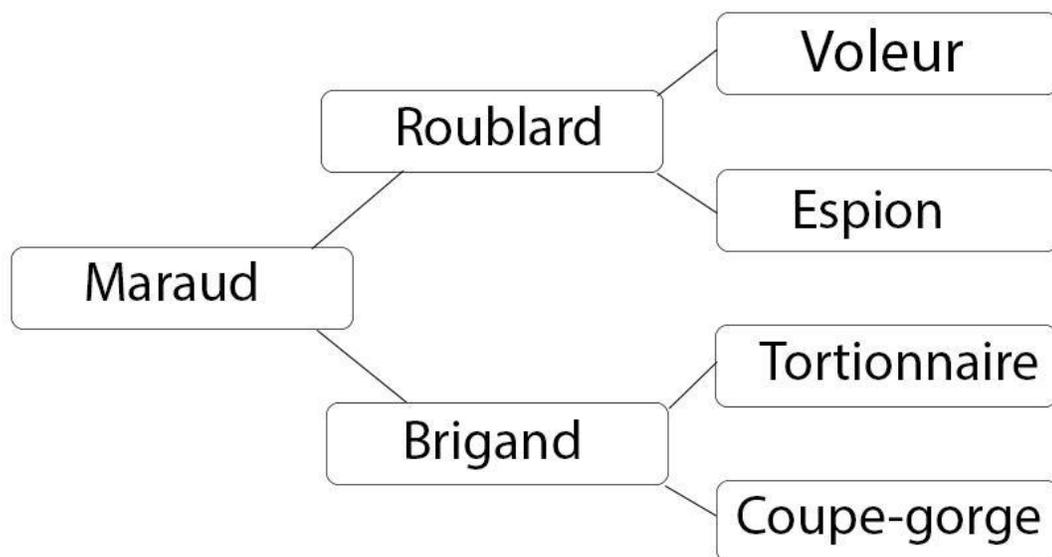
## Fanatique (Spécialisé)

**Prérequis:** Preux ayant prière 2

**Description:** Les fanatique sont craint par tous, autant par leur ennemis que par leur allié du à leur nature troublante et extrémiste. Tirant leur pouvoir des punitions qu'ils s'infligent eux même, ils sont prêt à tout pour leur clergé même s'il en coûte leur vie.

**Bonus :** Offrande: Une fois par jour, en échange de 3p.v., le fanatique peut regagner l'utilisation d'un sort pour la prochaine minute.

Compétence	Coût	Page
Attaque sournoise 1-2-3	3 XP	64
Dernier Assaut	4 XP	69
Ambidextrie 1-2	2 XP -3 XP	63
P.V. Supplémentaire 5-6-7	2 XP	82
Foi immuable	6XP	73



### Maraud (2P.V.)

**Description:** Le Maraude est celui qui a choisi la voie des ombres et de la subtilité.

Compétence	Coût	Page
Attaque sournoise 1-2	3XP	64
Port d'armure 1	2XP	82
*Compétence à l'arme	1XP	67
Attaque en tenaille	3XP	63
P.V. Supplémentaire 1-2-3	2XP	82
Ambidextrie 1	2XP	63

\*Accessible seulement avec les armes à une main

## Brigand (Avancé)

**Prérequis:** Maraud ayant Attaque en tenaille

**Description:** Souvent sur les chemins, le Brigand n'hésitera pas à extorquer tous biens qui se trouveront sur son passage.

**Bonus:** Extorsion:

Compétence	Coût	Page
Attaque sournoise 3-4	3 XP	64
Embuscade 1	3 XP	69
Port d'armure 2	2 XP	82
P.V. Supplémentaire 4-5	2 XP	82
Compétence à l'arme	1 XP	67

## Tortionnaire (Spécialisé)

**Prérequis:** Brigand ayant Torture

**Description:** Le tortionnaire est celui qui est passé outre le fait de voler les possessions et s'est spécialisé dans l'extorsion d'information. Peu importe dans quelle circonstance, ils ne sont jamais de bons voisins.

**Bonus:** Le tortionnaire, passé maître dans l'art d'infliger la souffrance pour obtenir des réponses, peut désormais 1x par gn causer à une cible maîtrisée par la force ou par des liens, un effet de fracture instantanée sur le doigt de sa cible pour le forcer à révéler une information véridique selon les mêmes règles que la compétence de torture.

Compétence	Coût	Page
P.V. Supplémentaire 6	2 XP	82
Embuscade 2	3 XP	69
Attaque sournoise 5	3 XP	63
Montrer par l'exemple	3 XP	79
Torture efficace	3 XP	88

## Coupe-gorge (Spécialisé)

**Prérequis:** Brigand ayant Attaque sournoise

**Description:** Souvent employé comme homme de main, le Coupe-gorge se spécialise afin d'être un tueur efficace.

**Bonus:** Égorgement : Un coupe-gorge qui maintient une dague sous la gorge d'une victime pour 10 secondes lui fera perdre l'entièreté de ses p.v. 1 fois par jour.

Compétence	Coût	Page
Prise d'otages	3XP	81
Stabilité 1-2	2XP	87
Ambidextrie 2	3XP	63
P.V. Supplémentaire 5-6	2XP	82
Esquive désespérée	4XP	70

## Roublard (Avancé)

**Prérequis:** Maraud ayant Ambidextrie 1

**Description:** Adepte de l'ombre, le roublard utilise la subtilité et le subterfuge pour décevoir son ennemi.

**Bonus:** Furtivité 1: Après 10 secondes immobile, le personnage devient invisible à l'oeil nu tant qu'il gardera cette position.

Compétence	Coût	Page
Attaque sournoise 3-4	3 XP -3 XP	63
P.V. Supplémentaire 4-5	2XP	82
Compétence à l'arme*	1XP	67
Vol à la tire 1-2	2XP	89
Tricherie	1XP	88

\*Accessible seulement avec les armes à une main et de trait

## Voleur (Spécialisé)

**Prérequis:** Roublard ayant Vol à la tire 2

**Description :** Bien versé dans le métier, ce filou a développé un talent pour subtiliser ce dont il a besoin.

**Bonus:** Poche secrète : le personnage peut posséder une poche dissimulée dans ses vêtements où il pourra placer un nombre d'écus égal à son niveau multiplié par 10.

Compétence	Coût	Page
Crochetage 1-2	3 XP	69
P.V. Supplémentaire 6	2 XP	82
Marchandage 1	2 XP	78
Vol à la tire 3	2 XP	89
Bras armés	3 XP	66

## Espion (Spécialisé)

**Prérequis:** Roublard ayant attaque sournoise 3-4

**Description:** Passé maître dans l'art de l'infiltration, l'espion est souvent derrière les lignes ennemies, ramenant des informations à ses alliés.

**Bonus:** Furtivité 2 : L'espion est désormais capable de comprendre l'essentiel d'une conversation en lisant sur les lèvres d'une cible. Une fois par jour, à condition de ne pas être à découvert, l'espion peut se mettre hors-jeu pour écouter une conversation (durée maximale de 10 minutes). Il "déduit" les informations prononcées par les interlocuteurs de la cible même s'il ne voit pas leurs lèvres. L'espion doit comprendre le langage parlé par la cible.

Compétence	Coût	Page
Réseaux sociaux 1	3 XP	83
P.V. Supplémentaire 6-7	2 XP	82
Attaque sournoise 5	3 XP	63
Toxicologie 1	3 XP	88
Connaissance des plantes	3 XP	68

# Compétences

## Générales

Compétence	Coût	Page
Incanté en armure 1-2-3	2 XP	75
Acharnement	3 XP	62
Combat aveugle	3 XP	66
Commérages	2 XP	66
Confection de bandages	2 XP	67
Endurance	4 XP	70
Gastronomie 1-2	2 XP - 4 XP	74
Langues communes	2 XP	75
Langues rares	3 XP	76
Moyens de défense	1 XP	79
Premiers soins	2 XP	81
Réparation mineure	2 XP	83
Résistance à la torture	3 XP	84
Rituel 1-2*	2 XP	85
Survie 1	1 XP	87
Torture	2 XP	88
Trouvaille 1-2	2 XP - 4 XP	89
Création de serrure 1-2-3	2 XP	68
Concentration 1-2-3	2XP - 2XP - 3XP	67
Exorcisme	3xp	71

\*accessible seulement aux incanteurs de sort de niveau 7

## Raciales

### Aasimar:

Compétence	Coût	Page	Prérequis de niveau
Guérison instantanée	2XP	74	4
Barrière mentale	4XP	65	8
Guidance Céleste	6XP	74	12
Résurrection	8XP	84	16

### Damné:

Compétence	Coût	Page	Prérequis de niveau
Cannibalisme avancé	2XP	66	4
Mutation monstrueuse	4XP	79	8
Onde irradiée	6XP	80	12
Mutation interne	8XP	79	16

### Demi-elfe:

Compétence	Coût	Page	Prérequis de niveau
Affinité forestière	2XP	63	4
Traits supplémentaires	2XP	88	8
Ressourcement	4XP	84	12
Voyage végétal/ Retour à zéro	8XP	90/84	16

### Demi-orc:

Compétence	Coût	Page	Prérequis de niveau
Force surhumaine	2XP	73	4
Traits supplémentaires	2XP	88	8
Constitution accrue	4XP	68	12
Cri de guerre/Retour à zéro	8XP	69/84	16

### Elfe:

Compétence	Coût	Page	Prérequis de niveau
Affinité forestière	2XP	63	4
Entraînement ancestral	4XP	70	8
Résilience magique	6XP	84	12
Voyage végétal	8XP	90	16

### Elfe-noir:

Compétence	Coût	Page	Prérequis de niveau
Courroux ténébreux	2XP	68	4
Entraînement d'Ombreterre	4XP	70	8
Initié des ombres	6XP	75	12
Catalepsie	8XP	66	16

### Gobelin:

Compétence	Coût	Page	Prérequis de niveau
Métabolisme lent	2XP	78	4
Résistance aux poisons/ maladies	4XP	84	8
Toxicologie 1-2	6XP	88	12
Attaque putride	8XP	63	16

### Humain:

Compétence	Coût	Page	Prérequis de niveau
Traits supplémentaires	2XP	88	4
Affinité sociale	4XP	62	8
Versatilité	6XP	89	12
Retour à zéro	8XP	84	16

### Nain:

Compétence	Coût	Page	Prérequis de niveau
Forgeron inné	2XP	73	4
Positionnement de puissance	4XP	82	8
Connaissance de métaux	6XP	67	12
Forge naine	8XP	73	16

### Oorok:

Compétence	Coût	Page	Prérequis de niveau
Force surhumaine	2XP	73	4
Constitution accrue	4XP	68	8
Tacticien	6XP	87	12
Frappe Précise	8XP	74	16

### Orc:

Compétence	Coût	Page	Prérequis de niveau
Constitution accrue	2XP	68	4
Régénération accélérée	4XP	83	8
Force démesurée	6XP	72	12
Cri de guerre	8XP	69	16

### Thiefling:

Compétence	Coût	Page	Prérequis de niveau
Souffle Infernal	2XP	85	4
Prestance démoniaque	4XP	81	8
Frappe maudite	6XP	74	12
Sacrifice démoniaque	8XP	85	16

### Epsilon :

Compétence	Coût	Page	Prérequis de niveau
Sacrifice vital	2XP	85	4
Provocation	4XP	82	8
Renvoi d'effet	6XP	83	12
Zenith	8XP	90	16

#### **Acharnement :**

Suite à un acharnement d'une minute sur un corps agonisant, la cible tombe automatiquement à -5 points de vie.

Coût : 2xp

#### **Affinité forestière:**

L'elfe gagne accès à 2 sorts de druide de base utilisable, chacun, 1 fois par jour.

Coût : 2xp

#### **Affinité sociale:**

Donne accès à une branche d'influence, au choix, autre que sa classe d'origine.

Coût : 4xp

#### **Alchimie:**

1- Permet de confectionner des potions d'une famille alchimique ou toxicologique.

2- Permet d'acheter une famille supplémentaire alchimique ou toxicologique.

Coût : 3xp

#### **Anatomie :**

Permet de faire un examen de 5 minutes pour déterminer les maux du patient. Il est aussi possible d'utiliser cette compétence pour retirer un élément d'un corps après une durée de 5 minutes.

Coût : 3xp

**Anticipation:**

3x/ par G.N., après à une prière de 10 mots, le priant peut anticiper et ainsi éviter le prochain sort ou coup qui le cible. La compétence doit être utilisée dans la minute suivant la prière.

Coût : 3xp

**Ambidextrie :**

Permet de se battre à deux armes :

- 1- Dague ou arme courte seulement dans la deuxième main
- 2- N'importe quelle arme à une main

Coût : 2xp - 3xp

**Appel aux esprits :**

Aux 10 minutes, suite à une incantation de 10 mots :

- 1-Il peut faire un effet de panique 5 secondes à vue.
- 2-Il peut faire un effet de Berserk 5 secondes à vue.

Coût : 3xp - 3xp

**Architecture:**

L'architecture permet de créer des plans pour la confection de toutes sorte de construction autant de petite que de grande ampleur.

Coût : 3xp

**Armure combinée :**

Porter une cotte de mailles en dessous d'une armure permet 1x par jour de transformer un coup sans armure en coup régulier.

Coût : 3xp

**Attaque en tenaille :**

Permet d'infliger un dégât supplémentaire au dos d'un ennemi pris en tenaille entre deux adversaires.

Coût : 3xp

**Attaque putride**

Lors d'une attaque putride, les dégâts sont non régénérable pour une durée de 24h mais la cible garde un maximum de 3 p.v.. 1x par g.n.

Coût : 8xp

### **Attaque sournoise :**

Lorsqu'une cible ne s'attend pas à une attaque, permet de lui infliger avec une dague :

- 1- 3 points de dégât
- 2- Permet d'ajouter un effet supplémentaire ou de rajouter 1 point de dégât supplémentaire à l'attaque sournoise
- 3- Permet d'ajouter un effet supplémentaire ou de rajouter 1 point de dégât supplémentaire à l'attaque sournoise
- 4- Permet d'ajouter un effet supplémentaire ou de rajouter 1 point de dégât supplémentaire à l'attaque sournoise
- 5- Permet d'ajouter un effet supplémentaire ou de rajouter 1 point de dégât supplémentaire à l'attaque sournoise
- 6- Permet d'ajouter un effet supplémentaire ou de rajouter 1 point de dégât supplémentaire à l'attaque sournoise

Liste des effets d'attaque sournoise (un seul effet est utilisable à la fois):

- Souffrance (la cible souffre durant 15 secs.)
- Panique (la cible est prise d'une frayeur incontrôlée durant 15 secs.)
- Fige (la cible est immobilisée durant 5 secs.)
- Silence (la cible ne peut plus parler durant 15 secs.)
- Sans armure (l'attaque ne compte pas l'armure lors des dégâts)

Coût : 3xp

### **Assaut multiple :**

Permet de faire une attaque avec chaque arme lors d'une charge.

Coût : 3xp

### **Awen:**

Le sauvage se sert de sa connection avec la nature pour s'endurcir et pouvoir ainsi gagner une résistance contre certains effets: . La compétence peut être achetée plusieurs fois pour un effet différent de celui déjà acquis. Le sauvage doit choisir une résistance à la fois, peu importe le niveau

Niveau 1:

Enlève 2 secondes au premier effet d'enchevêtrement reçus. (minimum 5 secondes)

- Enlève 2 secondes au premier effet de crainte reçus. (minimum 5 secondes)
- Enlève 2 secondes au premier effet de panique reçus. (minimum 5 secondes)

Niveau 2

- Enlève 3 secondes au premier effet d'apaisement reçus. (minimum 5 secondes)
- Enlève 3 secondes au premier effet de souffrance reçus. (minimum 5 secondes)
- Enlève 3 secondes au premier effet de Distraction reçus. (minimum 5 secondes)

Niveau 3:

- Enlève 5 secondes à un effet de Domination reçus. (Minimum 5 secondes)
  - Enlève 5 secondes au premier effet de fige reçus. (Minimum 5 seconde)
  - Enlève 5 secondes à un effet de Silence reçus. (Minimum 5 secondes)
- Coût : 2-3-4 XP

### **Barrière mentale:**

Immunise au premier sort mental néfaste reçu de l'événement.

Coût : 4xp

**Bâton enchanté :** Permis après une cérémonie de 15 minutes, le mage choisit un seul effet par niveau de compétence acquis. *\*les métamagie ne peuvent être combinés*

1

-Métamagie : Extension de portée (fait passer un sort à portée personnel à toucher, un sort de toucher à vue, double la portée d'un sort à vue) (3x/GN)

-Concentration accrue : Permet de subir du dommage une (1) fois sans perdre son incantation

2

-Métamagie : Extension de durée (double la durée d'un sort de n'importe quel niveau) (3x/GN)

-Répulsion: Effet de repoussement 2 mètres sur toute personne à 2 mètres ou moins du lanceur de sort (1x/jour)

3

-Métamagie: Incantation rapide (fait passer l'incantation d'un sort niveau 2 ou moins à un mot de pouvoir) (1X/jour)

-Méditation rapide : Double la vitesse de méditation (ne peut faire diminuer la méditation en dessous de 15 minutes)

4

-Métamagie: Puissance (S'applique sur un sort infligeant du dégât, augmente d'un (1) le dégât infligé par le sort, peut s'appliquer sur un sort de niveau 3 ou moins, 1x/jour)

-Armure de mana : Le mage, comme moyen de défense, se draine de l'entièreté de sa mana (sans exception) et pour chaque point de mana gagne 1 point d'armure qui peuvent absorber les dégâts de sorts et d'attaque physique. L'armure ne dure que pour le combat en cours. (1x/GN)

Coût : 2xp

### **Bénédiction :**

Permet d'apposer la bénédiction de son dieu. *voir la liste des bénédiction dans le livres de magie* (max 1/heure)

Coût : 1xp

**Bras armés :**

Le voleur peut demander de l'aide à ses bandits pour l'aider dans une action entre jeu ou simplement les utiliser en jeu pour une demande spécifique. S'ils sont utilisés en jeu et qu'ils sont tués, il est possible de perdre ses bandits à jamais. Coût : 3xp

**Brise bouclier :**

Permet au guerrier, suite à une charge, de briser un bouclier à l'aide d'une frappe d'arme.

1- Brise bouclier 1 fois par jour

2- Brise bouclier 2 fois par jour

Coût : 2xp

**Charge :**

Suite à une course, d'un minimum de 5 pas, le combattant pourra asséner un coup puissant une fois par combat ajoutant ainsi :

1- + 1 dégât

2- +2 dégâts

3- + 2 dégâts et la cible tombe au sol

Coût : 2xp- 2xp -3xp

**Cannibalisme avancé :**

Lorsque le personnage mange un corps il se régénère de 1 p.v./min durant 5 minutes.

Coût : 2xp

**Catalepsie:**

Une fois par jour, l'elfe noir peut décider de tomber instantanément à 0 P.V et être considéré mort. Il peut rester ainsi pour 10 minutes maximum. Lorsqu'il en ressort (selon sa volonté ou lorsque le temps maximal est atteint) il revient instantanément à 3 p.v.. (Les sorts de retour en morts vivants ne fonctionnent pas sur un elfe noir en catalepsie.) Coût : 8xp

**Combat aveugle :**

Permet de garder les yeux ouverts pour bloquer sous les effets d'un aveuglement. Lors de l'effet d'aveuglement la cible peut décider de garder les yeux fermés pour pouvoir agir de manière offensive pour la durée de l'effet.

Coût : 3xp

**Commérages :**

Permet de commencer le GN avec des informations nébuleuse sur le scénario du g.n..

Coût : 2xp

**Compétence à l'arme :**

Avec cette compétence le joueur peut utiliser le type d'arme choisi. Cette compétence peut être achetée plusieurs fois.

Coût : 1xp

**Concentration :**

Permet de continuer à incanter un sort malgré différentes situations :

1 : Permet de continuer à incanter après avoir reçu du dégât 1 fois.

2 : Permet de marcher tout en incantant.

3 : Permet de continuer à incanter après avoir reçu une deuxième fois du dégât. Coût :

2xp- 2xp- 3xp

**Confection de bandage :**

Avec l'aide d'une ressource de lin, le joueur peut créer ses propres bandages, 3 bandages par ressource de lin suite à une confection d'une durée de 30 minutes.

Coût : 2xp

**Confection de Grigri :**

1- Permet de confectionner, après 1 heure de travail en jeu, un grigri donnant une régénération d'essence égale à un (1) par 2 heures. Le gri-gri utilise un point d'essence lors de sa confection qui sera stockée à l'intérieur. Il doit être plus gros qu'un poing fermé et doit être approuvé par l'animation. Lorsque le Grigri est utilisé, retirer l'essence stockée, il est considéré comme "Brisé" et le Chaman devra recommencer son travail (1 heure) pour le réparer (Le Grigri brisera après 6 heures maximum) (seulement 1 grigri en tout temps)

2- En plus de stocker une essence, le gri gri donne maintenant accès à une régénération d'essence égale à un (1) par heure et peut maintenant stocker un essence supplémentaire. La durée du grigri reste la même.

3- Le grigri peut maintenant stocker un sort. Le niveau maximum du sort stocké ne peut dépasser l'amélioration 1. Si le sort stocké dans le grigri est déjà amélioré à sa 2e amélioration, le sort s'ajuste automatiquement à sa première amélioration. Pour stocker le sort dans le grigri, le chaman devra dépenser le coût maximum du sort à la création/ réparation de son grigri. Après l'utilisation du sort le Grigri est brisé.

Coût : 3xp-3xp-3xp

**Connaissance des métaux:**

Certains matériaux ne peuvent être forgés que par les nain possédant cette compétence.

Coût : 6xp

**Connaissance des plantes :**

Permet, entre les scénarios, d'acquérir des ingrédients. 1D4 d'un ingrédient commun.

Coût : 3xp

**Consécration :**

Permet de consacrer quelque chose après un rituel de 10 minutes, laissant ainsi l'eau ou l'objet non volable et béni/ maudit. Cette compétence peut être faite un maximum de 3 fois par jour.

La consécration a une durée d'un gn, mais peut être dissipée.

1- Une dose d'eau

2- Un objet

Coût : 2xp

**Constitution accrue:**

Rajoute 2 P.V. permanents au total du personnage.

Coût : 2 ou 4xp

**Construction :**

Permet de confectionner des items en jeu *\*nécessite un plan d'architecte\**:

1- Armes de siège (baliste, trébuchet etc.)

2- Moyen de transport (bateau, calèche etc.)

3- Bâtiment (temple, propriété à revenu etc.) Coût : 3xp

**Coup trébuchant :**

Permet de faire tomber un adversaire au sol avec un coup aux jambes. Utilisable 2 fois par jour.

Coût : 3xp

**Courage :**

Permet à l'utilisateur d'être immunisé aux effets de crainte.

Coût : 2xp

**Courroux ténébreux:**

2x/jour, aveuglement 1 cible, 15 secondes.

Coût : 2xp

**Création de serrure :**

Peut créer à l'aide d'un lingot de fer une serrure qui pourra protéger un coffre d'être volé.

(La difficulté de la serrure sera représentée par un bout de ruban électrique qui sera affiché visiblement sur la serrure.)

Coût : 2xp

- 1- En 15 minutes, il pourra créer une serrure de type novice (Bleu)
- 2- En 15 minutes, il pourra créer une serrure de type avancé (Jaune)
- 3- En 15 minutes, il pourra créer une serrure de type expert (Rouge)

#### **Crochetage:**

Permet de déverrouiller une serrure de niveau inférieure ou égale à son niveau de crochetage.

Coût : 2xp

#### **Cri de guerre :**

Permet après un cri de 5 secondes de gagner +1 aux dégâts, liberté de mouvement et immunité aux effet mentaux sur 4 cibles pour une durée de 15 minutes. Une fois par gn.

Coût : 8 xp

#### **Dernier assaut**

Le Fanatique Utilise la moitié de ses points de vie maximale pour infliger autant de dégât à son ennemi. Utilisable 2 fois/jour

Niveler au nombre pair. (exemple le fanatique a 9 p.v. max, et utilise dernier assaut, il perdra 4 point de vie et inflige 4 point de dégât

Coût : 4xp

#### **Discours divin**

Permet au lanceur de sort divin de faire une messe de 15 minutes pour regagner ses sorts une fois par scénario, les participants du même panthéon présent tout le long du discours récupéreront leurs sorts par la même occasion.

Coût : 3xp

**École de magie :** Donne accès à l'école de magie choisie ainsi que son habitus.

Coût : 3xp

#### **Éléments supplémentaire**

Permet de débloquent un second élément dans la liste des sorts de Shaman. Il n'est pas possible de prendre l'élément opposé tel que l'eau pour le feu, la terre pour l'air et vice versa.

Coût : 4xp

#### **Embuscade**

Permet d'attendre dans les bois qu'une ou des cibles passent. Lors de l'escarmouche contre ceux-ci, il gagne :

- 1- +1 au prochain coup

2- + 1 pour le combat sur 1 cible

3- +1 pour le combat

Coût : 3xp

### **Endurance**

Permet d'agoniser 5 minutes de plus avant de perdre sa chance.

Coût : 4xp

### **Ennemi favori**

Une hargne incontrôlable envers une race prédéfinie habite l'éclaireur, ceci lui confère un bonus de +1 à l'arme contre cette race.

Coût : 5xp

### **Entraînement ancestral**

+1 dégât à l'arc

Coût : 4xp

### **Entraînement d'Ombreterre**

+1 dégât à la dague

Coût : 4xp

### **Effet supplémentaire**

Permet de choisir un sort supplémentaire dans ceux déjà disponible par le lanceur de sort.

Coût : 4xp

### **Esquive désespérée**

Permet d'annuler le coup ou un sort reçu en se jetant au sol. Si l'utilisateur de cette compétence n'a pas la place pour se lancer au sol cette compétence est inutilisable. Le nom de cette compétence doit être dites à voix haute lorsque utilisée. Utilisable 2 fois par GN.

Coût : 4xp

### **Essence Projetée**

Tant qu'il possède un point d'essence en réserve, l'Occulté peut projeter son essence et ainsi entrer en communication avec celle des esprits. Permet de communiquer avec les animaux et les esprits.

Coût : 3xp

### **Essence supplémentaire**

Permet d'avoir plus d'essence spirituelle pour canaliser les sorts chamaniques et druidiques.

Coût : 3xp

### **Exorcisme**

Permet, après une cérémonie de 15 minutes, d'exorciser un corps.

Coût:3xp

### **Extorsion**

Avec au moins 2 personnes de plus, l'utilisateur demande à la cible de lui donner le contenu d'une bourse visible ou de l'information. Si la cible refuse, il pourra porter une attaque sournoise sur celle-ci. Utilisable 2 fois par jour. Coût : 4xp

### **Extrait**

Permet d'utiliser certains effets moindres tirés à même un ingrédient. L'ingrédient est consommé lors de l'utilisation de cette compétence pour :

- 1- Un effet de l'ingrédient
- 2- Doubler les effets d'un ingrédient

Coût : 2xp

### **Faveur divine**

Permet au lanceur de sort divin d'en appeler aux bonnes grâces de son dieu, celui-ci lui confèrera :

- 1- Le prêtre peut sélectionner un sort dans le tableau de son panthéon en ignorant UNE (1) case qu'il n'a pas besoin de sélectionner. Il pourra continuer sa progression normalement à partir de cette case NB : La compétence ne permet que l'achat du sort, elle ne donne pas le sort en tant que tel contrairement au troisième niveau de cette compétence
- 2- Le prêtre peut sélectionner un sort n'importe où dans son panthéon sans avoir à s'y rendre de la manière conventionnelle. NB : la progression de sort du prêtre ne peut pas continuer depuis cette case.
- 3-Le prêtre choisit un sort qu'il peut incanter et ajoute une utilisation de ce sort.

Coût : 2-3-4 xp

### **Faveur Primale:**

La connexion de l'Occulté avec les forces de la Nature progresse et il reçoit des aptitudes en fonction de son affinité envers la faune ou la flore.

Lors de l'achat du premier niveau de la compétence, un choix doit être fait entre Animal ou Végétal, ce choix est permanent

1- Végétal: Confère la compétence "Purification de Bandages"

Animal: Confère la compétence " Furtivité "

2-Végétal: Le Druide peut, une fois par jour, couvrir ses plaies avec de la végétation et gagner une régénération d'un point de vie par minute pendant 10 minutes (Doit demeurer immobile)

Animal: Le Druide peut détecter l'invisibilité pendant 5 minutes après avoir appelé les forces de la nature à son aide (10 mots) Utilisable une fois par jour.

3-Végétal: Confère la compétence "Soin 1"

Animal: Confère la compétence "Attaque en Tenaille "

Coût: 3xp/niveau

**Faveur sylvestre :** Lors de ses nombreuses visites en forêt, l'éclaireur a su développer des capacités qu'il saura utiliser à ses fins. Ses compétences se divise en trois catégories. (niv. 1-2-3-4)

Niveau 1 à 3 choisir un bonus du même niveau 1 fois. niveau 4 : choisir 1 bonus non choisi de la liste. (exemple : je peux choisir niveau 1 animal niv 2 plante et niv 3 éléments et niv 4 aller chercher le niv 3 animal)

#### Utilisation de la chasse :

Niveau 1 : furtivité du chasseur : Permet l'utilisation de furtivité 1. Lorsque l'éclaireur sors de sa furtivité il gagne +1 bonus dommage sur ses 3 prochain coups. Doit être utiliser dans la minute qui suit. Utilisable 2 fois/jour

Niveau 2 : Œil du lynx : l'éclaireur gagne vision ultime (Duré : 2 min. 3x/gn)

Niveau 3 : Meneur du pacte : l'éclaireur partage le bonus ennemis favoris à 1 allier (Duré : 5 min. 2 fois/GN)

#### Utilisation des plantes :

Niveau 1 : plante infectieuse : empoisonne le prochain coup infligent faiblesse 30 sec et -1pv min duré 5 min

Niveau 2 : plante médicinale : guérit de 5pv et enlève tout poison dans l'organisme (2x/jour)

Niveau 3 : Neurotoxine : enduit l'arme d'une huile neurotoxique ; Fige sur le prochain coup 15 sec (2x/jour)

#### Utilisation des éléments :

Niveau 1 : langue fluide : Comprend toutes les langues pendant un certain temps (duré 5 min 4x/gn) (n'affecte pas la lecture)

Niveau 2 : Barrière de vent : libération (2x /Jour)

Niveau 3 : Carapace terreuse : en s'enduisant de boue sèche l'éclaireur gagne 4 PA temporaire Durée : 1 heure. 2x/jour.

Coût : 3 xp (niv. 1-2-3-4)

#### **Force démesurée :**

Le personnage peut contrôler plus aisément une personne ayant force naturelle ou surhumaine. La force permet aussi de transporter un corps à une main, l'équivalent de pouvoir transporter une charge de 500 lbs et augmente les dégâts de 1.

Après la maîtrise d'une cible au corps à corps pour 5 secondes il peut faire un effet:

- Rafale 3 mètres
- Déstabilisant
- Désarmement

Coût : 6xp

### **Force surhumaine**

Le personnage a une force pouvant lui permettre de transporter 300 lbs, après la maîtrise d'une cible au corps à corps pour 5 secondes il peut faire un effet :

Rafale 2 mètres ou déstabilisant.

Coût : 2xp

### **Forge**

Permet au joueur de confectionner: (**voir p.56**) \* doit avoir une enclume (celle-ci peut n'être que décorum, mousse, bois etc.)\*

- 1- Petits boucliers, armes simples et armure légère
- 2- Grands boucliers, armes avancées et armure moyenne

Coût: 2xp- 3xp

### **Forgeron inné**

Rajoute un niveau supplémentaire au niveau de réparation d'armure du nain. Si celui-ci n'a pas acheté cette compétence il sera considéré comme ayant: réparation d'armure 1

Coût : 2xp

### **Forge naine**

Permet une fois par saison de créer un objet magique. Celui-ci doit être approuvé par l'animation. Coût : 8xp

### **Formule puissante**

Permet de choisir parmi ses recettes alchimiques une potion qu'il pourra faire de façon à augmenter la potion sans ses effets négatifs en permanence. Cette compétence peut être achetée un maximum de 3 fois. Coût : 3xp

### **Foi inébranlable**

Permet d'être immunisé aux effets moraux.

Coût : 4xp

**Foi Immuable :** Permet d'être immunisé aux effets moraux. de plus, si le fanatique tombe à 0 p.v, Suite a un Cri d'aide a son dieux, il regagne automatiquement 8 p.v. pour 5 min maximum. À la suite de quoi il les perdra et retombera mort s'il n'a pas été guéri entre temps. utilisable 1 fois/GN

### **Frappe précise**

Une fois par événement, l'Oorok peut asséner un coup si précis qu'il brise carrément un membre. Ajoute l'effet Critique sur le membre frappé.

Coût : 8xp

### **Frappe puissante**

Permet de se concentrer pour une frappe plus puissante, augmentant ainsi ses dégâts de 1. Il doit avoir les deux pieds par terre lors de cette frappe. Utilisable 2 fois par jour. Peut être fait seulement avec une arme à deux mains.

Coût : 3xp

### **Frappe Maudite**

Ajoute l'effet maudit aux coups portés par le thiefling avec une arme en permanence.

Coût : 6xp

### **Furtivité**

Le personnage sait se fondre à son entourage :

- 1- Après 10 secondes immobile, le personnage devient invisible à l'œil nu tant qu'il gardera cette position.

Coût : 2xp

### **Gastronomie**

Permet d'apprêter, en une heure, une ration de nourriture par consommateur pour conférer:

- 1- +2 points de vie supplémentaire au consommateur pour l'événement. Si le personnage perd une chance, il perd les 2 points de vie supplémentaires.
- 2- Enlève une ressource de nourriture nécessaire à la préparation, pour un minimum de 1 ressource.
- 3- Coût : 2xp -4xp

### **Guérison instantanée**

Guérit au touché 2 P.V. Utilisable 2 fois par jour.

Coût : 2xp

### **Guidance céleste**

Ajoute l'effet béni aux coups portés par l'assimar avec une arme en permanence. Coût : 6xp

### **Héritage ancestral**

Après une cérémonie de 5 minutes, l'orc peut se faire des peintures de guerre qui lui conféreront une immunité aux effets moraux pour la durée du prochain combat. Coût : 6xp

**Infusion :** Permet de faire des infusions qui pourront être utilisées sur soi ou une cible. Il devra choisir une famille aux choix par achat de compétence. Coût : 2xp

### **Incanter en armure**

Permet au lanceur de sort de porter une armure sans perdre son habileté à utiliser sa magie:

- 1- Légère
- 2- Moyenne
- 3- Lourde

Coût : 2xp

### **Initié des ombres**

Le drow gagne gratuitement la compétence attaque sournoise 1-2, ou effet supplémentaire si la compétence était déjà acquise.

Coût : 6 xp

**Image miroir :** Permet d'annuler un coup physique, 1x par jour.

Coût : 4xp

### **Langues communes**

Permet d'apprendre comment parler et lire une des langues de la liste si dessous:

- Elfe noir
- Infernal
- Saxon
- Orc
- Elfique
- Oorok
- Céleste
- Gobelin
- Nain
- Nippon

Coût : 2xp

### **Langues Rares**

Suite à un apprentissage approfondi, le personnage a appris à parler une langue de la liste ci-dessous (l'approbation de l'équipe d'animation doit d'abord être donnée pour accéder à ces langages):

- Abyssal
- Ombral
- Ancien
- Necril
- Druide
- Draconic

Coût : 3xp

### **Maître forgeron**

Le Nain peut 1 fois par g.n. créer un objet puissant grâce à sa force de maître.

Coût : 8xp

### **Maîtrise de l'armure**

Suite à un entraînement ardu, le porteur a su améliorer l'efficacité de son armure en combat.

- 1-** + 25 % sur le total de l'armure.
- 2-** L'armure revient à 75% des points d'armure au lieu des 50%.
- 3-** + 50% sur le total de l'armure.

Coût : 3xp- 3xp -4xp

### **Maîtrise du bouclier**

Suite à un entraînement des plus vigoureux le porteur de bouclier a la possibilité de résister 1 fois par g.n. à un effet de brise bouclier :

- 1-** En recevant à la place 5 de dégâts sans armure
- 2-** En recevant à la place 3 de dégâts sans armure
- 3-** En recevant à la place 2 de dégâts sans armure

Coût : 3xp

### **Maîtrise spirituelle:**

Prérequis: Spiritisme 3

Le Chaman est devenu maître du monde Spirituel et affecte le monde autour de lui avec des manifestations remarquables. Cette compétence peut être achetée plusieurs fois. Chaque fois qu'elle est achetée, le Chaman doit choisir entre l'une des trois options suivantes:

A- Peinture Tribal : Le Chaman peut appliquer des marques occultes sur sa personne ou ses alliés un nombre de fois par GN égale à la moitié de ses niveaux, moins (-) 3. Il choisira à chaque application entre trois effets possible, un seul effet est choisi à la fois. Chaque application prend une (1) minute et l'effet dure une (1) heure.

Effets des peintures :

- Immunité au prochain effet moral/mental  
OU
- Immunité au prochain dégât élémentaire  
OU
- 3 point d'armure)

B- Séance : Permet au Chaman de procéder à un rite divinatoire pendant 15 minutes pour demander aux esprits des réponses à ses questions. (Voir Animation) Utilisable une (1) fois par GN

C- Voyage Spirituel: Permet au Chaman de traverser physiquement dans le plan spirituel, de façon à se déplacer de manière intangible et imperceptible de tous (sauf par quelqu'un ou quelque chose possédant Spiritisme I). Le Chaman peut rester ainsi pendant 15 minutes, après quoi son corps est rejeté dans le plan matériel. Utilisable une (1) fois par GN

Coût: 3 xp

### **Mana supplémentaire**

A chaque achat de cette compétence, le lanceur de sort gagne un point de mana de plus.

Coût : 2xp

### **Maniement du bouclier**

Permet de manier un bouclier de manière efficace.

- 1- Targe et petit bouclier
- 2- Moyen et grand bouclier
- 3- Pavois

Coût : 1xp - 2xp - 3xp

### **Marchandage**

Permet grâce à ses contacts d'acheter ou vendre de tout entre chaque g.n., pour une somme totale de :

- 1- 50 écus
- 2- 100 écus
- 3- 150 écus

Coût : 2xp - 3xp - 3xp

### **Méditation**

Permet au lanceur de sort de concentrer son essence magique afin de regagner un point de mana ou d'essence spirituelle après une méditation ininterrompue de 30 minutes.

2- Permet de choisir entre regagner un point de mana ou un point de vie lors de la méditation.

Coût : 1xp

### **Métabolisme lent**

Le gobelin subira les effets de dépravation de nourriture après 1 g.n. supplémentaire.

Coût : 2xp

### **Métier**

Permet à chaque début de scénario de récolter

- Une unité d'une ressource dans la liste choisie
- Deux unités d'une ressources dans la liste choisie
- Un autre type de ressource que les précédentes

*\*Le type de ressource doit être choisi à l'obtention de la compétence.*

Coût: 3xp

### **Miracle forcé**

Après un recueillement de 10 minutes, le prêtre peut regagner un certain nombre de sorts qu'il a déjà utilisés. Utilisable 1x par événement:

1-regagne un sort

2-regagne 2 sorts

3-regagne 3 sorts

Coût : 2xp

### **Moyen de défense**

Donne le maniement de la dague et du bâton.

Coût : 1xp

### **Montrer par l'exemple**

Lors d'une torture, une cible qui voit la torture subit la même douleur sans être torturé physiquement. Coût : 3xp

### **Mot de pouvoir :**

1- Permet de rendre un sort niveau 2 ou moins en activation. 1x par jour

2- Permet de rendre un sort niveau 4 ou moins en activation. 1x par jour

Coût : 4xp

### **Mutation interne**

L'anatomie interne du damné a tellement changé de son origine qu'il est maintenant immunisé aux attaques sournoises et aux coups critiques.

Coût : 8xp

### **Mutation monstrueuse**

Étant en perpétuel changement, le corps du damné s'adapte et se développe pour mieux survivre. (Un ajout au costume doit être fait résultant la sélection de cette compétence. L'approbation d'un animateur est nécessaire.)

- Griffes (10 cm minimum)
- Infra vision
- Camouflage
- Contorsion
- Encrage
- Force surhumaine
- Lumière 3 fois par jour 10 minutes

Coût : 4xp

### **Onde irradiée**

Après un contact de 10 secondes avec une cible, un damné peut causer 1 dégât par minute pour 10 minutes

Coût : 6xp

### **Oraison**

Permet au lanceur de sort divin d'utiliser certains effets sans l'utilisation de ses sorts.

- 1- Peut choisir un effet dans la liste
- 2- Peut choisir un deuxième effet dans la liste

Coût : 1xp

### **Opération**

Permet la greffe d'un membre ayant été coupé il y a 30 minutes ou moins.

Coût : 4xp

**Parchemin :** Permet au mage, en inscrivant l'incantation d'un sort sur un parchemin, d'investir le coût du sort en mana dans le parchemin pour s'en servir ultérieurement. Le parchemin n'expire pas entre les évènements (mais expire entre les saisons), consomme une unité de parchemin et peut être utilisé par un personnage n'ayant pas la capacité d'incanter. Le mage est limité dans cette création de parchemins puisqu'il ne peut pas investir plus de la moitié de son mana maximal, par jour, dans des parchemins.

*ex : un mage possédant 7 points de mana peut faire au maximum un parchemin niveau 3 OU un parchemin de sort niveau 2 et un de niveau 1 OU trois parchemins de sort de niveau 1 par jour*

2- Permet de créer additionnellement un parchemin de niveau 4 tout en respectant la limite du mage.

3- Permet de créer un parchemin de niveau 5 qui devra être utilisé seulement par quelqu'un ayant des compétences arcanes.

**\*\*Fabrication de parchemins :** Avec l'achat de cette compétence, le mage obtient également la capacité de consommer une unité de lin pour en faire 3 unités de parchemin. Le processus ne demande pas un temps précis, tout comme la compétence en soit, mais l'unité de lin doit être retournée aux animateurs pour que les parchemins générés par le mage soit légitimes (le parchemin en soit n'est pas fourni par l'équipe d'animation, il est la responsabilité du joueur) \*\*

Coût : 2xp

### **Peinture de guerre**

En prenant 1 minute pour se faire une peinture de guerre au visage, le barbare reçoit un certain effet pour une heure. Utilisable 1 fois par jour (un seul effet peut être choisi à la fois):

- 1-** Immunité aux projectiles
  - 2-** Liberté de mouvement
  - 3-** -1 dégât reçu
  - 4-** Immunité aux effets mentaux (la rage du barbare est exclue)
- Coût : 3xp

### **Port d'armure**

Permet d'avoir l'entraînement nécessaire pour porter de manière efficace le type d'armure :

- 1-** Légère
- 2-** Moyenne (inclus le plastron de plaque)
- 3-** Lourde Coût : 2xp

### **Premiers soins**

Permet d'arrêter le temps d'agonie pour une durée de 5 minutes.

Coût : 2xp

### **Prestation bardique**

Lors d'une prestation d'au moins 5 minutes les personnes l'écoutant vont être portées à donner au moins un écu au prestataire.

Coût : 2xp

### **Prestance démoniaque**

1x par jour le theifling peut causer un effet de crainte 30 seconde sur 3 cibles.

Coût : 4xp

### **Prière**

Permet d'utiliser aux 10 minutes :

- 1-** La prière spécifique à son dieu
- 2-** Une version plus puissante de la prière

Coût : 3xp- 2xp

### **Prise d'otage**

Après avoir maîtrisé la cible durant 10 secondes avec une dague sous la gorge, la cible doit rester silencieuse et immobile tant que la dague est en place. Dès ce moment le coupe-gorge peut décider de faire son attaque sournoise.

Coût : 3xp

### **Protégé de la forêt :**

Le Druide partage avec la nature un lien que peu arrivent à comprendre mais qui émerveille par sa pureté et sa force.

1-Voyage végétal; Une fois par jour, le Druide peut se déplacer instantanément d'un arbre touché à un autre arbre à une distance maximale de 20 pas. Il semble pénétrer l'arbre comme on traverse une porte et ressort de manière similaire

2-Forêt Gardienne: Si le Druide meurt alors qu'il est entouré par la nature (Hors des sentiers et Campements), il peut commander à la nature de venir à son secours. Son corps est rapidement recouvert par des ronces et des racines pour disparaître avalé par la terre. Le Druide réapparaît à une destination de son choix (toujours entouré par la nature) après 10 minutes avec la moitié de ses points de vies et une régénération d'un point de vie par minutes pour 10 minutes. Utilisable une fois par GN.

Coût: 3 xp/4 xp

### **Projectile enflammé**

En utilisant une source de flamme et un délai de 5 secondes, le trait ou la flèche s'enflamme et fera un dégât supplémentaire de feu.

Coût : 1xp

### **Positionnement de puissance**

Tant que les deux pieds du nain touchent le sol il obtient l'effet d'ancrage.

Coût : 4xp

### **Provocation :**

Permet à l'épsilon de provoquer l'ennemi à venir l'attaquer à vue pour une durée de 15 secondes. 2 fois par événement.

Coût 4 xp

### **P.v. supplémentaire**

Permet d'ajouter un point de vie supplémentaire au personnage.

Coût : 2xp

### **Purification de bandage**

Permet de purifier un bandage après 5 minutes de travail sur un bandage souillé il y a moins d'une heure. Utilisable sur 3 bandages par GN

Coût : 2xp

### **Rage améliorée**

Lorsque le Barbare active sa rage, le barbare reçoit un bonus de +1 de dégât ainsi qu'un effet de "Berserk" pour la durée de la rage.

Coût : 4xp

### **Recherche d'ingrédient**

Permet avant le début du GN de récupérer

- 1- 1d10 d'ingrédients au hasard.
- 2- 1d6 d'ingrédients plus rare au hasard

Coût : 2xp

### **Recueil divin**

- 1-Le priant reçoit un pouvoir de bible associé à un dogme de son Dieu.
- 2- lorsque le prêtre possède 4 bibles ou 4 textes de 10 pages représentant chaque dogme il obtient les pouvoirs associé à ceux-ci.

**Prérequis :** Avoir une bible approuvée par l'équipe d'animation.

Coût : 3xp

### **Régénération accélérée**

La régénération naturelle de l'orc devient 1P.V. / 30 minutes.

Coût : 4xp

### **Renvoi d'effet**

Renvoie le prochain sort d'effet sur le lanceur de sort qui l'a incanté. 1 fois par jour.

Coût 4xp

### **Réparation d'armure**

Permet au forgeron de réparer une armure au rythme de 3 P.A. par ressource de fer/ bois. Si le forgeron n'utilise pas l'entièreté de sa ressource lors de la réparation, les P.A. restant seront perdu. Cette compétence permet d'enlever le statut « brisée » :

- 1-Armure légère 1 p.a. en 10 minutes
- Armure moyenne 1 p.a. en 15 minutes
- Armure lourde 1 p.a. en 20 minutes
- Répare un bouclier petit à grand en 15 minutes
- Répare un pavois en 30 minutes
- 2-Armure légère 2 p.a. en 10 minutes
- Armure moyenne 2 p.a. en 15 minutes
- Armure lourde 2 p.a. en 20 minutes
- Répare un bouclier petit à grand en 20 minutes
- Répare un pavois en 30 minutes
- 3-Armure légère 3 p.a. en 10 minutes
- Armure moyenne 3 p.a. en 15 minutes
- Armure lourde 3 p.a. en 20 minutes

-Répare un bouclier en 20 minutes  
Coût : 2xp- 3xp- 4xp

### **Réparation mineure**

Donne la capacité au personnage de réparer une armure afin de lui rendre tous ses points d'armure, comme avec la compétence Réparation d'armure 1, mais celle-ci gagnera le statut « brisée ».  
Coût : 2xp

### **Réseaux sociaux**

Permet au joueur d'avoir un point supplémentaire dans une influence qu'il n'a pas accès :

- 1- Donne 1 point supplémentaire
  - 2- Donne 2 points supplémentaire
  - 3- Donne 3 point supplémentaire
- Coût : 3xp

### **Résilience magique**

Subit un effet de dissipation de la magie et ne peut plus être la cible de sort bénéfique comme maléfique pour une durée d'une minute. 1x par jour  
Coût : 6xp

### **Résistance à la torture**

Ajoute 30 minutes supplémentaires à une torture avant de devoir répondre à la question demandée.  
Coût : 3xp

### **Résistance aux poisons et maladies**

1 fois par événement, le personnage pourra résister à un poison ou une maladie.  
Coût : 4xp

### **Ressourcement**

En méditant en silence et assis en tailleur près d'un cours d'eau, le personnage se régénérera de 1 P.V. par 5 minutes  
Coût : 4xp

### **Résurrection**

Une fois par saison, l'Aasimar peut redonner une chance à un personnage décédé définitivement. Le personnage ne doit pas être mort depuis plus de 2 événements.

Coût : 8xp

### **Revenu**

Permet au joueur de recevoir une certaine somme à chaque début de GN :

- 1- Reçoit une petite somme selon l'état économique du continent.
- 2- Reçoit une grande somme selon l'état économique du continent

Coût : 2xp- 2xp

### **Retour à zéro**

Le retour à zéro permet d'enlever toutes les chances perdues. Coût : 8xp

### **Rituel**

Permet de manipuler les énergies lors d'un rituel de manière différente pour:

- 1- Canaliser l'énergie du rituel, lui donnant ainsi de la puissance.
- 2- Présider le rituel.
- 3- Permet de dépenser un sort pour stabiliser le rituel.

Coût : 2xp- 4xp

\*Les détails et le déroulement du rituel doivent être envoyés une semaine avant l'événement aux animateurs. Il est possible de présider un seul rituel par événement.

### **Sacrifice démoniaque**

Après un rituel de 10 minutes au-dessus d'une personne qu'il a combattue et si ce dernier perd une chance, le thiefling gagnera une compétence de race. Le thiefling doit avoir un élément de costume de la race qu'il a consommé de cette façon.

Coût : 8xp

**Sacrifice vital :** Permet de s'infliger un certain nombre de dégât pour soigner une cible pour un maximum de 6 de dégâts. 1 fois par jour.

Coût : 2 xp

### **Soin**

Permet de soigner à l'aide d'un bandage :

- 1- 1 point de vie par 10 minutes
- 2- 2 points de vie par 10 minutes
- 3- 2points de vie par 5 minutes ou un membre critique en 20 minutes

Coût : 2xp

### **Souffle Infernal**

Le Thiefling peut désormais faire 2 de dégâts à vue de l'élément choisi à la création du personnage. 1x par jour

Coût : 2xp

### **Sonder les âmes**

Permet de détecter les alignements au touché après une concentration de 10 secondes.

Coût : 3xp

### **Sort supplémentaire :**

Permet de gagner un sort supplémentaire.

Coût : 3 xp

### **Spiritisme:**

Si les Druide ont en commun leur réceptivité du monde spirituel avec les Chaman, il serait mal avisé de prétendre qu'ils sont capable des mêmes prouesses. Seul les Chaman ont un lien assez fort pour affecter et commander le monde des esprits.

Chaque Chaman poursuit sa propre voie et entre en contact avec le monde des Esprits pour des raisons qui leur sont propres. À chaque niveau de la compétence, le Chaman doit tracer son chemin en sélectionnant l'une des deux options qui s'offrent à lui.

1- **A: Détection Spirituelle** - Permet de détecter la nature et l'alignement d'un esprit à proximité. Au niveau 10, permet aussi de voir un Chaman en "Voyage Spirituel" et de détecter les mensonges prononcés par les entités spirituelles.

**B: Langue des Esprits** - Lorsque le Chaman s'adresse à une entité spirituelle, celle-ci le comprend comme si il s'adressait à elle dans son dialecte peu importe celui-ci. Au niveau 10, permet de lancer une injonction par événement à une entité Spirituelle.

2- **C: Protection Spirituelle** - Le Chaman peut protéger sa personne ou un allié touché. La cible devient imperceptible pour les entités spirituelles pour une durée de 10 minutes. Utilisable une fois par jour. Au niveau 12, permet au Chaman de repousser ces mêmes entités en maintenant leur concentration et leur incantations mystiques au coût de leur essence. (Maximum une fois par jour également, coûte 1 point d'essence par minute et prend fin aussitôt que le Chaman cesse de se concentrer, d'incanter ou qu'il n'a plus d'essence)

**D: Totem Avancé** - Modifie l'un des pouvoirs déjà sélectionné de son totem pour sa version avancée (voir grille). Au niveau 12, s'applique à son second pouvoir également.

3- **E: Purge Spirituelle** - Une fois par GN, permet de pratiquer un rite, d'une durée minimum de 15 minutes (sur une autre personne uniquement) pour demander aux esprits de purifier la cible. Retire tout les effets de maladies, poisons et faiblesses de la cible. Au niveau 14, retire également les effets de malédictions et de possessions.

**F: Transe** - Une fois par GN, permet au Chaman d'entrer dans une transe méditative éprouvante afin de se remplir d'essence à un rythme décadent. La transe doit durer 30 minutes durant lesquelles il ne perçoit RIEN du monde physique, après quoi il retrouvera son maximum de point d'essence. S'il est interrompu de quelques façons, le Chaman subit la moitié de ses points de vie total en dégât et il ne peut sortir lui-même de cette transe avant la fin de celle-ci. Au niveau 14, le Chaman récupère également l'entièreté de ses points de vie à la fin de la transe.

Coût: 2xp/3xp/4xp

### **Stabilisation**

Permet, grâce à un bandage et après une durée de 10 minutes, de ramener une personne mourante à 1 p.v.

Coût : 3xp

### **Stabilité**

L'utilisateur peut résister à :

- 1- Un désarmement ou un coup trébuchant 1 fois par jour
- 2- 2 fois par jour.

Coût : 2 xp

### **Survie**

Permet de trouver après 15 minutes de recherche en forêt :

- 1- Des baies pour se soigner de 2 points de vie sur soi, une fois par jour.
- 2- Des plantes pour soigner poisons ou maladies sur soi, une fois par jour.
- 3- Les éléments nécessaires pour la confection d'une attelle, qu'il doit porter pour une durée de 10 minutes pour guérir une fracture. L'attelle peut être utilisée sur une autre personne.

Coût : 1xp -2xp -4xp

### **Tacticien**

Après un discours motivateur de 5 minutes, l'oorok confère un bonus de + 4 P.A. à 4 personnes se battant à ses côtés et ayant écouté l'entièreté de son discours, pour une durée de 1 heure. Cette compétence ne peut cibler l'oorok qui utilise cette compétence. Deux fois par événement.

Coût : 6xp

### **Technique supplémentaire**

Donne le choix d'une autre technique appartenant à une autre catégorie d'arme parmi celles accordées au spécialiste. 1 fois par jour.

Coût : 5 xp

### **Tir épinglant**

Lorsqu'un projectile atteint les jambes de la cible, elle subit un effet d'enchevêtrement d'une durée de 5 secondes. 2 fois par GN

Coût : 3xp

### **Tir précis**

Lorsque le tireur se concentre durant 5 secondes, il peut ajouter un dégât supplémentaire au prochain tir. Coût : 2xp

### **Torture**

Après 30 minutes de torture, la cible répond à la question au meilleur de ses connaissances et de manière véridique.

Coût : 2xp

### **Torture efficace**

Permet de réduire le temps de la torture de 10 minutes.

Coût : 3xp

### **Totem**

Le Chaman développe un lien particulier avec un esprit qui lui permet de puiser dans la puissance de celui-ci. À chaque niveau de compétence acquis, le Chaman peut sélectionner un pouvoir dans la liste des totems. (Sous approbation de l'équipe d'animation)

- 1- Un pouvoir "Par GN" (voir grille totémique dans le livre de magie)
- 2- Un pouvoir "Par Jour" (voir grille totémique) Prérequis: niveau 8
- 3 - Un pouvoir "Passif/ À volonté" (voir grille totémique) Prérequis: niveau 12

Coût : 3xp-3xp-4xp

### **Toxicologie**

- 1- Permet de faire des potions d'une famille de toxicologie.
- 2- Ajout d'une deuxième branche dans toxicologie. Coût : 3xp

### **Trait supplémentaire :**

Donne accès à 2 points supplémentaires à utiliser dans les traits.

Coût : 2xp

### **Travailleur acharné**

Permet d'aller récolter une matière première en jeu au rythme de :

- 1- une matière à l'heure pour un maximum de trois heures.

Coût : 3xp

### **Travailleur efficace**

Permet de diminuer le temps de construction ou de récolte de :

- 1- 10 minutes par heure

Coût : 3xp

### **Tricherie**

Permet lors d'un jeu de hasard de tricher sans que l'adversaire ne s'en rende compte.

Coût : 1xp

### **Troisième œil**

L'oracle s'arrête pour le temps qu'il désire, lui permettant ainsi d'ouvrir son troisième œil. Il gagne ainsi vision ultime et doit être complètement immobile durant ce temps.

Coût : 3xp

### **Trouvaille**

En début de partie, trouvaille permet :

- 1- D'obtenir une ressource au hasard
- 2- Permet d'ajouter d'autres objets au hasard

Coût : 2xp -4xp

### **Un avec la nature:**

Le corps du Druide devient en symbiose si parfaite avec la Nature qu'il peut subsister en se nourrissant de presque n'importe quoi. Au lieu de consommer une unité de nourriture, le Druide peut consommer deux unités de BOIS ou de LIN pour obtenir les mêmes effets. (Non cumulable avec les effets de Gastronomie)

Coût: 4 XP

### **Versatilité**

Permet d'acheter n'importe quelle compétence de base d'une autre classe. La compétence ne peut pas être augmentée.

Coût : 6xp

### **Voie**

Il est venu le temps pour le Sauvage de choisir une Voie, permettant de poursuivre son cheminement entre la Voie Martiale ou d'Esprit et ainsi sceller son avenir.

**Voie Martiale :** Le Sauvage gagne une compétence à l'arme et peut acheter la compétence de "maniement d'arme" à prix normal par la suite

**Voie d'Esprit :** Le Sauvage se voue au monde spirituel et développe la capacité de voir et d'entendre les entités spirituels (désigné HJ par une lumière verte).

Coût : 2xp

### **Voie Spirituelle**

L'occulté gagne accès à une branche d'esprit; Soit Animale, ou Végétale. (Voir image de sorts d'occultés) (Ne peut choisir qu'une seule branche.)

### **Vol à la tire**

Lorsqu'un sous noir est inséré dans une bourse ou un contenant quelconque, la personne peut y prendre :

- 1- Un objet au hasard
- 2- Une poignée d'objets au hasard
- 3- En nouant une corde autour d'une arme ou d'un objet, celui-ci pourra être volé.

Coût : 2xp

### **Voyage végétal**

Deux fois par jour, permet de voyager entre les arbres. En les touchants, pourra voyager d'une distance de 20 pas

Coût: 8xp

### **Zénith**

Après une minute de concentration immobile, l'épsilon reçoit un bonus de 1 dégât magique, une réduction de 1 de dégât (minimum 0), son prochain sort ne lui coûtera rien (*mais doit tout de même être incanté normalement*), le tout pour une durée de 5 minutes. 1x par gn

Coût : 8xp

## **Armurerie**

### **Dégâts des armes**

Tant qu'un personnage possède la compétence nécessaire, il pourra suivre la charte de dégâts suivante :

<u>Type</u>	
Arme à une main et bâton	1
Arme à deux mains	2
Arc court ou arbalète légère	2
Arc Long ou arbalète lourde	3

Le maximum de dégâts qu'une arme peut faire est de 10, quels que soient les bonus accordés à l'arme ou au personnage la maniant.

<u>Type</u>	<u>Mêlée</u>	<u>Distance</u>
<b>Simple</b> s	Dague, bâton, épée courte, pioche, marteau, lance courte, ...	Javelot
<b>Avancées</b>	Épée longue, Hallebarde, marteau de guerre, ...	Arc, dague de jet
<b>Exotiques</b>	Katana, Naginata, ...	Arbalète

## Fonctionnement des armures

La protection offerte par les armures fonctionne avec un système de points d'armures (p.a.).

Très similaires aux points de vies (p.v.), les p.a. se démarquent de trois manières. Premièrement, pour régénérer des p.a. il faut posséder la compétence Réparation d'armure. Sans cette compétence, les dégâts qu'aura subit l'armure ne reviendront qu'avec de rares potions ou sorts réparant les armures. Deuxièmement, certains sorts et habiletés peuvent passer outre cette protection pour appliquer les dégâts infligés directement aux p.v. (l'effet "sans armure"). Troisièmement, outre les habiletés mentionnées précédemment, les dégâts reçus affecteront les p.a. avant les p.v..

En Éklaizia, les armures ont trois (3) stades. Tant que l'armure n'a pas atteint zéro (0) points d'armure (p.a.) elle est considérée en « bon » état. Si, dans une altercation, l'armure atteint 0p.a., elle sera ensuite considérée comme « brisée » et regagnera la moitié des p.a. qu'elle attribuerait arrondi à l'unité supérieure. À partir de ce moment et tant que l'armure n'aura pas été réparée en entièreté, si elle atteint à nouveau 0p.a. elle sera « détruite » et devra être complètement recréée.

Pour chaque catégorie d'armure moyenne un personnage peut compléter son armure avec des pièces d'armure légère ou lourde.

(Ex. : Une cotte de maille incluant le torse et des manches allant aux coudes avec deux épaulettes de cuir protégerait de 6 p.a, mais s'il porte des épaulettes de plaques protégeraient de 8p.a.)

Types/ Catégories	Casque	Épaule	Torse	Bra	Grant	Cuisse	Jambe	Complète	Total
Cuir	1	.5	2	.5	-	-	.5	+1	7
Brigandine	1	.5	3	.5	-	.5	.5	+1	9
Cotte de maille	1	-	3	1	.5	1	-	+2	11
Écaille	1	-	4	1	.5	1	1	+2	14
Plaque	2	1	5	1	.5	2	1	+3	20

### Création d'armures

Avec la compétence Forge il est possible de créer des armes et armures de manière en-jeu. Pour ce faire, il suffit d'avoir les ressources nécessaires selon le tableau suivant :

Type	Forge 1	Forge 2	Forge 3	Matériaux 1
Armure légère	1p.a./20min.	1/15 min.	1p.a./10 min	1 cuir/ 2 p.a.
Armure moyenne	1 p.a./ 25 min	1/20 min.	1p.a./15 min	1 fer/ 3 p.a.
Armure lourde	1 p.a./ 30 min	1 p.a./ 25 min	1p.a./20 min	1 fer/ 5 p.a.
Petit bouclier	15 min.	10 min.	5 min.	1 fer / bois
Grand bouclier	40 min	30 min.	25 min.	2 fer/bois
Pavois	-	-	30 min	3 fer
Arme simple	30 min.	20 min.	15min.	1 fer
Arme avancée	-	45min.	30 min.	2 fer
Arme exotique	-	-	40 min	2 fer

- Exemple: pour créer une armure légère complète suivant les tableaux un forgeron a besoin de 3 ressources de cuir.

### Catégorie d'arme

Catégorie d'arme	Longueur maximum	Type d'arme	Dégât
Masse légère	95cm	Contondant	1
Lame légère	95cm	Tranchant	1
Hache légère	95cm	Tranchant	1
Lame longue	120 cm	Tranchant	2
Masse lourde	120cm	Contondant	2
Hache longue	120cm	Tranchant	2
Arme d'hast perforant	200cm	Perforant	2
Arme d'hast Tranchant	200cm	Tranchant	2
Arc court /moyen	80cm -130cm	Perforant	2
Arc long	180cm	Perforant	3
Arbalète de poing	30cm	Perforant	1
Arbalète légère	60cm	Perforant	2
Arbalète lourde	35cm	Perforant	2
Arme de jet	25cm	Tout dépendant	1
Javelin	120cm	Perforant	1

## Infusion, Alchimie, Toxicologie et Extrait

### Extrait:

Les premiers apprentissages de l'alchimie se font en apprenant plus en profondeur les effets que font différents ingrédients. Le personnage apprend ainsi les propriétés primaires des ingrédients en préparant des extraits. Pour consommer des ingrédients en extraits, il devra les consommer de la bonne manière (**liquide, huile, encens et poudres**) après les avoir apprêtés durant 10 secondes. Un personnage ne peut consommer un même ingrédient à l'heure. Le joueur recevra une feuille avec les ingrédients connus sur le continent où il pourra inscrire les effets découverts.

Le joueur peut inscrire ses tests sur les ingrédients et les apporter à un animateur lorsqu'il aura passé du temps sur des extraits qu'il ne connaît pas encore.

### Infusions :

Les infusions sont les premières potions fabriquées. Elles sont de puissance réduite contrairement aux potions alchimiques mais peuvent être tout de même très pratiques lors de l'apprentissage du personnage. Les infusions ont toujours 2 ingrédients et ne peuvent être augmentées d'aucune façon.

### Utilisation des ingrédients

Les ingrédients sont représentés par des bâtons de bois (*popsicle*) sur lesquels leur nom est inscrit.

Une fois l'ingrédient utilisé, il est considéré détruit et devra être ramené aux animateurs.

## Type de concoctions

**Potions** : Liquide devant être bu pour que les effets s'appliquent. Le joueur utilise une fiole de 5 ml de liquide translucide.

**Huiles** : Crème, huile ou onguent devant être appliqué sur la peau, sur un objet ou une arme tranchante pour que les effets s'appliquent. Le joueur utilise une fiole de 5 ml de liquide opaque

**Encens** : Fumée qui doit être respirée durant un temps pour que les effets s'appliquent. Le joueur utilise un bâton d'encens.

**Poudres** : Ingrédients qui peuvent être mangés tels quels ou mélangés à un aliment ou une boisson pour que les effets s'appliquent. Le joueur utilise diverses épices selon l'ingrédient.

## Créations alchimiques

### Création

Les ingrédients se trouvent en jeu.

Créations de base : 2 ingrédients

Création avancée : 3 ingrédients

Toxicologie : 3 ingrédients

**Expérimentation** (doit avoir la compétence extrait 2) : Le joueur tente de créer une potion avancée dans sa branche choisie. S'il obtient 6 sur son d6, il n'aura pas d'effet négatif à sa création.

### Utilisation

Durée de préparation des potions : **30 minutes**

**Consommation maximale de 2 par heure** pour les créations à effets bénéfiques.

Un objet ou une arme ne peut être affecté qu'une fois par heure.

Les sorts et les effets alchimiques similaires (ex : Dégâts de feu) ne sont pas cumulables

**Les effets négatifs ne peuvent être utiliser de façon volontaire, ils sont hors de contrôle de l'alchimiste.**

## Infusions

### Combat

Nom	Protection de pierre	Nom	Huile évasive
-----	----------------------	-----	---------------

<b>Effet de base</b>	+ 2 p.a.	<b>Effet</b>	Libération
<b>Durée</b>	Instantanée/ maximum 5 min	<b>Durée</b>	Instantanée / 1 min max
<b>Ingrédients</b>	- Épine de porc-épic -Écorce de chêne		
<b>Forme</b>	<b>Potion</b>	<b>Forme</b>	Potion

### *Curatif*

<b>Nom</b>	Soin mineur	<b>Nom</b>	<b>Arrêt de Poison</b>
<b>Effet de base</b>	Guérit 2 points de vie	<b>Effet</b>	Arrête les effets nocifs du poison
<b>Durée</b>	Instantanée	<b>Durée</b>	1 minute
<b>Ingrédients</b>	- Aloès - Poil de carcajou		
<b>Forme</b>	<b>Potion</b>	<b>Forme</b>	Potion

### *Illusion*

<b>Nom</b>	Peur illusoire	<b>Nom</b>	<b>Croyance aveugle</b>
<b>Effet de base</b>	la cible craindra la personne ayant utilisée la poudre	<b>Effet</b>	la cible croira tout ce que la personne devant elle dit pour une simple phrase. L'information doit être plausible et inconnue de la victime
<b>Durée</b>	30 secondes	<b>Durée</b>	1 heure
<b>Ingrédients</b>	- Bave de crapaud - Œuf de serpent		
<b>Forme</b>	<b>Poudre</b>	<b>Forme</b>	Poudre

## Ombre

<b>Nom</b>	Coup spectral	<b>Nom</b>	<b>Peau de caméléon</b>
<b>Effet de base</b>	la cible frappera sans armure pour un seul coup, mais ses dégâts seront réduits de 1 pour un minimum de 1.	<b>Effet</b>	La cible se camoufle dans son environnement et ne pourra pas bouger durant ce temps.
<b>Durée</b>	3 minutes	<b>Durée</b>	1 minute
<b>Ingrédients</b>	- Mandragore - Cristal de Glace	<b>Ingrédients</b>	- Peau de salamandre - Camomille
<b>Forme</b>	<b>Huile</b>	<b>Forme</b>	Huile

## Arcane

<b>Nom</b>	D.tection magique	<b>Nom</b>	<b>Résistance élémentaire</b>
<b>Effet de base</b>	La cible détecte la magie à une distance de bras.	<b>Effet</b>	Résistance à un élément. -1 aux coups reçus de l'élément choisi, non cumulable avec aucune autre compétence.
<b>Durée</b>	1 minute	<b>Durée</b>	2 minutes
<b>Ingrédients</b>	- Œil de chouette - Ectoplasme	<b>Ingrédients</b>	- Cristal de feu - Peau de salamandre
<b>Forme</b>	<b>Potion</b>	<b>Forme</b>	Potion

## Toxicologie : Drogue

<b>Nom</b>	Fouille mémoire	<b>Nom</b>	<b>Infusion relaxante</b>
<b>Effet de base</b>	Permet de poser une seule et unique question à la victime et celle-ci devra répondre au meilleur de ses compétences. Elle restera avec un souvenir flou de la scène, incapable de dire qui l'a interrogé ni la question. Si celle-ci possède la compétence : Résistance à la torture, elle n'est pas forcée de	<b>Effet</b>	La cible se voit apaisée et elle ne pourra pas avoir d'intentions hostiles pour la durée de l'infusion.

	dire la vérité et se souviendra de la scène.		
<b>Durée</b>	Instantannée	<b>Durée</b>	5 minutes
<b>Ingrédients</b>	- Plume d'aigle - Chanvre	<b>Ingrédients</b>	- Camomille - Saug
<b>Forme</b>	<b>Potion</b>	<b>Forme</b>	Potion

### *Toxine Virulente*

<b>Nom</b>	Huile de malaise	<b>Nom</b>	<b>Potion d'inconscience</b>
<b>Effet de base</b>	La cible subit un malaise, l'empêchant d'utiliser ses compétences pour la durée de l'infusion.	<b>Effet</b>	La cible semble morte, elle n'a aucun signe vital, mais ne perd aucun point de vie.
<b>Durée</b>	3 minutes	<b>Durée</b>	5 minutes
<b>Ingrédients</b>	- Calamine - Ergot de seigle	<b>Ingrédients</b>	- Plume d'aigle - Saug
<b>Forme</b>	<b>Huile</b>	<b>Forme</b>	Potion

### *Toxicologie Toxine*

<b>Nom</b>	Potion de l'amitié	<b>Nom</b>	<b>Encens hallucinogène</b>
<b>Effet de base</b>	La cible perd toute intention hostile envers la première personne qu'elle voit.	<b>Effet</b>	Les personnes qui respirent l'encens pendant plus de 10 secondes sont frappées de violentes hallucinations. (le créateur n'est pas affecté)
<b>Durée</b>	5 minutes	<b>Durée</b>	10 minutes
<b>Ingrédients</b>	- Œil de chouette - Plume de corbeau	<b>Ingrédients</b>	- Feuille de bardane - Racine d'iris
<b>Forme</b>	<b>Potion</b>	<b>Forme</b>	Encens



# Familles d'alchimie

## Alchimie de combat

<b>Nom</b>	<b>Peau de pierre</b>	<b>Forme</b>	<b>Huile (Peau)</b>
<b>Effet de base</b>	+ 4 PA magiques	<b>Effet avancé</b>	+ 6 PA magiques
<b>Effet négatif</b>	Ralentissement 10 min durant l'effet	<b>Ingrédient avancé</b>	Feuille de Bardane
<b>Durée</b>	10 minutes		
<b>Ingrédients</b>	Carapace de scarabée Écorce de chêne		

<b>Nom</b>	<b>Bouclier indestructible</b>	<b>Forme</b>	<b>Huile (Bouclier)</b>
<b>Effet de base</b>	Indestructible 10 min	<b>Effet avancé</b>	Indestructible 30 min
<b>Effet négatif</b>	Le bouclier est détruit instantanément.	<b>Ingrédient avancé</b>	Épines de porc-épic
<b>Durée</b>	10 ou 30 minutes		
<b>Ingrédients</b>	Écorce de chêne Graisse animale		

<b>Nom</b>	<b>Anabolisante</b>	<b>Forme</b>	<b>Potion</b>
<b>Effet de base</b>	+3 PV naturels Force surhumaine Courage	<b>Effet avancé</b>	Dure 10 minutes
<b>Effet négatif</b>	-6 PV après l'effet Ne peut fuir le combat durant l'effet	<b>Ingrédient avancé</b>	Griffe d'ours
<b>Durée</b>	5 minutes		
<b>Ingrédients</b>	Ginseng Taurine		

Nom	Endurance	Forme	Potion
Effet de base	+2 PV naturels Agonie dure jusqu'à -15 PV avant de perdre une chance	Effet avancé	+4 PV naturels
Effet négatif	Faiblesse et apaisement durant 20 minutes après l'effet	Ingrédient avancé	Achillée
Durée	1 heure		
Ingrédients	Ginseng Queue de rat		

Nom	Force surhumaine	Forme	Potion
Effet de base	Force surhumaine	Effet avancé	+2 PV Dure 30 minutes
Effet négatif	Faiblesse durant 5 minutes après l'effet Berserk durant l'effet	Ingrédient avancé	Poil de carcajou
Durée	10 ou 30 minutes		
Ingrédients	Griffe d'ours Taurine		

Nom	Dégât élémentaire	Forme	Huile (arme)
Effet de base	Dégât de feu ou de glace, selon le sel utilisé	Effet avancé	Dure 10 minute
Effet négatif	Rouille instantanément jusqu'à réparation	Ingrédient avancé	Mandragore
Durée	5 minutes		
Ingrédients	Graisse animale Sel élémentaire		

Nom	Volonté	Forme	Potion
Effet de base	Courage	Effet avancé	Liberté de mouvement
Effet négatif	Impossible de fuir le combat durant 2 heures après l'effet	Ingrédient avancé	Plume d'aigle
Durée	30 minutes		
Ingrédients	Sauge Poil de carcajou		

## Alchimie curative

Nom : Régénération	Forme : Potion
Effet de base : + 1 PV/minute	Effet avancé : + 2 PV/minute
Effet négatif : Ne se régénérera plus naturellement durant 5 heures après l'effet	Ingrédient avancé : Aloès
Durée : 10 minutes	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Achillée</li> <li>- Graisse de troll</li> </ul>	

Nom : Guérison	Forme : Potion
Effet de base : + 4 PV	Effet avancé : + 6 PV
Effet négatif : Apaisement 5 minutes	Ingrédient avancé : Ginseng
Durée : Instantanée	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aloès</li> <li>- Camomille</li> </ul>	

Nom : Maintien de vie	Forme : Huile
Effet de base : Un mourant ne perdra plus de PV	Effet avancé : Dure 5 minutes
Effet négatif : Apaisement 15 minutes après l'effet	Ingrédient avancé : Saugé
Durée : 2 ou 5 minutes	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Achillée</li> <li>- Aloès</li> </ul>	

Nom : Régénération animale	Forme : Huile
Effet de base : Régénération 1 PV/10 minutes	Effet avancé : 1 PV/5 minutes
Effet négatif : Berserk durant l'effet	Ingrédient avancé : Cœur de cerf
Durée : 2 heures	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poil de carcajou</li> <li>- Queue de rat</li> </ul>	

Nom : Antidote	Forme : Potion
Effet de base : Résistance au poison et à la maladie durant 30 minutes	Effet avancé : Guérison des poisons et maladies
Effet négatif : Sommeil 5 minutes	Ingrédient avancé : Queue de rat
Durée : 30 minutes ou instantané	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asclépiade</li> <li>- Épine de porc-épic</li> </ul>	

Nom : Onguent du guérisseur	Forme : Huile
Effet de base : PV soignés par un bandage X 1,5	Effet avancé : PV soignés par un bandage sont doublés
Effet négatif : Le bandage est détruit avant utilisation	Ingrédient avancé : Feuille de bardane
Durée : Jusqu'à l'utilisation du bandage	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Calamine</li> <li>- Queue de rat</li> </ul>	

Nom : Sevrage	Forme : Potion
Effet de base : Cette potion peut faire disparaître une addiction. Trois doses sont nécessaires pour les addictions bénignes. 1 potion par heure maximum. La force de l'addiction devient exponentielle après chaque consommation.	Effet avancé : La potion guérit les addictions sévères.
Effet négatif : Perte de la moitié des PV	Ingrédient avancé : Ectoplasme
Durée : Instantanée	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Huile de poisson</li> <li>- Queue de rat</li> </ul>	

## Alchimie de l'ombre

Nom : Arme d'ombre	Forme : Huile arme
Effet de base : Dégâts sans armure	Effet avancé : Dure 5 minutes
Effet négatif : -1 de dégât pour la durée de l'effet (minimum 1)	Ingrédient avancé : Plume de corbeau
Durée : 2 ou 5 minutes	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poudre d'adamantium</li> <li>- Graisse animale</li> </ul>	

Nom : Invisibilité	Forme : Potion
Effet de base : Invisibilité 2 minutes	Effet avancé : Dure 5 minutes
Effet négatif : Ralentissement durant l'effet	Ingrédient avancé : Racine d'iris
Durée : 2 ou 5 minutes	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Huile de poisson</li> <li>- Chicorée sauvage</li> </ul>	

Nom : Vision nocturne	Forme : Potion
Effet de base : Infra vision 15 minutes	Effet avancé : Dure 1 heure
Effet négatif : Aveuglement 1 minute à la fin de l'effet	Ingrédient avancé : Œuf de serpent
Durée : 15 minutes ou 1 heure	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Œil de chouette</li> <li>- Ailes de libellule</li> </ul>	

Nom : Précision extrême	Forme : Huile (arme)
Effet de base : + 1 dégâts à distance pour 3 tirs	Effet avancé : Pour 5 tirs
Effet négatif : Faiblesse 5 minutes à la fin de l'effet	Ingrédient avancé : Plume de faucon
Durée : 15 minutes	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mandragore</li> <li>- Graisse animale</li> </ul>	

Nom : Passe muraille	Forme : Huile
Effet de base : Possibilité de traverser un mur ayant une ouverture plus grande que le diamètre du pouce durant 30 secondes	Effet avancé : Dure 2 minutes
Effet négatif : Ralentissement durant la durée de l'effet	Ingrédient avancé : Ectoplasme
Durée : 30 secondes ou 2 minutes	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bave de crapaud</li> <li>- Œuf de serpent</li> </ul>	

Nom : Fausse-mort	Forme : Potion
Effet de base : Aucun signe vital perceptible durant 10 minutes	Effet avancé : Dure 30 minutes
Effet négatif : - 2PV instantanément	Ingrédient avancé : Ergot de seigle
Durée : 10 ou 30 minutes	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plume de corbeau</li> <li>- Coquille d'oeuf</li> </ul>	

Nom : Nouvelle identité	Forme : Potion
Effet de base : Changement d'apparence durant 1 heure.	Effet avancé : durée d'un g.n.
Effet négatif : Faiblesse pour la durée de la potion.	Ingrédient avancé : Ergot de seigle
Durée : 1 heure ou un g.n.	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peau de salamandre</li> <li>- Racine d'iris</li> </ul>	

## Alchimie Arcane

Nom : Encens de méditation	Forme : Encens
Effet de base : Réduit le temps de méditation de 5 minutes.	Effet avancé : L'encens peut maintenant affecter deux personnes.

Effet négatif : Une fois la méditation commencée, elle ne peut être arrêtée (sauf si la personne reçoit du dégât)	Ingrédient avancé : Aile de libellule
Durée : le temps de méditation	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sauge</li> <li>- Asclépiade</li> </ul>	

Nom : Potion de mana	Forme : Potion
Effet de base : donne 1 point de mana à la cible	Effet avancé : donne 2 points de mana à la cible
Effet négatif : reçoit 3 points de dégâts sans armure	Ingrédient avancé : Cœur de cerf
Durée : Instantanée	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fleure cristalline</li> <li>- Ectoplasme</li> </ul>	

Nom : Huile de lien magique	Forme : Huile
Effet de base : Les liens deviennent indestructibles pour 10 minutes. (Cordes, menottes, etc..)	Effet avancé : La durée devient 30 minutes.
Effet négatif : À la fin de l'effet les liens explosent faisant un dommage de 4 de feu à toutes les personnes se trouvant à 2 mètres.	Ingrédient avancé : Carapace de scarabée
Durée : 10 minutes ou 30 minutes	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Graisse de troll</li> <li>- Taurine</li> </ul>	

Nom : Potion de concentration supérieure	Forme : Potion
Effet de base : Permet au lanceur de sort de résister à un coup sans perdre son sort.	Effet avancé : Le lanceur de sort peut résister à 2 coups sans perdre son sort.
Effet négatif : Faiblesse 5 minutes à la fin	Ingrédient avancé : Œuf de serpent
Durée : 1 heure ou jusqu'à incantation	

Ingrédients :	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Graisse animale</li> <li>- Ectoplasme</li> </ul>	

Nom : Potion de vérité	Forme : Potion
Effet de base : La cible ne peut mentir pour 2 minutes.	Effet avancé : augmente la durée à 5 minutes.
Effet négatif : La cible se met à divaguer à la fin de l'effet pour 5 minutes.	Ingrédient avancé : Chicorée sauvage
Durée : 2 ou 5 minutes.	
Ingrédients :	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cerveille de lézard</li> <li>- Œil de chouette</li> </ul>	

Nom : Potion de vision des arcanes	Forme : Potion
Effet de base : La cible détecte la magie durant 5 minutes.	Effet avancé : durée de 15 minutes
Effet négatif : Aveuglement d'une minute à la fin de l'effet.	Ingrédient avancé : Œil de chouette
Durée : 5 ou 15 minutes	
Ingrédients :	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ailes de libellule</li> <li>- Racine d'angélique</li> </ul>	

Nom : Huile anti-magie	Forme : Huile
Effet de base : Permet de résister à la magie durant 5 minutes.	Effet avancé : La durée augmente à 10 minutes
Effet négatif : La cible reçoit 4 de dégâts magiques à la fin de l'effet.	Ingrédient avancé : Taurine
Durée : 5 ou 10 minutes.	
Ingrédients :	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peau de salamandre</li> <li>- Cristal de glace</li> </ul>	

## Alchimie Illusoire

Nom : Filtre d'amour	Forme : Potion
Effet de base : La cible tombe en amour avec la première personne vue pour 15 minutes.	Effet avancé : la durée augmente à 30 minutes
Effet négatif : La cible aurait une haine envers la personne pour 1 heure suite à l'effet.	Ingrédient avancé : Griffes d'ours
Durée : 15 ou 30 minutes	
Ingrédients :  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asclépiade</li> <li>- Ailes de libellule</li> </ul>	

Nom : Force de l'esprit	Forme : Poudre
Effet de base : La cible devient immunisée aux effets mentaux pour 2 minutes.	Effet avancé : la durée augmente à 5 minutes.
Effet négatif : La cible subit un effet de crainte pour 1 minute suite à l'effet.	Ingrédient avancé : Ectoplasme
Durée : 2 ou 5 minutes.	
Ingrédients :  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Huile de poisson</li> <li>- Écorce de chêne</li> </ul>	

Nom : Harmonie	Forme : Poudre
Effet de base : La cible est apaisée pour 5 minutes.	Effet avancé : la durée est augmentée à 10 minutes.
Effet négatif : La cible à l'effet berserk pour 1 minute suite à l'effet.	Ingrédient avancé : Cœur de cerf
Durée : 5 ou 10 minutes.	
Ingrédients :  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chanvre</li> <li>- Camomille</li> </ul>	

Nom : Peau de caméléon	Forme : Huile
Effet de base : La cible est camouflée pour 10 minutes.	Effet avancé : la durée augmente à 30 minutes.
Effet négatif : Souffrance 30 secondes à la fin de l'effet.	Ingrédient avancé : Cristal de glace
Durée : 10 ou 30 minutes	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Carapace de tortue</li> <li>- Coquille d'oeuf</li> </ul>	

Nom : Illumination	Forme : Lumière
Effet de base : Permet d'éclairer autour de la cible pour une durée de 10 minutes.	Effet avancé : augmente la durée à 20 minutes.
Effet négatif : Aveuglement pour une durée de 5 minutes suite à l'effet.	Ingrédient avancé : Écorce de chêne
Durée : 10 ou 20 minutes.	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Racine d'angélique</li> <li>- Fleur cristalline</li> </ul>	

Nom : Zone de silence	Forme : Encens
Effet de base : Dans un rayon de 2 mètres l'effet silence est présent durant 10 minutes.	Effet avancé : La durée est augmentée à 20 minutes.
Effet négatif : Un effet de crainte atteint les personnes présentes dans la zone de silence pour 30 secondes.	Ingrédient avancé : Poil de carcajou
Durée : 10 ou 20 minutes.	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plume de corbeau</li> <li>- Bave de crapaud</li> </ul>	

Nom : Alignement illusoire	Forme : Potion
Effet de base : Permet de changer son alignement pour une durée d'une heure.	Effet avancé : augmente la durée à une journée.
Effet négatif : La cible est en souffrance suite à l'effet pour une durée d'une minute	Ingrédient avancé : Plume d'aigle
Durée : 1 heure ou 1 journée.	

Ingrédients : - Peau de salamandre - Sel de glace	
---	--

## Famille Toxicologie

### Toxicologie virulente

Nom : Venin puissant	Forme : Huile
Effet de base : La cible tombe à zéro point de vie et perd une chance dans 2 heures.	
Durée : 2 heures.	
Ingrédients :  - Mandragore - Plume de faucon - Fleur cristalline	

Nom : Ralentissement	Forme : Huile
Effet de base : La cible ne peut plus courir pour 5 minutes.	
Durée : 5 minutes	
Ingrédients :  - Feuille de bardane - Graisse de troll - Bave de crapaud	

Nom : Sang infecté	Forme : Huile
Effet de base : La cible ne peut plus recevoir de soins.	
Durée : jusqu'à obtention d'un antidote.	
Ingrédients :  - Acide - Cristal de feu - Sel de feu	

Nom : Baume empoisonné	Forme : Huile
Effet de base : La cible perd 2 p.v. sans armure/ minutes.	

Durée : 2 minutes	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poil de carcajou</li> <li>- Mandragore</li> <li>- Plume de faucon</li> </ul>	

Nom : Poudre meurtrière	Forme : Poudre
Effet de base : La cible perd 1 p.v. sans armure / 5 minutes.	
Durée : 2 heures	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Racine d'angélique</li> <li>- Plume de faucon</li> <li>- Fleur cristalline</li> </ul>	

Nom : Poudre infectée	Forme : Poudre
Effet de base : La cible est affectée par la maladie.	
Durée : jusqu'à la guérison	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Achillée</li> <li>- Coquille d'œuf</li> <li>- Queue de rat</li> </ul>	

Nom : Huile d'impuissance	Forme : Huile
Effet de base : La cible a faiblesse jusqu'à guérison.	
Durée : Jusqu'à la guérison.	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ergot de seigle</li> <li>- Cerveille de lézard</li> <li>- Racine d'iris</li> </ul>	

## Toxicologie Toxine

Nom : Poudre d'oubliette	Forme : Poudre
Effet de base : La cible oublie les 5 dernières minutes.	
Durée : instantanée	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plume d'aigle</li> <li>- Feuille de bardane</li> <li>- Plume de corbeau</li> </ul>	

Nom : Poudre de sommeil	Forme : Poudre
Effet de base : La cible tombe dans un sommeil profond.	
Durée : 5 minutes.	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sauge</li> <li>- Asclépiade</li> <li>- Cristal de glace</li> </ul>	

Nom : Encens de la peur	Forme : Encens
Effet de base : Toute personne qui s'approche à moins de 2 mètre de l'encens est frappée par un effet de crainte 30 secondes.	
Durée : 10 minutes	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Œuf de serpent</li> <li>- Poil de carcajou</li> <li>- Queue de rat</li> </ul>	

Nom : Poudre de colère	Forme : Poudre
Effet de base : La cible touchée par la poudre est en berserk.	
Durée : 1 minute	

Ingrédients :	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cœur de cerf</li> <li>- Griffe d'ours</li> <li>- Sucre</li> </ul>	

Nom : Encens Hallucinogène.	Forme : Encens
Effet de base : Les personnes qui respirent l'encens pendant 10 secondes ou plus sont frappées par de violentes hallucinations.	
Durée : 10 minutes	
Ingrédients :	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Racine d'iris</li> <li>- Chanvre</li> <li>- Sauge</li> </ul>	

Nom : Particule démentielle	Forme : Poudre
Effet de base : La cible est en folie	
Durée : 5 minutes	
Ingrédients :	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bave de crapaud</li> <li>- Cerveille de lézard</li> <li>- Acide</li> </ul>	

Nom : Paranoïa	Forme : Potion
Effet de base : La cible craint toute personne qui s'approche d'elle, et devra être complètement paranoïaque pour la durée.	
Durée : 10 minutes	
Ingrédients :	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Taurine</li> <li>- Huile de poisson</li> <li>- Graisse de troll</li> </ul>	

## Toxicologie Drogue

**Note importante :** Les potions de cette catégorie créent tous une grande dépendance. Si un personnage consomme deux fois la même potion il deviendra alors addictif à cette potion. Consulter la charte des drogues pour voir les effets d'addictions.

Nom : Potion de pouvoir	Forme : Potion
Effet de base : Le personnage voit son maximum de mana augmenté de 1.	
Durée : 2 heures	
Ingrédients : - Sel de glace - Cristal de glace - Griffes d'ours	

Nom : Potion d'engourdissement	Forme : Potion
Effet de base : Le personnage devient immunisé aux effets de souffrance et ne ressent presque plus la douleur lorsqu'il reçoit des dégâts.	
Durée : 30 minutes	animal
Ingrédients : - Écorce de chêne - Calamine - Carapace de scarabée	

Nom : Potion de clarté d'esprit	Forme : Potion
Effet de base : immunité aux effets mentaux et vision ultime.	
Durée : 30 minutes	
Ingrédients : - Ectoplasme - Huile de poisson - Graisse animal	

Nom : Potion de récupération	Forme : Potion
Effet de base : La cible se guérie de 5 p.v. et régénère 1 p.v./min. pour 10 minutes.	
Durée : 10 minutes	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ginseng</li> <li>- Queue de rat</li> <li>- Aloès</li> </ul>	

Nom : Potion d'apothicaire	Forme : Potion
Effet de base : Enlève 30 minutes aux créations alchimiques.	
Durée : 30 minutes	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sucre</li> <li>- Ginseng</li> <li>- Chicorée sauvage</li> </ul>	

Nom : Potion du forgeron	Forme : Potion
Effet de base : Enlève 1 heure au temps de forge.	
Durée : 1 heure	
Ingrédients : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sucre</li> <li>- Sel de glace</li> <li>- Épine de porc-épic</li> </ul>	

Nom : Voyage Onirique	Forme : Potion
Effet de base : Après une convulsion d'une minute, la cible peut projeter son esprit jusqu'à un maximum de 30 minutes, la cible pourra donc se promener en hors-jeu où bon lui semble sans être vue. Il ne peut interagir avec personne ni physiquement, ni verbalement. Quelqu'un avec spiritisme à la possibilité de voir la cible.	
Durée : 30 minutes	

Ingrédients : - Mandragore      - Racine d'iris - Chanvre	
---	--

La création de ce livre a été rendue possible grâce à notre équipe. Pour toute question contactez directement un des membres de l'équipe, ou envoyez un courriel à : [eklaizia.animation@gmail.com](mailto:eklaizia.animation@gmail.com).

**Maître de jeu** : Alexandra Comtois

**Animation** : Stéphanie Desruisseaux-Thivièrge

Jin White

Sébastien Maig-eho

Alexandre Martin

Olivier Bordage

Patrick Louis Markell

David Sanche