

Manuel du Joueur 2019

Table des matières

Le système puriste	3
Le Code de vie – « Attitude et responsabilités »	3
Le système de jeu	7
<i>Les points de vie (PV) et les armures</i>	7
<i>Le système de combat – effets et dégâts des armes</i>	7
<i>Le système de combat « magique » – les composantes de sort et les durées à respecter</i>	8
<i>Système de mort</i>	9
<i>Les poisons, drogues et maladies</i>	11
<i>Système de courrier</i>	11
<i>Le maréchal et les animateurs</i>	12
L'univers de jeu	13
<i>La terre de Nassir</i>	13
<i>Les peuples disponibles aux joueurs</i>	13
<i>Les religions</i>	16
<i>Les races</i>	16
<i>Le système économique</i>	17
<i>Le système de noblesse</i>	17
Construction des personnages	18
<i>Le choix d'un métier ou vocation</i>	18
<i>Les sources de pouvoir</i>	18
<i>Arbres de cheminement / Progression</i>	18
<i>Les niveaux de pouvoirs</i>	19
Les sorts ou les habiletés	21
<i>Les habiletés physiques et sociales</i>	23
<i>Les sorts de l'attribut mental</i>	30
Jeux complémentaires	49
<i>La Santé mentale</i>	49
<i>Le système virtuel et les guildes</i>	50
<i>Les convois</i>	50
<i>Les actions personnelles</i>	51
<i>Les règles temporaires</i>	51
Annexe	52
<i>La carte de Nassir et les nations nassiréennes</i>	52

Le système puriste

Le grandeur nature médiéval fantastique qu'est Thanagar se veut une expérience de jeu qualifiée de puriste. Son système est basé sur la simplicité. L'objectif d'un tel système est de maximiser l'immersion du joueur : l'univers riche et varié vous offrira de nombreuses opportunités de « *role-play* » intense.

Aucune classe restrictive

C'est en fonction de vos talents et aptitudes que votre personnage sera bâti, non par un système de classes hermétiques. En d'autres termes, le joueur ordonne ses attributs (physique, mental, social) selon un ordre de préférence basé sur ses forces et intérêts. C'est dans la combinaison de ces divers attributs que réside le concept de métier, ou classe.

Aucun appel de dégâts

La simplicité est le mot d'ordre en ce qui a trait aux combats. Cela confère à ces moments d'action une efficacité et un aspect naturel. Pour ce faire, les règles à ce sujet sont peu nombreuses.

Aucun arrêt de jeu

Les habiletés et sorts des joueurs sont basés sur une liste d'effets précis facilitant la gestion du jeu autant en combat que hors combat. Ces effets sont observables et simples à apprendre, d'autant plus qu'ils sont introduits en jeu par des *sources de pouvoir* variées qui servent le décorum.

Le Code de vie – « Attitude et responsabilités »

L'Enregistrement

Tout participant doit porter son bracelet (preuve de paiement) visiblement. Le manquement à ce règlement entraînera un avertissement et une vérification du paiement du participant. Aucun participant n'est autorisé à prendre part au jeu sans avoir au préalable payé son entrée. Toute personne prise en faute sera expulsée du terrain pour la durée du jeu. À la deuxième faute, celle-ci sera expulsée définitivement.

Tout participant de 14 à 17 ans doit avoir rempli la Décharge de responsabilité avant de jouer, signée par un parent. Les participants de 13 ans et moins doivent être accompagnés d'un adulte.

Lorsqu'un scénario commence le samedi à 13 h, les enregistrements se font entre midi et 13h. Si aucun comédien n'est disponible à votre arrivée pour prendre votre inscription, patientez jusqu'à l'arrivée d'un de ceux-ci. N'entrez pas sur le terrain sans avoir payé votre entrée.

À chaque fin d'activité, les participants sont responsables de rapporter leurs items en jeu ainsi que leurs possessions monétaires en jeu à l'accueil, afin que ceux-ci soient placés dans un sac à leur nom. La monnaie d'échange de Thanagar ainsi que tout objet ou élément de costume introduit par l'animation demeure la propriété de l'OSBL Thanagar. L'organisme est donc en droit de récupérer son bien en tout temps. Par exemple, un participant ayant omis de rendre

son matériel en jeu et l'ayant rapporté à son domicile devra s'assurer de le retourner en intégralité au cours du mois suivant. Les possessions d'un joueur ayant été absent pendant 6 jeux réguliers consécutifs seront retirées de la banque d'objets et réintroduites dans le jeu, afin d'aider le roulement de l'économie.

Us et coutumes

Le respect est la ligne directrice de Thanagar.

Toute violence verbale ou physique dépassant le cadre du jeu de rôle provoquera une expulsion sans remboursement.

Tout vol, bris volontaire, vandalisme provoquera une expulsion sans remboursement. Thanagar partage le terrain de jeu de plusieurs autres grandeurs nature. Les décors appartenant aux autres organisations ne doivent en aucun cas être endommagés. Nous comptons sur votre honnêteté si un accident survient.

L'expérience de grandeur nature confronte les personnages à des situations peu communes, parfois troublantes. Le joueur derrière le personnage doit accepter le contrat qu'est de se prêter au jeu en s'intéressant aux règles ainsi qu'en prenant part à l'univers fantastique par son « role-play ». À ce sujet, le respect et la confiance sont fondamentaux pour la réussite de tout événement. Ne contredisez pas les actions d'un joueur en jeu. Il se peut fort bien que la situation soit explicable. En cas de doute, on exécute l'action d'emblée et on questionne un animateur sur sa légitimité par la suite.

Il est permis de fumer la cigarette sur le terrain, mais nous vous demandons de ramasser vos mégots. Il est interdit de les jeter dans les feux de camps. Nous vous recommandons d'amener un cendrier portatif.

L'utilisation des poubelles est obligatoire. Le terrain n'est pas un dépotoir. Un joueur pris en flagrant délit de pollution recevra un avertissement. Il est de la responsabilité commune du groupe de conserver le terrain de location dans un état de propreté irréprochable. Un environnement jonché de déchets anachroniques est plus enclin à faire décrocher les participants du jeu. Faisons tous notre part.

Vous pouvez utiliser le stationnement mis à votre disposition, à l'entrée du terrain. Afin de contrer la pollution auditive, nous vous encourageons fortement à dormir sur le terrain pour éviter de devoir reprendre votre voiture au milieu de la nuit, et d'éviter de déranger les voisins de notre terrain de jeu, ainsi que son propriétaire. Il est également plus sécuritaire d'éviter de conduire la nuit après une folle journée de combat. Soyez courtois et évitez de vous attrouper au stationnement pour discuter ou prendre vos repas.

Alcool et drogue

Bien que certains participants soient en âge de prendre de l'alcool, aucune boisson alcoolisée ne sera tolérée en jeu. Au premier avertissement, l'alcool sera saisi et remis au départ du joueur le dimanche. Au deuxième avertissement, le joueur sera expulsé définitivement du jeu et de ses installations.

La consommation de drogue signifie l'expulsion automatique du participant.

Nous sommes très soucieux de la sécurité de nos participants et nous jugeons que l'alcool, le cannabis et autres drogues n'ont pas leur place dans un GN, puisqu'ils altèrent le jugement et mettent potentiellement les participants en danger.

Décorum

Vous devez être déguisé en fonction de l'activité. Les costumes historiquement réalistes rendent le jeu plus crédible. Un joueur qui ne respectera pas la norme établie (jeans, t-shirt, tissus non historiquement acceptables...), pourra recevoir un avertissement de la part de l'organisation, et devra améliorer son costume pour le prochain événement.

**** Nous comptons sur la participation de tous afin de rendre décorum leurs campements, accessoires, méthodes d'éclairage et leurs costumes.***

Afin d'éclairer le chemin le soir, les participants sont autorisés à utiliser des lampes de poche et éclairages artificiels, dans la mesure où celles-ci ont reçu un traitement décorum, soit les camoufler en lanterne ancienne ou en flambeau.

En tout temps la lumière doit être orientée vers le sol afin de ne pas rencontrer les yeux d'un autre aventurier. Éclairer directement le visage d'un autre participant pourrait mettre sa sécurité en jeu en réduisant considérablement sa vision nocturne.

*Les utilisateurs du sort Lumière ne sont pas soumis aux mêmes règles.

Seulement en situation d'urgence (blessure, lunettes au sol...), les participants sont autorisés à utiliser des lampes de poche régulières sans modification. Elles sont également permises à l'intérieur des tentes et dans l'espace hors-jeu de la Plaine des Joueurs.

Armes

Toutes les armes doivent être homologuées obligatoirement en début de partie.

À la discrétion de l'animation, toute arme peut se voir refusée pour des raisons de sécurité. Toute arme non homologuée sera considérée illégale et dangereuse à l'utilisation. Toute arme qui a déjà été homologuée est sujette à une seconde inspection, à la demande de l'animation, afin de s'assurer que des participants cessent d'utiliser des armes qui ne seraient plus sécuritaires après une trop longue utilisation.

Les fléaux d'arme et les flèches à tête ronde sont interdits à Thanagar.

Les armes de latex de certains artisans peuvent être refusées lorsque celles-ci sont trop dures.

Combat

Les armes, boucliers, arcs et autres armes ne peuvent pas être agrippés pendant un combat. **Aucun contact physique n'est toléré.** Cette clause s'applique à tout élément de costume qui peuvent s'enrouler autour des armes de vos adversaires. Prenez simplement le temps de déprendre l'arme, immédiatement, et reprenez le combat.

Toute arme magique n'a aucun effet si vous n'avez pas identifié sa caractéristique en jeu. Informez-vous auprès de l'animation.

Aucun coup à la figure n'est toléré. Si un accident survient, les excuses sont de mise ainsi que les premiers soins, s'il y a lieu. La force des coups doit être raisonnable et le coup doit être franc. Le cas échéant, les coups « en mitraillettes » ne seront comptabilisés qu'à un ratio

d'environ 5 pour 1 dégât. Notez que c'est la touche qui est importante, et non la force du coup. Tous les coups font le même nombre de points de dégât (voir le tableau plus bas).

À la mort d'un joueur, on ne peut voler que ses écus, ses potions, les objets magiques ou tout autre objet en jeu. Les objets restants sont considérés comme des accessoires personnels. Afin de pouvoir effectuer un vol de matériel, la personne qui effectue le pillage doit nommer la location spécifique (ex. : poche, bourse, armure, bottes) qu'elle fouille pour obtenir l'ensemble des objets volables situé à cette location après un « *role-play* » de fouille ayant duré 15 secondes. Les items contenus dans une pochette « Cache » se soustraient à ces règles. Dans le cas où l'objet volable est clairement visible et facilement accessible, le 15 secondes ne s'applique pas.

Les zones en jeu et hors-jeu, et les caches

Dès qu'un participant sort de la Plaine des Joueurs et entre sur la Grand'Route, il se trouve dans la zone en jeu et doit donc se soumettre aux règles en entièreté. À moins d'une situation particulière pour laquelle vous auriez été avisé par l'animation, il n'y a pas de pause dans le jeu et chacun doit demeurer dans son personnage en tout temps. Le fait de traverser le terrain pour aller se soulager aux latrines ou quérir sa pitance dans sa charrette, ou simplement se diriger vers sa tente pour y dormir doit être accompli en jeu. Vous ne pourrez donc pas vous soustraire à un combat ou une situation qui vous interpellerait en chemin.

Une situation fait exception à cette règle; dans une situation d'urgence, telle la blessure ou la maladie réelle d'un participant. Lors d'une telle situation, veuillez suivre les indications des animateurs et des secouristes présents sur le terrain. D'ailleurs, il est recommandé lors de votre arrivée de s'informer sur l'identité des secouristes au sein des joueurs et animateurs. Ceux-ci s'identifient généralement au cours de la séance d'explication des règlements.

Le seul endroit sur les terres où vous serez considéré comme hors-jeu est l'intérieur de votre tente. L'intérieur des bâtiments est toujours en jeu, sauf le dortoir (à la discrétion de l'animation). Aucun individu n'est autorisé à pénétrer dans la tente d'un autre participant lorsque celui-ci y sommeille, évidemment pour des raisons de sécurité et de respect, ni lors de son absence. Comme aucun ne peut cacher d'items dans sa tente alors qu'il en est absent, il n'existe aucune raison d'y pénétrer, sous peine d'un avertissement de l'organisation. Aucun individu ne devrait également se cacher dans sa tente ou le dortoir pendant un évènement afin de fuir à des adversaires. Un participant qui serait soupçonné de recourir à cette tactique pourrait recevoir un avertissement de la part de l'animation. Nous faisons appel à votre bonne foi.

Les individus qui voudront cacher des objets en jeu pourront le faire à l'intérieur de leur campement (l'un des campements principaux établis) ou dans un rayon de 15 pieds autour de celui-ci. **Une pige aléatoire sera faite à chaque lune et les joueurs pigés devront montrer leur(s) cache(s) à un animateur.**

Le système de jeu

Les points de vie (PV) et les armures

Les points de vie de base pour un joueur sont de 1 par membre. Soit le torse, chaque bras, chacune des jambes ainsi que le cou.

Il est à noter que le cou n'est considéré valide que pour l'égorgement, qui nécessite des circonstances particulières, expliquées à chaque début de partie. La règle la plus simple consiste en le fait que l'assaillant doit approcher sa victime sans jamais être détecté **dans le dos de la victime** et réellement surprendre celle-ci. Il sera de bon aloi pour la victime de ne pas contester sa surprise, lorsque surprise il y a.

Le tableau qui suit fait état de la valeur en point de vie de chaque type d'armure. On ne peut pas, en aucun cas, additionner plusieurs types d'armure. Les répliques d'armures ne sont pas acceptées. Par exemple une cotte de mailles en anneaux de canettes ou une armure en plastique.

Type d'armure	PV
Cuir rigide, cuir clouté	1
Brigandine, cuir plaqué, cotte de mailles et armure d'écailles	2
Armure en métal	3

**Une armure pour le torse en métal à l'avant, mais en cuir pour le dos donne des protections différentes à ces deux endroits.*

Le système de combat – effets et dégâts des armes

Il est inutile de prononcer les dégâts à haute voix, à l'exception des effets spéciaux qui devront être criés à chaque assaut. Le tableau qui suit contient les dégâts selon l'arme utilisée ainsi que les propriétés spéciales et les effets qu'elles occasionnent.

Arme	Dégât
Arme à une ou deux mains et arme de jet	1
Sarbacane	0, mais paralyse 2 minutes. Ne passe à travers aucune armure. Les dards sont en vente chez tout marchand au prix de 2 pièces de cuivre. Ils ne peuvent être utilisés qu'un fois, qu'ils touchent la cible ou non.
Arc, arbalète et fusil à poudre*	2
Canon** et baliste	Mort instantanée
Coup de monstre Majeur***	Mort instantanée

** Dans le cas d'un fusil à poudre, un temps de 10 secondes est obligatoire entre chaque coup tiré, afin de recharger l'appareil. (La durée que prendrait normalement l'action de remettre de la poudre dans le canon, de*

la tasser au fond et d'insérer une balle.) Les fusils de type Nerf doivent obligatoirement avoir reçu un traitement visuel qui les rend propres au décorum du jeu et approuvés à l'homologation. Seulement y appliquer une couche de peinture brune n'est pas suffisant. Chacun de ces fusils ne peut tirer qu'une balle à la fois. Ne pas oublier que pour avoir droit à un fusil à poudre, celui-ci doit être permis au départ par le peuple de votre personnage ou obtenu en jeu.

** Dans le cas du canon, le tir nécessite un temps de recharge de 15 secondes. Le décorum de l'objet doit être réaliste et impeccable. Dans le cas d'une baliste ou d'un canon touchant un bouclier, la même règle qu'avec un coup de monstre s'applique. Lire le prochain paragraphe pour cette dite règle.

*** Les monstres majeurs sont généralement identifiés en jeu et connus de la population. Ceux-ci sont extrêmement dangereux à cause de la force brute de leurs coups. Un monstre donne la mort à chacun de ses coups sauf s'il touche un bouclier. Ce bouclier est détruit et inutilisable pour 15 minutes. L'habileté parade accrue protège le bouclier. Si le monstre touche une arme, l'arme et le bras qui la tient brise d'un coup.

Le système de combat « magique » – les composantes de sort et les durées à respecter

Les sorts à lancer doivent être utilisés avec des objets appelés « composantes ». Cet objet ne sert qu'à représenter physiquement le sort. On ne peut pas voler les composantes d'un autre aventurier puisque celles-ci ne représentent que l'énergie dégagée par le sort.

Les composantes doivent toucher leur cible pour être effectives. Les vêtements, les armes, les accessoires sont conducteurs et portent le sort jusqu'à la cible. Par contre, un sort lancé sur un arbre sur lequel est appuyé un aventurier ne sera pas fonctionnel. Un sort rebondissant, sans toucher le sol, d'un aventurier à un autre fonctionne toujours.

Le vol de composantes

Il a été souvent rapporté à l'animation que des joueurs se soient fait dérober leurs composantes alors qu'ils étaient morts, ou simplement après qu'ils les aient lancées à un assaillant. Celui-ci se les serait appropriées pour son usage personnel, privant ainsi l'aventurier de ses outils de jeu. Il est interdit, à la fois pour un joueur ou un animateur, de pratiquer ce larcin magique. Chaque personne doit se déplacer pour récupérer ses propres composantes de sort après les avoir lancées, afin de poursuivre le combat.

Il existe par contre des situations où les participants se rendront un service en se relançant les composantes, afin d'aider la poursuite d'un combat. Par exemple, lors du siège d'un bâtiment, il sera permis d'utiliser les composantes qui ont été lancées dans notre direction, puisque les assaillants ne pourront poursuivre s'ils n'entrent pas, et les défenseurs ne peuvent sortir pour aller chercher les leurs. Cette même règle fonctionne pour les flèches et carreaux d'arbalètes.

Dans le cas où un personnage lance un sort offensif en se servant d'une composante de sort défensive, le sort n'est pas considéré valide. Il est de la responsabilité de chacun de se servir des bons outils.

Les sorts défensifs ou « mineurs »

La composante à utiliser pour ce type de sort est une pochette de tissu remplie d'écorce de noix broyée ou de rafle de maïs, fermée par un élastique. Elle doit être de la grosseur d'une balle de golf au maximum. La noix broyée et le rafle de maïs peuvent être trouvées en

animalerie, dans la section des terrariums (noix) ou des oiseaux (rafle). Elle est décomposable, mais indigeste pour les rongeurs.

Les petites balles de mousse et les balles de pratique de golf en plastique sont interdites, puisqu'elles ne sont pas biodégradables.

Le type de composante défensive autorisée est disponible à l'achat à l'accueil avant chaque scénario, au coût de **50¢ chacun, ou 5 pour 2\$**. Nous vous recommandons aussi d'inscrire vos initiales sur vos composantes, à l'aide d'un crayon permanent, pour éviter le larcin.

Les sorts offensifs ou « majeurs »

Les composantes à utiliser pour les sorts majeurs peuvent être de deux types. La composante en mousse expansible (uréthane) ou en tapis de sol. Les composantes à DEL ne sont pas permises. Le risque que les DEL éclatent sur des armures en métal est élevé et le poids des piles rend les composantes dangereuses.

La mousse expansible est durable et vous pouvez modeler vous-même la forme de votre composante. Vous pouvez y apposer un ou deux bâtons lumineux de type bracelet. L'uréthane se vend sous forme liquide dans les magasins de matériaux d'artisanat.

Le tapis de sol combiné avec de la mousse à divan est une meilleure solution si vous n'avez besoin que d'une seule composante.

La grosseur recommandée des composantes de sorts offensifs devrait être environ de la grosseur d'une main humaine et être indolore lorsque lancée. De trop nombreuses couches de ruban adhésif rendront la composante trop dure.

Ce type de composantes est disponible à l'achat à l'accueil au coût de **5\$ chacun**, sur demande seulement.

Système de mort

Lorsqu'un joueur a épuisé ses points de vie au torse, il tombe au sol, mort.

Dans les premières 60 secondes après la chute d'un aventurier, si un autre participant lui porte secours en essayant de le maintenir en vie (compétence « Premiers soins »), l'aventurier tombé au combat pourra redevenir « agonisant » après 30 secondes de manœuvre de réanimation.

Un participant agonisant pourra se relever et se déplacer, mais en titubant, s'accrochant aux arbres et chutant fréquemment. Il pourra rejoindre lentement son campement afin d'y recevoir des soins.

Après 1 heure de repos (sans combat, jogging ou action majeure), un aventurier peut être considéré comme guérit.

**Un animateur voyant qu'un joueur ne met pas assez d'effort dans les méthodes de réanimation peut annoncer la mort du patient.*

Après sa mort, le participant restera au sol pour une durée de 5 minutes, pendant laquelle les autres participants pourront tenter de le ressusciter ou encore de s'emparer de ses biens, à moins qu'un sort n'ait détruit son corps.

Après 5 minutes au sol, le participant se relèvera, bras croisés sur la poitrine et se dirigera au cimetière. Certaines personnes, qui ont la capacité de voir les spectres, pourront parler avec

l'esprit du joueur pendant son trajet. Il est impossible de communiquer avec l'esprit pendant la période transitoire (couchée au sol) de 5 minutes. Or, lors de sa marche vers le cimetière, l'esprit pourra communiquer avec les participants qui possèdent cette habileté. Seulement pendant ce laps de temps, le mort se souvient des circonstances de sa mort. À moins qu'une personne ait la capacité de retenir l'esprit sur place par un pouvoir particulier, le mort sera inévitablement attiré par le cimetière. Bien qu'une personne discute avec lui, il ne s'arrêtera pas et poursuivra sa route, tout en parlant.

À son arrivée au cimetière, il y restera 10 minutes, après quoi il reprendra vie et retournera au jeu seulement dans l'absence d'un juge des morts. Dans la majeure partie des cas, il y rencontrera un Juge des Âmes, soit un représentant du dieu Azraël, qui prendra son nom en note, ainsi que les circonstances de sa mort. Un participant qui meurt trop souvent, ou dans des circonstances particulièrement spéciales pourrait voir sa santé mentale en souffrir considérablement. Les Juges n'apprécient pas de revoir les mêmes visages trop souvent...

Lorsqu'il retourne à la vie, le participant oublie toutes les circonstances ayant causé sa mort, soit généralement plus ou moins 2 à 5 minutes avant son trépas à moins d'indication contraire d'un Juge. Ici, nous faisons appel à votre bon jugement et votre fair-play. Le non-respect de cette loi sera puni par des conséquences en-jeu, en lien avec les règles des Juges des Âmes et du cycle de la mort.

La perte de son âme

Il pourrait arriver aux aventuriers malchanceux de perdre leur âme, ou de se la faire voler... Dans ce genre de cas, votre cycle de mort ne change pas. Vous faites toujours 5 minutes au sol et vous vous rendez ensuite au cimetière pour y faire 10 minutes. Un Juge des Âmes peut toujours vous juger, car votre âme existe quelque part. Il se peut toutefois qu'il ne soit pas content du fait que votre propre âme ne soit pas dans votre propre corps... Les conséquences laissées par le Juge pourraient être plus lourdes...

Dans le cas où votre âme serait détruite, perdue à jamais... Alors là les conséquences sont nombreuses et l'animation pourra vous guider sur ce qui arrive à votre personnage. Consolez-vous en vous disant que votre personnage n'est pas mort permanent, au moins!

Les exceptions aux règles normales

Il peut arriver, dans certaines situations, que le cycle de la mort soit perturbé. (Ex : les morts, plutôt que de se rendre au cimetière, se relèvent systématiquement en zombie) Dans ces cas, les joueurs seront informés du changement au début du scénario lors de l'explication des règles, ou par une carte que leur remettra un animateur, sur laquelle sera inscrite la durée de ce changement et ses détails.

La mort permanente

Un personnage ne peut pas mourir de façon définitive, sauf dans les circonstances suivantes :

- Un duel à mort
- Une exécution officielle
- Un suicide (ex; Seppuku)
- Des morts répétées à outrance

Ces circonstances ne peuvent être confirmées **que par l'équipe d'animation**. Il est possible pour les joueurs d'orchestrer ces événements, mais ils doivent recevoir l'autorisation de l'animation, puisque ces événements sont considérés comme étant de grande envergure. Certains de ces événements peuvent être commandés par le système de points de notoriété.

Les poisons, drogues et maladies

Lors de certaines circonstances, votre personnage peut être confronté à la mort par empoisonnement ou maladie. Vous devez respecter l'effet que cette substance aura sur votre corps et en jouer les conséquences.

Voici quelques exemples connus :

Poison liquide : Lors d'ingestion d'une boisson ou d'aliment, si vous dénotez un goût prononcé de vinaigre, vous avez été empoisonné. Vous ressentirez un fort malaise et vous mourrez dans un délai de 10 secondes.

Paralysant en poudre : présenté sous la forme de poudre blanche (à bébé), ce poison paralyse pendant 2 minutes. Il peut être apposé sur la lame d'une épée par exemple, lancée ou déposée directement sur la victime. Ce type de poison ne fonctionne pas s'il frappe une armure.

Cyacide : Se présente sous la forme d'une pilule, le cyacide détruit complètement le corps de sa victime par effet d'acide, qui ne peut donc pas être ressuscitée ni fouillée. Le processus de destruction est fulgurant, violent et ne dure que 10 secondes.

Potion d'oubli : Se présente sous la forme d'un liquide brun aigre, comestible et fourni par l'animation. Ces extraits de plantes ont un effet dévastateur sur le cerveau, lui faisant oublier les 30 dernières minutes avant son ingestion.

Pavot noir : présentée sous la forme d'un comprimé en boule noire, cette drogue redonne des forces au corps (redonne les points de vies perdus), mais a un effet de dépendance très puissant. Après une dose, on y est dépendant, et on fera tout pour en obtenir d'autres. Les utilisateurs du pavot noir se reconnaissent facilement, puisque la plante tache l'intérieur de la bouche en noir.

Alcool : Il est fortement recommandé aux participants de jouer les effets de l'alcool sur le corps humain (diminution de la dextérité, amollissement du corps...) Certaines sortes d'alcools sont reconnues comme étant plus puissantes, telles que la bière naine.

** Les poisons et drogues nommés ici sont les plus connues et répandues, d'autres types plus rares peuvent exister et être découverts.*

***Pour les maladies, normalement une fiche descriptive de l'évolution de la maladie vous touchant devrait vous être remise.*

Système de courrier

Il est possible de faire parvenir du courrier en jeu à des personnes se trouvant à l'extérieur du terrain de jeu. Un membre de la « *Guilde des Messagers* » fait le tour des campements, une à deux fois par jeu, afin de remettre du courrier à des participants, et de ramasser le courrier que ceux-ci auraient pu avoir préparé. Vous pouvez aussi déposer vos lettres dans la boîte à courrier à l'entrée du métro gobelin (facilement repérable en jeu). La réception et l'envoi de courrier sont des services gratuits. Toutefois, l'ajout d'un pourboire est fortement recommandé afin de garantir l'expédition, mais surtout la vitesse de l'envoi. Par exemple, un

pourboire de deux pièces de cuivre assure l'envoi au courant du mois et un pourboire d'une pièce d'or assure un envoi direct et immédiat, par courrier magique.

Les joueurs qui n'auraient pas préparé leurs courriers au moment du passage du messenger peuvent laisser leur courrier à l'accueil en fin de jeu. Un courrier envoyé entre les événements peut se faire, mais il en coûtera une pièce d'or par lettre.

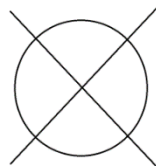
Il est à noter que la Guilde des Messagers n'est pas responsable de la livraison si les informations (nom du destinataire et/ou adresse) ne sont pas complètes. Lorsque du courrier est mal adressé, il est mis de côté par la Guilde et se retrouve parfois dans de mauvaises mains. Veillez donc à inscrire les informations appropriées sur votre courrier. Par exemple, une lettre adressée à « marchand du port » sera trop floue et ne se rendra à aucun destinataire.

Si vous utilisez un sceau de cire afin de cacheter vos envois, veillez à envelopper votre lettre d'une page de papier supplémentaire afin que la cire ne détruise pas votre missive lors de son ouverture, comme c'est malheureusement souvent le cas. Ne soyez pas étonné que votre interlocuteur choisisse de ne pas vous répondre.

Le Courrier livre également des copies du Simora Herald, le journal officiel des terres de Simora.

Le maréchal et les animateurs

Le maréchal est un animateur présent afin de contrôler et surveiller les règles. Il ne joue pas un personnage et est considéré comme ne faisant pas partie de l'univers « en jeu ». Un joueur qui le croise ne doit donc pas lui adresser la parole, autrement que pour lui poser une question par rapport aux règles. Il est généralement présent dans des moments où les règles normales sont changées (système de la mort perturbé, jeu épique avec nombre de vies limité, etc.), ou pour documenter les événements (photo, vidéo, observation, etc.). En situation de conflit, le maréchal est en position de trancher. On les reconnaît à deux signes spécifiques. Le jour, le maréchal ne portera pas de costume et/ou portera un chandail orné du logo de Thanagar. La nuit, il portera sur lui un symbole fabriqué de bâtons lumineux, tel que celui-ci :



L'univers de jeu

La terre de Nassir

Il y a plus de 200 ans que l'Empire de Thanagar, dirigé par l'Empereur Vilaw, s'est écroulé, mettant fin à la Grande Guerre. Tous les peuples du monde s'étant ralliés à la bannière du souverain, un ultime sacrifice a su sauvegarder la majorité des peuplades. La magnifique cité volante de Thanar s'est écrasée dans la mer, emportant dans les eaux bouillonnantes ses ennemis titanesques. Aujourd'hui, les peuples de la terre de Nassir vivent dans l'espoir d'une ère glorieuse, semblable à celle de la cité déchue.

L'Île de Simora, lieu actuel de la chute de Thanar, croule sous le flot incessant des nouveaux arrivants. Toutes les nations désirent obtenir leur petit bout de cette terre promise, où tous les espoirs semblent permis. Le port est devenu une ville, les villages tranquilles deviennent portes d'entrée vers de nouveaux territoires et grandiront bientôt en ville.

Les peuples disponibles aux joueurs

Voici un résumé rapide de la situation actuelle de chaque peuple. Les mots-clés sont des pistes d'interprétation et de visuel pour vos personnages et non pas une référence à prendre au premier degré. Il est possible que d'autres peuples cachés existent dans l'univers de Thanagar. Vous en ferez la connaissance en jeu. Pour plus d'informations sur chaque peuple, vous pouvez visiter : <https://www.thanagar.com/univers>

Ab-Amaar : Depuis l'assassinat du Sultan Jabbariss Karmir, le fils du défunt Sultan, Ibrahim Karmir, a accédé au grand pouvoir de la nation. Sa première action fut militaire contre le peuple de Cyax, qui fut anéanti. Ab-Amaar sort de son mutisme et reprend sa place dans l'échiquier mondial. Mots clés : peuple des sables, moyen-oriental et hautement hiérarchique.



Confrérie du Sabre : Depuis la dissolution de l'Alliance Économique de Mégido, la Confrérie du Sabre, dirigée par le Roi Pirate Auguste Rightbone, semble prendre une maturité intéressante. Est-ce le fait de la bonne santé économique de la colonie de l'Île de Simora, leur première colonie terrestre?

Mots clés : pirates, multiculturels.



Goblivarokor : Goblivarokor est une cité principalement habitée par des gobelins. Ils y vivent en société technocratique prospère et le plus souvent, recluse du reste du monde.

Mots clés : technocratie, athéisme, crème fouettée et voix stridente.



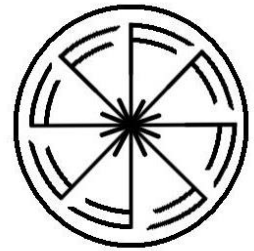
Gorlash Rabish : Le peuple nain est toujours discret en Simora, n'ayant pas trouvé d'intérêt monétaire ou politique. Certains individus sont quand même présents au port de Simora.

Mots clés : nains (de grandeur d'homme), culte de la barbe, opportunistes.



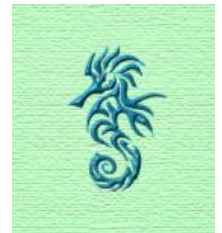
Kaldos : L'empereur Sima Yan et le conseil des daimyos des 18 provinces gardent toujours la paix au sein de l'empire. La province du Tigre de Simora, maintenant officielle, prend tranquillement sa place au sein du conseil des daimyos. L'ajoute du peuple Unen-kin à la nation kaldosséenne commence aussi à donner fruit à une nouvelle diversité bénéfique.

Mots clés : Asiatique, empire expansionniste



Moana : Les villages flottants de Moana sont toujours absents des rivages de Kaldos ou de Systar. Tous gardent un œil ouvert pour la réapparition du peuple.

Mots clés : tropical, Maori, villages flottants, mer.



Njörde : Les Norrois ont été épargnés par la Grande Guerre, principalement à cause de leur situation géographique. Ce peuple nordique a récemment pris d'assaut les mers nassiréennes et ont trouvé leur chemin jusqu'à Simora. Leur rencontre avec les autres peuples est un choc culturel puissant.

Mots clés : culture nordique, Viking, guerriers.



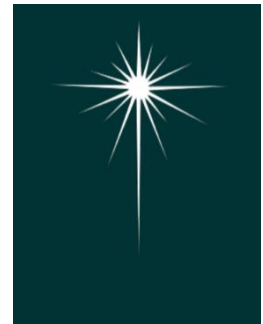
Peuple du Hibou : Urzalie, la veille shaman du Lynx, est décédée. Elle fut succédée par la grande shaman du Hibou. Espérons qu'elle fasse longue vie avant que ce peuple ne change encore de nom.

Mots clés : primitivisme, chamanisme, nomades, conservateur, en harmonie avec leur environnement.



Systar : Dirigé par la Reine Istazel, le royaume est en paix, stable et reprend son élan. La Dolormie est même de retour au sein de la nation de même qu'une nouvelle province elfique s'est jointe au peuple. Les ordres de chevalerie et les druides reprennent de l'importance sous l'égide de la Reine Istazel.

Mots clés : royaume, druidisme, chevalerie, ordres théologiques.



Tarast : Rien ne change, la roue semble immobile. Vivant dans la névrose perpétuelle, les habitants de ce minuscule royaume fiché en haut de dangereuses falaises, perdent chaque jour les parcelles d'espoir de s'extirper de la fatale malédiction qui pèse sur eux. La reine Narneil, perdant tranquillement la raison au sein de sa paranoïa et sa folie, a perdu la confiance du peuple qui complot sans cesse contre elle, ainsi que contre son époux, le roi Galaed de Merriterre. Est-ce cette année que la prophétie s'accomplira et que la petite nation disparaîtra ?

Mots clés : royaume maudit, paranoïa, femmes-chats.



Tyrael : Le Cardinal Nathaniel de Lioncourt mène un combat ardent contre les titans au nom de Vilaw. Ses relations diplomatiques avec Systar et Kaldos se portent de mieux en mieux. Maintenant que la guerre contre le Pharaon Noir en Dolormie est gagnée, nul ne sait vers quel Titan les efforts de Tyrael seront orientés. Au nom de Vilaw et pour l'humanité, les troupes de Tyrael amèneront les hérétiques au bûcher!

Mots clés : monothéistes, système politique géré par le culte, extrémiste.



Les religions

Voici une courte description des cultes disponibles sur les terres de Nassir :

- Artémis**, divinité de la chasse et des bêtes
- Astrée**, divinité des songes et des astres
- Azraël**, divinité du monde des morts
- Bérékiel**, divinité du savoir et de la magie
- Déméter**, divinité de la vie et de la nature
- Pallas**, divinité du courage et du combat
- Vilaw**, L'Empereur de l'humanité

Les six premiers sont considérés comme étant des dieux anciens, révéérés par de nombreux peuples. Le dernier, Vilaw, est une divinité récente. Il s'agit d'un homme ayant été promu au rang de dieux par les six premiers.

Certains cultes sombres subsistent, ceux des Titans, entités ayant causé la Grande Guerre de Thanar. Bien que ces cultes soient disponibles, leurs priants pratiquent leur art à l'abri des regards, puisque ceux-ci sont proscrits de tous les peuples de Nassir. Un joueur qui entreprendrait cette voie doit se considérer averti des dangers qui pourraient accompagner son culte (mort permanente si le personnage subit une exécution ou un procès pour hérésie).

- Le Rêveur**, divinité des rêves et des cauchemars
- Le Bouc Noir**, divinité de la fertilité et de la sexualité
- Le Pharaon Noir**, divinité de la magie noire, de l'intelligence.
- Le Tricheur**, divinité de l'humour et de la ruse (perception commune, peu est connu sur ce Titan)

Les participants devront se procurer l'information sur les dieux en jeu. Toutefois, des informations de base (symboles, croyances générales) pourront être transmises sur demande. Notez que les autres informations devront être découvertes en jeu et qu'aucun avantage ne vous sera octroyé automatiquement parce que vous suivez cette voie.

Selon leur origine, les peuples pourront donner des appellations différentes ou attitrer un symbole différent à un même dieu. C'est le cas de Kaldos et Moana, par exemple, qui préférera appeler Azraël par le nom d'Uo et lui attitrer le symbole de la carpe plutôt que du cygne noir, tradition davantage systaroise.

Les races

Le choix de la race n'est qu'un élément contextuel. Interpréter autre chose qu'un humain n'apporte rien de plus comme avantage ou inconvénient en termes de statistiques. Vous avez la liberté de choisir entre humain, nain, demi-elfe, goblin, ou toutes races approuvées préalablement par l'animation et disponibles aux joueurs.

Certaines races existent déjà dans l'univers de Thanagar et ont toutes un lien direct avec la trame narrative, tel que les gobelins, les elfes, les femmes-chattes et autres. Il est possible pour les joueurs de jouer ce type de personnage s'ils s'engagent à respecter les mentalités imposées par ces parties. À ce sujet, consultez les documents explicatifs sur les peuples.

Il est obligatoire de posséder le costume comme élément d'association. Un nain ou une naine sans barbe n'existe pas. Encore moins un elfe sans oreilles pointues. La taille est un moins grand facteur, tant que vous êtes crédible dans votre jeu (Exemple: nain de 5'8").

Le système économique

Le système économique mondial actuel est basé sur une monnaie distribuée par la regrettée Alliance de Mégido. Depuis l'éclatement de cette dite alliance, la monnaie a graduellement perdu de la valeur, se faisant remplacer lentement par une nouvelle monnaie. Celle-ci est distribuée par une instance mondialement présente ; l'Organisme Internassiréen de Greffe et de Notariat (OIGN).

Les pièces de monnaie se nomment les lys et elles ont trois valeurs distinctes. Soit le lys de cuivre, d'argent ou d'or. Leur compte est simple, une valeur plus haute vaut 10 fois la valeur sous elle.

1 lys d'or = 10 lys d'argent = 100 lys de cuivre

Le système de noblesse

Certains participants accèderont lors de leur parcours à un titre de noblesse, que ce soit par l'utilisation du système de notoriété, une promotion reçue d'un supérieur ou par alliance. Il est important de noter qu'**aucun aventurier ne peut commencer son aventure en étant considéré comme noble**, puisque c'est un titre qui doit se gagner en jeu. Personne ne peut prétendre être le fils caché d'un seigneur ou tout autre « *background* » de ce type. Il n'est possible d'accéder à la noblesse que par vos actions et l'avancement de votre personnage. C'est pourquoi nous vous recommandons de ne pas écrire l'histoire de votre personnage avant d'avoir expérimenté le monde de Thanagar au moins une ou deux fois.

Les détenteurs de titres tels que Sir, Lord, Asker, Seigneur, Dono, certains titres de Chevalerie de l'Ordre de Sainte-Katharine ou autres, ont accès à certains avantages dont bénéficient les gens de leur caste.

À chaque jeu, ils obtiendront un point de notoriété (système expliqué plus bas).

D'autres avantages s'offrent à eux dans le jeu, de façon moins fréquente et à la discrétion de l'animation. En voici quelques exemples :

- La possibilité de faire la demande de mariage arrangé afin de se lier à un autre clan de façon politique, ainsi que de recevoir le même type de demande d'une famille noble.
- Une résidence secondaire au sein de la nation de cet aventurier.
- La signature d'un noble au bas d'une lettre accordera à celle-ci un poids plus important.



Construction des personnages

Le choix d'un métier ou vocation

Lors du choix de la vocation professionnelle de votre personnage, vous serez exposé à trois **attributs** : physique, mental et social. Ils déterminent la progression de votre personnage en termes d'habiletés et de sorts. Le joueur ordonne les attributs selon ce qui convient le mieux au concept de personnage qu'il désire incarner, ainsi qu'à ses goûts et intérêts personnels. Plutôt que d'entamer une classe fixe, on parlera davantage de métier ou de vocation. Ce que vous pourrez imaginer, dans la mesure du possible, sera réalisable, dans la mesure où le concept imaginé fonctionne avec le peuple dans lequel vous jouez et s'intègre bien à l'univers de Thanagar.

Les sources de pouvoir

Certains métiers sont, par définition, semblables puisqu'ils possèdent des habiletés ou des sorts similaires. Ceci provient du fait qu'ils tirent leur pouvoir d'une même source.

Source tirée des forces de la nature et du monde des esprits :

- Shaman
- Maître de thé/des fleurs
- Druide
- Oracle
- Etc.

Source tirée des forces magiques

- Mage
- Sorcier
- Nécromancien
- Etc.

Source tirée des forces divines

- Prêtre
- Moine
- Maître du culte
- Etc.

Arbres de cheminement / Progression

À la création de son personnage, le joueur choisit son attribut primaire ainsi que son pouvoir de départ. Il est fortement recommandé aux nouveaux aventuriers de choisir leur attribut primaire dès leur premier évènement, mais de patienter quelque temps avant de choisir leur attributs secondaire et tertiaire. Cela leur permettra de mieux connaître le jeu et de faire des rencontres qui pourraient modifier leur choix.

Les plages orangées du tableau ci-dessous représentent les pouvoirs disponibles selon les attributs et le niveau du personnage. À noter que le joueur ne doit choisir qu'un pouvoir par phase.

Le personnage reçoit un point d'expérience (XP) par partie. (Sauf les parties d'hiver et jeu sur table qui n'en donnent pas) Le nombre de points d'XP le fait avancer entre les différentes phases. Le pouvoir de départ est à 0 XP. Vous l'avez donc dès votre premier jeu à Thanagar.

Le nombre de pouvoirs issus de l'attribut primaire doivent toujours être supérieurs au nombre de pouvoirs de l'attribut secondaire. Ils ne peuvent pas être à un nombre égal non plus.

Ex. : Si un aventurier a 2 pouvoirs d'attribut primaire, il peut acquérir un pouvoir d'attribut secondaire. Pour son 4^e pouvoir, il ne pourra pas choisir un secondaire puisque cela porterait son ratio à 2 primaires et 2 secondaires. Il doit donc toujours s'assurer d'avoir un pouvoir de plus dans l'attribut primaire.

Les niveaux de pouvoirs

A) Le pouvoir de départ

Le pouvoir de départ est attribué à un joueur à sa première participation afin de lui permettre une interaction plus directe dans le jeu. Ce pouvoir doit être choisi dans l'attribut primaire du joueur, qu'il choisira au même moment. **Une habileté de départ supplémentaire peut être prise comme pouvoir mineur.*

B) Le pouvoir mineur

Les pouvoirs mineurs sont principalement composés de sorts défensifs. Ceux-ci influent généralement sur leur cible de façon à les empêcher de nuire, ou d'augmenter leurs capacités.

**Note : Un personnage qui décide de ne prendre que des attributs Physique, aura accès aux pouvoirs majeurs et mineurs sans distinction. Cependant, les préalables des habiletés s'appliqueront. Il lui sera par contre interdit tout au long de sa progression de prendre des sorts ou habileté d'autres attributs.*

C) Le pouvoir majeur

Le pouvoir majeur compte les sorts offensifs (capacité de tuer un ennemi en un coup), des effets de groupes, les capacités de résurrection et d'autres effets. Il est aussi possible de substituer un pouvoir majeur pour obtenir deux pouvoirs mineurs. Les mêmes règles de ratio et de préalables, comme expliqué plus haut, s'appliquent.

D) Le pouvoir héroïque

Le huitième pouvoir est un pouvoir héroïque, qui peut être inventé puis suggéré par le joueur, et obtenu lors d'une quête dite épique. Les détails et limitations de ces pouvoirs seront expliqués aux joueurs en temps et lieu selon leur avancement.

Pour l'avancement entre ces phases, le personnage doit trouver un ou des mentors qui lui enseigneront les pouvoirs qu'il désire apprendre. **Sans « *role-play* » et sans effort, les personnages n'évolueront pas entre les phases.**

	Pouvoirs mineurs			Pouvoirs majeurs		
XP	Primaire	2 ^e attribut	3 ^e attribut	Primaire	2 ^e attribut	3 ^e attribut
1						
3						
6						
9						
12						
15						
18						
21**	Héroïque			Héroïque		
?	<i>Pouvoir Caché</i>			<i>Pouvoir Caché</i>		
?	<i>Pouvoir Caché</i>			<i>Pouvoir Caché</i>		

** Lorsqu'un personnage atteint son pouvoir héroïque, selon les circonstances, il sera rappelé vers d'autres projets à l'extérieur de la colonie par ses supérieurs. Le joueur aura donc un sursis de quelques mois avant de retirer son personnage*** et de poursuivre le jeu avec un nouveau personnage. Le nouveau personnage se devra d'être différent de profession et de peuple du premier personnage.*

*** Les personnages retirés pourront être rejoués sous certaines conditions comme l'utilisation de la notoriété par exemple ou lors de parties de jeu spéciales.*

Les sorts ou les habiletés

Bien que les habiletés et les sorts soient nombreux à Thanagar, ils reposent tous sur un système identique. Ils sont ainsi balancés en termes de puissance. Le tableau ci-dessous vous indiquera les paramètres de chaque sort ou habileté. Plus loin dans ce document, vous trouverez la définition de presque tous les sorts ou habileté de Thanagar. Suite au nom de ces pouvoirs, vous trouverez les diminutifs (Mi, Ma, P, R, Z, etc.) reliés à chacun et vous donnant les paramètres à suivre. Si les paramètres diffèrent entre le tableau ci-dessous et la définition du pouvoir, c'est la définition du pouvoir qui prévaut.

		Pouvoir mineur - (Mi)	Pouvoir majeur - (Ma)
Type	Personnel (P)	Effet : Les effets des sorts personnels sont plus complexes mais n'affecte que le lanceur de sort. Les variantes des sorts personnels sont uniques à chacun, il faut consulter la description du sort.	Effet : Les effets des sorts personnels sont plus complexes mais n'affecte que le lanceur de sort. Les variantes des sorts personnels sont uniques à chacun, il faut consulter la description du sort.
	Résistance (R)	Effet : Annule l'effet d'un sort et/ou d'une habileté de la branche spécifiée. Les résistances ne reviennent pas avec une guérison. Durée : Instantanée Temps d'incantation : N/A Temps de repos : 15 minutes Critère visuel : N/A	Effet : Annule l'effet d'un sort et/ou d'une habileté de la branche spécifiée. Les résistances ne reviennent pas avec une guérison. Durée : Instantanée Temps d'incantation : N/A Temps de repos : 15 minutes Critère visuel : N/A
	Zone (Z)	Effet : Variable, mais s'applique sur une zone avec un rayon de 15 pieds. Durée : 15 minutes Temps d'incantation : Court rituel avec les objets requis ou, pour les habiletés sociales, 30 secondes avant l'activation et doivent être incantées en continu. Temps de repos : 15 minutes Critère visuel : Effet visuel pour la zone ou distance à partir d'une personne.	Effet : Variable, mais s'applique sur une zone avec un rayon de 15 pieds. Durée : 15 minutes Temps d'incantation : Court rituel avec les objets requis ou, pour les habiletés sociales, 30 secondes avant l'activation et doivent être incantées en continu. Temps de repos : 15 minutes Critère visuel : Effet visuel pour la zone ou distance à partir d'une personne.
	Invocation (I)	Effet : Utilise le corps d'un mort afin d'invoquer une création magique, spirituel ou divine. Les statistiques de l'invocation sont variées selon le sort. Lorsque l'invocateur ou l'invocation meurt, le corps disparaît et va directement au cimetière. Durée : 10 minutes ou jusqu'à 1 heure avec consentement. Temps d'incantation : Deux phrases expliquant l'effet du sort. Temps de repos : 30 secondes et maximum d'animation égale aux nombres de sorts de ce type que le joueur possède. Critère visuel : Un corps joueur / animateur mort.	Effet : Utilise le corps d'un mort afin d'invoquer une création magique, spirituel ou divine. Les statistiques de l'invocation sont variées selon le sort. Lorsque l'invocateur ou l'invocation meurt, le corps disparaît et va directement au cimetière. Durée : 10 minutes ou jusqu'à 1 heure avec consentement. Temps d'incantation : Deux phrases expliquant l'effet du sort. Temps de repos : 15 minutes et un joueur ne peut contrôler qu'une invocation majeure à la fois. Critère visuel : Corps d'un joueur ou d'un animateur mort.

	Défensif (DL, Di et D)	<p>Effet : Les effets défensifs sont divisés en deux catégories, soit limitant ou incapacitant. (DL ou Di) Les effets limitants le mouvement ou la cognition (Ex: Débilité, Souffrance, Rage) force un certain jeu de rôle, mais la cible peut se défendre si elle se fait attaquer. Les effets incapacitant (Ex: Sommeil, Immobilisation, Paralysie) cesse lorsque la victime reçoit un coup qui la blesse.</p> <p>Durée : 2 minutes</p> <p>Temps d'incantation : Deux phrases expliquant l'effet du sort ou 15 secondes pour les habiletés sociales.</p> <p>Temps de repos : 30 secondes pour le(a) même sort/habilité</p> <p>Critère visuel : Composante défensive (Voir page 9)</p>	<p>Effet : Les sorts défensifs majeurs font leur effet jusqu'à la fin de la durée. Ils ne sont pas arrêtés par un point de dégât.</p> <p>Durée : 5 minutes</p> <p>Temps d'incantation : Deux phrases expliquant l'effet du sort ou 15 secondes pour les habiletés sociales.</p> <p>Temps de repos : 1 minutes</p> <p>Critère visuel : Composante offensive (Représente la puissance du sort) (Voir page 9)</p>
	Soin (S)	<p>Effet : La cible du sort regagne tous ses points de vie, armure inclus.</p> <p>Durée : Instantanée</p> <p>Temps d'incantation : 30 secondes pour le sort, 2 minutes pour les habiletés physiques.</p> <p>Temps de repos : 1 minute</p> <p>Critère visuel : N/A, sauf pour le shaman qui doit avoir son grigri</p>	<p>Effet : La cible du sort est soignée et/ou ramenée à la vie et regagne tous ses points de vie, armure inclus.</p> <p>Durée : Instantanée</p> <p>Temps d'incantation : 30 secondes</p> <p>Temps de repos : 2 minutes</p> <p>Critère visuel : N/A</p>
	Offensif (O)	<p>Il n'y a pas de sort offensif mineur.</p>	<p>Effet : La cible du sort meurt.</p> <p>Durée : Instantanée</p> <p>Temps d'incantation : Deux phrases expliquant l'effet du sort.</p> <p>Temps de repos : 1 minute pour les sorts ou 15 minutes pour les habilités sociale ou physique.</p> <p>Critère visuel : Composante offensive (Voir page 9).</p>

Les habiletés physiques et sociales

Dans le tableau qui suit, l'astérisque (*) indique un prérequis.

	Physique	Social
Pouvoirs de départ	Premiers soins Solde Résilience accrue Guerrier né	Apaisement Estimation Cache Habilité manuelle
Pouvoirs Mineurs	+1PV torse +1 PV aux membres* Alchimie Ancrer* Archer aguerri Assommer Cri terrifiant* Détermination Fusil double Immunité à la frayeur Immunité au contrôle mental. Médecine de guerre Méditation Parade accrue Utilisation d'arme à feu (Pouvoir de départ pour les pirates et gobelins)	Accès au poison et drogues Berceuse Catalepsie Charme Confusion Création de potion/poison Critique talentueuse Falsification Fou rire Immunité au poison et drogues Inspiration vaillante La taloche Paroles envenimées Ravitaillement Savoir bardique Suggestion Immunité à la vérité
Pouvoirs Majeurs	+1 PV Torse et membres (sans armure) Commandement* Assassinat* Cri de Guerre (Systar)* Frayeur* Frère d'armes (Kaldos)* Je ne suis pas blessé, mais bourré! (Confrérie) Maître alchimiste* Maître armurier* Par-delà la mort Peau dure* Porte-étendard Résistance héroïque* Tir assommant* Tir explosif* Vétéran*	Contact privilégié Concentration* Inspiration héroïque* Implantation de souvenirs Juge clairvoyant Miroir de l'âme Négociateur* Planque Provocation Suicide assisté

Caractéristiques des habiletés sociales

- Aucune restriction d'armure.
- Dois prononcer l'incantation de façon claire et compréhensible, sans bousculer les mots.
- L'incantation doit durer 15 secondes et affecte une cible désignée (pointée ou nommée) se trouvant à 30 pieds ou moins.
- Il peut se déplacer en marchant, mais pendant le temps de l'incantation, sa voix ne doit pas faillir. Si un maréchal/animateur voit un utilisateur de magie courir ou se déplacer rapidement en incantant, il se peut qu'il perde le contrôle de l'énergie et qu'il en meurt.

Définition des habiletés physiques et sociales

+1 PV Torse (Mi, P) : Donne +1 PV au torse.

+1 PV aux membres (Mi, P) : Donne +1PV à chacun des membres. *Prérequis : +1PV Torse

+1 PV Torse et membres sans armure (Ma, P) : Donne +1PV au torse et aux membres à la condition qu'aucune armure ne soit portée. L'habileté ne fonctionne pas dès qu'une pièce d'armure est portée. Peu importe laquelle.

Accès au poison et drogues (Mi, P) : L'individu aura accès à 3 doses de poison ou drogues, remises par l'animation en début de partie.

Poison liquide : Goût de vinaigre, meurt en 10 secondes.

Poison en poudre : Poudre blanche (à bébé), paralyse pendant 2 minutes. (Sur la lame d'une épée par exemple, lancée ou déposée directement sur la victime) Ne fonctionne pas sur une armure. La personne affectée reprend ses sens après avoir reçu un point de dégât.

Cyacide : Pilule qui détruit complètement le corps de sa victime, qui ne peut pas être ressuscitée ni fouillée. Processus de destruction fulgurant, violent, de 10 secondes.

Pavot Noir : Comprimé en boule noire, redonne des forces au corps (redonne les points de vies perdus), effet de dépendance très puissant. Après une dose, on y est dépendant. Les utilisateurs se reconnaissent facilement, la plante tache l'intérieur de la bouche de noir.

**D'autres types de drogues et poisons peuvent être découverts en jeu.*

Alchimie (Mi, P) : L'alchimie permet de transformer une matière en une autre. Que ce soit du cuivre vers l'argent ou d'une pomme vers une poire, les recettes sont rares et précieusement gardées. **L'alchimie est un apprentissage constant. Un joueur prenant cette habileté devra trouver les informations et les enseignements en jeu. Un maître alchimiste transmettra la façon de procéder à son apprenti, qui devra effectuer le processus de transformation avec des outils et appareils de transformation. Les opérations sont généralement d'une durée de 30 minutes pour une transformation. Nous encourageons les joueurs à essayer de nouvelle recette. Le système est fait pour permettre l'invention par l'essai.*

Ancrer (Mi, R) : En ayant étudié les postures de combat, le bon guerrier pourra rester stable peu importe les coups qu'il reçoit. Tant que le guerrier reste dans sa position, rien ne peut le déplacer. Cette habileté améliore la Parade accrue, qui peut maintenant résister à un coup de monstre supplémentaire. **Prérequis : Parade accrue*

Apaisement (Départ, Di) : De par son charisme, une personne sociable peut désamorcer une situation houleuse. Après deux phrases rassurante et calme, le lanceur apaise une personne.

Archer aguerri (Mi, P) : Un archer qui se bat toujours avec son arc peut devenir un bon adversaire. Tant que l'archer tient en main son arc (une main suffit), il a 1 PV de plus à tout son corps.

Assassinat (Ma, O) : Un assassin ignore les points de vie supplémentaires lorsqu'il tranche une gorge par-derrière. La personne visée meurt d'un coup. Certaines créatures peuvent réagir différemment à cette habileté. **Prérequis : Assommer*

Assommer (Mi, Di) : Un assassin peut, par un léger coup du bout des doigts sur la tête par-derrière, assommer une personne.

Berceuse (Mi, Di) : Ce pouvoir permet d'endormir une cible choisie, simplement en chantant une berceuse.

Cache (Départ, P) : L'équivalent d'une poche ou d'un petit sac que personne ne peut trouver lors d'une fouille. Cette pochette sera fournie par l'animation afin d'en contrôler la grandeur. **Aucun item magique ne peut être caché dans cette pochette. Les composantes de rituel n'étant pas des objets magiques peuvent cependant y être cachées.**

Catalepsie (Mi, P) : Feindre la mort en tout point, et ce, à tout moment, sans préparation.

Charme (Mi, DL) : L'individu doit tenir un discours sur lui-même à un autre individu. Après ce délai, l'individu sera charmé par les multiples qualités de son interlocuteur et devra obtempérer à ses demandes. Toutefois, les demandes ne peuvent pas mettre sa vie ou celle d'un autre individu en danger.

Concentration (Ma, P) : Le barde expérimenté possède une concentration immuable en combat. Il n'est dès lors plus possible de le déconcentrer en lui infligeant des dégâts lorsqu'il incante des habiletés sociales. S'il meurt avant d'avoir lancé une habileté, celle-ci est annulée.
**Prérequis : une fiche d'habiletés entièrement Social. Donc, cette habileté ne peut être prise qu'en tant que dernier pouvoir majeur.*

Confusion (Mi, DL) : Un barde, après un discours sans queue ni tête sautant du coq-à-l'âne, plongera une victime dans la confusion totale. Le confus peut quitter le combat alors qu'il tente de comprendre le discours abracadabrant du barde.

Contact privilégié (Ma, P) : Le barde est habituellement quelqu'un de sociable qui se fait plusieurs contacts en passant dans les lieux publics. Au début de chaque lune, l'un de ses contacts lui fournira une information privilégiée qui pourrait l'avantager dans diverses situations. Il est de la responsabilité du joueur de s'en informer auprès d'un organisateur avant le début du jeu.

Commandement (Ma, D) : Par la prestance et le leadership, permets de contraindre l'esprit d'un individu à exécuter une tâche simple. Le sujet doit accomplir cette tâche ou cet ordre pendant toute la durée. La cible se défendra tout de même contre toute personne l'attaquant.
**L'apprentissage de ce sort nécessite l'approbation de l'animation.*

Création de potions (Mi, P) : Suite à un apprentissage avec un maître, le joueur sera en mesure de préparer lui-même ses poisons, après en avoir acheté les composantes en jeu, plutôt que de devoir le payer au prix fort. Donne aussi accès à création de poisons. **Nous encourageons les joueurs à essayer de nouvelle recette. Le système est fait pour permettre l'invention par l'essai.*

Cri de guerre (Systar, Ma, O) : Il est dit que le cri de guerre de certains guerriers systarois peuvent rendre leurs coups aussi puissant qu'un coup de monstre et tuer une personne d'un coup. **L'apprentissage de ce sort nécessite l'approbation de l'animation. **Se référer au texte sur les monstres à la page 10.*

Cri terrifiant (Mi, DL) : Permet de lâcher un cri effrayant et désigner une personne à portée d'épée. La personne visée réagi comme si elle était sous l'effet du sort frayeur pour la durée de l'habileté. Ne peut être fait qu'une fois toutes les 15 minutes. **Prérequis : Immunité à la frayeur.*

Critique talentueuse (Mi, D) : Étant lui-même souvent un spécialiste du spectacle et de la mise en scène, un barde peut flairer à des lieux un mauvais comédien, un menteur ou une entourloupe. Si un barde réussit à faire parler la cible de ses soupçons sur le sujet qu'il considère louche, le barde aura la possibilité de donner alors une critique basée sur ses connaissances théâtrales à propos de la performance de l'interlocuteur et pourra déterminer si celui-ci ment ou s'il dit la vérité. (Voir le sort : Détection de la vérité.)

Détermination (Mi, P) : Par son courage ou sa détermination, l'individu se voit immunisé à la torture. Il résiste ainsi à la douleur et ne donnera pas d'information sous la torture. Immunise au sort douleur.

Estimation (Départ, P) : Une personne qui voyage beaucoup verra beaucoup de marché dans sa vie. Ce pouvoir permet de connaître le prix coûtant d'un item en jeu, une fois par jour.

Falsification (Mi, P) : La falsification sert à produire de faux documents parfaits. Le joueur effectuant une falsification doit avoir en main une copie d'un document sur lequel se trouvent au moins deux phrases écrites par la main de celui qu'il veut imiter. Il doit la soumettre à l'animation, avec une copie du texte qu'il veut envoyer et le nom du destinataire. Le mois suivant, la fausse lettre sera envoyée par l'animation. Aux yeux des joueurs, rien n'indiquait que ce document est faux. Si l'un d'eux demande à faire confirmer par un personnage animateur la véracité du document, celui-ci confirmera que c'est bien l'écriture de la personne qui a soi-disant signé cette lettre.

Fou rire (Mi, DL) : Le barde, après une courte blague, peut faire rire aux éclats une autre personne. Un fou rire énorme à s'en rouler par terre!

Fusil double (Mi, P) : Le tireur a le droit de posséder un fusil qui contient jusqu'à deux balles. Il peut tirer chacune des deux balles sans avoir à attendre le délai de 10 secondes. Toutefois, chacune des balles est ensuite soumise à la règle des 10 secondes de rechargement. **Prérequis : Utilisation d'arme à feu.*

Frayeur (Ma, Z) : De par son charisme en combat, un guerrier peut effrayer ses ennemis pendant 60 secondes. Une alarme sonore est requise pour simuler l'effet. **Prérequis : Cri terrifiant. Permet de prendre un autre mineur à la place d'immunité à la frayeur.*

Frère d'Armes (Kaldos, Ma, P) : Par tradition kaldosséenne, il est très commun de voir un mage et un guerrier devenir frères d'armes. Ayant vécu, combattu et expérimenté les mêmes aventures, ceux-ci deviennent redoutable lorsqu'ensemble. Quand les frères d'armes sont à 10 pieds l'un de l'autre, le mage ne compte pas ses blessures. Le guerrier doit en tout temps protéger le mage de sa vie. **Prérequis en jeu : lien très fort entre le mage et le guerrier. Le mage doit abandonner un apprentissage mineur pour entreprendre ce lien permanent. Cette relation sera approuvée par ce que l'animation dénote chez ces deux personnes*

Guerrier né (Départ, P) : Le guerrier qui prend cette habileté peut bloquer un coup de monstre avec une arme. L'objet se brise au contact, mais le membre reste intact. Le guerrier qui prend cette habileté s'engage à ne prendre que des habiletés de l'attribut Physique.

Habileté manuelle : (Départ, P) : Permet d'ouvrir des serrures et de désactiver des pièges. De plus, permet le vol par l'entremise d'une bille qu'on tente d'insérer dans la bourse ou l'endroit visé. Une fois la bille insérée, le voleur va voir un animateur qui ira récupérer la bille et apporte au joueur ce qu'il a volé. Les billes utilisées pour le vol à la tire sont disponibles à l'accueil au prix de 50¢ chacune, ou 2\$ pour 5.

Immunité aux poisons et drogues (Mi, P, R) : L'individu est immunisé aux effets des poisons et des drogues, pourra donc en consommer ou être en contact sans danger et sans effet. Donne aussi une résistance à l'acide mortel. (Voir la liste des drogues et poisons à l'habileté Accès aux poisons et drogues.)

Immunité au contrôle mental (Mi, P) : L'individu est immunisé aux habiletés commandement et suggestion grâce à une discipline militaire stricte. Si le détenteur de cette habileté prend le sort majeur commandement, alors il peut choisir une nouvelle habileté mineure gratuitement.

Immunité à frayeur (Mi, P) : L'individu pourra contrôler sa peur devant des créatures ou situations qui créent de la frayeur. Les personnages épiques ont automatiquement l'immunité à frayeur, donc ceux qui ont déjà l'immunité à frayeur pourront se choisir une autre habileté mineure gratuitement.

Immunité à la détection de la vérité (Mi, P) : L'individu sera capable de cacher ses émotions lors de mensonges. Il sera immunisé au sort de Vérité des prêtres, ainsi qu'à l'habileté de Critique Talentueuse. **Attention : ceci ne protège pas contre l'habileté Vérité Absolue.*

Implantation de souvenirs (Ma, Unique) : L'individu qui performe cette habileté doit discuter avec une autre personne pendant 2 minutes constantes, en faisant parler son interlocuteur d'un sujet donné sur lequel il veut l'influencer. Après la discussion, il lui rappellera un souvenir dont l'individu sera convaincu d'être le détenteur. Exemple : « Tu te souviens que tu me devais une pièce d'or? » ou « Tu te souviens que M. Wildy était ton voisin quand tu étais jeune et que la rue des truites s'écrivait sans S. » Il doit ensuite lui dire « Implantation de souvenirs » et l'individu doit obtempérer. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour.

Inspiration vaillante (Mi, Z) : Parfois une mélodie familière, un poème des temps anciens, des paroles bien placées ou une bonne série de blagues sont tout ce qu'il nous manque pour nous sortir des ténèbres et nous redonner courage. Ce pouvoir donne la possibilité à un barde de reconforter et de motiver un groupe, dissipant ainsi pour la durée de sa performance tout effet de peur en plus de leur conférer +1 point de vie par location.

Inspiration héroïque (Ma, Z) : Parfois une mélodie familière, un poème des temps anciens, des paroles bien placées ou une bonne série de blagues sont tout ce qu'il nous manque pour nous sortir des ténèbres et nous redonner courage. Ce pouvoir donne la possibilité au barde de rendre les troupes résilientes. Les membres du même peuple gagneront une régénération de 1 par minutes à la location de leur choix. **Si vous avez pris inspiration vaillante ET inspiration héroïque, alors les effets se cumulent dans ce dernier et vous pouvez reprendre un pouvoir mineur.*

Je ne suis pas blessé, mais bourré (Confrérie, Ma, P) : Les pirates savent que l'alcool et la baston font bon ménage! Tant que le pirate est saoul (nécessite un bon role-play), il ne compte qu'un coup sur deux, mais il ne peut qu'attaquer ou se défendre maladroitement. **Prérequis : Aucune armure ne doit être portée, cet accoutrement trop lourd limite la dextérité déjà réduite par l'alcool du pirate. L'animation se réserve le droit d'enlever l'habileté si le roleplay est insuffisant.*

Juge clairvoyant (Ma, Z) : Une personne qui peut facilement déceler les mensonges peut organiser un petit procès et voir clairement ce qui s'est réellement passé. Si deux partis acceptent de se mettre sous son autorité, ils devront obligatoirement dire la vérité tout le long du procès. Tout acte de combat mettra fin immédiatement à cette habileté. Seule une immunité au pouvoir Vérité Absolue permet de résister à cette habileté. **Prérequis : Critique talentueuse*

La taloche (Mi, R) : Un aventurier pourra, avec une bonne claque au visage (bien simulée en jeu), annuler les effets d'une habileté ou d'un sort défensif limitant (DL) à quelqu'un d'autre.

Maître alchimiste (Ma, P) : Cette compétence permet à l'alchimiste de se préparer un petit livre d'alchimie non volable et dont la théorie de base (et non les recettes) sera corrigée par l'animation, si nécessaire. De plus, il pourra se spécialiser dans un type d'alchimie pour gagner des bonus offerts par l'animation. **Prérequis : Alchimie*

Maître armurier (Ma, P) : Par ses connaissances, un guerrier maître armurier obtient 1 point de vie supplémentaire sur sa classe d'armure. Par exemple, une armure de cuir rigide donne +2 PV. **L'apprentissage de ce sort nécessite l'approbation de l'animation.*

Médecine de guerre (Mi, S) : Permet à un individu d'identifier une maladie simple ou une blessure chez un autre sujet. Après un examen de 5 minutes, à l'aide d'instruments de mesure, le médecin pourra identifier la maladie ou blessure dont souffre le patient et recommander un remède. Au cours d'un l'examen, il est aussi possible de déterminer les causes de la mort d'un individu. Un médecin peut aussi guérir par bandages des blessés, à raison d'une intervention de 2 minutes par guérison. Des sujets plus spécifiques peuvent être appris et enseignés par des maîtres. Le médecin ne possède pas les connaissances spécifiques sur des sujets spécialisés (gynécologie, ophtalmologie...). **La médecine est apprise en jeu et le role-play doit être présent.*

Méditation (Mi, S) : Après un recueillement de 2 minutes, seul et dans le calme absolu, les blessures infligées à un individu se refermeront complètement, lui permettant de retourner au combat. De plus, le guerrier peut prendre avec lui un aventurier de plus par nombre d'habileté majeure qu'il possède. À la fin de la méditation de groupe, tous sont complètement guérit.

Miroir de l'âme (Ma, R) : Permet de résister au premier effet de type social (offensif ou défensif).

Négociateur (Ma, P) : Le bon marchand sait toujours comment obtenir de bons prix. Il obtient alors toujours une réduction de 25% sur le total de sa facture. **Prérequis : Charme*

Parade accrue (Mi, R) : Le guerrier réussit à mieux parer les coups avec son bouclier. Pour représenter cet effet, le bouclier du guerrier réussi à résister à 1 coup de monstre, de canon ou de baliste avant d'être brisé par le deuxième.

Par-delà la mort (Ma, O) : La conviction du guerrier est telle qu'il peut repousser la mort un bref instant, afin de tenter un coup fatal à son adversaire. Le dernier coup du guerrier avant de mourir sera un coup de monstre, mais il meurt immédiatement ensuite, même s'il rate la cible.

Paroles envenimées (Mi, DL) : Celui qui fait cette habileté vise une personne en particulier. Il lui parle en mal de ses amis et la personne visée perd toute confiance envers ses amis et tente de les éviter.

Peau dure (Ma, P) : Après des heures d'entraînement, le corps du guerrier devient si solide que les dards de sarbacane et les aiguilles ne percent plus sa peau. De plus, les flèches, carreau et balles ne font plus qu'un seul point de dégâts. **Prérequis : +1PV aux membres*

Planque (Ma, P) : Le détenteur d'une planque peut avoir une petite boîte fournie par l'animation pour faire, entre autres, du marchandage en toute sécurité. Les objets dissimulés dans cette boîte ne sont en aucun cas volables (même par de la persuasion, par commandement ou suggestion). Si le détenteur d'une planque veut y mettre un objet magique (ex cristal de marvidor, objet spirituel, etc.), il doit valider la permission de le cacher à l'animation. Un maximum de 40 pièces d'or de valeur peut y être dissimulé. Une planque peut être utilisée par une personne ou une guilde marchande, si le détenteur de la boîte accepte.

Porte-étendard (Ma, Z) : Le porte-étendard est toujours bien visible sur le champ de bataille. Il est un symbole d'importance pour son peuple et sa simple présence fait en sorte qu'aucun de ses hommes ne penserait à reculer. Tant qu'il est en vie, tous ses hommes gagnent immunité

à la frayeur et immunité aux commandements. **Prérequis : Immunité à la frayeur, Immunité aux commandements. Le joueur doit avoir une large bannière avec un étendard le représentant.*

Premiers soins (Départ, P) : Cette habileté permet à un participant de sauver un autre de la mort. Cette habileté se fait sur le corps d'un mort, dans les 60 premières secondes suivant son décès. Après 30 secondes de manœuvre de réanimation, la victime revient à la vie, avec un seul PV par location et est dans un état agonisant. Un participant agonisant pourra se relever et se déplacer, mais en titubant, s'accrochant aux arbres et chutant fréquemment. Il pourra rejoindre lentement son campement afin d'y recevoir des soins. **Prendre note qu'un animateur voyant qu'un joueur ne met pas assez d'effort dans les méthodes de réanimation peut annoncer la mort du patient.*

Provocation (Ma, D) : Permet de maîtriser l'art de l'insulte pour obliger un ennemi à venir attaquer le provocateur. Même si une personne voulait rester dans son campement pour être à la défensive, il s'empresse à courir vers le provocateur pour lui faire payer le prix de ses insultes.

Ravitaillement (Mi, P) : Le joueur recevra aléatoirement des potions et autres biens en début de partie.

Résilience accrue (Départ, P) : De par sa grande résistance physique et son métabolisme élevé, un guerrier peut diminuer de moitié la durée de tous les sorts défensifs.

Résistance héroïque (Ma, R) : Permet de résister à un seul coup de monstre. **Prérequis : +1 PV aux membres.*

Savoir bardique (Mi, P) : Permet d'obtenir du savoir dans le répertoire ancestral des bardes. Le barde peut poser une question par jour.

Solde (Départ, P) : Solde monétaire (2 pièces d'argent) remise à chaque début de partie en échange des bons services rendus à son peuple.

Suggestion (Mi, DL) : Ce pouvoir permet aux bardes les plus doués de faire comprendre à toute créature sa vision de la vie, et pour un court instant, convaincre sa cible de faire telle ou telle chose. La cible reste suffisamment consciente par contre pour ne pas porter atteinte à sa propre vie (suicide-toi, provoquer quelqu'un en duel à mort, etc. ne fonctionnent pas), mais peut tout de même se mettre en colère contre un ami proche. Le pouvoir donne immunité au contrôle mental. **Prérequis : charme.*

Suicide assisté (Ma, D) : Cette habileté est difficile à exécuter. Tout d'abord, la victime doit être victime de l'habileté confusion. Ensuite, le barde (ou autre) doit discuter avec sa cible pour lui faire réaliser que sa vie ne vaut pas la peine d'être vécue. La victime doit alors, par n'importe quel moyen possible, s'enlever la vie. L'habileté Vétéran ne permet pas de résister à cette habileté. Si la victime est immobilisée pendant la durée, elle ne meurt pas et retrouve ses esprits. **Prérequis : Confusion*

Tir assommant (Ma, D) : L'archer peut, d'un trait puissant, assommer sa cible, à cause de la douleur. Toutefois, la flèche doit toucher le torse de la cible. **Prérequis : Archer aguerri*

Tir explosif (Ma, O) : L'utilisateur peut préparer une balle qui explosera à son impact. Si la balle touche, alors le coup est considéré comme un coup de monstre. Il est le seul à avoir l'aptitude de tirer la balle. Seulement une balle peut être portée à la fois et devra avoir un effet visuel précis. **Prérequis : Utilisation d'arme à feu.*

Utilisation d'arme à feu (Départ ou Mi, P) : L'utilisation des armes à feu est accordée aux joueurs pirates ou gobelin comme pouvoir de départ. Si le joueur quitte le peuple, il perd donc le privilège et doit le prendre en pouvoir mineur. Se référer à la section arme pour les règlements d'utilisation. Pour un joueur d'un autre peuple, ce pouvoir ne peut pas être pris sans accomplissement en jeu, et se débloque ainsi en jeu.

Vétéran (Ma, R) : Rien ne peut arrêter un guerrier vétéran en fin de carrière. Cette habileté permet au guerrier de résister à n'importe quel effet causant sa mort, à raison d'une seule fois par 30 minutes. Cette habileté ne peut être prise que comme dernière habileté majeure.

**Prérequis : toutes les habiletés doivent être de l'attribut physique.*

Les sorts de l'attribut mental

Source	Nature et monde des esprits	Magie	Divine	Invention de Goblivarokor
Pouvoir de départ	Communication avec les esprits (Shaman) Communication avec les animaux ET utilisation des plantes (Druide)	Apaisement (Moana) Entraînement militaire (Kaldos) Fausse monnaie (Tarast) Gain de contrôle (Ab-Amaar) Lumière Nécro-animation Sceau magique Silence Affinité élémentaire (au choix) <i>Feu – Combustion</i> <i>Air – Circonstance de la mort</i> <i>Eau – Cure du poison et paralysie</i> <i>Terre – Peau renforcie</i>	Invocation divine -Artémis : Ouverture aux esprits -Astrée : Sagesse inébranlable -Azraël : Grâce d'Azraël -Bérékiel : Connaissance inusitée -Déméter : Guérison -Pallas : La justice dans le sang -Vilaw : Sceau de Vilaw	Communication technologique
Pouvoirs mineurs	Apaisement Arme brûlante Bouclier de feuilles (Druide) Charme de monstres Communication avec les animaux (Shaman) Communication avec les esprits (Druide) Création de capteurs de rêves (Shaman) (Hibou) Divination Douleur Essaim d'insectes (Druide) Guérison Guérison par le thé Harmonie par le thé Liquide fortifiant (Thé) Main de feu / glace / électrique / roc Message onirique (Shaman) Pétrification Protection contre les malédictions Rage Sables mouvants Sagesse des esprits - (Shaman) Suffocation Transe (Shaman) Utilisation des plantes (Shaman)	Affinité arcanique Amnésie Animation de squelettes Arme brûlante/électrifiée Armure magique (Cyax) Aveuglement Bouclier magique (Systar) Bouclier de terre Combustion spontanée Contrôle des morts-vivants Courrier magique Détection magique/identification Divination par les astres (Kaldos) Dissipation de la magie Élixir de vie Immobilisation Lamentation du Malféas (Kaldos) Main de feu / glace / électrique / roc Précaution excessive (Tyraël) Protection du feu Protection magique Pyromancie Reconstruction Régénération cadavérique (Ab-Amaar) Répulsion Retour à la terre Sommeil Vision spectrale	Animation divine Apaisement Aveuglement Baume naturel (Déméter) Bénédiction Bienfaits de la nature (Déméter) Cercle des morts (Azraël) Champion de la foi (Pallas et Vilaw (Sainte-Mirielle)) Communication avec les morts Débilité (Bérékiel) Détection de la vérité Divination Évaporation Ferveur (Vilaw) Guérison Guidance divine Inspiration spontanée (Bérékiel) Jugement de Vilaw (Vilaw) L'appel de la meute (Artémis) Murmure des morts (Azraël) Ouverture de la chasse (Artémis) Prescience (Astrée) Prophétie (Astrée) Rappel de l'âme (Pallas) Sanctuaire Vade Retro Vol de savoir (Bérékiel)	Médecin technocrate Enregistreur numérique Golem de boulon

Pouvoirs majeurs	Anathème spirituel Aspect bestial Cannibalisme spirituel (Unen K'in) Cercle de lave (Druide) Cocon (Druide) Communication avec les esprits de masse (Thé) Contrôle des esprits (Shaman) Création spirituelle Cyclone Endurance de la terre Étreinte spirituelle Éveil de la forêt Évidage (Shaman) Incarnation temporaire (Druide) Incursion mentale (Thé) La mort dans l'âme (Shaman) Malédiction Noyade Poupée vaudou (Hibou) Réincarnation (Systar) Résurrection Tempête de vent Totem de rappel à l'esprit Transfert d'esprit Voyageur astral	Armée des damnés Boule de feu Création Magique Damnation Désintégration (Systar) Drain magique Drain vital (Ab-Amarr) Énergie latente Foudre Immolation (Tyraël) Lame solaire (Kaldos) Maîtrise magique Mort Noyade Résistance magique Résistance élémentaire Revêtement de flamme Sacrifice (Kaldos) Vent de la mort	Champion de Pallas (Pallas) Charisme de l'Empereur (Vilaw) Châtiment d'Azraël (Azraël) Choc Divin Conjuration divine Étincelle de vie Feu Sacré (Vilaw) Guérison multiple (Déméter) Illumination Justice de l'âme (Pallas) Jugement forcé (Azraël) Messager divin Phare de l'humanité (Vilaw) Résurrection Vérité absolue (Tyraël)	Appareil multifonction goblin Défibrillateur goblin I.E.M. (impulsion excessivement marrante)
-------------------------	---	---	--	---

Notez que les sorts à effet élémentaire peuvent être pris sous la catégorie magie ou nature et monde des esprits

** Ceci n'est pas une liste exhaustive des effets que les joueurs peuvent rencontrer à Thanagar. Il peut exister d'autres effets qui ne sont pas listés ici.*

*** Les gobelins utilisent l'attribut mental non pas pour lancer des sorts, mais pour inventer toutes sortes d'appareils. Très peu sont écrit dans ce précédent tableau, comme exemple, car nous laissons les joueurs inventer eux-mêmes leurs appareils. L'animation doit toutefois toujours approuver les concepts.*

**** **Note sur les sorts :** Afin de pouvoir utiliser un sort, l'incantateur devra le lancer pour une première fois, en suivant un procédé précis et en utilisant des ingrédients, appelés communément composantes (à ne pas confondre avec l'objet nommé composante avec lequel on lance un sort sur une cible). Ces dites composantes (ex. : extraits de plantes, cristaux, métaux...) devront être retournés à l'animation après utilisation, puisqu'ils disparaîtront lors du procédé et ne pourront pas être réutilisés une autre fois. Il est également à noter que certains sorts nécessitent l'utilisation de ce type de composante à chaque fois que le sort est perpétré. Les composantes doivent toujours être remises à l'animation.*

Caractéristiques des sorts de l'attribut mental

- Aucune restriction d'armure. Sauf pour les shamans du peuple du Hibou qui ne peuvent pas porter d'armure de métal.
- Doit prononcer l'incantation de façon claire et compréhensible, sans bousculer les mots.
- Lancer la composante correspondante au sort et toucher sa cible ou la toucher la de sa main.
- Si la composante touche plusieurs personnes ou que plusieurs personnes se touchent et l'un d'eux la reçoit, tous sont affectés par le sortilège tant que la composante ne touche pas le sol.
- Il peut se déplacer en marchant, mais pendant le temps de l'incantation, sa voix ne doit pas faillir. (Si un maréchal/animateur voit un utilisateur de magie courir ou se déplacer rapidement en incantant, il se peut qu'il perde le control de l'énergie et qu'il en meurt).
- Limite d'une résurrection à chaque 2 minutes.

Définitions courtes des sorts

Affinité arcanique (Mi, P) : L'invocateur contrôle mieux le flux magique qui passe à travers son corps. Le mage a une meilleure habileté à canaliser la magie dans ses mouvements. Il peut alors ne pas être déconcentré par le premier coup reçu. Lorsque l'invocateur atteint son statut épique, l'habileté lui permet de ne pas être déconcentré par tous les coups.

Affinité élémentaire (Départ, P) : le joueur prenant ce pouvoir de départ a une affinité particulière avec un élément spécifique. Le joueur choisit l'un des quatre pouvoirs suivants :

- **Feu** – L'affinité avec le feu brûle la résistance d'une magie défensive qui vous affecte. Une magie défensive a une durée diminuée de moitié sur vous.
- **Air** - 2 fois par jour, l'affinité à l'élément de l'air permet de connaître la circonstance de la mort de quelqu'un qui est mort, ou de réveiller quelqu'un qui est assommé.
- **Eau** : permet d'enchanter de l'eau pour enlever l'effet de certains poisons ou paralysie. L'eau reste enchantée pour 15 minutes seulement. Seulement un Élixir peut être fait par 30 minutes. L'eau enchanté permet d'enlever le poison d'une personne morte depuis moins de 30 secondes et de la ramener au même point que l'habileté Premiers soins.
- **Terre** : La peau de la personne qui a une affinité élémentaire avec la terre est endurcie. Les dards de sarbacanes, les piqûres d'insectes et les aiguilles ne pénètrent pas la peau.

Amnésie (Mi, DL) : Lancée sur une cible, celle-ci oublie complètement les 2 dernières minutes de son existence. Il retournera vers l'endroit où il se trouvait plus tôt, tentant de retrouver ce qu'il devait faire.

Animation divine (Mi, I) : Permet de relever une âme au combat pour son Dieu. L'âme ainsi relevée reprend ses esprits sous forme spectrale et peut combattre de nouveau. Son armure ne compte plus, mais elle a 3 points de vie par membre. L'âme conserve toute sa mémoire et sa vivacité d'esprit, peut comprendre les mortels, mais ne peut pas parler.

Anathème spirituel : (Ma, Z ou DL) Permet de couper temporaire le lien entre un individu et les esprits environnants. Cette habileté peut aussi être fait avec un rituel coûteux et long à faire afin de convaincre les esprits de quitter un lieu. Les esprits peuvent être difficiles à convaincre et la réputation de la personne performant la cérémonie est grandement étudiée. L'effet est cependant majeur et avec beaucoup de répercussion. Il peut durer jusqu'à une journée complète et avoir effet sur une zone très large. Les esprits sont intelligents et peuvent avoir des demandes eux même pour accepter la demande cérémoniale. **Cette habileté devient gratuite pour tout shaman épique dont la réputation spirituelle est légendaire ET qui n'a pris que des habiletés shamaniques. Il est possible alors de perdre cette habileté si vous perdez de la réputation.*

Animation de squelette (Mi, I) : Permet de relever un mort en squelette. Le squelette possède 2 PV par location et peut compter l'armure qu'il porte. Les coups bénis et la dissipation de la magie détruisent le squelette automatiquement. Le squelette n'a aucune conscience et/ou autonomie, il suivra à la lettre les commandements de son maître. Par exemple, si un squelette est ordonné de creuser. Il continuera même si quelqu'un l'attaque tant que son maître ne dit pas de se défendre.

Apaisement – (Moana, départ ou Mi, DL) : La cible visée par la magie est dépourvue de toute énergie agressive. La personne visée ne pourra pas prendre aucune action agressive ou combattre.

Arme brûlante/électrifiée (Mi, DL) : La personne visée par le sort ressent une chaleur extrême ou des chocs électriques provenant de ses armes et bouclier. Pour la durée du sort, il ne peut tenir quelconques arme ou bouclier dans ses mains.

Armée des damnés (Ma, I) : La création d'une armée des damnés permet de relever 5 squelettes. Tout comme un squelette d'animation squelettique, ce sont des créatures dénuées d'intelligence, qui répondent aux ordres de leur maître et qui possèdent les mêmes points de vie qu'un squelette avec leur armure, s'ils en ont. Les coups bénis et la dissipation de la magie détruisent automatiquement un squelette.

Armure magique (Cyax/Tyrael, Départ, P) : Les magiciens de Cyax, sont reconnus pour être protégés, peu importe les vêtements qu'ils portent. Ils ont la capacité de rendre leur peau beaucoup plus résistante par magie. Cependant, le sort ne fonctionne que si le mage ne porte aucune autre armure. L'habileté fonctionne 2 minutes et donne +1 PV à chacune des parties du corps.

Aspect bestial (Mi, P) : Le druide peut prendre partiellement la forme d'un animal pendant 2 minutes. Selon l'animal choisi, les effets seront différents. Un élément de costume doit représenter cet animal pendant votre sort. Voici quelques exemples :

Araignée : Permet de paralyser une cible pendant 2 minutes. Limite de 2 utilisations par jour.

Ours : Donne +1 PV à toutes les parties du corps si le druide ne porte pas d'armure.

Chauve-Souris : Permet de se guérir en consommant un corps. (Voir régénération cadavérique)

Hibou : Permet de détecter la vérité et de détecter la magie. Limite d'une fois par jour pour chaque (une fois détection de la vérité et une fois détection de la magie).

Aveuglement (Mi, DL) : Rends une personne totalement aveugle. Lorsque la personne reçoit un coup, elle peut ouvrir les yeux légèrement à cause de la poussée d'adrénaline et puis les refermer.

Baume naturel (Déméter, Mi, P) : Le prêtre de Déméter devra se procurer à coût modeste certaines composante qui, une fois utilisées avec une courte prière de deux phrases, guériront une personne. La guérison ne prend donc pas 30 secondes, mais bien juste deux phrases.

Bénédiction (Mi, P) octroie au prêtre la capacité de bénir une multitude d'objets afin de lui conférer une essence bénite. Nombre total = niveau du prêtre moins 1 avec un minimum d'une bénédiction.

1) Bénir une quantité d'eau selon le rite prescrit par sa religion (ex : recueillir de l'eau de source, après l'ablution matinale, pour ensuite la bénir pendant une messe vouée au Dieu en question). La limite est le récipient utilisé. (L'eau bénite peut être utilisée de diverse façon.)

2) L'arme du prêtre est considérée comme bénie. La bénédiction de l'arme peut être relâchée sur une créature des titans ou un mort vivant et est considérée comme un sort offensif. La fréquence d'utilisation de la bénédiction est aux 15 minutes.

3) Bénir les corps des fidèles pour leur éviter le tourment du jugement des juges (Azraël seulement)

4) Accompagné d'une cérémonie, bénédiction peut bénir un objet, ce qui peut permettre d'éviter certains de ces effets néfastes.

5) Bénir le corps du prêtre, ce qui donne +1 PV au torse et aux membres si celui-ci ne porte pas d'armure. Ce PV supplémentaire est bon pour une journée.

6) Autres effets discutables. (Consécration d'un endroit, consécration des corps lors de rites funèbres pour empêcher d'être relevé en mort-vivant, etc.)

Bienfaits de la déesse (Déméter, Mi, P) : Le prêtre de Déméter peut, une fois par lune, faire pousser une plante de son choix dont il connaît les propriétés. Le priant de Déméter doit effectuer une cérémonie pour enclencher le processus à chaque jeu. Voici quelques plantes disponibles :

Racine Noire (guérison) : Racine réduite en pâte, transformation nécessaire, doit être apprise de quelqu'un qui en connaît la technique, sinon est toxique.

Fleur de sagesse (divination) : Utilisée telle quelle.

Lierre des défunts (shamanisme-usage divers) : Dois pousser sur un cadavre frais.

Thé rouge du pays des sables (Protection contre les malédictions-art du thé) : Doit être séché au soleil pour être utilisable en cérémonie.

Champignon de Blanche-Muraille : Hallucinogène, mais améliorerait les divinations...

Ciguë (poison) : Infusée, devient un poison liquide puissant. **Nécessite création de poison pour le transformer.*

Amanite (paralyse) : Champignon, les spores poudreux peuvent être appliqués sur une arme ou au bout de fléchettes de sarbacanes. **Nécessite création de poison pour le transformer.*

N'importe qu'elle plante réelle (chêne, marguerite, laurier, rose, citron, trèfle, etc.). Veuillez toutefois prévoir que l'animation n'aura peut-être pas ce genre de plante avec elle. Vous devrez les fournir vous-même.

Bouclier de feuilles (Druide, Mi, P) : L'invocateur doit porter une cape, elle doit faire partie de son costume. Le lanceur du sort englobe un de ses alliés et l'emmène dans un bouclier de feuilles qui le rend immunisé à toutes les attaques pendant 2 minutes. Le bouclier est indestructible et n'est pas perceptible lorsqu'utilisé au travers d'un feuillage **dense**. Le lanceur doit absolument toucher un arbre vivant lorsqu'il fait ce sort afin que celui-ci soit effectif. Aux autres, il apparaît comme un dense buisson de feuilles. Le son peut entrer et sortir du bouclier, mais le lanceur doit garder sa concentration afin de conserver le sort actif pour toute sa durée.

Bouclier magique (Systar, Mi, P) : Permet à un mage de tenir un bouclier et d'annuler tous les sorts qui frappent le bouclier. Cependant, si un sort touche le mage à un autre endroit que le bouclier qu'il tient, celui-ci est affecté par le sort. Le mage ne peut rien faire d'autre pendant qu'il tient le bouclier et il doit incanter constamment. **Prérequis : Dissipation de la magie.*

Boule de feu (Ma, O) : Une fois l'invocation faite, une boule de feu vole vers la personne visée. Cette personne meurt brûlée.

Bouclier de terre (Mi, P) : Permet d'enchanter un bouclier pour lui donner la protection d'un coup de monstre. L'enchantement peut être fait 1 seule fois par 5 minutes. Un objet reconnaissable doit être apposé sur le bouclier lorsque le sort est invoqué. **Un seul bouclier de terre peut être fait à la fois. L'objet apposé doit être récupéré pour être fait de nouveau.*

Cannibalisme spirituel (Unen K'in/Kaldos, Ma, P) : Pour débiter, le shaman devra retirer le cœur d'un ennemi de son choix. Dans l'heure qui suit, il devra faire une cérémonie, aidé de

deux autres personnes entièrement volontaires. Après avoir peinturé leurs corps adéquatement, le shaman dirige la cérémonie, à la fin de laquelle il mangera le cœur de son ennemi. Ensuite, le shaman se retrouve complètement immunisé aux sorts et aux habiletés de son ennemi, pour le reste de la lune. Limite d'une utilisation par lune. S'il le désire, le shaman peut orchestrer cette cérémonie pour un allié, participant à la cérémonie. L'allié doit manger le cœur et c'est lui qui aura ensuite l'immunité.

Cercle de lave (Druide, Ma, Z) : Le druide qui incante ce sort doit tracer au sol un cercle rouge au préalable. Si l'on est la nuit, il devra être illuminé (cracklight rouge). À la fin de sa création, le sol dans son cercle devient de la lave. Il peut y rester seul au centre sans danger, ou le faire de l'extérieur et le laisser en place. Toutefois, toute personne entrant dans le cercle de lave subit le même effet que le sort boule de feu. De plus, le corps fond et disparaît immédiatement.

Charme de monstre (Mi, DL) : La créature visée devient charmée par l'invocateur. Donc elle lui obéira tant et aussi longtemps qu'aucun ordre donné par l'invocateur ne met la vie du monstre en danger. Le monstre n'est aucunement soumis à dire la vérité. Les morts-vivants ne sont pas des monstres, donc ils ne sont pas affectés par ce sort. **Si la personne a un morceau de la même race et taille de monstre, cela peut même fonctionner pendant un court laps de temps sur un monstre majeur.*

Cercle des morts (Azraël, Mi, Z) : Le prêtre d'Azraël pourra préparer une cérémonie avec des composantes spécifiques afin de rendre tangible le monde des esprits dans un lieu donné. Les esprits et les vivants pourront s'affecter sans distinction.

Champion de la foi (Vilaw/Sainte-Mirielle ou Pallas, Mi, P) : Le prêtre incante ce sort pour protéger un allié. Il devient un champion de la foi. Si l'un de ses alliés reçoit un sort, une habileté ou un coup de monstre qui pourrait le tuer, le prêtre peut prendre le coup à sa place. S'il en survit, le prêtre gagnera l'habileté immunité à la frayeur pour le reste de la journée.

Champion de Pallas (Pallas, Ma, S) : Lorsqu'un prêtre de Pallas juge digne un combattant, le prêtre peut invoquer le pouvoir de Pallas et apposer une marque sur le combattant choisi. Cette marque, utilisable une fois seulement, permettra au combattant de se relever après 30 secondes suivant sa mort, à sa pleine capacité. Le pouvoir peut être utilisé qu'une fois par 30 minutes et il doit être représenté par un objet en jeu laissé à la personne sur laquelle le sort a été fait. La marque dure 30 minutes. Après quoi, même si elle n'est pas utilisée, elle disparaît.

Charisme de l'empereur (Vilaw, Ma, D) : Après une invocation énonçant l'unification des peuples le prêtre peut convaincre un individu qu'il pointer du doigt de se battre à ses côtés et ce même au péril de sa vie. **Ne fonctionne pas sur un prêtre épique.*

Châtiment d'Azraël (Azraël, Ma, P) : Le prêtre peut juger les âmes, comme un juge pendant 30 minutes par lune. Ces 30 minutes ne sont pas divisibles, elles doivent être fait d'un coup. Il ne peut pas être fait pendant qu'un juge officiel d'Azraël est présent. Le prêtre a besoin d'un livre des morts. La liste des morts jugés doit être remise à l'animation par la suite. (Le joueur en conserve une copie dans son livre, mais remet une liste papier aux animateurs.)

Choc divin (Ma, D) : Permet à un prêtre par une expression de foi d'une minute d'ébranler la foi d'un autre prêtre qui entend son sermon. En terminant son expression de foi, le prêtre devra cibler vocalement un autre prêtre. Celui-ci perdra le lien avec sa foi. De plus, par une cérémonie un prêtre peut excommunier un autre prêtre, même cultiste. Ceci a pour effet de couper son lien avec sa foi, pour une lune entière. La cérémonie doit être faite en présence du

cultiste. Toutefois, il est aussi possible d'incanter ce sort sur un lieu. Ceci aura pour effet d'excommunier tout prêtre d'une religion visée, seulement lorsqu'il est dans le lieu touché.

**Un prêtre ne peut pas ébranler la foi d'un priant du même dieu que lui.*

Cocon (Ma, P) : Ce sort, une fois incanté, enveloppe l'invocateur dans un cocon solide et impénétrable jusqu'à une durée de dix minutes. Pendant ce temps, l'invocateur est protégé de tout élément extérieur et son corps est régénéré. Il peut sortir quand il veut. À ce moment, le sort prend fin. Une fois utilisé, le sort ne peut pas être refait pour les prochaines 30 minutes. Le corps ne supporterait pas une deuxième incantation de cette forme pendant ce temps. *Pour représenter le cocon, une fois le sort incanté, le shaman/druide doit s'envelopper au complet dans une cape ou dans une toge cachant le corps, les mains et le visage.*

Combustion spontanée : (Mi, P) : Le détenteur de ce sort peut invoquer ce sort sur lui-même seulement. Si le sort est invoqué, il doit être représenté par un bracelet rouge avec un symbole amovible. Si la personne meurt et que le symbole sur le bracelet est actif, son corps est automatiquement consumé après la mort. La personne doit aller directement au cimetière, avec tous les items qu'elle possède. Le bracelet reste actif jusqu'à une utilisation. Ensuite il doit être rechargé par la cérémonie de nouveau.

Communication avec les animaux (Shaman, Mi ou Druide, Départ, P) : Le druide ou le shaman, peut parler avec les divers animaux circulant sur Simora en tout temps.

Communication avec les esprits (Druide, Mi ou Shaman, Départ, P) : Permet de voir les morts et les esprits en tout temps. L'habileté permet aussi de communiquer avec eux. On ne peut communiquer avec un mort récent qu'après que celui-ci ait terminé sa période de 5 minutes au sol. Pendant ce temps l'âme en est encore à quitter son enveloppe charnelle.

Communication avec les morts (Mi, P) : Tout dépendant du mort en question, le temps d'invocation est différent. Une prière de 30 secondes est suffisante pour parler à un mort récent (moins de 15 minutes). Cependant, une cérémonie complète avec de préférence un objet ayant appartenu au mort et réalisée à l'endroit de sa sépulture est conseillée lorsqu'on veut discuter avec une âme ayant reçu le repos d'Azraël.

Communication avec les esprits de masse (Mi, P) : Permet à un groupe de maximum 5 personnes en plus du maître de cérémonie de voir le monde des esprits et des morts pour la durée de la cérémonie jusqu'à 30 minutes.

Conjuration divine (Ma, I) : Permet de relever une âme au combat pour son Dieu. L'âme ainsi relevée reprend ses esprits sous forme spectrale et peut combattre de nouveau. Son armure ne compte plus, mais elle a 5 points de vie par membre, 1 résistance héroïque et 1 résistance magique. L'âme conserve toute sa mémoire et sa vivacité d'esprit, peut comprendre les mortels, parler et à accès à ses habilités/sorts mineurs. **Prérequis: Animation divine*

Contrôle des esprits (Shaman, Ma, P) : Le shaman expérimenté pourra, s'il démontre assez d'autorité, contrôler à sa guise un esprit à proximité. Ce sort peut affecter n'importe quel esprit, même majeur, si le joueur est assez convaincant. Une personne se cachant dans le monde des esprits peut aussi être la cible de ce sort. **Le shaman ne peut prendre ce sort qu'en tant que dernier pouvoir majeur et si tous ses autres sorts sont tirés de la liste Nature et monde des esprits.*

Contrôle de mort-vivant (Mi, D) : Permet de prendre le contrôle d'un mort-vivant. Contrôler le même mort-vivant plusieurs fois peut entraîner une résistance, voir une immunité au sort.

Courrier magique (Mi, P) : L'invocateur doit plier la lettre et lancer le sort. Elle apparaîtra instantanément dans les mains du destinataire. Le sort peut être fait 1 fois par jour et la réponse sera faite dans la même fin de semaine, si possible.

Création de capteur de rêves (Hibou, Ma, P) : La shaman pourra créer à l'aide d'une coûteuse recette un capteur de rêve qui le protégera contre les effets du rêve. **L'apprentissage de ce sort nécessite l'approbation de l'animation.*

Création Magique (Ma, P) : Sert à créer des objets magiques et faire des enchantements dans certaines circonstances.

Création spirituelle (Ma, P) : Permet de créer des objets spirituels. Les objets doivent être purifiés à l'avance, décorés et un type d'esprit doit être contacté et convaincu de se joindre à l'objet. L'esprit peut demander des conditions et des prérequis. Les pouvoirs ne sont pas nécessairement ceux prévus...

Cyclone (Ma, O) : La cible du sort est projetée à 15 pieds et meurt les os broyés par l'impact. Les autres créatures ou humains dans la trajectoire de la personne visée n'encombrent pas la course de celle-ci et sont entraînés par l'effet du sort s'ils sont dans le chemin de la personne affectée. Seuls les obstacles fixes arrêtent l'effet répulsif du sort. Seulement la personne visée meurt.

Damnation (Ma, I) : Permet de relever un puissant chevalier squelettique. Le joueur ainsi relevé conserve sa fiche et obtient 2 pv par location en plus. Il peut aussi compter l'armure et peut faire preuve d'autonomie voulant protéger son maître et lui obéissant. Un coup béni et une dissipation de la magie sont considérés comme des sorts offensifs sur la damnation. **Un masque doit être utilisé pour représenter l'effet.*

Désintégration (Ma, O) : une fois lancé, le sort désintègre le corps de l'individu touché. L'individu croise directement les bras et se dirige vers le cimetière. Il ne peut être fouillé et n'a aucun temps d'attente pour débiter le processus de la mort.

Détection et identification de la magie (Mi, P) : permet à l'invocateur de détecter si de la magie est présente dans un endroit, une personne ou un objet. Lorsqu'utilisé en cérémonie, il révèle les propriétés magiques de l'objet qui est possession de l'invocateur. **Cependant, cela ne révèle en rien les méthodes pour utiliser ces propriétés magiques dans la mesure où l'effet n'est pas direct. **La magie ne peut pas révéler les malédictions. ***Pour chaque cérémonie, les composantes doivent être réunies de nouveau afin d'être consommées par la cérémonie.*

Débilité (Bérékiel, Mi, DL) : La personne visée perd toute forme d'intelligence et ère comme un débile profond.

Détection de la vérité (Mi, DL) : Un prêtre s'étant fait octroyer la détection de vérité par son dieu peut, suite à la réponse d'un individu à une question qu'il vient de poser, détecter si l'individu ayant répondu a menti. (Le joueur doit répondre par oui ou non)

Dissipation de la magie (Mi, DL) : Permet d'enrayer les effets magiques affectant une cible ou d'enrayer sa capacité à utiliser la magie. **Dissipation de la magie n'affecte que les effets magiques et les sorts mineurs. Les effets spirituels et shamaniques ainsi que les effets divins ne sont pas affectés, de même que les prêtres, shamans et druides peuvent continuer d'utiliser leurs habiletés.*

Divination (Mi, P) : Cette cérémonie, performée par l'invocateur avec l'aide des composantes requise, lui permet d'avoir une vision, en réponse à une question. Tout dépendant des protections ou des circonstances entourant la question visée par l'invocateur,

les visions peuvent être floues ou précises. L'invocateur sera pris d'une transe ou de visions lors de son sommeil ou en pleine journée. La divination est une cérémonie qui peut prendre du temps à agir. **Pour chaque cérémonie, les composantes doivent être réunies de nouveau afin d'être consommées par la cérémonie.*

Douleur (Mi, DL) : La personne affectée par le sort se tord de douleur, couchée au sol.

Drain magique (Ma, Z) : Enlève toute magie dans une zone. Le sort doit être représenté par un effet visuel. *** Drain Magique n'affecte que les effets magiques et les sorts mineurs. Les effets spirituels et shamaniques ainsi que les effets divins ne sont pas affectés, de même que les prêtres, shamans et druides peuvent continuer d'utiliser leurs habiletés.*

Drain vital (Ma, O, I) : Une fois l'invocation faite, la personne visée par le sort meurt et revient en squelette sous le contrôle du nécromancien. Ce sort lancé sur un mort ou mort-vivant ne fait rien. Il n'a d'utilité que pour anéantir la vie et la réanimer. Si le sort est lancé sur une personne bénite par un dieu, celle-ci ne sera pas réanimée par le nécromancien, mais elle sera toutefois tuée.

Endurance de la terre (Ma, P) : Permet de résister à tous les projectiles normaux (armes de jet, flèches, carreaux, balles de fusil) et aux sarbacanes, pendant 2 minutes. Tout effet majeur physique comme un coup de monstre ou de canon brise l'effet, mais ne tue pas la personne affectée par Endurance de la terre.

Énergie latente (Ma, P) : Le mage expérimenté arrivera à reprendre un sort en train de se dissiper au sol. Le joueur doit obligatoirement entendre l'autre mage incanter et connaître l'effet du sortilège lancé. Si le joueur voit ensuite le mage manquer son sort parce qu'il touche le sol, le joueur peut ramasser la composante au sol. Il peut ensuite la relancer ou toucher une cible en ne disant que le nom du sort. Ceci n'est possible qu'avec les sorts de la branche Magie. **Ce sort ne peut être pris qu'en tant que dernier majeur et si tous les autres sorts sont tirés de la branche Magie.*

Entraînement Militaire (Kaldos, Départ, P) : Comme les magiciens sont entraînés avec les guerriers dès leur formation à Kaldos, ils sont autant capables qu'eux de rivaliser à l'arme. Les mages kaldosséens, ont donc accès aux habiletés de départ physique.

Élixir de vie (Mi, P) : permet d'enchanter de l'eau pour guérir une personne de toutes ses blessures. L'eau reste enchantée jusqu'à utilisation et comporte deux doses. La cérémonie ne peut être faite qu'une fois par heure et un seulement un élixir peut être conservé sur le mage en tout temps. Le mage pourra conserver un deuxième élixir lorsqu'il atteindra le statut épique.

Essaim d'insectes (Druide, Mi, DL) : Le druide lance un essaim embêtant sur sa victime. La personne visée doit lâcher tout ce qu'elle a en main pour chasser les insectes qui la harcèlent et fuir le combat.

Étreinte spirituelle (Ma, D) : La cible du shaman se voit paralysée et incapable de bouger. Elle devient la cible d'esprits contrôlés par le shaman qui rendent impossible les déplacements et les mouvements de leurs cibles. Ce sort peut aussi affecter un esprit à partir du monde physique. Le joueur visé peut parler, mais ne peut pas bouger, se déplacer ou faire d'actions physiques.

Éveil de la forêt (Ma, I) : Invoque l'esprit de Tiki afin qu'il possède le corps d'un individu vivant ou mort. Cette personne devient possédée par Tiki et combat sous les ordres du druide. Le guerrier de Tiki possède 7 points de vie par membre, vétéran et est en bois (l'armure portée ne compte pas). Il perd la faculté de la parole et de la pensée.

Évidage (Ma, O, Unique) : Ce sort offensif est conçu pour sortir l'intérieur vers l'extérieur. Il a donc deux effets. Premièrement, s'il est incanté sur une personne, et bien elle mourra de façon atroce, son intérieur sorti à l'extérieur... Deuxièmement, s'il est incanté sur un bâtiment, toutes les personnes à l'intérieur en seront immédiatement expulsées à l'extérieur (toujours en vie) par la porte et les fenêtres. Par contre, cet effet n'est produit que par une cérémonie. Elle peut être préparé à l'avance, mais une cérémonie doit être faite à chaque fois que l'effet de zone est lancé.

Étincelle de vie (Majeur, D) : Ce sort permet au prêtre d'altérer l'essence même d'un mort-vivant. Par cette infusion de vie divine, le prêtre peut ramener à la vie tout mort-vivant. Le processus est souffrant et celui qui revient à la vie souffrira d'une douleur immense pendant que la peau, les organes et que les tissus vitaux se reforment. (Le sujet du sort, souffre pendant au moins 2 minutes par terre sans pouvoir agir.) * *Le sort étincelle de vie est très demandant pour le prêtre, il ne peut donc le faire en chaîne et doit attendre 5 minutes, pour pouvoir le réinvoquer.*

Évaporation (Mi, Di) : Le corps de la personne touchée par le sort divin disparaît. La personne ne peut plus parler ou interagir. Son corps réapparaît au même endroit une fois le temps écoulé.

Fausse monnaie (Tarast, Mi, P) : Le magicien tarastéen, peut, une fois par évènement créer un nombre de pièces d'argent équivalent à son niveau magique (1 par sort connu). Ces pièces disparaissent à la fin de l'évènement. Dès qu'elles quittent la possession du magicien, celui-ci doit informer l'animation sur qui vient d'en prendre possession.

Ferveur (Vilaw, Mi, P) : Le prêtre de Vilaw est protégé des incursions mentales que pourrait lui faire un priant des Titans. Cette habileté prodige les mêmes effets qu'Immunité à la frayeur ou Immunité aux contrôles mentaux, mais seulement lorsque les habiletés visées viennent des créatures ou priants des Titans.

Feu sacré (Vilaw, Ma, O) : Une fois l'invocation faite, la personne visée brûle d'un feu sacré et meurt calcinée. Ce sort ne laisse qu'une carcasse fumante, rien ne peut y être récupéré, aucun objet ne reste complet. De plus, si la personne visée par le sort est un priant unique de Vilaw, celui-ci ne sera pas affecté par le sort.

Foudre (Ma, O) : Une fois l'invocation faite, une foudre vole vers la personne visée. Cette personne perd toute vie animant son corps et meurs.

Gain de contrôle (Ab-Amaar, Départ, DL) : Le nécromancien d'Ab-Amaar, peut, une fois par heure, prendre contrôle d'un mort vivant (Zombie ou Squelette) qui n'est pas à lui et en garder le contrôle pour la durée du sort.

Guérison (Mi, S) : Le sort guéri entièrement toutes les blessures de la cible et régénère les membres perdus. Sauf les plaies en liens avec des conséquences de la mort.

Guérison par le thé (Mi, S, Unique) : Le maître de thé peut préparer un thé revigorant, le liquide guéri entièrement toutes les blessures de la cible et régénère les membres perdus tant que celui-ci est chaud. Sauf les plaies en liens avec des conséquences de la mort. * *Une seule théière ne peut être faite à la fois.*

Guérison multiple (Déméter, Ma, S) : Le sort de guérison du prêtre de Déméter devient plus puissant. Il peut affecter jusqu'à trois personnes en même temps. Ces personnes doivent toutes toucher le prêtre pendant la guérison pour que le sort fonctionne. L'effet est le même que le sort de guérison.

Guidance divine (Mi, P) : Permits d'avoir la guidance de son dieu sur un dilemme vécu. La réponse est très précise, mais totalement en lien avec la façon de penser du dieu en question. Une cérémonie au dieu doit être performée et la question clairement écrite sur un papier remis à l'animation.

Harmonie (Mi, Z) : Préparé par le maître de cérémonie, celle-ci saura apaiser les invités participants à la cérémonie, pour une durée d'une heure. Ils seront incapables de lever le ton, verront les choses objectivement et ne pourront pas lever les armes ou tenter une action offensive envers les autres participants de la cérémonie. Le maître de cérémonie n'a pas à prendre part au débat ou aux discussions pour que la cérémonie fonctionne. Une fois la première gorgée de la boisson utilisée pour la cérémonie consommée, la cérémonie prend effet. **Les limites et besoins de la cérémonie seront enseignés lorsque l'habileté sera apprise.*

Immobilisation (Mi, Di) : La personne touchée est immobilisée. Elle peut être transportée, mais ne peut interagir ni faire aucune action.

Immolation (Ma, O) : La personne touchée agonise pendant 30 secondes sur le sol et va ensuite directement au cimetière. Il est impossible de guérir et d'empêcher la personne agonisante de mourir. Elle subit entièrement l'effet agonisant pendant 30 secondes et ensuite meurt. Il est aussi impossible de fouiller la personne sous l'effet de l'immolation. **Ce sort est extrêmement mal vu. Certains disent qu'il provient du Malfeas. Son apprentissage est donc difficilement accessible.*

Incarnation temporaire (Druide, Ma, P) : Le druide peut conduire une cérémonie visant à emprunter la puissance de la nature. Si la nature accepte, le druide puisera dans sa puissance en se transformant en élémental, par exemple (prévoir un élément de costume, tel un masque, pour représenter visuellement cet effet). Cet effet durera une heure, ou jusqu'à la première mort du druide. Si la nature refuse de l'aider, le druide pourra quand même puiser dans sa puissance, mais il pourrait en subir les conséquences plus tard. **Le druide ne peut prendre ce sort qu'en tant que dernier sort majeur et n'avoir pris que des sorts de la catégorie Nature et monde des esprits.*

Incursion mentale (Ma, P) : Permits de traiter un individu pour trouble mental par la cérémonie et la discussion. Le patient est contraint à répondre honnêtement aux questions et au traitement du maître de cérémonie. De plus, il est contraint à rester près du maître pour son traitement pour 30 minutes, à moins que le maître le libère. À ce moment l'effet prend fin. ** Un rapport doit être fourni à l'animation. Cette habileté permet d'avoir des impacts directs sur la santé mentale des individus.*

Illumination (Ma, O) : La cible reçoit une charge d'énergie concentrée de la foi du prêtre. Son âme étant agressivement illuminée de la beauté des dieux que son corps n'y survit pas. Le corps tombe au sol, inerte, portant une marque de brûlure aux yeux.

Inspiration Spontanée (Bérékiel, Mi, P) : Le prêtre de Bérékiel peut chaque jour demander service à son dieu. Bérékiel lui fournira l'aide voulue soit par une transmission de connaissance ou en lui accordant un pouvoir à simple utilisation à laquelle le prêtre n'a normalement pas accès. Le prêtre doit donc faire une prière et une cérémonie à Bérékiel d'une durée d'au moins 5 minutes pour activer l'invocation Divine. **Il doit remettre ensuite un papier à l'animation, avec la situation pour laquelle il veut de l'aide. L'animation reviendra ensuite voir le prêtre avec le sort ou les informations nécessaires dans un délai raisonnable.*

Invocation Divine (Connaissance inusitée) (Bérékiel, Départ, P) : Choisir un sort mineur de magie sous approbation de l'animation, ce sort sera considéré comme une habileté de départ. Vous pouvez changer de sort à chaque lune.

Invocation Divine (La justice dans le sang) (Pallas, Départ, D) : Les prêtres de Pallas débutent le jeu avec le sort Détection de la vérité, puisque la sagesse de Pallas leurs permet de détecter les mensonges.

Invocation Divine (Grâce d'Azraël) (Azraël, P) : Le prêtre d'Azraël peut mettre au repos une âme et diriger celle-ci dans le cycle de la mort. Le prêtre s'agenouillant près du mort, peut envoyer l'âme directement au cimetière après une prière à Azraël de 15 secondes. **Aucun délai n'est nécessaire entre chaque utilisation de cette habileté.*

Invocation Divine (Guérison) (Déméter, Départ, S) : Un prêtre de Déméter débute le jeu avec la possibilité de guérir ses pairs. Il a donc le sort de guérison.

Invocation Divine (Sceau de Vilaw) (Vilaw, Départ, I) : Permet de relever une créature des titans pour combattre aux côtés du prêtre, peu importe la créature. Un brassard donné par l'animation doit être attaché à la créature. La créature reprendra vie, animé par l'énergie divine de Vilaw et combattra les titans. Le prêtre doit continuer sa prière tant que la créature est en vie. *L'effet prend fin quand le combat est terminé ou si la créature est tuée de nouveau. Une fois morte, elle ne pourra pas être relevée par une nouvelle Invocation Divine.*

Invocation Divine (Ouverture aux esprits) (Artémis, Départ, P) : Tout comme l'habileté de communication avec les esprits du shaman, les prêtres d'Artémis sont conscients en tout temps des esprits qui les entourent et du rôle important de ceux-ci dans le monde.

Invocation Divine (Sagesse inébranlable) (Astrée, Départ, P) : Les prêtres d'Astrée débutent le jeu avec le sort Divination. De plus, ils peuvent utiliser ce sort gratuitement sans les composantes après une nuit de sommeil.

Jugement de Vilaw (Vilaw, Mi, D) : Le prêtre peut bannir temporairement une créature des titans dans un autre plan. L'effet est semblable à évaporation mais fonctionne sur les montres.

Jugement forcé (Azraël, Ma, S) : Le prêtre peut faire ce sort directement sur un cadavre, ou sur une âme en route vers le cimetière (seulement s'il peut la voir). Ce sort permet de ressusciter le mort immédiatement. Mais l'une des quatre conséquences suivantes doit lui être imposée (les conséquences durent 30 minutes) :

-Ne peut pas utiliser son bras d'épée (gauche pour un gaucher ; droit pour un droitier).

-Doit absolument dire tout haut tout ce qu'il pense.

-Ne peut pas être subtile (doit siffler, éternuer ou tousser lorsqu'il est caché)

-Ne plus être capable de lire, écrire et parler.

Justice de l'âme (Pallas, Ma, O) : Le prêtre de Pallas peut réduire à néant un mort-vivant. Celui-ci disparaîtra en poussière et ne pourra pas être relevé. Si le sort est fait sur le corps d'un guerrier mort, celui-ci se relèvera en animation divine. **Voir le sort Animation divine.*

Lame solaire (Kaldos, Ma, O) : Ce sort kaldosséen permet d'enchanter l'arme du mage. Seulement cette arme peut être enchantée et elle perd son effet si elle quitte la présence de celui-ci. Un bandeau remis par l'animation doit être attaché à la lame une fois l'incantation terminée. Celle-ci est bonne pour une heure. Une fois sur l'arme, celle-ci tue du coup si l'arme

touche l'armure, le linge ou la personne visée. Cependant, si elle touche un bouclier, ce bouclier devient inutilisable pour 15 minutes. ** Le délai de repos est égal aux habilités guerrières.*

Lamentation du Malfeas (Mi, D) : Le sort permet de canaliser les énergies accumulées par le traitement des malades de l'asile de Kaldos. Les énergies accumulées par moyen magique sont utilisées par les mages et purifiées en même temps. Le résultat est de provoquer la peur par chaque individu voyant la lumière qui s'en dégage. Tant qu'un individu est dans la lumière, une peur incontrôlable s'empare de lui.

La mort dans l'âme (Ma, O) : Le sort cause la mort et sépare l'âme du corps de la victime. Les membres du corps tombent sur le sol, desséchés, et son torse se consume par implosion.

L'appel de la meute (Artémis, Mi, I) : Le prêtre qui incante ce sort doit choisir un animal dans la liste ci-bas. Le sort est incanté sur un cadavre. L'esprit de l'animal visé viendra prendre possession du corps mort.

-Renard : 1 PV à chaque location et peut incanter ses sorts, n'est pas déconcentré par les coups.

-Loup : 2 PV à chaque location et régénère 1 PV aux 30 secondes.

-Ours : 4 PV à chaque location.

Lumière (Départ, P) : Le sort produit une lumière bleutée sur un objet en possession de l'invocateur. ** L'effet visuel est obligatoire et doit être décorum.*

Liquide fortifiant – thé (Mi, P) : Lorsque le thé est infusé par le maître, les invités à sa table (maximum de 5, donc 6 avec le maître) se verront immuniser à toute influence extérieure tant que le thé est chaud. Tant qu'ils seront assis à la table du maître et qu'ils prendront le thé, rien ne les affectera. Les sorts, épées, armes et toutes autres influences externes aux invités de la cérémonie ne les affectent donc pas. ** Une seule théière ne peut être faite à la fois.*

Main de feu/glace/électrique/roc (Mi, P) : Ce sort permet de transformer sa main ou son bras dans un élément précis. Seulement un élément est choisi lors de l'apprentissage du sort. Selon l'élément, l'effet diffère. On demande au mage d'avoir un effet visuel pour celui-ci. *(Gant de couleur au moins.)*

- **Main de feu : (2 minutes)** La main peut faire 1 point de dégât par 3 secondes au touché. Elle permet aussi de reproduire l'effet de l'habileté Affinité élémentaire - feu. La main de feu se dissipe alors, afin de purger une cible de l'effet d'un sort ou d'une habileté défensive en seulement 30 secondes.
- **Main de glace : (2 minutes)** La main peut faire 1 point de dégât par 3 secondes au touché. Il est possible aussi de décharger complètement la main pour affecter une cible, au touché, du sort immobilisation. La main dissipe ensuite.
- **Main électrique : (2 minutes)** Permet de parer tous les sorts avec sa main sans subir les effets, seulement si le sort touche la main. S'il touche un autre endroit, les effets du sort s'appliquent. Permet de vider la décharge électrique du sort dans le membre d'une cible touché (ne fonctionne pas sur le torse ou la tête). Le membre est paralysé pour 2 minutes, mais la main se dissipe.
- **Bras de Pierre : (2 minutes)** Permet de parer les coups de lame, arme à feu ou les flèches avec son bras sans subir de dégâts. L'effet est présent jusqu'à l'épaule. **Certains*

autres effets, tels que les poisons, maladies ou autres qui ne traversent pas la pierre seront aussi sans effet. Dans le doute, consultez un animateur.

Maîtrise magique (Ma, P) : Cette habileté permet au mage de lancer deux composantes lorsqu'il lance un sort défensif. De plus, il sera immunisé à tous les sorts qu'il possède. **Cette habileté ne peut être prise qu'en tant que dernier pouvoir majeur et que si tous les autres sorts sont tirés de la branche Magie.*

Malédiction (Ma, D) : Utilisant son influence auprès des esprits, le shaman peut maudire une autre personne en effectuant une cérémonie par-dessus son corps. Le shaman peut appliquer un des effets suivants. D'autres, de votre propre cru, pourrait être approuvé par l'animation:

- Aveuglement
- Pétrification d'une jambe ou d'un bras
- Se prendre pour une poule

Message divin (Ma, P) : Le prêtre qui prend cette habileté se verra octroyer par l'animation un pouvoir majeur fait sur mesure pour son personnage. **Ce pouvoir ne peut être pris qu'en tant que dernier pouvoir majeur et que si tous ses autres sorts sont tirés de la catégorie Prêtrise.*

Message onirique (Mi, P) : Ce sort est l'invention des shamanes du peuple du Hibou. Elles en sont les spécialistes. L'incantateur pourra communiquer avec une personne au moyen des songes.

Mort (Ma, O) : Une fois l'invocation faite, la personne visée par le sort perd toute vie animant son corps et meurt. **Ce sort lancé sur un mort ou mort-vivant ne fait rien.*

Murmure d'Azraël (Azraël, Mi, P) : Après une courte prière de 30 secondes, dans le cimetière où il est revenu à la vie, le prêtre entend les âmes lui murmurer la raison de sa mort. Permet donc de se souvenir des circonstances de sa mort.

Nécro-animation (Départ, I) : Permet de relever un mort en zombie. Un zombie ne possède qu'un seul PV par location et ne peut pas compter l'armure qu'il possède. **Cette invocation ne compte pas dans le total des invocations maximums.*

Noyade (Ma, O) : Ce sort emplit d'eau les poumons de la cible, qui meurt noyée.

Ouverture de la chasse (Artémis, Mi, P) : Au terme d'une cérémonie, avec certaines composantes et un objet appartenant à une proie ciblée, le prêtre obtiendra des facultés uniques (définies par l'animation) lui permettant de mieux traquer et/ou tuer ladite cible. Le prêtre peut aussi désigner une autre personne que lui, qui sera bénie par Artémis, à hauteur moindre si cette autre personne ne prie pas la déesse de la chasse.

Pétrification (Mi, Di) : La personne visée se voit emprisonnée dans un bloc de pierre. Elle n'est aucunement consciente de ce qui se passe pendant la durée du sort. Le bloc est incassable et ne peut être bougé que par deux personnes s'entraînant. La personne ayant lancé le sort peut communiquer avec la personne emprisonnée en restant en contact avec la pierre.

Phare de l'humanité (Vilaw, Ma, Z) : Cette version du vade retro fut beaucoup utilisée pendant la Grande Guerre. Toute personne ne priant pas Vilaw est repoussée du prêtre de Vilaw invoquant le Phare de l'humanité. Ce sort doit être représenté par une lumière bleu voyante qui est allumée pendant les incantations du prêtre. Tant que la voix du prêtre est forte

et claire et que sa prière est ininterrompue, le sort continue. Le prêtre peut reprendre autant de fois qu'il veut sa prière pour continuer son effet.

Poupée vaudou (Hibou, Ma, P) : Création d'une dagyde ressemblante à un individu, ayant au moins une partie provenant de la personne en question (bout de tissus, cheveux, etc.). Le shaman peut faire subir ce qu'il veut, une fois seulement à la poupée. Ce qui aura un impact direct sur la personne réelle que cette poupée représente. Celle-ci doit avoir été créée et ensuite enfumée pendant au moins une heure avec de l'encens spécial avant d'être utilisable.

Précaution excessive (Tyrael, Mi, P) : Les utilisateurs de l'Art de Tyrael sont tellement endoctrinés à voir la corruption des titans partout, qu'ils sont capables après une cérémonie de 15 minutes, de bloquer les énergies d'un objet magique pour la durée d'un événement.

Prescience (Astrée, Mi, P) : Le prêtre d'Astrée peut faire cette cérémonie pour deux effets différents. Soit il la fait pour connaître les effets futurs d'une autre cérémonie, soit il la fait pour connaître le sujet et la réponse de la prochaine divination qui aura lieu sur le terrain de jeu.

Prophétie (Astrée, Mi, P) : Le prêtre d'Astrée recevra, sous la forme d'une phrase parabolique, une prophétie concernant le futur de ses pairs. La prophétie lui viendra après une méditation de 15 minutes dans des circonstances précises, à raison d'une fois par lune.

Protection magique (Mi, P) : Permet d'utiliser un de ses sorts pour protéger magiquement un objet pour des circonstances précises. Le mage doit effectuer une cérémonie.

Protection contre les malédictions (Mi, P) : La cérémonie, une fois performée, protège pour la durée entière d'une lune contre toute malédiction faite à son égard ou pouvant l'affliger. Les sorts ne sont pas considérés comme des malédictions. La méthode et le nombre de personne maximum varie selon l'enseignement. **La cérémonie ne peut être performée qu'une fois par lune.*

Pyromancie (Mi, P) : Permet d'utiliser le feu ou les astres pour avoir des indices sur un sujet voulu. Agis comme une divination. L'utilisateur doit utiliser une fleur de sagesse comme pour Divination.

Rage (Mi, DL) : La personne affectée entre en rage et attaque tout ce qu'elle voit pendant 2 minutes.

Rappel de l'âme (Pallas, Mi, P) : Le prêtre de Pallas qui juge une personne digne peut bénir son cadavre afin de lui éviter son temps de mort au sol. La personne visée peut alors courir directement jusqu'au cimetière. Si un Juge des Âmes est présent, la personne visée doit subir son jugement. Il convient toutefois au Juge de faire passer cette âme en priorité, étant donné sa recommandation par Pallas. Si aucun Juge n'est présent au cimetière, la personne visée peut se relever après 5 minutes seulement, au lieu de 10. Ce sort ne peut être lancé qu'aux 15 minutes seulement.

Reconstruction (Mi, S) : Guérison pour les morts-vivants ou les créatures magiques ne peuvent être guéries par des moyens conventionnels.

Régénération cadavérique (Ab-Amaar, Mi, S) : Le nécromancien d'Ab-Amaar peut utiliser les parties d'un cadavre pour régénérer ses propres membres (bras, jambes, ou autre partie roleplay telles que les yeux, oreilles, etc.) qui sont mortes ou détruites. Le sort consume le corps et guérit le nécromancien.

Répulsion (Mi, P) : Le sort peut être convoqué 2 minutes avant le lancer, le mage ne peut pas bouger, mais peut incanter d'autres sorts avec la main utilisée. Lorsqu'il touche la cible, elle est projetée à 15 pieds. Les autres créatures ou humains dans le chemin n'encombrent pas la course et sont entraînés par l'effet du sort s'ils sont dans le chemin de la personne affectée. Seuls les obstacles fixes arrêtent l'effet du sort.

Réincarnation (Druide et Systar, Ma, P) : Sort très difficile à apprendre et protégé par les druides. Cérémonie controversée qui permet de ramener à la vie une personne morte dans un nouveau corps (race jouable) aléatoire de façon permanente. Selon le corps original, la cérémonie peut être beaucoup plus ardue à performer. Il est par la suite aussi difficile de retrouver son corps original pour l'individu, que la cérémonie qui a été effectuée pour la réincarnation.

Retour à la terre (Mi, Z) : L'invocateur trace un cercle de 2 mètres de diamètre par terre et tous les cadavres qui sont à l'intérieur de ce cercle sont absorbés par le sol. Les âmes doivent retourner au cimetière. **Durée instantané seulement.*

Résurrection (Ma, S) : Permet au prêtre de rappeler une âme dans son enveloppe charnelle et de la ramener à la vie, avec tous ses PV.

Résistance élémentaire (Ma, P) : Permet de résister tous les sorts ou effets reliés à un élément.

Résistance magique (Ma, R) : Permet de résister au premier sort reçu (offensif ou défensif).

Revêtement de flamme (Ma, P) : Permet au mage de se recouvrir de flammes. Bien que les flammes soient inoffensives pour lui, elles sont dévastatrices pour tous ceux qui voudrait le toucher. Celui qui touche le mage tombe sous l'effet du sort Immolation (30 secondes de douleur avant de brûler vif et de mourir). Le sort ne peut durer que 5 minutes maximum. Pour rester concentré, le mage ne peut que marcher. Ce sort doit être représenté visuellement, comme par des lumières rouges dans les mains ou à la tête, et doit être facilement reconnaissable.

Sable mouvant (Mi, D) : La personne visée s'enfonce jusqu'aux genoux dans le sol. Si une personne essaie d'aider la personne enfoncée, elle devient affectée par le sortilège et s'enfonce à son tour dans le sol jusqu'aux genoux.

Sagesse des esprits (Mi, P) : Après une méditation de 15 minutes, le shaman reçoit un conseil de l'un des esprits qui l'entourent dans la forêt, au sujet d'un problème qu'il leur exposera. Bien entendu, selon la nature de l'esprit, le conseil sera différent. Un esprit de corbeau verra les choses différemment qu'un esprit de bouleau. La réponse sera subjective, mais pourra l'orienter. Le joueur doit donc décrire l'endroit où il se trouvait lors de sa méditation à un maréchal, ou mieux, être en présence de l'un d'eux. **Sagesse des esprits peut être utilisé deux fois par jour.*

Sacrifice (Ma, S) : Le mage meurt pour redonner la vie à une autre personne instantanément. La résurrection par la magie a un coût. Une vie pour une vie.

Sanctuaire (Mi, Z) : Cette cérémonie, performée par le prêtre avec l'aide des composantes requises, va créer un sanctuaire qui peut protéger les individus à l'intérieur. Le sanctuaire est détruit si l'un des occupants, d'un objet ou un sort quitte celui-ci pendant qu'il est actif. Au sein du cercle, le sanctuaire protège ses occupants de toute forme d'attaque physique, mentale

ou magique provenant de l'extérieur. Personne ne peut y entrer lorsque celui-ci devient actif. Ce sort étant une projection de foi, aucune dissipation magique ne détruit son effet.

Sceau Magique (Départ, P) : Une fois le symbole de l'incantateur posé sur une lettre, un livre, un petit coffre pas plus grand qu'un pied humain ou tout autre objet s'ouvrant respectant les dimensions des objets énumérés précédemment, cet objet devient impossible à ouvrir pour toute personne autre que l'invocateur ou le destinataire. L'article par le fait même, devient indestructible, et ce, même sous l'effet d'une dissipation de la magie. Le mage devra attacher son objet protégé avec un morceau de tissu marqué du symbole suivant. Il devra être bien en vue afin d'éviter toute confusion. Des Sceaux Magiques sont disponibles à l'accueil au coût de 2\$.



** Une dissipation de la magie permet d'ouvrir l'objet protégé pour 2 minutes. Mais ne peut pas être répété par le même invocateur, le sort s'étant adapté à la dissipation, elle ne fonctionne pas de nouveau durant la même lune. Ce sort doit être refait à chaque lune.*

Silence (Mi, DL) : Le sort empêche la cible d'émettre tout son produit par la voix.

Sommeil (Mi, Di) : Le sort plonge la ou les personnes touchées dans un profond sommeil.

Suffocation (Mi, DL) : L'invocateur remplit partiellement les poumons de la victime d'eau. La personne visée est étouffée et panique, mais ne meurt pas.

Tempête de vent (Ma, P) : Toutes les personnes dans un angle de 90 degrés et à moins de 10 pieds de l'invocateur sont projetées à 15 pieds. Les autres créatures ou humains dans le trajet de la cible n'encombrent pas la course de la ou des personnes visées et sont entraînés par l'effet du sort s'ils sont dans le chemin de la ou des personnes affectées. Seuls les obstacles fixes arrêtent l'effet du sort.

Totem de rappel à l'esprit (Ma, P) : Le druide ou le shaman peut construire, à l'aide de matériaux provenant de la nature, un totem. Il doit le faire par cérémonie, sur un lieu tel une grosse pierre, pour l'élever du sol. Une fois construit, le totem agit comme « cimetière ». Lorsqu'il meurt, le corps disparaît automatiquement et l'âme se rend au totem pour revenir à la vie automatiquement, avec un seul PV par membre (tel l'habileté premier soins). N'importe qui peut détruire ou déplacer le totem. La personne qui constate que son totem n'est plus valide doit alors aller au cimetière faire son cycle de mort normal. Le druide ou shaman peut faire autant de totem, par lune, qu'il a d'habileté majeure. Il peut faire un totem pour un allié, si ce dit allié participe à la cérémonie.

Transe (Mi, P) : Lorsque le shaman consomme des substances psychotropes (champignons/herbes à fumer), il entre en transe et peut communiquer directement avec l'esprit d'un mort, qui pourra lui fournir conseils et réponses sur un sujet précis. L'esprit invoqué doit avoir connu la mort permanente dans la même région géographique et son lieu

de sépulture doit être à 30 pieds d'où le shaman fait sa cérémonie. *Transe peut être utilisée une fois par jour et l'animation doit être prévenue avant son utilisation.

Transfert d'esprit (Ma, P) : Permet de transférer l'esprit d'un individu vers un autre corps. Ce sort sera cérémonial et les deux personnes doivent être consentantes et en connaissance des résultats. Les deux personnages échangent leurs pouvoirs et/ou habiletés magique ou physique. Le sort à une durée d'une heure. Pour décider des sorts transférables ou pas, il faut utiliser la logique et au besoin demander à un animateur.

Utilisation des plantes (Druide, Départ ou Shaman, Mi, P) : Le joueur se verra remettre un guide par l'animation lui indiquant les possibilités d'utilisations de plantes qui lui sont disponibles. Cela peut prendre la forme de création de certains baumes, pommades ou moyen de guérir des blessures.

Vade retro (Mi, Z) : Le vade retro permet d'éloigner les créatures mortes-vivantes, du simple zombie à la liche et même parfois certaines créatures titanesques qui sont plus sensibles aux énergies divines. Lorsque le prêtre entame la prière divine qui repousse ces créatures, celles-ci ne peuvent plus approcher. Tant que la voix du prêtre est forte et claire et que sa prière est ininterrompue, le sort continue. Le prêtre peut reprendre autant de fois qu'il veut sa prière pour continuer son effet.

Vent de la mort (Ma, O) : Permet de détruire jusqu'à 5 squelettes ou zombies. Le mage pointe du doigt les morts-vivants affectés.

Vérité absolue (Tyrael, Ma, P) : Ne peut être utilisée qu'une fois par jour seulement. Pendant une conversation, le prêtre peut utiliser son habileté de vérité absolue. À ce moment, l'interlocuteur du prêtre est contraint de répondre aux questions du prêtre et à lui répondre la vérité. Le sort peut être utilisé une fois par jour, et ce, pour la durée de la conversation. *Le sort Vérité Absolue est supérieur à toute protection contre la vérité. Ce sort n'est disponible que pour les Inquisiteurs tyraelois.*

Vision spectrale (Mi, P) : Le sort permet à l'utilisateur de voir, communiquer et entendre le plan des esprits à l'endroit où il se trouve, pendant 2 minutes.

Vol de savoir (Bérékiel, Mi, D) : Le prêtre de Bérékiel peut lancer ce sort sur la personne de son choix. Si le sort touche la cible, le prêtre ira voir l'animation pour demander des connaissances sur un sujet donné. L'animation ira voir ensuite le joueur touché et aura une discussion avec lui afin de rapporter par la suite l'information au prêtre.

Voyageur astral (Ma, P) : Le sort permet au shaman de voyager dans le plan des esprits après 30 secondes de concentration. Afin d'être reconnu comme voyageant dans le plan des morts par les animateurs ainsi que les joueurs qui voient dans ce plan, le joueur en voyage astral devra porter sur sa tête une cagoule de spectre ou lever un bras dans les airs, le poing fermé. Le retour dans le plan physique est demandant. Il n'est donc possible de faire une action que 15 secondes après la sortie du plan.

Définitions courtes des inventions de Goblivarokor

Appareil multifonction gobelin (Ma, Diverse) : L'ingénieur gobelin pourra inventer un appareil ayant 2 ou 3 fonctions similaires à des sorts ou habiletés mineurs.

Automate de boulon (Mi, I) : Le gobelin déposera sur la tête d'un mort un casque spécialement conçu à partir duquel un automate s'auto-déploie sur le corps du défunt. Pendant

les 5 prochaines minutes, cet automate devra exécuter les ordres du goblin. L'automate possède 3 PV par membre, peu importe ce que portait le squelette.

Communication technologique (Départ, P) : Le technologue goblin, pourra une fois par jour, obtenir des informations privilégiées sur un objet technologique. Il s'agit du même principe que la divination, cependant appliquée seulement à ce qui touche la technologie.

Défibrillateur Gobelin (Ma, S) : Le technologue goblin peut ramener à la vie un autre aventurier. Avec son défibrillateur, il tentera de ramener à la vie. Le goblin doit faire un concours de roche papier ciseaux avec la personne morte. S'il gagne, le joueur est ramené à la vie. S'il perd, le goblin tombe assommé, électrocuté, pendant 2 minutes. **Objet décorum nécessaire.*

Enregistreur numérique (Mi, P) : Les gobelins de Goblivarokor ont trouvé dernièrement comment enregistrer les conversations des gens. Le joueur goblin peut donc utiliser une enregistreuse DÉCORUM, pour enregistrer les conversations. (Le moyen technique doit être validé par l'animation.)

I.E.M. (Ma, O) : Le goblin peut se fabriquer une grenade électrique, nommé l'I.E.M. ou impulsion excessivement marrante! Lorsqu'il la lance et qu'il touche une cible, celle-ci reçoit une grande décharge. Applique l'effet de coup de monstre.

Médecin technocrate (Mi, P) : Par divers outils goblin, le technologue goblin, peut guérir les plaies. Le joueur doit confirmer avec l'animation son moyen unique d'utiliser son habileté. Ce moyen peut varier et doit toujours être décorum.

Il est important de noter que l'animation pourrait, sous toutes réserves, accepter une invention de votre cru comme habileté, dans votre fiche de personnage. Il est plus facile pour l'animation d'accepter une habileté dont l'effet existe déjà à Thanagar. Par exemple, un goblin pourrait fabriquer une machine ayant le même effet que le sort Répulsion.

Jeux complémentaires

La Santé mentale

Le système de comptabilisation de l'état de la santé mentale mesure l'effet des événements traumatisants pouvant affecter la psyché des joueurs. Bien qu'il soit construit avec une mécanique de réglementation propre, il devrait s'agir d'abord et avant tout d'un outil de roleplay permettant au joueur de garder une trace de ce qui a affecté son personnage par le passé.

La mécanique du système consiste en une comptabilisation des points de dérangement mental. Tous les personnages, à moins d'une volonté contraire de la part du joueur, commencent leur existence avec une santé mentale vierge, ou 0 point de dérangement. Les événements traumatisants, telles la mort ou une rencontre noire et lugubre (ex. être violée, participer de force à une cérémonie obscure...), causent l'accumulation des points de dérangement. Il est envisageable que les événements réconfortants permettent de diminuer le total de points accumulés. Un grand banquet où un peuple démontre son unité face à l'adversaire qui le menace pourrait être par exemple considéré comme un événement susceptible de faire diminuer le dérangement d'un joueur. Il est de la responsabilité des animateurs de distribuer les points de dérangement, bien qu'un joueur honnête pourrait en réclamer s'il vit quelque chose de traumatisant sans la présence de l'animation. Il est aussi possible d'affecter, de façon positive ou négative, le total de points de dérangement par la magie ou autres habiletés. Le total des points sera comptabilisé par l'animation.

La pente menant vers la folie étant graduelle, les effets des points de dérangement se font sentir d'abord de façon subtile, puis de plus en plus insistante au fur et à mesure que le joueur accumule les points de dérangements. Une fois que le joueur a atteint 20 points, un dérangement permanent sera appliqué, seules certaines magies puissantes ou habiletés rares peuvent renverser un tel état mental. Voici la liste des effets graduels des points.

5 points : L'effet du dérangement commence à se faire sentir, le personnage devient plus méfiant, morose et enclin à la mélancolie. (Effet roleplay).

10 points : L'effet du dérangement est de plus en plus présent, le joueur se voit attribuer un dérangement semi-permanent. Celui-ci pourra être guéri si l'état de santé mentale du joueur retourne sous la barre des 5 points. Il sera demandé au joueur d'inclure ce dérangement dans son roleplay. Lors de situations particulièrement stressantes ou traumatisantes, le joueur peut se voir demander par l'animation de jouer une crise majeure de son dérangement. Un joueur qui n'inclurait pas du tout le dérangement dans son jeu serait plus susceptible de se faire demander une action précise dans des situations de moindre envergure.

15 points : L'effet du dérangement semi-permanent est maintenant omniprésent. Le joueur se doit de l'inclure dans son roleplay pratiquement en tout temps, ce qui ne veut pas nécessairement dire grossièrement et sans subtilité. (Effet roleplay, pouvant être policé par l'animation si besoin est.)

20 points : Le dérangement acquis à 10 points devient permanent, le compte total des points de dérangements retombe à 5 points.

Le système de santé mentale est comptabilisé à l'aide d'une banque de données détenue par les animateurs, qui peut être consultée à la demande du joueur.

Le système virtuel et les guildes

Le système virtuel permet aux joueurs participants d'effectuer des actions en dehors des limites des terres utilisées sur le terrain de jeu lors des activités. Lors de la colonisation, les joueurs seront amenés à coloniser, pour leur peuple, l'île de Simora.

La règle générale est que pour être reconnu par l'animation comme faction pouvant développer une colonie, un groupe doit avoir au moins 3 joueurs minimum ou avoir deux cycles de colonisation d'ancienneté.

Les actions virtuelles doivent être transmises au comité de jeu par la ou les personnes responsables dans chaque peuple. Ces personnes doivent présenter leurs actions, dans une enveloppe, à la fin du scénario où l'action du cycle est requise. Aucune action n'est acceptée entre les parties.

****Consultez les documents additionnels sur le système de colonisation et de création de guildes pour davantage d'informations.***

Les convois

En lien avec le système virtuel, certains moments de chaque lune sont une occasion de prendre des ressources virtuelles. On appelle ses moments des « convois ». Lorsque la corne de l'animation se fait entendre en cours de partie, c'est signe qu'il y a un convoi. Rendez-vous, si vous le désirez, à l'origine de ce son pour trouver la zone où a lieu ce mini-jeu.

Vous tombez alors dans un mini-jeu dont voici les règles :

- Vous gardez votre fiche de personnage, mais incarnez maintenant des soldats génériques de votre peuple.
- Nous supposons que le combat a lieu ailleurs dans Nassir
- Vous devez tenir le lieu le plus longtemps possible, jusqu'à la fin du mini-jeu.
- Puisque ni vous ni votre adversaire n'incarnez vos personnages, il n'y a pas de conséquence réelle.
- À la fin du mini-jeu, le peuple vainqueur gagnera quelques ressources pour le système virtuel. Ces ressources ne sont jamais spécifiées d'avance.

Au début de chaque scénario, l'animation pourra préciser si certaines règles ont changé.

Le système de notoriété

La notoriété représente les actions d'un personnage, autant par ses actions concrètes, que sa présence politique et sociale. Pour le jeu, c'est un outil pour récompenser les joueurs qui s'illustrent au travers d'une partie.

La notoriété est aussi une façon de montrer l'importance reliée à un titre acquis, comme Daimyo, Asker, Seigneur ou autre.

Comment la notoriété est représentée ? Une carte remise au joueur, tout simplement. Soit par l'animation ou par les autres groupes de joueur à la fin d'une partie.

Lors de la réunion de fin de partie, chaque peuple devra se concerter pour nommer un autre joueur, n'étant pas dans leur peuple, qui s'est illustré. Ils pourront le nommer à recevoir un point de notoriété. Le chef du peuple devra nommer pourquoi il est choisi et il reçoit ce point.

*****Un groupe de joueurs trouvé à manipuler les résultats pour leur propre bénéfice en jeu seront fortement sanctionnés. Le système sert à favoriser le dépassement de soi et récompenser le jeu d'un joueur. La remise par un groupe est totalement hors-jeu et ne doit pas être influencé par des "pensées" en jeu.***

Le point de Notoriété peut être échangé contre l'une des options suivantes :

1. 1 pièce d'or
2. Une demande d'information sur un sujet. (Remise le scénario suivant.) **Peut-être refusé pour le bon déroulement des scénarios.*
3. 2 points de colonie
4. 1 point d'influence (criminels seulement)
5. Autre demande roleplay fait 1 mois à l'avance, par courrier, incluant le point de notoriété dans la lettre. (**Peut être refusé par l'animation*)

Notez qu'une demande trop grande peut nécessiter plusieurs points de notoriété.

Les actions personnelles

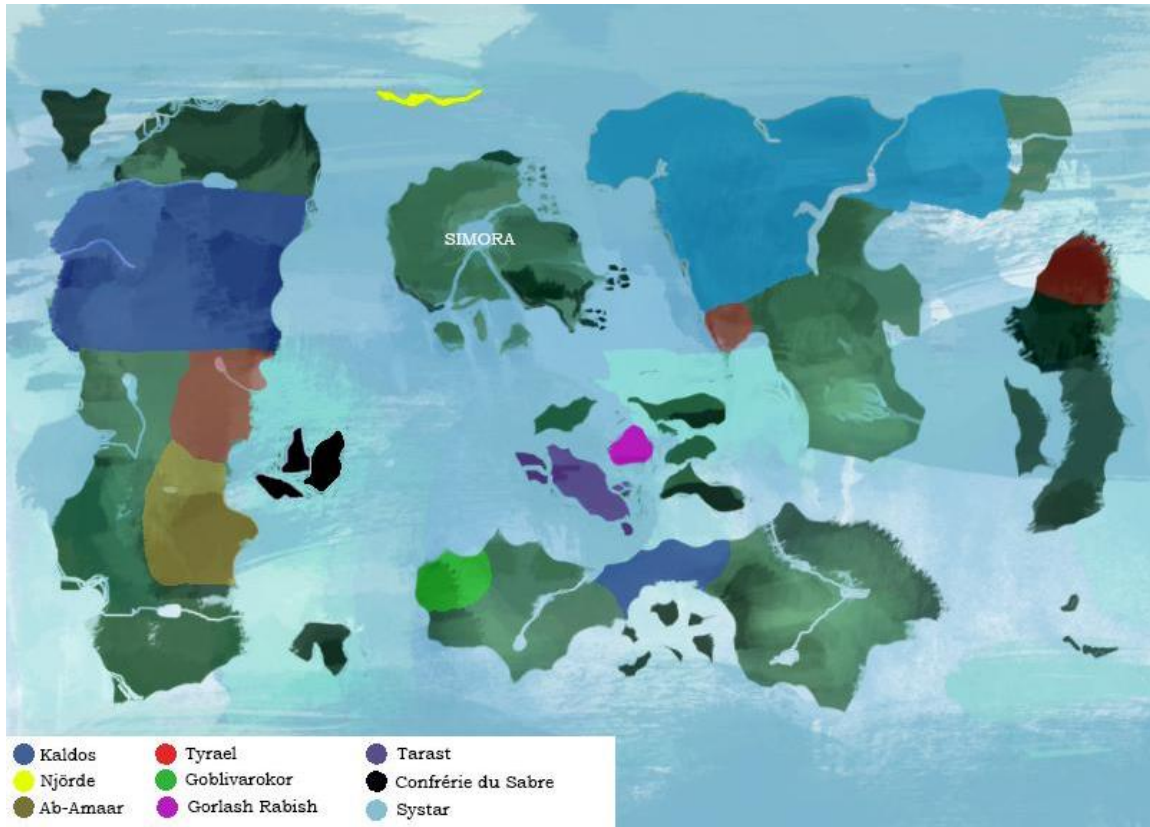
Chaque joueur se verra remettre une carte dite « d'évènement » afin de marquer sa présence à un évènement, ou scénario de Thanagar. Cette carte peut servir à beaucoup de chose. Premièrement, elle peut remplacer n'importe quelle carte de ressources (nourriture, bois, minerais), de point de colonie ou de point d'influence. Elle ne remplace pas un point de notoriété ni de folie. Deuxièmement, elle peut servir à faire vos actions de guildes. Troisièmement, elle peut vous servir à faire une action dans une ville (voir le système virtuel) même après son retrait aux mains de l'animation. Quatrièmement, à vous de nous surprendre! Cette carte est à vous, dans vos mains, pour représenter les efforts de votre personnage dans le grandeur nature Thanagar. À vous de nous dire pourquoi vous les utilisez. Notez que l'animation se réserve le droit de calculer le coût de vos actions et aussi celui de refuser des actions lorsqu'elle a un motif valable.

Les règles temporaires

Il peut arriver que des règles particulières, non décrites dans ce document, soient appliquées lors d'un jeu. Par exemple, le système de la mort peut être altéré temporairement, ou des maladies contagieuses peuvent être en circulation sur les terres. Dans ces cas, les personnes concernées recevront des consignes, soit lors de l'explication des règles en début de scénario, ou ils recevront une petite fiche en papier expliquant les consignes à suivre.

Annexe

La carte de Nassir et les nations nassiréennes



Les terres où les aventuriers se trouvent lors des jeux sont situées sur l'île de Simora, dans la nouvelle agglomération militaire, à environ 6 heures de marche du port.

Consultez les documents descriptifs des peuples, disponibles sur www.thanagar.com dans la section Univers.

Pour toute question ou commentaire, communiquez avec l'organisation à admin@thanagar.com, ou consultez la page Facebook du grandeur nature!

L'organisation se réserve le droit de modifier en tout temps les informations du présent document, sans aucun préavis.