

## Table des matières

<b>LÉGENDE .....</b>	<b>1</b>
<b>UNIVERSEL .....</b>	<b>1</b>
<b>ÉNERGIE .....</b>	<b>1</b>
<b>CRIMINELS.....</b>	<b>1</b>
<b>ATTAQUES SOURNOISES .....</b>	<b>1</b>
CAPTURE .....	2
DISSIMULATION .....	2
ESQUIVE .....	2
ÉVASION .....	2
KLEPTOMANCIE (KLEPTOS) .....	2
MENSONGE .....	3
PERFORMANCE 1 ET 2 .....	3
PERSONAE .....	3
SABOTAGE .....	3
TRADITION ORALE .....	3
TRAFIC .....	4
TRAÎTRISE .....	4
VOL À LA TIRE .....	4
<b>COMBATTANTS .....</b>	<b>4</b>
ARMURE .....	4
ARTS MARTIAUX .....	5
CAMOUFLAGE .....	5
CHASSE .....	5
COURAGE .....	6
DÉFENSE .....	6
ENDURANCE.....	6
ENTRAÎNEMENT MILITAIRE.....	7
FORMATION.....	7
HÉROÏSME (GAIUS) .....	7
OFFENSE .....	8
PATROUILLE .....	8
POINTS DE COMBAT.....	8
RAGE .....	8
SURVIE.....	8
VOIE MARTIALE .....	8
<b>MAGES .....</b>	<b>9</b>
ANIMATION (TRIOXIN).....	9
ASPECT DIVIN (DIVINAX) .....	9
ASTROLOGIE (ASTRAMANCIR).....	9
CONTRÔLE .....	10
BRÈCHE (BREX).....	10
CHAMPS DE FORCE (PALISSAR) .....	10
CONNEXION ASTRALE (ASTRA CALAROX) .....	11

DÉMONOLOGIE (DÉMONOX) .....	11
ENCHANTEMENT (ENCHANTAR) .....	11
INFUSION (INFUSIAR) .....	12
MAGIE ÉLÉMENTAIRE : AIR (AERODANA) .....	12
MAGIE ÉLÉMENTAIRE : EAU (AQUASIR).....	13
MAGIE ÉLÉMENTAIRE : FEU (IGNIFIRAX) .....	13
MAGIE ÉLÉMENTAIRE : TERRE (GEOMATUM) .....	13
MIRACLE (SUPPLICANTE).....	13
MIXTURE DE PHILTRES .....	14
MIXTURE DE POTIONS.....	14
NATURE (LAKOTA) .....	14
NÉCROLOGIE (NÉCROS).....	14
POSSESSION (PACTISIAR) .....	15
PRESTIDIGITATION (PRESTIGIAR) .....	16
SACRALISATION .....	16
SORCELLERIE (SORÉSSOURSE) .....	16
SPECTROLOGIE (SPECTAR).....	17
TOTEM : OISEAU (AIR) .....	17
TOTEM : AMPHIBIEN (EAU) .....	17
TOTEM : LÉZARD (FEU).....	18
TOTEM : MAMMIFÈRES (TERRE).....	18
<b>PROFESSIONNELS .....</b>	<b>18</b>
ALCHIMIE .....	18
ARTISAN.....	18
CHIRURGIE.....	18
CONNAISSANCE .....	19
DIPLOMATIE .....	19
EXPORTATION .....	19
FERMIER.....	19
FORGERON .....	19
HERBORISTERIE .....	19
IMPORTATION .....	19
INGÉNIERIE .....	19
MÉDECINE .....	20
MENUISIER .....	20
PERCEPTION.....	20
REVENU .....	20
RUMEUR .....	20
<b>ANNEXE I : VOIES MARTIALES.....</b>	<b>21</b>
VOIE DE L'ASCÈTE :.....	21
VOIE DU COMBATTANT PUR : .....	21
VOIE DU DUELLISTE :.....	21
VOIE DE LA PALISSADE :.....	21
VOIE DE LA PLUME DE FER :.....	22
VOIE DU TIREUR :.....	22
VOIE DU TITAN : .....	22
VOIE DU TRAÎTRE : .....	22
<b>ANNEXE II : ASPECTS DIVINS .....</b>	<b>23</b>
JUSTICE (MARATISME) .....	23
MORT (MARATISME).....	23

VIE (MARATISME) .....	23
COSMOS (SRAVÉNISME) .....	24
CYCLE (SRAVÉNISME) .....	24
TRADITION (SRAVÉNISME) .....	24
<b>ANNEXE III : MONSTRES .....</b>	<b>25</b>
ANIMAL [TYPE] .....	25
DÉMON (MINEUR) [TYPE] .....	25
ÉTRANGER [TYPE] .....	25
GOLEM [TYPE] .....	25
GOULE [CRÉATURE] .....	25
ININTELLIGENT [TYPE] .....	25
liche [CRÉATURE] .....	25
MOMIE [CRÉATURE] .....	25
MORT-VIVANT [TYPE] .....	25
SPECTRE [CRÉATURE] .....	26
ZOMBIE [CRÉATURE] .....	26
<b>ANNEXE IV : PERFORMANCES .....</b>	<b>27</b>
DANSE .....	27
MUSIQUE .....	27
PERFORMANCE DE RUE .....	27
<b>ANNEXE V : PERSONAE .....</b>	<b>29</b>
LA BRUTE.....	29
LE CHARLATAN .....	29
L'EXPERT .....	30
LE GAMBLER.....	30
LE MAÎTRE .....	31
<b>ANNEXE VI : LISTE DES SORTS SUJETS AUX POTIONS.....</b>	<b>32</b>

## Légende

- [s] : sort, nécessite une incantation.
- [as] : nécessite une arme simple.
- [am] : nécessite une arme martiale.
- [al] : nécessite une arme lourde.
- [ah] : nécessite une arme d'hast.
- [b] : nécessite un bouclier.
- [p] : doit toucher la cible avec un projectile.
- [c] : ne compte pas pour la règle de cumul des habiletés.
- [e] : Sorts exclusifs ne pouvant être cumulés les uns avec les autres.

## Universel

### Énergie

Utiliser un sort ou une habileté donne un point de fatigue (ou plus) à celui qui l'utilise. Lorsque le combattant ou le mage tente d'utiliser une habileté et que celle-ci lui donnerait plus de points de fatigue qu'il n'a de résistance à la fatigue, l'habileté échoue et il tombe endormi pendant une minute. Chaque 5 minutes passées à se reposer retire 3 points de fatigue. Une personne se reposant est *subjuguée* et ne peut rien faire d'autre que se reposer et parler.

1. Augmente votre résistance à la fatigue à 3.
2. Augmente votre résistance à la fatigue à 6.
3. Augmente votre résistance à la fatigue à 9.
4. Augmente votre résistance à la fatigue à 12.
5. Augmente votre résistance à la fatigue à 15.

## Criminels

### Attaques sournoises

1. Attaque sournoise (sur une surprise) : Le criminel inflige un point de dégât additionnel. [as] [am]
2. Coupe-jarret (sur une surprise) : Le criminel fait une touche derrière la jambe d'une cible. La jambe touchée perd tous ses points de vie, ignorant les points de combat. [as] [am]
3. Stylet : Sur une poignée de main, le criminel réduit les points de vie au bras de sa cible à 0.
4. Assassinat (sur une surprise) : Le criminel passe sa lame sous la gorge de sa cible en se tenant dos à elle. Sa cible est *morte*. Ne s'utilise pas en combat. [as]

5. Crime parfait (passif) : quand l'assassin fait usage de l'habileté assassinat, sa cible perd la mémoire des 10 dernières minutes avant sa mort.

### **Capture**

Permet de *maîtriser* une cible à l'aide d'un filet que l'on place sur la tête de la cible. Cette habileté est utilisable une fois par rang par jeu. La durée maximale de cet effet est d'une heure. Cette habileté nécessite un filet.

### **Dissimulation**

1. Peut se *cacher* dans la forêt, dans l'obscurité.
2. Peut se *cacher* dans n'importe quel coin discret (bâtiment vide, ruelle), dans l'obscurité.
3. Peut se *cacher* dans la forêt, même à la clarté.
4. Peut se *cacher* dans n'importe quel coin discret (bâtiment vide, ruelle), même à la clarté.
5. Peut se *cacher* n'importe où, dans l'obscurité.

### **Esquive**

1. 1 esquive par combat, permet d'ignorer une attaque non magique au touché.
2. Permet d'ignorer un sort de touché.
3. 2 esquives par combat.
4. Permet d'ignorer tout effet qui nécessite que l'on vous touche (lutte, garrot, etc...)
5. 3 esquives par combat.

### **Évasion**

1. 1 évasion par jeu, peut s'évader de filets, cordes ou chaînes de rang égal à son rang dans Évasion.
2. Peut utiliser une évasion pour sauvegarder *maîtrisé*.
3. 2 évasions par jeu.
4. Peut utiliser une évasion pour sauvegarder *retenu* et *paralysé*.
5. 3 évasions par jeu.

### **Kleptomancie (Kleptos)**

1. Mains invisibles (1 de fatigue) : le criminel peut utiliser son habileté *sabotage* à une distance d'un mètre. [s]
2. Distraction (1 de fatigue) : le criminel peut utiliser son habileté *dissimulation* même si la cible de ce sort la regarde. Il doit faire usage de dissimulation dans les 30 secondes. [s]

3. Droit de citer (passif) : le criminel est immunisé à l'effet *mu*et.
4. Liberté (1 de fatigue) : mets fin aux effets *retenu*, *foudroyé*, *maîtrisé* et *paralysé*. [s]
5. Libre comme l'air (passif) : La réputation du criminel n'est jamais un obstacle quand il choisit une destination lors de ses actions d'hiver.

### **Mensonge**

Le détenteur de cette habileté est *immunisé* à toute habileté lui forçant à dire la vérité de rang égal à son niveau dans la présente habileté. Lorsqu'une habileté permet de savoir si une affirmation est un mensonge, mais ne force pas à dire la vérité, le rang dans cette habileté doit être d'un rang supérieur à celle tentant de découvrir le mensonge. Cette *immunité* n'a pas à être déclarée lorsqu'elle entre en jeu.

### **Performance 1 et 2**

Le barde peut sélectionner une habileté de l'annexe 4 ou *prestidigitation*.

### **Personae**

Le criminel peut choisir une peronae. Voir annexe 5.

### **Sabotage**

Cette habileté permet de détruire une porte, un engin de siège ou un véhicule, désarmer ou armer un piège ou un appareil, et de crocheter une serrure. Pour accomplir une de ces tâches, le criminel doit disposer d'outils de voleur et de cette habileté à un rang égal ou supérieur à l'objet qu'il veut saboter. Toute tentative de sabotage nécessite 5 minutes de travail continu non interrompu. Si le voleur dispose d'outils de rang supérieur à l'objet qu'il sabote, il soustrait la différence au nombre de minutes de travail. Un criminel peut faire deux sabotages par rang par jeu. Sabotage permet aussi d'utiliser certains outils.

### **Tradition orale**

1. Cérémonie/Conte : Permits de faire une cérémonie religieuse ou de raconter un conte de longue durée (minimum 2 pages de texte dactylographié standard) permettant à l'initiateur de gagner un de réputation si au moins cinq personnes l'ont écouté du début à la fin. Cette habileté est utilisable une fois par jeu.
- 2- Captivant : Toute personne qui écoute le criminel durant au moins 2 minutes doit continuer à se concentrer sur ses paroles et est *subjuguée*.
3. Offrande : permits de faire une cérémonie religieuse pendant laquelle un sacrifice est offert à un dieu ou une force. En fonction du sacrifice, les participants reçoivent une réponse déterminée par leur acteur de groupe. Dois être sanctionné par l'organisation. Une cérémonie peut être sans effet et ne peut pas se cumuler à Cérémonie/Conte.
4. Discours épique : Permits de faire un discours poignant pendant au moins 3 minutes à la fin duquel tous ceux qui supportent la cause du discours gagnent un point de combat et cinq points de bravoure jusqu'à ce que la cause ait été défendue. [c]

5. Légende : L'organisation fournit une légende au criminel doté de pouvoirs particuliers.

### **Trafic**

Donne accès en début de jeu aux listes d'importations des organisations criminelles.

1. Accès à la liste d'une organisation criminelle.
2. Accès à la liste de deux autres organisations criminelles.
3. Accès à la liste de deux autres organisations criminelles.
4. Accès à toutes les listes d'organisations criminelles.
5. Rabais de 10 % sur tous les achats.

### **Traîtrise**

1. Jet de sable : Le criminel botte un peu de sable devant lui *aveuglant* sa cible pour 15 secondes si celle-ci est à l'intérieur de 4 mètres et regarde l'initiateur. Cette habileté est utilisable une fois par combat.
2. Intimidation : Le criminel craque ses jointures et regarde son adversaire droit dans les yeux. Sa cible est *apeurée* jusqu'à ce que l'initiateur soit blessé en combat. Une seule cible à la fois peut être ainsi *apeurée*.
3. Application de venin : Permet l'usage des venins.
4. Garrot (sur une surprise) : Le criminel place sa main sur l'épaule de sa cible. Celle-ci est *muette* et *maîtrisée* et reçoit un point de dégât par 15 secondes jusqu'à ce que mort s'ensuive ou que le criminel soit touché. L'habileté *lutte* rend cette habileté inefficace. Le criminel doit utiliser un *garrot* qui est détruit avec l'usage de cette habileté.
5. Coup bas (sur une surprise) : Sur une touche aux reins par-derrière, la cible est *foudroyée* et *paralysée* pendant 5 secondes. Ne s'utilise pas en combat. [as]

### **Vol à la tire**

Une fois par rang par jeu, sur une surprise, le criminel peut tenter d'introduire un jeton de vol dans une ouverture dans le costume de sa cible. Si la cible ne s'aperçoit pas que le jeton a été introduit, elle doit remettre l'ensemble des biens cachés dans cette ouverture au criminel. La cible de l'habileté conserve le jeton. Le criminel peut aussi choisir d'introduire un objet dans l'ouverture plutôt que de vider son contenu.

## **Combattants**

### **Armure**

1. Si l'armure du combattant est enchantée ou est un objet de jeu, elle gagne un rang tant que le combattant la porte. Si l'armure tombait rang 6, ce pouvoir est sans effet.
2. Le combattant dispose d'un point de combat additionnel quand il porte une armure.

3. Si l'armure du combattant est enchantée ou est un objet de jeu, elle gagne deux rangs tant que le combattant la porte. L'armure ne peut être plus que rang 5.
4. Toute touche faite sur le combattant affecte en premier l'armure, même si une partie sans armure est touchée.
5. Si l'armure du combattant est enchantée ou est un objet de jeu, elle gagne trois rangs tant que le combattant la porte. L'armure ne peut être plus que rang 5.

### **Arts martiaux**

1. Main de fer (passif) : Le combattant peut parer les coups avec ses mains si celui-ci ne tient rien dans ses mains. Ceci ne vous permet pas d'agripper l'arme de votre adversaire.
2. Lutte (1 de fatigue) : Devant une personne ne tenant pas d'arme et étant lui-même désarmé, le combattant peut *maîtriser* cette personne tant qu'il garde la main sur l'épaule de son adversaire.
3. Combats à mains nues : Le combattant peut effectuer son habileté *offense* à mains nues. S'il fait un *assaut*, il fait 1 point de dégât.
4. Désarmement avancé (1 de fatigue) : Lorsque le combattant fait un désarmement en utilisant *combat à mains nues*, il peut ramasser l'arme de son adversaire le temps du combat. L'arme doit être remise à la fin de la bataille.
5. Coup mortel (1 de fatigue) : Le combattant doit toucher son adversaire à la poitrine avec sa main. S'il réussit, son adversaire *meurt*, sauf s'il porte une armure au torse. Après un coup mortel, le combattant est *paralysé* pour 10 secondes.

### **Camouflage**

1. Le combattant peut se *caché* en 30 secondes en forêt s'il se couche au sol.
2. Le combattant peut se *caché* en 20 secondes en forêt s'il est accroupi.
3. Le combattant peut se *caché* en 15 secondes en forêt s'il est accroupi ou debout appuyé sur un arbre.
4. Le combattant peut se *caché* en 10 secondes en forêt s'il est accroupi et il peut ramper en forêt en demeurant *caché* tant qu'il demeure hors des sentiers.
5. Le combattant peut se *caché* en 5 secondes en forêt s'il est accroupi. Il peut marcher en demeurant *caché* s'il demeure accroupi en forêt et hors des sentiers.

### **Chasse**

1. Piégeage : le combattant peut installer et désarmer ses propres *pièges*.
2. Pisteuse (1 de fatigue) : si le combattant frappe une cible de type *animal*, *étrangère*, *wartul*, *vallasorn* ou humaine, la cible demeure visible au combattant si elle devient *cachée* ou *éthérée*. Cet effet dure jusqu'à ce que la cible soit *assommée*.



3. Chasse : le combattant peut faire un *assaut* par deux secondes sur une créature de type *animal*, *mort-vivant*, *némésis*, *légendaire* ou *étrangère*.
4. Embuscade (3 de fatigue) : Quand le combattant sort d'une position *cachée*, il gagne accès à l'habileté *attaque sournoise* et gagne deux points de combats supplémentaires pour la durée du combat.
5. Dompteur (1 de fatigue) : Après avoir *assommé* une créature de type *animal* qui n'est pas *légendaire* ou *némésis* avec une *arme de bois*, celle-ci est *dominée* pour une heure (l'acteur peut rompre l'effet après 15 minutes s'il a d'autres obligations).

### **Courage**

1. Auréole (passif) : le combattant est toujours considéré comme ayant un karma positif quand il est la cible d'un sort ou d'une habileté. Il ne peut pas perdre de karma par l'effet d'un sort ou d'une habileté.
2. Charge (1 de fatigue) : La première touche que le combattant inflige pendant une charge inflige un de dégât additionnel.
3. Signature : le combattant peut choisir une seconde voie martiale dans laquelle il obtient le pouvoir de rang 1
4. Charge héroïque (1 de fatigue) : Lorsque le combattant initie une charge, il gagne 3 points de combats. Il perd les points restant à la fin de la charge. [c]
5. Chance du héros : Une fois par jeu, le combattant peut ignorer un effet du lexique.

### **Défense**

1. Parade (1 de fatigue) : Sauvegarde les effets *foudroyé* et *désarmé*. [as] [am]
2. Déflexion (1 de fatigue) : Réduis la durée ou les dégâts d'un sort de moitié. Sauvegarde l'effet *brisé* sur un bouclier [b]
3. Interception (1 de fatigue) : Le combattant touche une cible ayant subi du dégât à l'intérieur de la dernière seconde. Il reçoit le dégât à la place de la cible.
4. Concentration (1 de fatigue) : Remplace un effet de *terreur*, d'*aveuglement* ou de *rage*, par *apeurer* pour 15 secondes.
5. Bastion de Défense (1 de fatigue) : Permet à un combattant dans un cadre de porte ou entre deux arbres de gagner une résistance de 1 au dégât physique pour les 10 prochaines touches. Dois rester immobile. [b]

### **Endurance**

Donne une sauvegarde par rang par jeu contre les *poisons*, les *venins*, la torture et les *maladies*. Un joueur ayant endurance rang 5 peut ignorer la douleur en combat.

### Entraînement militaire

1. Repos du combattant : chaque fois que le combattant perd de la fatigue (peu importe le montant), il regagne un point de combat.
2. Entretiens : Le combattant dispose d'une sauvegarde ~~universelle~~ par jeu pour n'importe quelle habileté affectant son équipement.
3. Entraînement : recevoir un entraînement en jeu confère un de bravoure une fois par jeu.
4. Discipline : Si le combattant participe à une routine d'entraînement le samedi matin, il dispose d'un point de combat additionnel pour le jeu. [c]
5. Adrénaline (1 de fatigue) : Quand le combattant assomme une cible, il regagne 1 point de combat. Ces points ne peuvent outrepasser son maximum.

### Formation

- 1- Charge glorieuse (1 de fatigue, sur une charge) : requiers au moins 3 personnes, maximum 6. Toutes les personnes qui chargent avec le combattant ajoutent un point de dégât sur leur première touche à la fin de la charge.
- 2- Position défensive (1 de fatigue) : requiers au moins 3 personnes, maximum 6. Les individus dans la formation gagnent un point de combat tant qu'ils gardent leur position ou que le point soit utilisé. Si l'un des membres de la formation dispose de *bastion de défense*, il peut en faire usage tant qu'il est dans cette formation. [c]
- 3- Siège (1 de fatigue) : requiers au moins 3 personnes, maximum 9. Lorsque le groupe manipule des armes de siège, celle-ci inflige 1 point de dégât additionnel.
- 4- Résilience (1 de fatigue) : requiers au moins 3 personnes, maximum 5. Le combattant peut affecter l'ensemble des gens dans sa formation avec ses sauvegardes.
- 5- Muraille (passif) Si le combattant fait usage de *position défensive*, les membres de sa formation sont considérés comme ayant *déflexion*. [b]

### Héroïsme (Gaius)

1. Vengeance (1 de fatigue) : Après avoir reçu une touche ayant causé du dégât, le combattant peut *subjuguer* son agresseur avec sa prochaine touche. [am] [al] [ah]
2. Lumière (passif) voir *prestidigitation* rang 1.
3. Fracassement (1 de fatigue) le combattant ignore les *résistances* et *immunités* de sa cible. [am] [al] [ah]
4. Aura (1 de fatigue) : Jusqu'à 5 alliés du templier gagnent 5 de bravoure et de leadership jusqu'à la fin du combat en cour. [s]

5. Radiance (1 de fatigue) : Le combattant sacrifie un point de combat pour toucher 5 cibles qui gagnent un point de combat jusqu'à ce que celui-ci soit perdu en combat. [s]

### **Offense**

1. Assaut (1 de fatigue) : Inflige un point de dégât additionnel sur une touche. Cette manœuvre est utilisable une fois par 5 secondes.
2. Jambette (1 de fatigue) : En effectuant une touche à la jambe, le combattant *foudroie* sa cible pour 10 secondes.
3. Désarmement (1 de fatigue) : En effectuant une touche à l'avant-bras, le combattant *désarme* sa cible.
4. Coupe-souffle (1 de fatigue) : En effectuant une touche au ventre ou au flanc, le combattant rend sa cible *muette* pour 30 secondes.
5. Décapitation (1 de fatigue) : En effectuant une touche au torse, le combattant inflige 3 points de dégât.

### **Patrouille**

Permet de briser l'effet *caché* une fois par rang par jeu sur une cible désignée par le combattant.

### **Points de combat**

Le combattant dispose d'un point de combat par rang.

### **Rage**

1. Hurlement (1 de fatigue) : Le combattant hurle. Sa cible est *apeurée* tant que le combattant n'a pas été touché en combat. Ne peut affecter qu'une cible à la fois.
2. Rage meurtrière (1 de fatigue) : Une fois par combat, sur un hurlement, le combattant perd l'ensemble de sa fatigue accumulée.
3. Ambidextre (passif) : Le combattant peut combattre avec deux armes martiales.
4. Rage exacerbée (1 de fatigue) : Une fois par combat, sur un hurlement, le combattant gagne une résistance de 1 au dégât physique pour les 4 prochaines touches.
5. Cri de ralliement (1 de fatigue) : Une fois par combat, le combattant peut mettre fin aux effets *apeuré*, *terrifié* et *enragé* chez tous ceux qui entendent son hurlement.

### **Survie**

Permet la collecte de proies, serpents et rations jusqu'au rang de cette habileté. Une personne ayant survie est considérée comme ayant chirurgie et médecine de rang égal à la moitié de son rang dans survie (arrondi vers le bas). Il peut s'opérer lui-même.

### **Voie martiale**

Un combattant peut apprendre une voie martiale (voir l'annexe 1 : voies martiales).

## Mages

### **Animation** (*Trioxin*)

Toute animation dure un minimum de 15 minutes. Après ces 15 minutes, le joueur peut revenir à la vie s'il ne désire plus jouer un mort-vivant. S'il décide de demeurer un mort-vivant, il doit attendre un autre 15 minutes (jusqu'à un maximum d'une heure) avant de pouvoir renoncer à nouveau. Voir l'annexe 3 : monstres pour les descriptions des morts vivants.

1. Zombification (1 de fatigue) : Ce sort, au touché, permet d'animer une personne *morte* en *zombie* générant un rang de nécrose sur la cible au retour à la vie. La cible ne garde aucun souvenir de sa zombification. [s]
2. Réanimation (1 de fatigue) : Ce sort, au touché, permet de guérir une cible mort-vivante de deux points de vie ou de combat. [s]
3. Animation majeure (1 de fatigue) : Ce sort, au touché, anime un mort en *goule* ou en *momie*. Une *goule* ne conserve aucune mémoire de son temps en tant que *mort-vivant*, contrairement à la *momie*. La cible revient à la vie avec un rang de nécrose de plus. [s]
4. Animation partielle (1 de fatigue) : La cible peut continuer à faire usage de membres coupés pour la durée du combat. Les touches faites à un membre ainsi animé sont transférées au torse, ignorant toute armure. [s]
5. Liche/Grand secret (passif) : Le mage choisit de devenir une liche ou de découvrir un grand secret. Il choisit un ensemble de pouvoirs sur une liste fournie par l'organisation. Si le mage devient une liche, il doit construire un objet en jeu qui sera son phylactère.

### **Aspect divin** (*Divinax*)

Voir annexe 2 : Aspects divins.

### **Astrologie** (*Astramancir*)

1. Vision (1 de fatigue) permet d'obtenir un indice d'un organisateur par rapport à une scène en consommant une drogue.
2. Lueur d'étoile (passif) : Sous un ciel étoilé, le mage a 2 points de combat additionnels ainsi que +2 de résistance à la fatigue. [c]
3. Bain solaire (passif) : Sous le soleil direct, le mage régénère un point de vie ou de combat par 3 minutes même s'il est achevé.
4. Alignement planétaire (1 de fatigue) : La cible touchée gagne une sauvegarde universelle pour 2 minutes. [s]
5. Bénédiction des constellations (passif) : Le mage choisit une constellation et accomplit un rituel pour lier son âme au cosmos. Le mage gagne un pouvoir unique déterminé par la constellation choisie. La liste est secrète et doit être fournie par l'organisation.

### **Contrôle**

Détermine la capacité d'un mage à contrôler les créatures qu'il crée ou invoque. Morts-vivants : Pour chaque rang dans cette habileté, il peut contrôler 2 zombies, une goule, un spectre ou une momie. Au rang 5 il est donc possible d'avoir 10 zombies ou 5 momies et goutes. Démon : permets de contrôler un démon mineur par rang si ces démons ont été invoqués par le mage. Au rang 5, permets le contrôle d'un démon intermédiaire invoqué par le mage.

### **Brèche (Brex)**

1. Répulsion du mal (1 de fatigue) : Le mage désigne une cible si cette cible est un *mort-vivant inintelligent* ou un *démon mineur* elle est *terrorisée* pour 30 secondes. [s]
2. Cascade planaire (1 de fatigue) : Ce sort fait un de dégât du type choisi par le mage sur une cible désignée par lui. [s]
3. Espace planaire (1 de fatigue) : Un objet du mage est dissimulé dans un espace planaire et ne peut pas être volé d'aucune façon pour 10 minutes. Le joueur ne peut pas utiliser l'objet quand il est dans son espace planaire. Si le joueur sort l'objet, celui-ci devient volable. Un seul objet à la fois peut être affecté par ce sort. [s]
4. Protection planaire (1 de fatigue) : Ce sort, au touché, donne une résistance de 1 à un élément au choix du mage. Le mage ne peut maintenir qu'une protection planaire à la fois. [s]
5. Communion avec l'au-delà (1 de fatigue) : Le mage doit se tenir dans un nexus du type similaire à sa classe. Il doit demeurer en contemplation pendant 15 minutes dans le nexus et ensuite trouver un officiel de jeu pour poser sa question. Les réponses sont rarement claires et parfois les dieux ne coopèrent pas. Une réputation élevée aide au succès de ce sort. La réponse n'est pas immédiate. [s]

### **Champs de Force (Palissar)**

1. Bouclier énergétique (1 de fatigue) : La cible touchée ignore 1 point de dégât sur la prochaine attaque magique (ou élémentaire) qui la touche. [s] [e]
2. Bouclier (1 de fatigue) : La cible touchée ignore la prochaine attaque physique qui la touche. La cible doit annoncer l'usage de bouclier. [s] [e]
3. Barrière (1 de fatigue) : Pendant les dix prochaines touches faisant du dégât physique, la cible touchée est immunisée au dégât physique tant qu'elle ne bouge pas. On ne peut pas superposer une Barrière et une Barrière énergétique. [s] [e]
4. Barrière énergétique (1 de fatigue) : Pendant les dix prochaines touches faisant un dégât magique ou élémentaire, la cible touchée est immunisée au dégât magique (et élémentaire) tant qu'elle ne bouge pas. On ne peut pas superposer une Barrière et une Barrière énergétique. [s] [e]
5. Antimagie (1 de fatigue) : La cible touchée est immunisée à la magie, bénéfique ou non, pour les 6 prochains sorts dont la cible est sujette. Ce sort annule tous les sorts et effets magiques actifs sur la cible au moment de l'incantation. [s]

### **Connexion astrale** (*Astra Calarox*)

1. Prescience défensive (1 de fatigue) : La cible touchée gagne un point de combat jusqu'à ce que le point soit perdu au combat. [s]
2. Prescience (1 de fatigue) : La cible touchée peut éviter une *surprise*. [s] [e]
3. Frères d'armes (1 de fatigue) : Trois cibles peuvent, pour la durée d'un combat, gagner l'usage d'une habileté de rang 1 d'une des trois cibles. Les trois cibles doivent appartenir au même archétype (Mage, combattant, criminel ou professionnel). Les habiletés à nature économique ne peuvent pas être partagées (ex. : survie ou trafic). [s]
4. Antipathie (1 de fatigue) : le mage touche une cible qui devient *enragée* et prend le mage pour cible. [s]
5. Lien d'âmes (1 de fatigue) : Le mage touche une cible. Si le mage tombe assommé ou mort, sa cible meurt à sa place, le mage regagnant l'ensemble de ses points de vie. La cible doit être en vue du mage pour que le lien d'âme soit effectif. Un seul lien d'âme peut être contracté à la fois. [s]

### **Démonologie** (*Démonox*)

1. Empathie démoniaque (passif) : Les démons n'attaquent pas le mage à vue et ignorent le mage en situation de combat de masse. Cet effet est brisé si le mage attaque le démon ou provoque sa colère. Le mage doit porter une marque au front. [s]
2. Terreur (1 de fatigue) : La cible du mage est *terrorisée* pendant 10 secondes. [s]
3. Démonimorphose (1 de fatigue) : Comme *empathie démoniaque*, mais au touché avec une durée de 15 minutes. De plus, permet de faire une des habiletés suivantes au rang 1 pour la durée du sort : Points de combat, Mensonge ou Diplomatie. Ce sort prend fin si utilisée en synergie avec *possession*. [s]
4. Rituel de sang (1 de fatigue et 1 point de vie) : Le mage ignore le prochain sort dont il est la cible. [s]
5. Némésis (1 de fatigue) : La cible est *terrorisée* pour 10 secondes à chaque fois qu'elle voit le mage pour un maximum de trois terreurs. L'usage d'une sauvegarde de bravoure annule ce sort au complet. [s]

### **Enchantement** (*Enchantar*)

1. Enchantement (1 de fatigue) : L'enchanteur donne une propriété magique mineure à un objet. Cet objet perd automatiquement un rang (ne fonctionne pas sur un objet de rang 1). L'enchanteur ne peut utiliser cette habileté qu'une fois par jeu (voir économie). [s]
2. Personnification (1 de fatigue) : L'enchanteur transfère une partie des connaissances d'un collègue dans un bâton ou une baguette. Nécessite un fragment de nature approprié ainsi qu'un objet de rang approprié (voir économie). [s]

3. Défragmentation (2 de fatigue) : L'enchanteur détruit un fragment pour induire son essence dans un objet de rang 1 à 5. Cet objet gagne alors une aptitude magique. La fatigue accumulée par la défragmentation n'est perdue qu'entre les jeux, et l'enchanteur doit passer 5 minutes en isolation complète avec l'objet et le fragment. Si l'enchanteur est dérangé, le fragment et l'objet sont détruits. Les effets des objets ainsi créés ne sont connus qu'une fois l'objet construit. [s]
4. Désenchantement (1 de fatigue) : Un objet magique ou enchanté perd ses propriétés magiques. L'objet (maintenant non magique) est récupéré, mais le fragment est détruit. Pour accomplir un désenchantement, l'enchanteur doit rester isolé avec l'objet pendant 10 minutes. L'enchanteur perd la fatigue nécessaire à la construction de l'objet, même s'il avait accumulé cette fatigue par le sort *défragmentation*. [s]
5. Artefact (5 de fatigue) : L'enchanteur peut faire un objet magique dont il est le seul à maîtriser la fabrication. Cet objet nécessite deux fragments et 10 minutes non interrompus pour être créés, sans quoi l'objet et les fragments sont détruits. La fatigue accumulée par la création d'un artefact ne se perd qu'entre les jeux. Le joueur choisit un artefact parmi une liste prédéfinie par l'organisation. [s]

#### **Infusion (Infusiar)**

1. Alliage (1 de fatigue) : L'armure touchée par ce sort voit son bonus de points de combat augmenter d'un. Ce sort ne peut pas affecter une armure générée par un autre sort ou une armure de vêtement. L'alliage est le premier point de vie de l'armure, et il persiste jusqu'à ce qu'il soit brisé. Ce sort est utilisable une fois par combat par armure. [s]
2. Réparation (1 de fatigue) : Une armure ou un bouclier touché par ce sort est réparé instantanément. Ce sort est utilisable une fois par combat par armure. [s]
3. Arme dansante (passif) : Le mage peut utiliser deux armes martiales.
4. Perméabilité arcane (passif) : Si le mage est la cible d'un sort de touché, il a celui-ci dans sa main pour une minute à la place d'être affecté. Il peut, pendant cette minute, diriger le sort vers lui-même s'il le désire.
5. Golem (1 de fatigue) : Le mage devient une créature de type *golem*. Il gagne une *résistance* d'un au dégât *physique* pour les six prochaines touches qu'il reçoit. Le mage ne peut courir sous l'effet de ce sort, et celui-ci prend fin après que les six touches aient été reçues. Ne peut être renouvelé avant l'épuisement des touches. [s]

#### **Magie élémentaire : Air (Aerodana)**

1. Tornade : la cible du projectile doit reculer de 5 pas. [s] [p]
2. Bouclier de vent (passif) : Est immunisé aux projectiles non magiques.
3. Éclair (1 de fatigue) : Le mage crée un projectile qu'il ne peut partager infligeant 3 points de dégât. [s] [p]

4. Lance électrique (passif) : Le mage manifeste une arme lourde infligeant 2 points de dégât électrique.
5. Forme gazeuse (1 de fatigue) : le mage devient *éthéré* et *retenu*. Le sort cesse à la volonté du mage. [s]

**Magie élémentaire : Eau (Aquasir)**

1. Arme de Glace (passif) : Le mage manifeste une arme martiale ou lourde en glace. Cette arme inflige du dégât de froid et donne accès à l'habileté *jambette* (voir *offense* rang 2).
2. Toucher glacial (1 de fatigue) : Inflige 3 points de dégât à une cible touchée. [s]
3. Érosion (1 de fatigue) : Mets fin à tout sort augmentant les points de combat ou donnant une résistance ou une immunité au dégât physique au touché. [s]
4. Assèchement (1 de fatigue) : Le membre touché tombe à 0 point de vie. [s]
5. Armure glaciale (passif) : Le mage a une résistance à l'électricité, au froid et au feu de 1.

**Magie élémentaire : Feu (Ignifirax)**

1. Arme de Feu (passif) : Le mage manifeste une arme simple ou martiale. Cette arme inflige du dégât de feu et peut être utilisée pour faire un *assaut* (voir *offense* rang 1).
2. Combustion (1 de fatigue) : Le mage détruit un objet de rang 1 ou 2 au touché. [s]
3. Lame brulante (1 de fatigue) : L'arme touchée est *désarmée*. [s]
4. Cicatrisation (1 de fatigue) : Au touché, permet à une cible assommée de se réveiller avec tous ses points de vie et la fatigue qu'il avait au moment de tomber. [s]
5. Boule de feu (1 de fatigue) : Deux cibles à l'intérieur d'un mètre désignées par le mage subissent 2 de dégât de feu. [s]

**Magie élémentaire : Terre (Geomatum)**

1. Disque de pierre (passif) : Le mage manifeste un bouclier de pierre. Le mage peut faire usage de *déflexion* (*défense* rang 2) avec ce bouclier.
2. Peau de pierre (passif) : Le mage dispose de deux points de combat.
3. Vase (1 de fatigue) : Un projectile *retient* une cible pour 15 secondes. [s] [p]
4. Tempête de sable (1 de fatigue) : Une cible désignée est aveuglée pour 10 secondes. [s]
5. Pétrification (1 de fatigue) : Une cible touchée est *immunisée* au dégât et *paralysée* jusqu'à ce que 10 touches aient été faites sur lui. [s]

**Miracle (Suplicante)**

1. Apaisement corporel (passif) : le mage n'est jamais ralenti par son niveau de blessure au torse. [s]



2. Guérison (1 de fatigue) : Au touché, permet de guérir un point de vie ou de combat. [s]
3. Résurrection (1 de fatigue) : Au touché, redonne conscience à une personne morte ou assommée. Cette personne reprend tous ses points de vie et perd un point de karma. La cible garde la fatigue accumulée avant sa mort. [s]
4. Lueur divine (1 de fatigue) : mets fin à un effet *terrorisé*, *apeuré* ou *enragé*. [s]
5. Revitalisation (1 de fatigue) : Le mage touche deux cibles. Elles regagnent un point de vie ou de combat. [s]

### **Mixture de philtres**

Permet la création d'un maximum d'un philtre par rang dans cette habileté par jeu. La liste des philtres est disponible dans le document *économie*. La mécanique des philtres est disponible dans le document *mécanique de base* dans la section objets magiques.

### **Mixture de potions**

Permet la création d'un maximum de deux rangs de potions par rang dans cette habileté par jeu. Une potion contient un sort à usage unique et à effet instantané qui prend effet sur la personne buvant la potion. Voir l'annexe VI pour la liste des sorts sujets aux potions. Une potion est créée à partir du sang d'un mage capable de lancer le sort et d'une ressource listée à l'annexe VI du rang égal au sort que l'on souhaite mettre ne bouteille.

### **Nature (Lakota)**

1. Revitalisation (1 de fatigue) : Au touché, permet de guérir deux points de vie ou un point de combat à une créature de type animal. [s]
2. Flore (1 de fatigue) : Le mage devient *éthéré* et *paralysé*. Il doit être représenté par une fleur, pouvant être cueilli ou écrasé (mettant fin au sort). Dure tant que le mage le désire. [s]
3. Souffle de vie (1 de fatigue) : Ce sort permet de ramener à la vie, au touché, une créature de type animal, redonnant l'ensemble de ses points de vie, mais rien d'autre. [s]
4. Séisme (1 de fatigue) : Cause 4 points de dégât structurel à la fortification ou au bâtiment ciblé. [s]
5. Animorphose (1 de fatigue) : La cible devient de type animal pour la durée du jeu. On peut mettre fin à l'*animorphose* en relançant le sort. [s]

### **Nécrologie (Nécros)**

1. Nécromorphose (passif) : Le mage est toujours considéré comme une créature de type mort-vivant par les créatures de ce type. Il ne sera jamais attaqué à vue et sera ignoré dans les batailles de masse par ceux-ci. Cet effet prend fin si le mage attaque la créature mort vivante. Le mage décide en tout temps s'il apparait mort ou vivant, que ce soit par un examen sommaire, médical ou magique. [s]

2. Kyste (1 de fatigue) une des nécroses de la cible est transformée en kyste. Le kyste cause un point de dégât et rend la cible subjuguée. Ce sort détruit une nécrose. [s]
3. Décomposition (1 de fatigue) : Permet de faire éclater une nécrose sur une cible désignée à vue. La cible perd une nécrose et subit deux points de dégât physique. [s]
4. Nécromorphose majeure (1 de fatigue) : La cible touchée devient une créature de type mort-vivant si elle n'est pas déjà morte ou mort vivante pour deux heures. Le type est déterminé dans le rang de nécrose de la cible. Une personne qui n'a aucune nécrose devient un zombie, une personne avec 1 à 3 rangs de nécroses devient une goule et une personne à plus de 3 nécroses devient une momie (voir l'annexe 3 : monstres). [s]
5. Rayon mortel (1 de fatigue) : La cible touchée par le projectile *meurt*. Peu importe si le projectile touche ou non, le mage gagne 3 rangs de nécrose. [s] [p]

### **Possession (Pactislar)**

Le mage sacrifie ses points de vie en plus d'un point de fatigue pour conclure un pacte avec un démon. Le mage gagne l'ensemble des pouvoirs du démon selon le nombre de points de vie sacrifiés. Un mage ne peut être le sujet que d'une seule possession à la fois. [s]

1. Diabolisme (1 de fatigue) : Le mage est possédé par un diabolot :
  - 0— Dissimulation (+1)
  - 1— Vol à la tire (+1)
  - 2— Attaques sournoises (+1)
  - 3— Traîtrise (+1)
  - 4— Dissimulation (+2) (total : rang 3)
2. Rage infernale (1 de fatigue) : Le mage est possédé par un Calabim :
  - 0— Carapace (gagne 1 point de combat).
  - 1— Masochisme (pour chaque 3 points de dégât infligés en mêlée au mage, il perd un point de fatigue).
  - 2— Ambidextre (le mage peut utiliser 2 armes martiales).
  - 3— Frénésie (le mage peut utiliser *assaut* comme s'il avait Offense rang 1 s'il a subi au moins un point de dégât depuis le début du combat).
  - 4— Carapace supérieure (3 points de combat).
3. Diplomatie Planaire (1 point de fatigue) : Le mage est possédé par une succube :
  - 0— Diplomatie (+2)
  - 1— Médecine (+2)
  - 2— Mensonge (+2)
  - 3— Tradition orale (+2)
  - 4— Perception (+1)
4. Magie infernale (1 de fatigue) : Le mage est possédé par un arcaniste infernal :
  - 0— Magie élémentaire – feu (+1)
  - 1— Animation (+1)
  - 2— Magie élémentaire – feu (+1) (total rang 2)

- 3— Animation (+1) (total rang 2)
- 4— Nécrologie (+2)
- 5. Apothéose démoniaque (1 de fatigue) : le mage est possédé par un démon majeur qu'il a déjà invoqué et conclu un pacte durable avec. Un seul démon majeur peut être associé à l'apothéose du mage.

**Prestidigitation (Prestigiar)**

- 1. Lumière (passif) : Permits de se servir d'une lampe de poche. Il est interdit d'utiliser la lampe de poche pour aveugler. La lampe de poche peut être lâchée et posée sur une surface ou autre tant que le mage n'en a qu'une seule active à la fois.
- 2. Détection de la magie (1 de fatigue) : La cible désignée doit déclarer si un effet magique agit actuellement sur elle. Sur un objet, permits de savoir si celui-ci est magique. [s]
- 3. Identification (1 de fatigue) : La cible touchée doit déclarer tous les effets magiques agissant sur elle. Sur un objet, le mage apprend la nature exacte de celui-ci ainsi que tout mot de pouvoir nécessaire à son activation. [s]
- 4. Hypnose (1 de fatigue) : Une cible touchée est *subjuguée*. [s]
- 5. Suggestion (1 de fatigue) : Une cible *subjuguée* est *dominée* pour 30 secondes. [s]

**Sacralisation**

Permits de créer des effigies, des totems, des talismans et des amulettes d'un rang maximum correspondant au rang dans cette habileté. Le mage obtient aussi les effets suivants :

- 1. Immunisé aux *malédiction*s.
- 2. Immunisé aux *maladies*.
- 3. Immunisé aux *poisons*.
- 4. Dispose d'une vie additionnelle.
- 5. Immunité aux effets magiques de *mort* instantanée.

**Sorcellerie (Soréssource)**

- 1. Poigne magique (1 de fatigue) : Une cible désignée subit un point de dégât. [s]
- 2. Vaudou (1 de fatigue) : une cible assommée se relève pour combattre pendant trente secondes. Elle ne dispose que de ses points de vie et est *subjuguée*. Après les trente secondes, la cible retombe assommée. [s]
- 3. Douleur (1 de fatigue) : l'arme de mêlée ciblée inflige un de dégât additionnel sur sa prochaine attaque (qu'elle touche ou non). [s]
- 4. Malédiction (1 de fatigue) : Une cible touchée perd 1 rang dans une habileté de votre choix ainsi que sa capacité à être entraînée dans celle-ci. Si le mage nomme une habileté

que la cible ne possède pas, ce sort est sans effet. La malédiction dure jusqu'à révocation. Le mage peut mettre fin à son propre sort. [s]

5. Familier (passif) : Le mage dispose d'une sauvegarde contre la magie et d'une sauvegarde contre la surprise par jeu. Le familier est représenté par un toutou.

### ***Spectrologie (Spectar)***

1. Communion avec les morts (1 de fatigue) : Ce sort permet au lanceur de parler avec une personne morte ou un mort-vivant non intelligent. Cela ne force pas la personne à dire la vérité ou même à répondre au mage. [s]
2. Hantise (1 de fatigue) : Au touché, anime un corps sous forme de *spectre*. Ce sort utilise la mécanique d'*animation*. Voir l'annexe 3 : monstres. [s]
3. Interrogation des âmes (1 de fatigue) : Au touché, permet de poser une question à un mort qui doit répondre par la vérité. Mensonge rang 3 est efficace contre ce sort. [s]
4. Succion de l'âme (passif) : Permet au mage de regagner un point de vie une fois en touchant un cadavre, et ce une fois par cadavre. Inflige un point de dégât à un mort-vivant.
5. Métamorphose spectrale (1 de fatigue) : La cible touchée devient un spectre pour 10 minutes. Voir annexe 3 : monstres. [s]

### ***Totem : oiseau (air)***

1. Plumage (passif) : Le mage est couvert d'un léger duvet de plumes. Confère une sauvegarde contre la magie par jeu.
2. Serres (passif) : Le mage dispose maintenant de puissantes serres d'oiseau pour combattre. Ces armes ne sont pas sujettes aux effets *désarmé* ou *cassé*. Peut-être représenté par des armes simples.
3. Regard perçant (passif) : Le mage peut percevoir les créatures *cachées*.
4. Ailes (passif) : Le mage peut, une fois par jeu, *s'envoler* pour 30 secondes.
5. Apothéose (passif) : Le mage devient de type animal. Il peut faire usage des habiletés *casse-lame*, *assaut* et *désarmement* avec ses serres.

### ***Totem : Amphibien (eau)***

1. Écailles (passif) : le mage dispose d'un point de combat.
2. Viscosité (passif) : le mage est immunisé à l'effet *maîtrisé*.
3. Camouflage (passif) : Le mage dispose de *camouflage* rang 2.
4. Poison (1 de fatigue) : Le mage peut manifester un venin à injecter de rang 1 ou 2 sur une de ses armes.

5. Apothéose (passif) : Le mage devient de type animal. Il gagne deux points de combat additionnels et un rang de plus dans camouflage.

**Totem : lézard (feu)**

1. Écailles (passif) : Le mage dispose d'un point de combat.
2. Griffes (passif) : Le mage dispose de griffes pour attaquer. Ces armes ne sont pas sujettes aux effets *désarmé* ou *cassé*. Peut-être représenté par des armes simples.
3. Prédateur (1 de fatigue) : Voir *chasse* rang 2.
4. Sang froid (passif) : Le mage est immunisé aux effets *enragés* et à la *terreur* (mais pas à la peur).
5. Apothéose (passif) : Le mage devient de type animal. Il gagne deux points de combat additionnels et peut faire *assaut* avec ses griffes.

**Totem : mammifères (terre)**

1. Fourrure (passif) : Le mage gagne un point de combat et une résistance au froid de 1. [c]
2. Griffes (passif) : Le mage dispose de griffes pour attaquer. Ces armes ne sont pas sujettes aux effets *désarmé* ou *cassé*. Peut-être représenté par des armes simples.
3. Camouflage (passif) : Le mage dispose de *camouflage* rang 2.
4. Alerte (passif) : Le mage est immunisé à l'effet *subjugué*.
5. Apothéose (passif) : Le mage devient de type animal. Il gagne un point de combat et peut faire usage de l'habileté *assaut* avec ses griffes et un rang à *camouflage*. [c]

## Professionnels

### Alchimie

Cette habileté permet la création de médicaments, de drogues et de poisons jusqu'au rang de cette habileté. Une personne ayant alchimie peut utiliser des poisons et venins de rang égal à son rang dans cette habileté.

### Artisan

L'artisan fabrique les objets suivants jusqu'au rang de cette habileté : les artisanats d'os, les vêtements, les bottes, les filets, les parchemins, les garrots, les gorgets, les armes en os, les armures de cuir et les armures en os. Un artisan est en mesure de réparer une arme ou armure qu'il est capable de fabriquer en 5 minutes. Dispose d'une *perception* au rang 2 et 4.

### Chirurgie

Une personne ne peut pas s'affecter elle-même avec chirurgie. Une chirurgie prend toujours une minute, et prend effet deux minutes après. Le temps pour faire une opération et le temps de rémission est divisé par le nombre de chirurgiens (maximum 4).

1. Permet de guérir un membre brisé.
2. Permet de guérir un point de dégât au torse. Le chirurgien peut aussi retirer un rang de nécrose par personne par jeu. La procédure prend 10 minutes et les effets sont immédiats. Peut ramener une personne *assommée* avec l'ensemble de ses points de vie (le reste est comme au moment de tomber) en 30 secondes.
3. Permet de guérir un rang additionnel de nécrose par personne. La chirurgie prend 10 minutes par nécrose et les effets sont immédiats.
4. Permet de guérir deux points de dégât au torse.
5. Permet de guérir trois rangs de nécrose par personne par jeu. La chirurgie prend 10 minutes par nécrose et les effets sont immédiats.

## **Connaissance**

Par courriel entre les jeux, le joueur peut poser une question sur le scénario par rang. Permet aussi d'identifier un objet magique comme le sort *identification* en 5 minutes pour des objets de rang égal ou inférieur au rang dans cette habileté.

## **Diplomatie**

Une fois par rang par jeu, le professionnel peut savoir si la dernière affirmation de sa cible est un mensonge. L'initiateur doit déclarer son rang dans diplomatie au moment de l'usage.

## **Exportation**

Permet de choisir deux métropoles par rang pour exporter des biens. Les cités choisies avec cette habileté doivent être les mêmes que celles choisies dans *importation*. Voir *économie*.

## **Fermier**

Permet la récolte de minerais, bois, lin, bêtes d'élevage et cultures ainsi que la création de rations et d'alcools de rang égal ou inférieur à cette habileté.

## **Forgeron**

Produit les objets suivants jusqu'au rang de cette habileté : artisanat de métal, arme métallique, armure métallique, bouclier de métal, cadenas, gorget et outils de voleur. Le forgeron peut réparer une arme ou une armure qu'il est en mesure de fabriquer en 5 minutes.

## **Herboristerie**

Permet la collecte de végétaux, champignons et insectes de rang égal ou inférieur au rang dans cette habileté.

## **Importation**

Permet de choisir deux métropoles par rang pour importer des biens. Les cités choisies avec cette habileté doivent être les mêmes que celles choisies dans *exportation*. Voir *économie*.

## **Ingénierie**

Permet la construction de bâtiments, forteresses, engins de siège, et béliers jusqu'au rang de cette habileté. Permet de réparer ces mêmes objets à l'aide d'une unité de la ressource

nécessaire à sa construction en 5 minutes ininterrompues. Permet aussi d'apprendre d'utiliser des *devis*.

### **Médecine**

Permet l'usage de *médicaments* de rang égal ou inférieur à leur plein potentiel. Au rang 3, permet la résurrection en conjonction avec *chirurgie* rang 3. Une résurrection opérée par Médecine prend 2 minutes, permet de reprendre l'ensemble des points de vie, n'a aucune conséquence et permet à la cible de reprendre tous ses points de combat après 5 minutes.

### **Menuisier**

Permet la création d'artisanats de bois, d'armes de bois et de boucliers de bois jusqu'au rang de cette habileté. Un menuisier est capable de réparer une arme ou un bouclier qu'il est capable de construire en 5 minutes. Dispose d'une *perception* au rang 2 et 4.

### **Perception**

Confère une sauvegarde contre la *surprise* par rang par jeu. Le professionnel est conscient de la tentative s'il la sauvegarde.

### **Revenu**

Génère 3 pièces par jeu par rang.

### **Rumeur**

Le professionnel reçoit une rumeur commerciale ou politique par rang au début de chaque jeu.

## Annexe I : Voies martiales

### **Voie de l'ascète :**

Style utilisant le bâton, les griffes ou les mains nues.

1. Méditation guerrière : Quand le combattant se repose, il perd un point de fatigue additionnel chaque 5 minutes en plus de ne pas être *subjugué*.
2. Arts martiaux : Peut infliger du dégât normal avec une simple touche avec la main. Ne permet pas de frapper une personne réellement.
3. Ouverture : la première frappe faite sur un adversaire avec ses mains ou un bâton inflige 2 de dégât qu'elle touche ou non.

### **Voie du combattant pur :**

Style utilisant une arme à une main avec ou sans bouclier. [am] [as]

1. Méditation guerrière : Quand le combattant se repose, il perd un point de fatigue additionnel chaque 5 minutes en plus de ne pas être *subjugué*.
2. Démembrement (1 de fatigue) : Quand le combattant fait une touche au coude ou à la hanche, le membre connecté tombe à 0 point de vie.
3. Parade/assaut (1 de fatigue) : Si le combattant dispose d'offense, il gagne *parade* (*défense* rang 1). S'il dispose de défense, il gagne *assaut* (*offense* rang 1).

### **Voie du duelliste :**

Style utilisant deux armes à la fois. [am] [as]

1. Double touche (1 de fatigue) : Si le combattant touche avec ses deux armes au même endroit, il inflige 3 points de dégât. Le combattant ne peut tenir deux armes dans une même main pour faire cette habileté.
2. Déflexion (1 de fatigue) : Le combattant pointe une arme courte vers un mage qui lance un sort de dégât dirigé contre lui et réduit le dégât du sort de 1. [as]
3. Coup sonnante (1 de fatigue) : sur une touche à la poitrine, la cible est subjuguée.

### **Voie de la palissade :**

Style utilisant le bouclier. [b]

1. Assurance : Tant que le combattant tient son bouclier, il gagne 3 de Bravoure. [b]
2. Tactique du mur (1 de fatigue) : Tout effet qui force le combattant à quitter sa position peut être changé pour *foudroyer* pour 10 secondes. [b]
3. Casse-Lame (1 de fatigue) : Si le combattant réussit à frapper l'arme de son adversaire contre son bouclier, il *brise* l'arme de son adversaire.



### **Voie de la plume de fer :**

Style utilisant la lance ou les armes d'hast. [al] [ah]

1. Mur de pointes : Le combattant dispose de 5 de bravoure additionnelle quand il frappe de derrière une ligne de boucliers.
2. Longue portée (1 de fatigue) : Le combattant peut porter un coup sur une créature *envolée*.
3. Prestance de fer (1 de fatigue) : Si le combattant lève son arme au ciel et fixe une cible, celle-ci est *apeurée* jusqu'à ce que l'initiateur soit touché en combat. Est utilisable sur une cible à la fois.

### **Voie du tireur :**

Style utilisant l'arc, l'arbalète ou les projectiles.

1. Flèche rouge (1 de fatigue) : la cible touchée par votre flèche ne peut devenir *cachée* ou camoufler son identité réelle tant qu'elle n'a pas été guérie.
2. Flèche noire : Peut utiliser les venins injectés de rang 1 et 2 sur une flèche ou une arme de lancée.
3. Tireur d'élite : Peut utiliser les habiletés liées à *offense* qu'il possède déjà avec un arc, une arbalète ou une arme de lancé jusqu'au rang 3.

### **Voie du titan :**

Style utilisant une arme à deux mains qui n'est pas une lance (Hache, épée, masse, etc.). [al]

1. Poids du titan (1 de fatigue) : Si la cible d'une attaque bloque l'arme du combattant, que ce soit avec un bouclier ou une arme de mêlée, sa cible est *foudroyée* pour 5 secondes.
2. Brise-bouclier (1 de fatigue) : Sur une *charge*, le combattant peut frapper le bouclier de son adversaire, *brisant* celui-ci.
3. Coup puissant (passif) : Le combattant inflige 2 de dégât avec son arme sur chaque frappe. Il fait 3 avec un *assaut* et 4 avec une *décapitation*.

### **Voie du traître :**

Style utilisant deux armes dont au moins une arme simple. [am] [as]

1. Main gauche : Le combattant peut appliquer des *venins* sur une lame simple.
2. Troisième Main (1 de fatigue) : Si le combattant parvient à jeter un projectile sans lâcher ses armes, celui-ci inflige trois points de dégât.
3. Attaque sournoise (sur une surprise) : voir *attaques sournoises* rang 1. [as]

## Annexe II : Aspects divins

### **Justice** (*Maratisme*)

1. Lumière du juste (1 de fatigue) : Une personne avec un karma négatif subit 2 points de dégât. [s]
2. Rédemption (1 de fatigue) : Une personne qui regrette sincèrement un crime commis regagne un point de karma. Une fois par jeu par personne. [s]
3. Inquisition (1 de fatigue) : Le mage peut adresser une question à sa cible et elle doit y répondre par la vérité. [s]
4. Fugitif (1 de fatigue) : La cible touchée ne peut plus être *cachée*, *éthérée* ou *envolée* jusqu'à ce qu'elle tombe assommée ou morte. [s]
5. Aura de justice (passif) : Pour chaque vie dont il dispose, le mage gagne 5 de leadership.

### **Mort** (*Maratisme*)

1. Transfert de vie (1 de fatigue) : Le mage vole un point de vie à la cible qu'il touche. [s]
2. Putréfaction (1 de fatigue) : Ce sort empêche une personne morte d'être ramenée à la vie autrement que par le cimetière, l'habileté animation ou le sort hantise. [s]
3. Crémation (1 de fatigue) : Le mage désigne un corps. Ce corps ne peut être affecté par les sorts de l'habileté animation jusqu'à sa résurrection. [s]
4. Zombification (1 de fatigue) : Voir *animation* rang 1. [s]
5. Dégénération (1 de fatigue) : La cible touchée reçoit un point de dégât physique par 15 secondes pendant 2 minutes (8 au total). Si le mage est abattu, le sort cesse. Un sort de guérison annule aussi ce sort. [s]

### **Vie** (*Maratisme*)

1. Purification (1 de fatigue) : Un contenant touché est automatiquement nettoyé de tout poison ou drogue. [s]
2. Détection de la vie (1 de fatigue) : Trois cibles désignées par le mage doivent déclarer si elles sont vivantes, mortes ou mort vivantes. [s]
3. Recomposition (1 de fatigue) : Permet de guérir une nécrose affectant une personne. Ce sort est efficace une fois par jeu par personne. [s]
4. Vitalité (1 de fatigue) : La cible gagne un point de vie supplémentaire sur un de ses membres ou son torse. Ce sort n'est pas cumulable avec lui-même, même si un autre membre est visé. [s]

5. Réincarnation (1 de fatigue) : La cible revient à la vie 5 minutes après sa prochaine mort. La cible perd la mémoire de tous les événements dans les 30 minutes avant sa mort et il ne peut faire usage d'aucune habileté qui nécessite une activation pour une heure. [s]

**Cosmos (Sravénisme)**

1. Contemplation (1 de fatigue) : La cible touchée est subjuguée. [s] [p]
2. Sommeil réparateur (1 de fatigue) : En plus des bénéfices normaux du repos, la cible touchée regagne deux points de vie ou de combat par 5 minutes de repos. Prends fin quand la cible cesse de se reposer. [s]
3. Distorsion spatiale (1 de fatigue) : La cible ne peut plus courir jusqu'à ce qu'elle soit la cible d'une touche pas une tierce personne. [s]
4. Destin (1 de fatigue) : Le mage pose une question à un organisateur sur le scénario. L'organisateur n'est pas tenu de répondre. [s]
5. Exaltation (1 de fatigue) : Les 5 prochaines personnes touchées par le mage doivent faire état de leur identité réelle, leurs notificateurs, leurs classes, leur race et leurs allégeances. Les créatures doivent faire état de leurs habiletés et vulnérabilités. Ceci est un effet de vérité. [s]

**Cycle (Sravénisme)**

1. Fertilité (passif) : bonus d'un à l'habileté *fermier*.
2. Putréfaction (1 de fatigue) : Ce sort empêche une personne morte d'être ramenée à la vie autrement que par le cimetière, l'habileté animation ou le sort hantise. [s]
3. Recyclage (1 de fatigue) : Transforme un objet dans les mains de l'initiateur fini ou intermédiaire non magique en ressources brutes utilisées dans sa création. Ne peut affecter une arme de siège ou un bâtiment. [s]
4. Santé (1 de fatigue) : Guérit une *maladie* de rang 1 à 3. [s]
5. Réincarnation (1 de fatigue) : La cible revient à la vie 5 minutes après sa prochaine mort. La cible perd la mémoire de tous les événements dans les 30 minutes avant sa mort et il ne peut faire usage d'aucune habileté qui nécessite une activation pour une heure. [s]

**Tradition (Sravénisme)**

1. Sagesse des anciens (passif) : bonus d'un à l'habileté *connaissance*.
2. Communion (1 de fatigue) : voir *rédemption* (aspect *justice*). [s]
3. Autorité (1 de fatigue) : Met fin au touché à l'effet *dominé*. [s]
4. Identification clanique (1 de fatigue) : La cible doit déclarer sa religion, sa faction et son rang au sein de sa faction. [s]
5. Orateur (passif) : Le mage a accès aux rangs 1 et 3 de l'habileté *tradition orale*. [s]

## Annexe III : Monstres

### **Animal** [type]

Le type animal ne confère aucun attribut universel, mais est attaché à certaines habiletés.

### **Démon (majeur)** [type]

Immunisé aux effets *apeurés*, *dominé*, et *terreur*.

### **Démon (mineur)** [type]

Immunisé aux effets *apeurés* et *terreur*, sauf si explicitement mentionné.

### **Étranger** [type]

Toute créature n'étant pas dans son plan d'existence d'origine est considérée comme *étrangère*.

### **Golem** [type]

Immunisé aux effets de *mort* et aux effets *apeuré*, *subjugué*, *endormi*, *frénétique*, *paralysé* et *terreur*. Un golem réduit à 0 point de vie est détruit et ne peut être ramené à la vie. Un golem est toujours considéré comme ayant 0 de karma. Un golem ne peut pas perdre de la fatigue par le repos. Il perd sa fatigue selon des modalités spécifiques à la créature.

### **Goule** [créature]

Est de type *mort-vivant*. Est constamment *muette*. Dispose de l'ensemble des habiletés de son vivant avec les restrictions imposées par *muette*.

### **Inintelligent** [type]

Ne peut faire usage de parole, de sorts ou recevoir un entraînement.

### **Liche** [créature]

Est de type *mort-vivant*. Dispose d'avantages selon le rituel employé à la création. Si la liche tombe à 0 point de vie au torse, elle devient instantanément *éthérée* et *immunisée* contre toutes formes d'assauts. Elle doit se rendre immédiatement à son phylactère où elle n'est plus *éthérée*, mais toujours *immunisée* et y attendre 15 minutes avant de reprendre l'ensemble de ses points de vie. Pendant ces 15 minutes, la *liche* est *paralysée*. Si la liche ne dispose pas d'un phylactère et qu'elle tombe à 0 point de vie au torse, elle est détruite sans possibilité de retour.

### **Momie** [créature]

Est de type *mort-vivant*.

### **Mort-vivant** [type]

Immunisé aux effets de *mort*, à la guérison de points de vie, aux habiletés *attaque sournoise*, *garrot* et *coup bas* et aux effets *apeuré*, *dominé*, *endormi*, *frénétique* et *terreur* sauf sur un effet affectant spécifiquement les morts-vivants. Un mort vivant ne peut pas perdre de fatigue par le repos. Il perd trois points de fatigue par cadavre qu'il consomme. Un mort-vivant ne peut pas être assommé. S'il tombe à 0 point de vie au torse, il est détruit irrémédiablement sans possibilité de retour. Un mort-vivant est toujours considéré comme ayant -25 de karma. Si le

mort-vivant est un joueur ramené par l'habileté *animation* ou *spectrologie*, au moment de tomber à 0 point de vie au torse, il doit attendre 2 minutes et ensuite se diriger au cimetière, il ne peut plus être ramené à la vie par *animation* ou *spectrologie* et subit la nécrose prescrite dans le sort.

**Spectre** [créature]

Est de type *mort-vivant*. Est *éthéré*. Dispose de l'ensemble des habiletés de son vivant, mais ne peut pas interagir avec le monde matériel autrement que par des bruits spectraux.

**Zombie** [créature]

Est de type *mort-vivant* et *inintelligent*. Est constamment *subjugué*, même s'il est frappé en combat ou est la cible d'une habileté. Dispose de l'ensemble des habiletés de son vivant avec les restrictions imposées par *subjugué* et *inintelligent*.

## Annexe IV : Performances

### Danse

1. Danse de l'harmonie : tant que le barde danse, il ne peut pas être affecté par la *peur*, la *terreur*, la *frénésie*, la *subjugation*, la *domination*, être *foudroyé*, *retenu* ou *paralysé*.
2. Danse de guerre (passif) : Le barde peut utiliser les habiletés *assaut* et *parade*.
3. Fluidité (passif) : Le barde gagne un rang dans l'habileté *esquive*. [c]
4. Danse vivifiante (passif) : Plutôt que de se reposer, le barde peut danser. Il obtient les mêmes bénéfices que 5 minutes de repos en l'espace de 30 secondes. S'utilise en combat. Le barde n'est pas *subjugué* quand il danse, contrairement à s'il se repose.
5. Équilibre corporel (1 de fatigue) : Le barde peut mettre fin à tout effet négatif pesant sur sa personne en dansant pour 2 minutes. Cette habileté exclut les effets scénario.

### Musique

1. Sérénade (1 de fatigue) : Le barde entame un air calme, joyeux ou doux. Tant que le barde joue, il ne peut être la cible d'attaques ou de sorts, sauf si ceux-ci ne le ciblent pas spécifiquement (ex. : un sort qui affecte tous ceux qui entendent l'initiateur). Si le barde utilise l'habileté *sérénade* en même temps qu'un autre barde, ils peuvent désigner deux cibles additionnelles couvertes par l'effet (pour un total de 4 cibles incluant les bardes).
2. Apaisement (1 de fatigue) : Toutes personnes se reposant qui entendent le barde jouer regagnent un point de combat ou de vie par 30 secondes.
3. Performance (1 de fatigue) : Si le barde joue pendant 2 minutes devant public, il peut *dominer* l'ensemble des individus présent pour donner une des commandes suivantes :
  - Lui donner au moins une pièce pour sa performance;
  - Acheter une consommation;
  - Participer à un jeu de hasard;
  - Écouter le barde silencieusement pour 5 minutes.
4. Inspiration (1 de fatigue) : Le barde joue pendant 2 minutes. Une cible ayant écouté sa performance regagne un usage d'une habileté limité à un certain nombre d'usage par jeu. Une personne ne peut être affectée par cette habileté qu'une fois par jeu.
5. Charme (1 de fatigue) : le barde doit composer une œuvre d'au moins 2 minutes pour une personne spécifique. Il doit convaincre cette personne d'écouter sa performance pour la durée totale (elle ne peut pas être contrainte à écouter la chanson ou ne pas y porter attention). À la fin de la performance, la cible est *dominée* pour 15 minutes.

### Performance de rue

1. Acrobate : Le barde est considéré comme ayant *esquive* rang un. [c]

2. Jeu de main : Le barde dispose d'un rang additionnel dans *vol à la tire*.
3. Contorsionniste : le barde dispose d'un bonus de deux à l'habileté *évasion*.
4. Adresse : le barde dispose de l'habileté *désarmement* (voir *offense* rang 3).
5. Théâtre (passif) : L'habileté mensonge du barde est considérée comme un rang plus haut, même si cela devait mettre l'habileté au rang 6.

## Annexe V : Personae

### La brute

Le criminel est expert dans l'art d'utiliser ses bras plutôt que sa tête. Il frappe en bas de la ceinture au besoin et ne cherche pas le compromis. Ironiquement, la justice cosmique ne semble pas être à la mesure de ses crimes.

1. La brute gagne un point de réputation quand il fait une démonstration de force. Pour ce faire, il doit défier physiquement un chef de faction, vaincre trois adversaires à lui seul ou dominer complètement un individu par la force. Il peut gagner jusqu'à trois points de réputation par jeu de cette façon.
2. La brute peut inspirer la *terreur* à un individu pour 30 secondes s'il parvient à assommer et tuer un de ses alliés sans se faire toucher. Cette habileté est utilisable une fois par combat.
3. Si la cible de la brute est *maîtrisée* par une *corde*, une *chaîne* ou un autre individu, la brute peut faire usage de *sabotage* pour avoir la réponse à une question. Cet effet est considéré comme une habileté de vérité de rang 1. Est utilisable une fois par personne par jeu.
4. La brute peut, trois fois par jeu, perdre un point de réputation plutôt qu'un point de karma quand il achève un individu ou un monstre.
5. La brute peut, cinq fois par jeu, utiliser l'habileté *attaque sournoise* de face comme s'il s'agissait d'*assaut*.

### Le charlatan

Le plus typique des commerçants criminels, le charlatan est expert à accroître son profit sur le dos de l'ignorance et de la manipulation. Il peut faire boire ses paroles à son public, mais peut rarement bernier la même personne deux fois, à moins d'être très habile.

- 1- Le charlatan gagne, une fois par jeu, un point de réputation s'il parvient à vendre un objet à 100 % de profit (n'inclus pas les objets volés). Il gagne aussi un point de réputation s'il parvient à vendre un objet qu'il a volé à son propriétaire à plein prix, deux s'il le vend le double de sa valeur marchande.
- 2- Le charlatan peut prendre une potion, un philtre, un médicament, un venin ou une drogue et la diviser en deux. Chacun des deux produits est sans effet, mais n'importe quelle habileté ou sort détectera le produit comme étant un exemplaire de l'original. Cette habileté est utilisable une fois par jeu, et est contrée par *perception*.
- 3- Le charlatan peut faire usage de son habileté trafic pour vendre des produits illégaux à travers ses contacts à la moitié de leur prix d'achat.
- 4- Quand un charlatan parle d'un produit, il peut transférer son habileté mensonge à un complice pour toute discussion portant sur les effets du produit. Pour faire cela, le



charlatan doit former son complice pendant 5 minutes sur les propriétés fictives du produit.

- 5- Le charlatan peut par un jeu de main récupérer une partie de ses avoirs dans une transaction. S'il parvient à glisser son objet de *vol à la tire* dans le lot de pièces qu'il donne comme paiement sans que le vendeur ne s'en rende compte, le charlatan récupère la moitié des pièces qu'il vient de donner en paiement. *Perception* est une sauvegarde contre cette habileté.

### **L'expert**

Le criminel est du type silencieux, mais qui fait le travail sans rouspéter et sans jamais compromettre son patron. Il ne monte pas nécessairement en haut de l'échelle, mais il ne finit jamais dans le fond de la rivière.

1. L'expert gagne, un de réputation lorsqu'il parvient à ouvrir un coffre barré et qu'il en tire des richesses.
2. L'expert sait tenir sa langue. À tout moment, il peut se suicider pour éviter d'être interrogé.
3. L'expert n'a pas besoin d'outils pour crocheter une serrure ou démonter une porte. Les mains de l'expert sont considérées comme des *outils de voleur* du rang de son habileté personae.
4. L'expert peut faire usage de son habileté *sabotage* même s'il est *maîtrisé* ou *paralysé*.
5. L'expert peut faire usage de sabotage deux fois plus souvent que la normale.

### **Le gambler**

Le criminel est un adepte du jeu. Son expertise repose entièrement sur le mensonge, le jeu de main, la tricherie et une bonne dose de chance.

1. Le gambler gagne un point de réputation lorsqu'il nettoie une table de jeu (il est la dernière personne avec de l'argent sur la table). Il peut gagner jusqu'à trois points de réputation par jeu de cette façon, mais il doit gagner un montant plus important à chaque fois, et doit remporter ses victoires sans subir de défaites entre celles-ci.
2. Le gambler peut jouer sur son honneur. Plutôt que de mettre une pièce sur la table, le gambler peut miser des points de réputation ou de karma. S'il perd, le gagnant de la mise remporte les points misés. Si le gambler est le croupier, il peut proposer une partie où tous jouent sur leur honneur.
3. Le gambler peut, une fois par rang dans *vol à la tire*, demander qu'on lui passe une carte différente ou refaire un jet de dé. Il ne peut pas affecter des cartes mises en commun ou affecter la main d'une autre personne.
4. Le gambler dispose de revenu rang 2.

5. Le gambler gagne un rang dans mensonge, même si cela l'amènerait à avoir mensonge au rang 6.

### **Le maître**

Il s'agit de celui qui est à la tête de la hiérarchie, ou gravite dans les hautes sphères. Le maître est calculateur, froid et a sa raison d'être à travers l'autorité qu'il a sur les autres.

1. Le maître gagne un point de réputation quand il mène à bien une opération criminelle de grande envergure ayant nécessité les efforts d'au moins 10 personnes. Il gagne un point de réputation additionnel si des membres de l'ensemble des factions sont au courant du méfait sans pouvoir le rattacher au maître.
2. Le maître sait bien s'entourer. Il peut sélectionner jusqu'à 10 personnes qui seront ses personnes de confiance. Ces personnes sont considérées comme ayant mensonge au même rang que leur maître quand ils doivent parler de leur maître ou de ses opérations. Un joueur peut refuser d'obtenir ce titre.
3. Les personnes de confiance du maître disposent d'un bonus de 5 à leur bravoure et leur leadership quand ils sont en présence de leur maître [c]
4. Le maître a une emprise redoutable sur ses sbires. Ses 10 personnes de confiance ne peuvent jamais mentir à leur maître, sauf s'ils disposent de mensonge rang 5.
5. Quand le maître fait un *discours épique* avant une opération criminelle, il peut augmenter d'un rang chacune des personnes qui l'écoute et qui supportent sa cause leur habileté dissimulation, évasion ou alchimie, mais seulement dans l'objectif d'utiliser des venins et poisons (au choix du maître et selon le discours). Cet effet dure une heure ou jusqu'à ce que l'opération soit terminée et est additionné aux effets normaux d'un discours épique.

### **Le tireur d'élite**

Certains criminels échangent la dague pour l'arc. Le tireur d'élite a fondé sa carrière sur ce fait.

1. Le tireur d'élite gagne, un de réputation à chaque fois qu'il tue une cible seulement en utilisant son arc ou des armes de lancé.
2. Le tireur d'élite peut mettre du *venin injecté* jusqu'au rang 2 sur ses flèches.
3. Le tireur d'élite peut faire un *coupe-jarret* ou une *attaque sournoise* en touchant sa cible au bon endroit avec une flèche.
4. Le tireur d'élite peut faire du dégât de feu avec ses flèches s'il le désire.
5. Quand le tireur d'élite tire une flèche alors qu'il est *caché*, il inflige un de dégât supplémentaire.

## Annexe VI : liste des sorts sujets aux potions

Rang	Nom	Habileté	Classe	Matériaux
1	Vision	Astrologie	Abjuteur	Végétal
	Bouclier	Champs de force	Abjuteur	Végétal
	Prescience défensive	Connexion astrale	Abjuteur	Végétal
2	Poigne magique	Sorcellerie	Sorcier	Insecte
	Réanimation	Animation	Nécromancien	Serpent
	Cascade planaire	Brèche	Clerc	Proie
	Bouclier énergétique	Champs de force	Abjuteur	Végétal
	Prescience	Connexion astrale	Abjuteur	Végétal
	Guérison	Miracle	Thaumaturge	Proie
	Flore	Nature	Druide	Végétal
	Kyste	Nécrologie	Nécromancien	Serpent
	Détection de la magie	Prestidigitation	Mage	Champi.
	Résurrection	Miracle	Thaumaturge	Proie
3	Souffle de vie	Nature	Druide	Végétal
	Décomposition	Nécrologie	Nécromancien	Serpent
	Identification	Prestidigitation	Mage	Champi.
	Douleur	Sorcellerie	Sorcier	Insecte
	Interrogation des âmes	Spectrologie	Nécromancien	Serpent
4	Rituel de sang	Démonologie	Démonologiste	Insecte
	Cicatrisation	Magie élémentaire : feu	Élémentaliste	Champi.
	Révocation des malédictions	Miracle	Thaumaturge	Proie
5	Golem	Infusion	Enchanteur	Insecte
	Boule de feu	Magie élémentaire : feu	Élémentaliste	Champi.