

Arcanomancie

L'Arcanomancie et la magie la plus basique. Les bases de l'Arcanomancie apprennent à manipuler l'énergie, cette maîtrise facilite l'apprentissage de toutes les formes de magie. De ce fait, la première année d'étude en école magique est exclusivement dédié à l'apprentissage de cette art. Il est tout de même possible d'apprendre la magie sans se former à l'arcانomancie, cela est comparable à apprendre la musique sans passer par le solfège. L'arcانomancie permet de comprendre la magie est comment se servir de l'énergie ambiante pour tordre la réalité à ses désirs. Peu de mages font néanmoins l'effort d'explorer cette mancie en profondeur et rare sont donc les Arcanomanciens accomplis. Pourtant, une maîtrise avancer de cette magie était autrefois une fois arme redoutable sur le champs de bataille.

1

Arcane

Sort - Spiritualité ou Mental ou Sens - ∞

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler de l'énergie. En combat, inflige des dégâts.

2

Arcane Percante

Sort - Spiritualité ou Mental ou Sens - 2

En combat, inflige des dégâts, ce sort ignore la défense adverse et ne peut être parer ou esquiver.

2

Arcane Spectrale

Sort - Spiritualité ou Mental ou Sens - 3

En combat, inflige des dégâts et diminue l'attention des ennemis sur soi-même durant 1 tour.

3

Arcanomancien

Bonus

Augmente définitivement le mental, le sens et la spiritualité de 3.

&

Améliore les compétences « Arcane », « Arcane Percante » et « Arcane Spectrale » en leur conférant un bonus D+1.

4

Explosion Arcanique

Sort - Spiritualité ou Mental ou Sens - 1

Permet de créer des explosions d'énergie. En combat, inflige des dégâts en zone circulaire.

Quand ce sort est utilisé, il est possible de dépenser des utilisations d'autres sorts (hors « arcane ») afin d'augmenter sa puissance de D+(nombre d'utilisations de sorts dépensés (maximum 10)).

4

Arcane Scintillante

Sort - Spiritualité ou Mental ou Sens - 3

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+(nombre de sort lancé durant un même combat).

5

Aura Arcanique

Aura

Aura octroyant un bonus D+4 à la compétence « arcane » si tous les autres sorts du joueur n'ont plus d'utilisations disponibles.

Libraïromancie

Dans l'univers de Soumini l'information se transmet à travers l'énergie. La Libraïromancie est une magie permettant de manipuler une énergie chargé en information. Cette magie développée par les Mysts facilite l'accès à la connaissance et est un outil de travail pour les libraires, les chercheurs, les historiens et les bibliothéquaires.

1 Analyse

Sort - Mental - 3

Permet de savoir la composition d'un objet. En combat, inflige des dégâts et révèle le nombre de pv restant de sa cible après cette attaque.

2 Contrôle d'informations

Sort - 1/j

Permet à l'utilisateur d'obtenir une information sur un objet, une plante ou une créature. Pas d'effet en combat.

3 Rat de Bibliothèque

Bonus

Augmente définitivement le mental de 5.
&

Améliore la compétence « analyse », celle-ci a désormais un bonus D+1.

4 Manipulation du Papier

Sort - Effet - 1

Permet de créer et manipuler du papier. Permet également d'imprimer une copie d'un document. En combat, n'inflige pas de dégâts mais inflige 3 saignements. Si la cible de ce sort est faible aux dégâts tranchants, lui retire également tous ses points de faiblesses.

5 Encyclopédiste Moderne

Sort - Effet - 1

Octroie un bonus D+25 aux jets de charisme où le joueur étale ses connaissances (qu'elles soient vraies ou fausses). En combat, permet de changer ehonteusement la vérité, en d'autre terme, change une faiblesse d'un ennemi par une autre au choix.



Pyromancie

Le feu est l'un des quatre éléments primitifs de Soumini, il fut créé par les Titans à la genèse. La Pyromancie est l'art magique permettant de manipuler cette force. C'est une magie rependue de par sa praticité dans la vie courante et sa simplicité d'apprentissage. Permettant de manipuler la chaleur et les flammes, c'est une mancie régulièrement apprise par les forgerons. La Pyromancie fait partie des cinq grandes écoles de magie enseignée dans la faculté de Shawha, à haut niveau de maîtrise elle permet d'acquérir une puissance dévastatrice. Les Pyromanciens les plus aguerris se serviront de ce pouvoir comme force militaire afin d'embraser leurs ennemis jusqu'à ce que mort s'en suivent.

1 Manipulation du feu

Sort - Mental - 3

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler le feu. En combat, inflige des dégâts de feu, D+3 si la cible est faible au feu.

2 Brûlure d'Azur

Sort - Effet - 1

Permet à l'utilisateur de générer de puissante flammes bleu. En combat, inflige 4 brûlures à une cible.

2 Choc Thermique

Sort - Mental - 2

Permet à l'utilisateur d'augmenter la température de l'air ou d'un objet. En combat, inflige des dégâts de feu, durant 1 tour le prochain allié infligeant des dégâts d'air a un bonus D+5.

3 Pyromancien

Passif

Octroie un bonus D+1 pour les actions à l'encontre d'une cible subissant une brûlure (Non cumulatif).

&

Améliore la compétence « manipulation du feu », celle-ci inflige désormais 1 brûlure.

4 Piège de flamme

Sort - Effet - 1

En combat, inflige à une cible 3 points de dégâts de feu par brûlure qu'elle subit. 4 par brûlure si la statistique de mental du joueur est supérieur à 89 ; 5 si elle est supérieur à 109.

4 Fournaise

Sort - Mental - 1

En combat, inflige des dégâts de feu dans une zone conique face au joueur. Si le joueur a fait une compétence infligeant des dégâts de feu au tour précédent, ce sort à un bonus D+3.

5 Aura de feu

Aura

Aura immunisant aux dégâts de feu.



Aquamancie

L'eau est l'un des quatre éléments primitifs de Soumini, il fut créé par les Titans à la genèse. L'Aquamancie est l'art magique permettant de manipuler cette force. Les Abysséens ont une douance naturelle pour cette art et ce pouvoir est souvent associé à ce peuple. La manipulation de l'eau est historiquement perçu comme une magie impie, bien qu'elle ne soit pas une magie noire, elle évoque le sang, le péché et les Abysses. Les Twins à l'inverse, originaire d'une région comprenant de nombreuses sources thermales aux facultés curatives, considèrent cette magie comme un art salvateur. La culture Twin a fait évoluer les mentalités vers une meilleure acceptation des magie d'eau à utiliter curative. Aujourd'hui, celle-ci est même enseignée dans les grandes facultés de magie.

1 Manipulation de l'eau

Sort - Mental - 3

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler l'eau. En combat, inflige des dégâts d'eau, D+3 si la cible est faible à l'eau.

2 Eau Thermal

Sort - Effet - 3/jour

Permet de générer de l'eau thermal curative. En combat, soigne 10pv et les brûlures. Si la statistique de mental du joueur est supérieur à 99, soigne 15pv et la fatigue.

2 Eau de Rivière

Sort - Mental - 2

Permet de générer de l'eau de rivière. En combat, inflige des dégâts d'eau, durant 1 tour le prochain allié infligeant des dégâts de terre a un bonus D+5.

3 Aquamancien

Passif

Permet de marcher sur l'eau et de respirer sous l'eau indéfiniment.

&

Améliore la compétence « **manipulation de l'eau** », celle-ci inflige désormais 1 saignement.

4 Ressac

Sort - Contre - 3/jour

Utilisable après qu'un allié est subit une attaque, soigne 5pv. Si la statistique de mental du joueur est supérieur à 79, cela soigne également le gel.

4 Eau de Mer

Sort - Mental - 2

Permet à l'utilisateur de générer de l'eau salée. En combat, inflige des dégâts d'eau, D+3 si la cible subit un ou plusieurs saignements.

5 Aura d'eau

Aura

Aura immunisant aux dégâts d'eau.

Aéromancie

L'air est l'un des quatre éléments primitifs de Soumini, il fut créé par les Titans à la genèse. L'Aéromancie est l'art magique permettant de manipuler cette force. La maîtrise de l'air est généralement enseigné aux mages se destinant à une carrière militaire. Elle offre le pouvoir destructeur des tempêtes tout en garantissant à qui la maîtrise avec brio une mobilité sans égale. Au delà de ses facultés guerrière, l'Aéromancie est une magie suscitant l'intérêt de nombreux chercheurs travaillant sur la nature et ses nombreux caprices. Elle est souvent étudier afin de mieux comprendre le monde et ses phénomènes.

1 Manipulation de l'air

Sort - Mental - 3

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler de l'air. En combat, inflige des dégâts d'air, D+3 si la cible est faible à l'air.

2 Feinte

Sort - Contre - 1

Utilisable au moment de subir une attaque d'un ennemi plus lent, permet d'esquiver l'attaque.

2 Climatisation

Sort - Mental - 2

Permet à l'utilisateur de diminuer la température de l'air ou d'un objet. En combat, inflige des dégâts d'air, durant 1 tour le prochain allié infligeant des dégâts d'eau gel sa cible

3 Aéromancien

Passif

Permet de voler brièvement (une vingtaine de seconde).

&

Améliore la compétence « manipulation de l'air », celle-ci a désormais un bonus D+2 si la cible est plus lente (D+5 si elle est également faible à l'air).

4 Zéphyr

Sort - Mental - 2

Permet à l'utilisateur de produire un vent Itérannéen doux et majestueux. En combat, inflige des dégât d'air, si utilisé sur une cible plus lente, régénère également une utilisation de la compétence feinte.

4 Tornade

Sort - Mental - 1

Permet à l'utilisateur de créer une tornade éphémère. En combat, inflige des dégâts d'air en zone circulaire.

5 Aura Venteuse

Aura

Aura immunisant aux dégâts d'air.

Terramancie

La terre est l'un des quatre éléments primitifs de Soumini, il fut créé par les Titans à la genèse. La Terramancie est l'art magique permettant de manipuler cette force. Cette magie est simple d'apprentissage et est donc très répandu en Soumini. Elle permet avec une grande maîtrise de manipuler la pierre, offrant le pouvoir de construire divers bâtiments aisément. Les maçons les plus réputés de Soumini sont formé dès leur plus jeune âge à la manipulation de la terre. La magie de terre est également fréquente dans les rang militaire. Elle permet de se renforcer tout en attaquant en modelant le plancher des vaches.

1

Manipulation de la Terre

Sort - Mental - 3

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler de la terre. En combat, inflige des dégâts de terre, D+3 si la cible est faible à la terre.

2

Armure de Terre

Sort - Effet - 2/jour

Crée une armure de terre octroyant à soi-même 5pv d'armure. 10pv si la statistique de mental du joueur est supérieur à 69 et 15pv si elle est supérieur à 99.

2

Lame de Roc

Sort - Mental - 2

Permet de créer des stalacmites et des stalactites. En combat, inflige des dégâts de terre, durant 1 tour le prochain allié infligeant des dégâts de feu a un bonus D+4. Ce sort à un bonus D+3 contre les cibles volantes.

3

Terramancien

Passif

Augmente définitivement la constitution de 6.

&

Améliore la compétence « manipulation de la terre », désormais celle-ci diminue la vitesse de sa cible de 5.

4

Poing de terre

Sort - Mental - 4

Inflige des dégâts de terre au corps-à-corps avec un bonus D+1 et attire l'attention de sa cible. Cette compétence fait également agir le terramancien en dernier au tour suivant.

4

Choc Sismique

Sort - Mental - 1

Permet de créer des mouvements de terrain. En combat, permet d'infliger des dégâts de terre en zone étendu avec un bonus D+1, les cibles volantes ne sont pas affectées par ce sort.

5

Aura de terre

Aura

Aura immunisant aux dégâts de terre.



Luxomancie

La Luxomancie permet de manipuler la lumière. Associé au divin, cette magie permet de soigner et protéger les personnes étant dans le besoin. Les Célestes ont des prédisposition naturelles pour l'apprentissage de cette mancie de part leur lien avec le sacré et la spiritualité. Les prêtres d'Adonaïs sont tous formé à la Luxomancie et en Soumini voir le prêtre ou le médecin du village, c'est souvent voir la même personne. La Luxomancie est une magie puissante mais à l'usage limité, les luxomanciens doivent attendre le lever d'un nouveau jour pour voir leur pouvoir revenir.

1 Manipulation de la lumière

Sort - Spiritualité - 3

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler la lumière. En combat, inflige des dégâts de lumière, D+3 si la cible est faible à la lumière.

2 Soin

Sort - Effet - 3/jour

Soigne 10pv et la malédiction. Si la statistique de spiritualité du joueur est supérieur à 79, cela soigne 15pv ; 25pv si elle est supérieur à 109.

2 Feu Sacré

Sort - Spiritualité - 3/jour

Permet de manipuler et générer un feu jaune de lumière pur. En combat, inflige des dégâts de lumière et soigne 4pv à soi-même. Si la statistique de spiritualité du joueur est supérieur à 79, cela en soigne 8.

3 Humilité du Prêtre

Bonus

Augmente définitivement la spiritualité de 5. &

Améliore la compétence « **manipulation de la lumière** », désormais les sorts de soins de l'utilisateur de ce sort régénèrent 5pv de plus à son prochain tour (Ne fonctionne pas hors-combat)

4 Grâce Divine

Sort - Effet - 2/jour

Soigne 5 pv à tous les joueurs. Si la statistique de spiritualité du joueur est supérieur à 89, cela en soigne 10.

4 Barrière

Sort - Effet - 4/jour

Octroie à une cible une barrière, la barrière annule le prochain dégât subit. Non cumulable.

5 Aura Lumineuse

Aura

Aura immunisant aux dégâts de lumière.

Noxomancie

La Noxomancie est la magie permettant de manipuler les ombres et les ténèbres. Si la lumière crée, les ténèbres annihile. Si la lumière guérit, les ténèbres assassine. La magie des ténèbres est très mal perçus en Soumini, elle est une magie impie et interdite, elle à l'origine des maléfices et des souffrances et rappel les heures sombres de l'histoire. Malgré ses vices, la Noxomancie et aussi intimement liée au divin que sa soeur la Luxomancie, mais utiliser cette magie pour les habitants des mers c'est s'approprier le pouvoir de jugement des dieux. Même les prêtre de - la déité - Maélie qui était autrefois autorisé à utiliser cette magie, doivent aujourd'hui restreindre leur pouvoir s'ils ne souhaitent pas s'attirer les foudres du peuple.

1 Manipulation des ténèbres

Sort - Mental ou Spiritualité - 3

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler les ténèbres. En combat, inflige des dégâts de ténèbres, D+3 si la cible est faible aux ténèbres.

2 Malédiction

Sort - Effet - 2

Projette un miasme noir maudissant sa cible. Si la cible est déjà maudite, lui inflige 10 points de dégâts. Si la statistique de Mental ou de Spiritualité du joueur est supérieur à 89, cela en inflige 20. Si l'une des deux statistiques est supérieur à 109, cela en inflige 30.

3 Nyctalopie

Passif

Permet de voir dans la nuit.

&

Améliore la compétence « manipulation des ténèbres », désormais le tour suivant l'utilisation de ce sort l'attention des ennemis sur le joueur est diminuer.

4 Arcane Sombre

Sort - Mental ou Spiritualité - 2

En combat, inflige des dégâts de ténèbres avec un bonus D+2, ce bonus est de D+5 si la cible est maudite. Faire un « 2 » au D avec ce sort est considéré comme un « 1 ».

5 Echange des Ombres

Sort - Mental ou Spiritualité - 2

Permet de manipuler les ombres. En combat, inflige des dégâts de ténèbres et échange ses faiblesses avec celle de l'ennemi.

Aura Ténébreuse

Aura

Aura immunisant aux dégâts de ténèbres.



Chamanisme

Le Chamanisme est une des plus anciennes magies de Soumini, contrairement aux autres magies elle ne demande pas de long apprentissage, mais à l'inverse elle nécessite de se connecter avec la nature. Avant que les cités et les empires ne soient façonnés, les peuplades de Soumini découvraient la magie en réalisant divers rituels permettant de communiquer avec les esprits. Aujourd'hui, cette magie se nomme le Chamanisme et est encore utilisée par les peuples les plus éloignés des civilisations, comme les Gokus ou les Ratbelins. Cette magie est également fréquemment utilisée par les Alchimistes pour ses facultés à contrôler le pouvoir des plantes.

1 Energie des Esprits

Sort - Sens - 5/j

Permet de ressentir l'énergie des esprits de la nature. En combat, inflige des dégâts et a un effet en fonction de l'environnement où se trouve le joueur.

Autre : Inflige des dégâts et durant 1 tour, les alliés infligent des dégâts de feu, eau, air et terre avec un bonus D+1.

Forestier et Tropicale : Inflige des dégâts et soigne 7pv à un joueur.

Maritime et Sous-marin : Inflige des dégâts d'eau et 1 saignement.

Désertique et Volcanique : Inflige des dégâts de feu et 1 brûlure.

Montagneux et Cavernicole : Inflige des dégâts de terre et 1 malédiction.

Enneigée : Inflige des dégâts d'air et le gel.

2 Guérison Totémique

Sort - Effet - 4/j

Permet d'utiliser la puissance des esprits pour soigner une cible, soigne 8pv et le poison. Si la statistique de sens du joueur est supérieure à 79, cela soigne 12pv ; 20pv si elle est supérieure à 109.

2 Toxine

Sort - Sens - 2

Permet de produire du poison. En combat, empoisonne sa cible et lui inflige ainsi 4 points de dégâts par tour. Si la statistique de sens du joueur est supérieure à 89, le poison inflige 8 points de dégâts.

3 Communication avec les Esprits

Sort - 1/j

Permet à l'utilisateur de discuter avec un esprit de son choix.

Pas d'effet en combat.

4 Esprits de la Pluie

Sort - Effet - 2/j

Fait tomber la pluie et soigne 4pv à tous les joueurs, 8pv si la statistique de sens du joueur est supérieure à 89. En combat, soigne et donne un bonus D+1 à la prochaine action de tous les alliés.

4 Putréfaction

Sort - Sens - 2

Permet de faire pourrir les éléments biologiques. En combat, inflige des dégâts, si la cible de ce sort est empoisonnée augmente la puissance du poison de 2 dégâts par tour.

5 Transe Chamanique

Sort - Sens - 2/j

Transcende une cible et lui donne D+25 à sa prochaine action. En combat, fait entrer une cible dans un état de trans berserk. Celà diminue ses défenses à 0 et lui donne un bonus D+3 (cela jusqu'à la fin du combat).



Astromancie

L'Astromancie est une magie utilisant l'énergie des astres et des étoiles. Cette magie a été développé par les Mysts suite à la Grande Catastrophe. Traumatisé par les nombreux maléfices ayant touché leur peuple, ils ont développé une magie permettant de prédire l'avenir. L'Astromancie est l'un des facteurs ayant conduits certains Mysts à évolué en Astra. Les Astra ont une douance naturelle pour l'Astromancie, pour cause un grand nombre d'entre-eux vivent dans les cieux stellaires, une mer cosmique débordant d'énergie astrale.

1 Arcane Lunaire

Sort - Sens - 3

Permet de créer une micro-lune émettant de la lumière lunaire. En combat, inflige des dégâts et diminue l'attention des ennemis sur soi-même durant 1 tour. Ce sort à un bonus D+2 s'il est utilisé la nuit.

2 Arcane Martienne

Sort - Sens - 2

En combat, pour utiliser ce sort, il faut déjà avoir utiliser le sort « **arcane lunaire** ». Inflige des dégâts de feu et 2 brûlures avec un bonus D+1, ce bonus est de D+5 s'il est utilisé contre une cible gelée.

2 Arcane Jupitérienne

Sort - Sens - 2

En combat, pour utiliser ce sort, il faut déjà avoir utilisé le sort « **arcane lunaire** ». Empoisonne en zone circulaire. Ce poison inflige ainsi 3 points de dégâts par tour. Si la statistique de sens du joueur est supérieur à 89, le poison inflige 6 points de dégâts.

3 Divination

Sort - 1/j

Permet à l'utilisateur de lire l'avenir sur un sujet, ce sort est utilisable que de nuit sous la lumière des étoiles. Pas d'effet en combat.

4 Arcane Uranussienne

Sort - Sens - 2

En combat, pour utiliser ce sort, il faut déjà avoir utilisé un des sorts : « **arcane martienne** » ou « **arcane jupitérienne** ». Inflige des dégâts avec un bonus D+2 et gel.

4 Arcane Saturnienne

Sort - Sens - 2

En combat, pour utiliser ce sort, il faut déjà avoir utilisé un des sorts : « **arcane martienne** » ou « **arcane jupitérienne** ». Inflige des dégâts, si la cible est brûlée ou empoisonnée cela produit par la suite une explosion infligeant 15 dégâts de feu en zone circulaire à partir de la cible.

5 Alignement Stellaire

Sort - 1/j

Pour utiliser ce sort, il faut durant cette journée avoir utiliser en combat un des sorts : « **Arcane Saturnienne** » ou « **Arcane Uranussienne** ». Permet à l'Astromancien d'interagir avec le destin et d'octroyer un bonus D+10 ou D-10 à un jet hors-combat que lui, un de ses alliés ou le MJ a lancé. Ce bonus est de D+25 ou D-25 si la compétence « **Arcane Neptunienne** » a été utilisé en combat durant cette journée.

Oniromancie

L'Oniromancie est née dans le désert des songes. Ce désert de sable rose crée de puissant mirage désorientant quiconque se perd dans ses dunes. Son sable a tout d'abord était raffiné afin de produire une poudre qui est aujourd'hui une puissante drogue hallucinogène. Des chercheurs Mysts ont par la suite étudié le Désert afin d'en comprendre ses secrets. Ces études ont permis de comprendre que le désert absorbe l'énergie des rêves de toutes les personnes l'ayant un jour traversée. Ces recherches ont permis de développer l'Oniromancie. Cette mancie utilise l'énergie des rêves et des songes pour produire de puissante hallucinations.

1 Choc mental

Sort - Sens - 4

Permet de communiquer par télépathie avec une personne visible. En combat, inflige des dégâts, si ce sort a été utilisé au tour précédent, celui-ci a un bonus D+2, cumulable jusqu'à D+6.

2 Illusion Olfactive

Sort - Effet - 2

Permet à l'utilisateur de créer une illusion olfactive ou gustative. En combat, octroie un bonus D+1 à la prochaine action des alliés et D-1 à celle des ennemis.

2 Illusion Auditive

Sort - Effet - 2

Permet à l'utilisateur de créer une illusion auditive. En combat, améliore de 1 la puissance du D de la prochaine action d'un allié.

3 Rêve Prémonitoire

Passif

Chaque nuit, le joueur fait un bref rêve prémonitoire.

4 Illusion Visuelle

Sort - Effet - 2

Permet à l'utilisateur de créer une illusion visuelle. En combat, durant un tour les ennemis ont chacun 1 chance sur 3 de faire attention à l'illusion et donc de raté leur action.

4 Illusion Sensorielle

Sort - Effet - 1

Permet à l'utilisateur de créer une illusion sensitive produisant une sensation corporelle à sa cible. En combat, la prochaine action d'un allié fera son résultat maximum (8 pour un D8, 20 pour un D20, ...).

5 Aura Illusoire

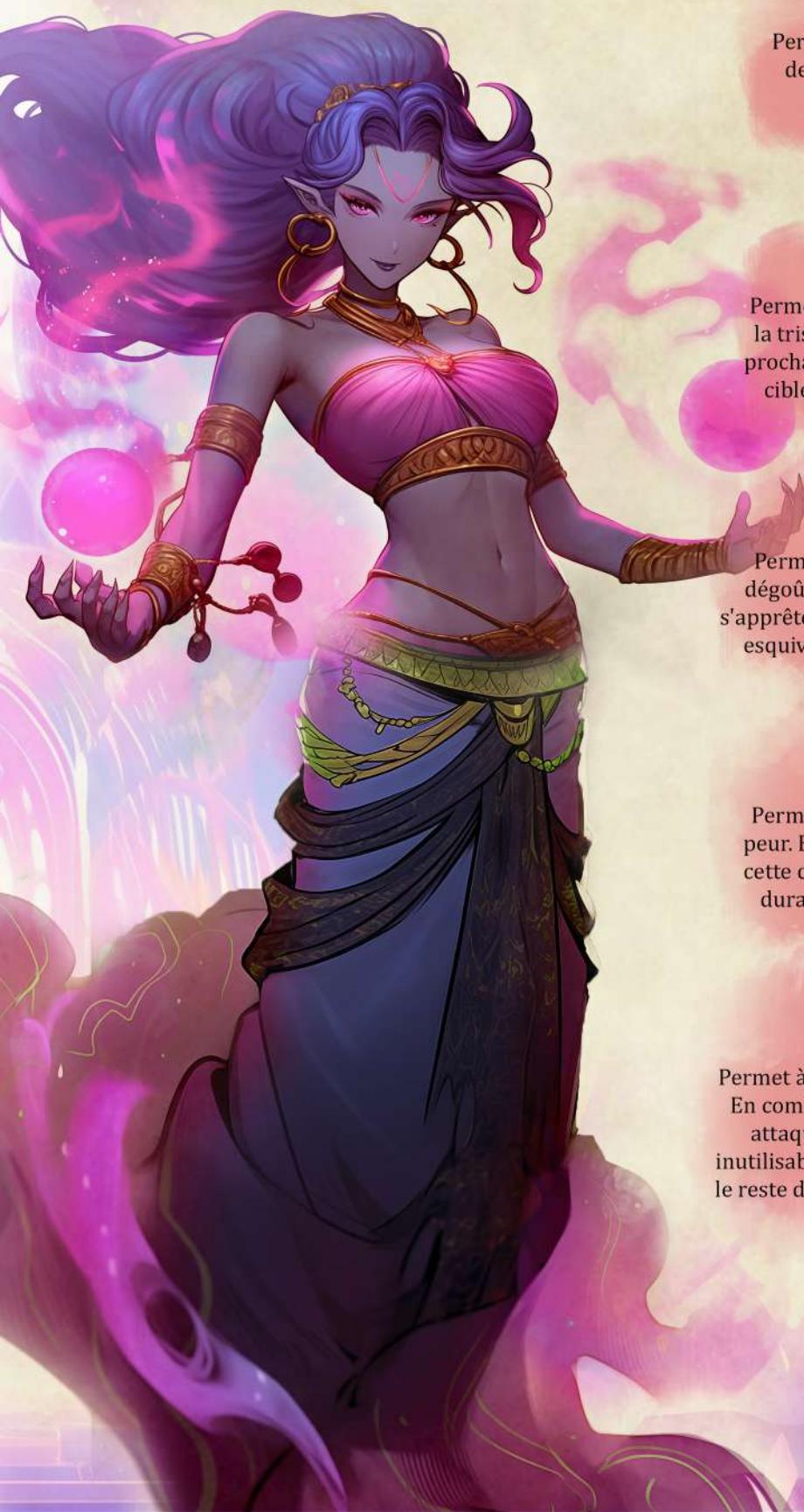
Aura

Aura améliorant les compétences : « **Illusion Olfactive** », « **Illusion Auditive** », « **Illusion Visuelle** » et « **Illusion Sensorielle** », celle-ci inflige désormais également des dégâts avec une puissance de D diminuer de 1. La puissance des dégâts est calculer à partir de la statistique de sens.



Emotiomancie

L'Emotiomancie est une forme avancée d'Oniromancie (*Pour commencer à apprendre l'Emotiomancie, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences d'Oniromancie*). Cette magie permet de maîtriser les émotions et d'insuffler joie, peur, crainte, dégoût et tristesse. Cette faculté est rare en Soumini, un des Emotiomanciens le plus connu, était Syphil, un Spirit au corps d'un jaune éclatant qui insuffler le bonheur afin d'apaiser les coeurs durant l'ère sombre.



1 Joie

Sort - Sens - 1/jour

Permet à l'utilisateur de faire ressentir de la joie et soigne 15pv. En combat, inflige des dégâts et charme.

2 Tristesse

Sort - Effet - 1

Permet à l'utilisateur de faire ressentir de la tristesse. En combat, la cible lors de sa prochaine action s'attaque elle-même. Si la cible est un Boss, il s'attaque lui-même mais conserve ses actions.

3 Dégoût

Sort - Contre - 1

Permet à l'utilisateur de faire ressentir du dégoût. En combat, utilisable quand un allié s'apprête à subir une attaque, permet de lui faire esquiver celle-ci et d'ainsi annuler l'attaque.

4 Peur

Sort - Sens - 1

Permet à l'utilisateur de faire ressentir de la peur. En combat, inflige des dégâts, la cible de cette compétence n'a plus son attention porté durant ce combat sur 2 joueurs déterminé par l'émotiomantien.

5 Colère

Sort - Contre - Sens - 1

Permet à l'utilisateur de faire ressentir de la colère. En combat, utilisable quand un joueur reçoit une attaque, inflige des dégâts à l'ennemi et rend inutilisable la compétence qu'il vient d'utiliser pour le reste du combat (Celui-ci tire son D à nouveau s'il s'apprêtait à faire celle-ci).

Nixomancie

La Nixomancie est la magie permettant de manipuler la neige. Cette magie était rare avant la Grande Catastrophe, depuis celle-ci, le refroidissement de la Mer Jarde l'a rendu bien plus fréquente. Sa grande simplicité d'apprentissage et sa praticité l'on rendu indispensable dans les régions enneigées. Elle permet de déblayer les chemins et les toitures sans efforts, de ce fait, même les Orcs (non réputé pour leurs talents magiques) l'utilise dans la vie courante. C'est néanmoins les Jardes d'Argent qui la maîtrise le mieux, ils s'en servent notamment dans la chasse pour piéger et tuer le gibier.

1 Manipulation de la Neige

Sort - Effet - 2

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler la neige.
En combat, gel une cible.

2 Brise-Glace

Sort - Mental - 1

Permet de briser la glace avec efficacité.
En combat, inflige des dégâts, si la cible
était gelé, la gèle à nouveau.

2 Shuriken de Glace

Sort - Agilité - 2

En combat, infliges des dégâts, si la cible est
gelé, cette attaque a un bonus D+3. Cette
compétence ignore l'état gel de la cible
(celui-ci n'inflige pas de dégât
complémentaire mais n'est pas retirer non
plus suite à cette attaque).

3 C'est Bientôt Noël

Passif

A chaque début de séance fait apparaître magiquement
un cadeau (déterminé par le MJ, la qualité du cadeau est
proportionnel au résultat d'un D20, plus le résultat est
haut, plus le cadeau est de qualité).

&

Améliore la compétence « manipulation de la neige »,
celle-ci inflige désormais des dégâts avec un D d'une
puissance diminuer de 1. La puissance des dégâts est
calculé à partir du mental ou de l'agilité au choix.

4 Roule de Neige

Sort - Mental - 1

En combat, inflige des dégâts en zone rectiligne,
la première cible subit 7dgm, la deuxième 15, les
suivantes 20. Si la statistique de mental du
joueur est supérieur à 89, cette attaque ignore la
défense des ennemis.

4 Rideau Neige

Sort - Contre - 1

Utilisable au moment de subir une attaque
d'un ennemi gelé, permet d'esquiver l'attaque.
Si la statistique d'agilité du joueur est
supérieur à 89, cette compétence a 2
utilisations par combat.

5 Mange Glace

Sort - Contre - 2/j

Utilisable quand un joueur s'apprête à subir une
attaque infligeant le gel, annule l'attribution du gel et
soigne 5pv à soi-même.

Givromancie

La Givromancie est une magie permettant de maîtriser la Glace (*Pour commencer à apprendre la Givromancie, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de Nixomancie ou deux compétences d'Aéromancie et deux compétences d'Aquamancie*). Cette magie était autrefois une puissante magie guerrière et un Givromancien était un atout dans une armée. Aujourd'hui, elle est communément utilisée à des fins artistiques par des Jardes d'Argents réalisant de stupéfiante sculpture de glace.

1 Manipulation de la Glace

Sort - Mental - 1

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler la glace.

En combat, inflige des dégâts d'eau, d'air et gel.

2 Eclat de Glace

Sort - Contre - 3

En combat, utilisable après avoir perdu des pv, inflige un saignement à une cible.

3 Givromancien

Passif

Immunise au gel, insensibilise aux très faibles températures.

&

Améliore la compétence « **manipulation de la glace** », celle-ci a désormais 2 utilisations par combat.

4 Glaciation

Sort - Effet - 1

Permet de gelé une quantité importante de fluide et de se déplacer ainsi sur les eaux. En combat, transforme les saignements que subit un ennemi en gel. Les gels de cette compétence sont cumulable, néanmoins 1 seul gel peut-être activé par attaque.

5 Aura de Glace

Aura

Aura qui donne 1/3 chance à l'état gel de persister après une attaque. Cette aura octroie également une faiblesse au feu.



Gazomancie

La Gazomancie est une magie ayant de grande similitude avec l'Aéromancie, elle permet de séparer avec précision l'énergie contenu dans l'air afin de contrôler différents gaz. Grâce à leur connaissance scientifique et à leur outils technologiques les chercheurs d'Atalanopolis β ont pu développer cette magie en étudiant l'air et sa composition. Ces connaissances ont permis à ces derniers de produire grâce à des usines manœuvrées différents gaz utiles dans leur vie quotidienne. Malgré que la technologie soit perçue de manière impie par une majorité d'habitants de Soumini, cette magie est une des rares inventions de la mer de Vapeur à s'exporter sur les mers de Soumini. Elle est la pierre angulaire ayant permis l'invention des Zeppelins.

1 Manipulation de l'Azote

Sort - Effet - 1

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler de l'azote. En combat, inflige 4 dégâts. Si la statistique de Mental ou de Constitution du joueur est supérieur à 89, cela en inflige 8. Si les deux statistiques sont supérieures à 89, cela en inflige 15.

2

Manipulation du Monoxyde de Carbone

Sort - Effet - 2

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler un gaz毒ique. En combat, empoisonne une cible et lui inflige ainsi 4 dégâts par tour. Si la statistique de constitution du joueur est supérieur à 89, le poison inflige 8dgm.

2

Manipulation du Dioxygène

Sort - Effet - 2

Permet à l'utilisateur de générer un gaz inflammable. En combat, utilisable seulement si la cible est brûlée. Inflige des dégâts et $(1D6)/2$ brûlures.

3 Manipulation du Néon

Passif

Permet de créer et manipuler un gaz émettant une lumière colorée et phosphorescente.

&

Aameliorer la compétence « manipulation de l'azote » en doublant ses dégâts

4

Manipulation du Radon

Sort - Effet - 2

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler un gaz radioactif. En combat, utilisable seulement si la cible est empoisonnée. Inflige $1D6x$ (dégâts de son empoisonnement). $1D10$ Si la statistique de constitution du joueur est supérieur à 129.

4

Manipulation du Butane

Sort - Effet - 1

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler un gaz explosif. En combat, dans une zone circulaire, toutes les cibles brûlées explosent. Cela inflige $5x$ (nombre d'ennemis brûlés) dégâts. Si la statistique de mental du joueur est supérieur à 89 cela inflige $10x$ (nombre d'ennemis brûlés)

5

Manipulation de l'Hélium

Passif

Permet de créer et générer de l'Hélium. Permet également au joueur d'avoir à sa guise le poids de l'Hélium et d'ainsi voler.



Vapeuromancie

La Vapeuromancie est la magie permettant de manipuler la vapeur (*Pour commencer à apprendre la Vapeuromancie, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétence de Gazomancie ou deux compétences de Pyromancie et deux compétences d'Aquamancie*). La Vapeuromancie a longtemps était une magie difficile à maîtriser, aujourd'hui, les Cyborgs et les Automates ont une telle maîtrise de cet élément qu'ils peuvent en produire une quantité si grande qu'ils l'utilisent pour créer une barrière brûlante protégeant leur capital.

1 Manipulation de la Vapeur

Sort - Mental - 1

Permet de générer et manipuler la vapeur. En combat, inflige des dégâts de feu, d'eau et 2 brûlures en zone étendue.

2 Aura de Vapeur

Aura

Hors combats, soigne les états négatifs du joueur.
En combat, à chaque tour offre $\frac{1}{4}$ chance de soigner les états négatifs du joueur.

3 Vapeuromancien

Passif

Les soins que le joueur reçoit régénèrent 2pv supplémentaire.

&

Améliore la compétence « manipulation de la vapeur », celle-ci a désormais un bonus D+2.

4 Vaporisation

Sort - Mental - 2

Permet de transformer l'eau et la glace en vapeur. En combat, inflige des dégâts avec une puissance de D diminuer de 1 et octroie à la prochaine action de tous les alliés un bonus D+(nombre de brûlure subit par la cible qu'ils attaquent).

5 Vapeur Toxique

Sort - Effet - 1

Permet de créer une vapeur toxique. En combat, inflige 2 brûlures et un poison prodiguant 1 point de dégât par brûlure subit par la cible.

Métallomancie

La Métallomancie est l'art magique permettant de créer et manipuler le métal. Cette magie est enseignée à tous les forgerons et facilite grandement leur travail quotidien. Permettant de produire du métal à volonté, cette magie fait du métal une matière première à très faible valeur marchande. Néanmoins, certains métaux rares comme le Mythril, l'Adamantite ou même l'Orichalque ne sont à ce jour pas magiquement contrôlable. Il existe donc malgré tout de nombreuses mines en Soumini.



1

Manipulation du Cuivre

Sort - Force ou Mental - 1

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler le cuivre. En combat, inflige des dégâts, durant 1 tour le prochain allié infligeant des dégâts de foudre ou de terre à un bonus D+4.

Manipulation de l'Étain

Sort - Mental - 2

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler l'étain. En combat, inflige des dégâts et réduit les défenses de la cible à 0 durant 1 tour.

2

Manipulation de l'Argent

Sort - Force - 2

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler l'argent. En combat, inflige au corps-à-corps des dégâts avec un D d'une puissance diminuer de 1 et améliore la défense physique durant 1 tour de : (Statistique de Résistance +1).

3

Manipulation du Fer

Passif

Permet de générer et manipuler le fer et augmente la défense physique de 1.

4

Manipulation du Bronze

Sort - Mental - 1

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler le bronze. En combat, pour utiliser ce sort, il faut déjà avoir utilisé les sorts « manipulation du cuivre » et « manipulation de l'étain ». Inflige des dégâts, durant 1 tour le prochain allié infligeant des dégâts et réduit les défenses de l'ennemi à 0 pour le reste du combat.

4

Manipulation du Billon

Sort - Effet - 1

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler le Billon. En combat, pour utiliser ce sort, il faut déjà avoir utilisé les sorts « manipulation du cuivre » et « manipulation de l'argent ». Durant un tour le joueur attire l'attention des ennemis et est immunisé aux dégâts physiques.

5

Manipulation de l'Acier

Passif

Permet de créer et générer de l'Acier et confère un avancement de 2 en Maîtrise de la Masse.

Volcanomancie

La Volcanomancie est la fusion de l'énergie du feu et de la terre, elle permet d'utiliser la force des volcans afin de contrôler la magma (*Pour commencer à apprendre la Volcanomancie, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de Métallomancie ou deux compétences de Pyromancie et deux compétences de Terramancie*). Les Volcanomanciens sont de véritable machine de guerre, possédant la résistance de la pierre et le pouvoir destructeur du feu. Ils peuvent même détruire des îles entières en déclenchant des éruptions volcaniques, mais heureusement, cette magie étant difficile à apprendre, rare sont ceux l'ayant un jour maîtrisé.

1

Manipulation Magmatique

Sort - Mental - 2

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler le magma. En combat, inflige des dégâts de feu et de terre avec un bonus D+1, augmente également la défense physique de 1 pour la durée du combat.

2

Régénération Volcanique

Sort - Effet - 1/jour

Permet d'aspirer la puissance des flammes et d'ainsi se soigner soi-même intégralement. En combat, supprime tous les états brûlures subit par les joueurs et les ennemis et régénère 5pv par brûlure supprimé.

3

Volcanomancien

Passif

Permet de marcher sur l'eau bouillante, la lave et immunise aux très fortes températures.

&

Améliore la compétence « manipulation magmatique », celle-ci a désormais un bonus D+3.

4

Aura de magma

Aura

Aura brûlant les ennemis attaquant le joueur au corps-à-corps.

5

Eruption volcanique

Sort - Mental - 1/jour

Permet à l'utilisateur de produire des éruptions volcaniques. En combat, chaque ennemi à 1/2 chance de subir les dégâts de cette attaque. Inflige des dégâts avec un bonus D+8.



Vitromancie

La Vitromancie est une magie permettant de manipuler le verre. Cette magie est enseignée à tous les souffleurs de verre et un Vitromancien chevronné peut réaliser de magnifiques vitraux comme de délicat ustencils d'alchimie. Néanmoins, cette magie est souvent mal perçue en Soumini. La Vitromancie est régulièrement apprise par les voleurs. En effet, manipuler le verre permet de facilement s'infiltrer là où on le souhaite en traversant vitre et fenêtre. Durant l'Ere sombre cette pratique était si répandu que de nombreux riche se sont mit à faire installer des barrières en mythril à leur fenêtres. Aujourd'hui encore on peut voir ses barrières sur la façade de nombreuses maisons luxueuses.

1 Manipulation du Verre

Sort - Charisme ou Mental - 3

Permet de générer et manipuler le verre. En combat, inflige des dégâts et un saignement.

2 Manipulation des Reflets

Sort - Charisme - 2

Permet de créer des reflets. En combat, inflige des dégâts à une cible et lui inflige également tous les états que subit une autre cible à proximité.

2 Manipulation des Vitraux

Sort - Mental - 2

Permet de générer et manipuler le verre coloré. En combat, inflige des dégâts avec un D d'une puissance diminuer de 1 et améliore la défense magique durant un tour de (Statistique de résistance + 1)

3 Verromancien

Passif

Permet de passer à travers le verre et les vitres.
&

Améliore la compétence « [manipulation du verre](#) », celle-ci a désormais un bonus D+1.

4 Pluie de Verre

Sort - Mental - 1

En combat, inflige des dégâts et un saignement en zone étendue.

4 Manipulation des Miroirs

Sort - Contre - 1

Permet de générer et manipuler les miroirs. En combat, utilisable quand une cible utilise une attaque magique sur le joueur. Envoie une copie à la cible de l'attaque magique subit. Si la statistique de Charisme et de Mental est supérieure à 109, cela renvoie le sort sans qu'il ne soit subit.

5 Mange Sang

Sort - Contre - 3/j

Utilisable quand un joueur s'apprête à subir une attaque infligeant un saignement, annule l'attribution du / des saignements et soigne 4pv à soi-même.



Cristalomancie

La Cristalomancie est une magie rare permettant de manipuler les cristaux (*Pour commencer à apprendre la Cristalomancie, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de Vitromancie ou deux compétences d'Aéromancie et deux compétences de Terramancie*). Les cristaux sont de grandes pierres translucides et lumineuses se formant naturellement un peu partout en Soumini. Les cristaux permettent de s'éclairer et sont un symbole d'esthétisme et de luxe. Les rares Cristalomanciens existant sont donc perçus comme des symboles incaranant la beauté et la grâce.



1 Manipulation des Cristaux

Sort - Mental - 2

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler les cristaux. En combat, inflige des dégâts de terre et d'air, et offre 6/10 chances d'esquiver les attaques magiques durant 1 Tour.

2 Cocon Cristalin

Sort - Effet - 1

En combat, pour utiliser ce sort il faut déjà avoir esquivé au moins une attaque avec la compétence « **Manipulation des Cristaux** ». Durant un tour le joueur attire l'attention des ennemis et est immunisé aux dégâts magiques.

3 Cristalomancien

Passif

Augmente de 1 la défense magique.

&

Améliore la compétence « **manipulation cristaline** », celle-ci a désormais un bonus D+2.

4 Beauté Cristaline

Sort - Contre - 2

En combat, utilisable quand un allié s'apprête à recevoir des dégâts magiques, rediriger l'attaque sur soi.

5 Aura de Cristal

Aura

Aura infligeant un saignement aux ennemis attaquant le joueur.

Sylvomancie

La Sylvomancie est une magie permettant de manipuler l'énergie des arbres. Elle permet de faire pousser des arbres et un Sylvomancien aguéri peut à lui seul donner naissance à une petite forêt en quelque jours. A l'origine cette magie était apprise essentiellement par des Jardes mais aujourd'hui son utilité tant dans la production de bois que dans le domaine agroalimentaire fait qu'elle est enseignée dans de nombreuses écoles de magie à travers Soumini.

1

Croissance du Chêne

Sort - Sens ou Mental - 2

Permet à l'utilisateur de faire pousser des Chênes. En combat, inflige des dégâts contondant, suite à cette attaque, durant un tour le prochain allié infligeant des dégâts de feu à un bonus D+4.

2

Croissance du Saule Pleureur

Sort - Effet - 3/jour

Permet à l'utilisateur de faire pousser des Saules pleureurs. Soigne 5pv à deux cibles. Si la statistique de mental du joueur est supérieur à 89, cela soigne 10pv ; 15pv si elle est supérieur à 109.

2

Croissance du Banian

Sort - Effet - 1

Permet à l'utilisateur de faire pousser des Banians. En combat, plante un Banian, celui-ci inflige 5 dégâts bruts à un ennemi à chaque fois qu'un joueur utilise une compétence infligeant des dégâts d'eau. Si la statistique de Sens est supérieure à 99, cela en inflige 10.

Hêtre Magique

Passif

Augmente de 1 la résistance.

&

Améliore la compétence « manipulation du bois », celle-ci inflige désormais 2 points de faiblesses aux cibles faibles aux dégâts contondants.

4

Croissance de l'Erable

Sort - Effet - 1

Permet à l'utilisateur de faire pousser des Erables. En combat, produit une barrière magique qui annule la prochaine attaque de zone.

4

Coup de Bambou

Sort - Sens - 1

Permet à l'utilisateur de faire pousser des Bambous. En combat, assène un coup de bambou qui inflige des dégâts d'eau et une fatigue.

5

Don de l'Yggdrasil

Passif

Offre au joueur à chaque début de séance une feuille d'yggdrasil qui peut ressusciter une personne morte récemment, elle revient alors à la vie avec la moitié de ses points de vie maximum. Celle-ci fane si elle n'est pas utiliser durant la séance.



Phytomancie

La Phytomancie est un art magique qui permet de créer et manipuler les plantes (*Pour commencer à apprendre la Phytomancie, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de Sylvomancie ou deux compétences de Terramancie et deux compétences d'Aquamancie*). Les Jardes ont longtemps été reconnu comme les meilleurs médecins de Soumini, cela grâce à leur maîtrise de cette magie au fort potentiel curatif. Aujour'hui le peuple Ascibes dépasse néanmoins grandement les talents Jardes dans l'usage de cette magie. En effet, ces Mysts composé d'énergie végétal ont une douance innée dans l'usage de cette magie pourtant complexe à apprendre.

1 Manipulation des Plantes

Sort - Sens ou Mental - 1

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler les plantes. En combat, inflige des dégâts d'eau, de terre et la prochaine action d'un allié au choix ne consomme pas d'utilisation de compétence (Hormis utilisation journalière).

2 Photosynthèse

Sort - Effet - 1/jour

Soigne 10pv. En combat, soigne et la prochaine action de la cible soigner ne consomme pas d'utilisation journalière de compétence (Ne fonctionne pas sur le sort « photosynthèse »).

3 Phytomancien

Passif

Permet de parler aux plantes.

&

Améliore la « manipulation des plantes » celle-ci a désormais un bonus D+2.

4 Piège Végétal

Sort - Effet - 1

Permet de créer des lianes solides et robustes. En combat, inflige des dégâts et enlève une action à la cible à son prochain tour.

5 Pollen Curratif

Sort - Effet - 1/j

Hors-combat soigne 15pv à tous les joueurs. En combat, soigne au début de chaque tour 3pv à tous les joueurs. (non cumulable).

Magnétomancie

La Magnétomancie est une magie particulière qui n'utilise pas directement l'énergie magique mais qui permet d'apprendre à attirer celle-ci vers soi. Cette mancie particulière n'est pas enseignée en école de magie et les rares individus parvenant à apprendre la Magnétomancie sont généralement embauché dans les services secrets des différentes mers de Soumini. Cette magie permet même d'attirer l'énergie informationnel, capacité plus qu'apprécier dans les métiers d'espionnage.



1

Attraction

Sort - Mental ou Spiritualité - 3

Permet d'attirer l'attention d'une ou plusieurs cibles vers un objet ou une personne. En combat, inflige des dégâts et permet de diriger l'attention des ennemis vers soi ou un autre allié pendant un tour.

2

Centre d'attraction

Sort - Spiritualité - 1

Permet à l'utilisateur de créer de minuscule trou noir qui l'espace d'un instant attire en un point tout ce qui se trouve autour. En combat, inflige des dégâts en zone circulaire et attire les ennemis en un point, ce sort a un bonus D+((nombre d'ennemis pris par le centre d'attraction)-2)

2

Magnétisme

Sort - Mental - 2/j

Permet de déplacer des objets à distance. En combat, permet d'utiliser une compétence d'armes d'un allié en projetant l'arme de celui-ci sur une cible, les dégâts sont calculés à partir de la statistique de mental du joueur. (Consomme seulement 1 Utilisation de Magnétisme).

3

Détection d'onde

Sort - 1/j

Permet à l'utilisateur de savoir si une cible vient de mentir ou non. Pas d'effet en combat.

4

Stase

Sort - Contre - 2

Permet de figer un objet durant quelque instant. En combat, utilisable quand un ennemi est en combo, cela permet au joueur d'immédiatement jouer une action. Après cela la cible n'est plus en combo. Si le joueur a des bonus en cas de combo ceux-ci s'applique durant cette action.

4

Amalgame

Sort - Effet - 1

Permet de coller des objets entre eux. En combat, colle deux ennemis ensemble, désormais quand l'un reçoit des dégâts l'autre les subit également.

5

Baby'bot

Sort - Effet - 1

Produit un drone manœuvrable volant. Celui-ci obéit à son invocateur et il est possible pour celui-ci d'apercevoir mentalement ce que le drone perçoit. En combat, celui-ci a 1pv, il ne peut attaquer, néanmoins il permet de savoir les points de vies des ennemis.

Fulguromancie

La Fulguromancie est la plus destructrice des magies élémentaires, elle permet de maîtriser et manipuler l'énergie de la foudre (*Pour commencer à apprendre la Fulguromancie, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de Magnétomancie ou deux compétences d'Aéromancie et deux compétence de Pyromancie*). L'histoire se souvient d'un capitaine martiale de l'armée Lézaride, un Elementaire de Foudre du nom de Thoreus. Bien que sa vie fut brève, de son vivant il a conquéri la moitié des mer de Soumini. Aujourd'hui encore, il est de coutume de dire que la foudre ne tombe jamais deux fois au même endroit, en hommage a Thoreus qui était connu pour assiéger une région en une unique bataille.

1 Manipulation de la Foudre

Sort - Mental ou Spiritualité - 1

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler la foudre. En combat, inflige des dégâts de foudre avec un bonus D+1

2 1 000 Millions de Volts

Sort - Mental ou Spiritualité - 1

Inflige des dégâts de foudre, cette compétence a un bonus égale à D+(vitesse/10).

3 Fulguromancien

Passif

Offre une action bonus au joueur en situation de combo.

&

Améliore la « manipulation de la foudre » celle-ci a désormais un bonus D+3.

4 Electrisation

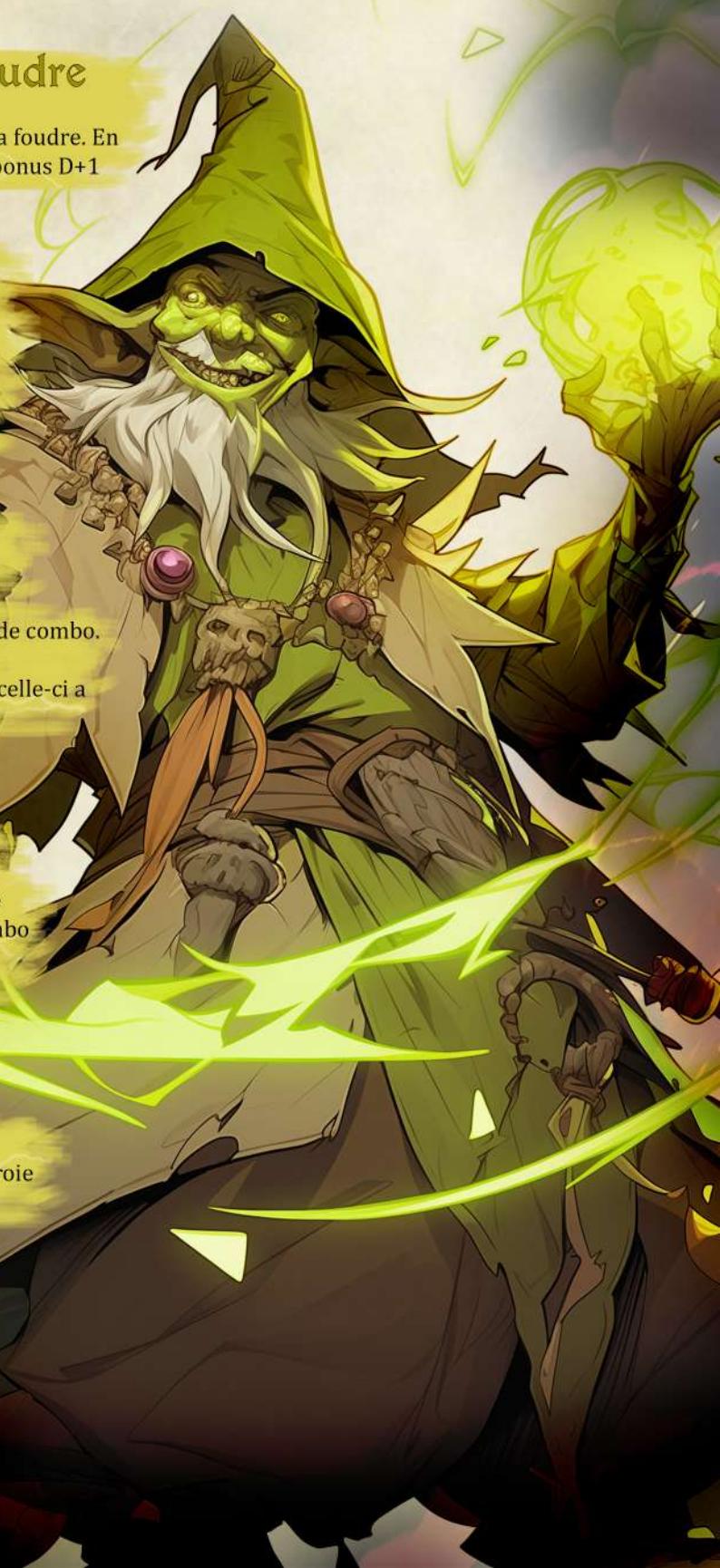
Sort - Mental ou Spiritualité - 2

Inflige des dégâts de foudre, si cette compétence est utilisée durant un combo elle a ½ chance d'offrir une action supplémentaire.

5 Aura Fulgurante

Aura

Aura doublant la vitesse. Cette aura octroie également une faiblesse à la terre.



Explosiomancie

L'Explosiomancie est une forme avancée de Pyromancie permettant de générer de puissante explosions (*Pour commencer à apprendre l'Explosiomancie, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de Pyromancie*). Malgré son pouvoir destructeur cette magie, cette magie est historiquement plus utilisé dans la vie courante que sur le champs de bataille. Les premiers Explosiomanciens viennent d'Aïjin, cette magie était à l'origine maîtriser pour créer de magnifiques explosions éclairant la nuit les soirées de fêtes. Par la suite, ces utilisations se sont diversifiés et aujourd'hui par exemple de nombreuses compagnies minière engage des Explosiomanciens pour simplifier leur activité.

1

Manipulation Explosive

Sort - Mental - 2

Permet à l'utilisateur de créer des explosions.
En combat, fait des dégâts de feu avec un bonus D+2 en zone circulaire étendue.

2

Kamikaze

Sort - Mental - 1

En combat, inflige des dégâts de feu avec un bonus D+7 à une cible proche d'un allié.
L'allié subit 5 dégâts bruts de recul.

3

Feu d'Artifice

Sort - Mental - 1

Permet de créer des feux d'artifices. En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+(1D6) et diminue de 1 le nombre de point de faiblesse de la cible (minimum 1) pour la durée du combat.

4

Voltige Explosive

Passif

Permet de voler en se projetant avec des explosions et immunise aux explosions.

5

Explosion anti-blindage

Sort - Mental - 1/jour

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+5 et réduit à 0 la défense magique de la cible pour la durée du combat



Hématomancie

L'Hématomancie est une forme avancée d'Aquamancie permettant de manipuler le sang (*Pour commencer à apprendre l'Hématomancie, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences d'Aquamancie*). Cette magie est à l'origine du maléfice Vampira Morgulis. Les Jardes ayant survécu à la naissance du Démon Originel ont vécu plusieurs années dans des plaines maculée du sang de leurs proches. Cette épreuve a emmené certain d'entre eux à développer une puissante magie usant de l'énergie du sang. De cette magie est née la secte Morgulis. Ce groupuscule ayant soif de vengeance et de pouvoir a tant développée cette mancie que l'énergie de leur corps s'est mêlé à celle du sang donnant naissance à la maladie de Vampira Morgulis.



1 Manipulation du Sang

Sort - Mental - 3

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler le sang. En combat, inflige des dégâts d'eau et 2 saignements à sa cible.

2 Drain de Vie

Sort - Mental - 3/jour

Permet à l'utilisateur de voler l'énergie vitale de son ennemi. En combat, inflige des dégât et soigne 1pv par saignement que subit la cible de ce sort.

3 Aura sanguinolente

Aura

Aura octroyant un bonus D+10 (D+1 en combat) pour les actions à l'encontre d'une cible subissant un ou plusieurs saignements.

4 Explosion Sanguinaire

Sort - Mental - 1

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+3, si cette attaque achève sa cible, inflige 15 dégâts et 3 saignements sur les ennemis à proximité.

5 Sacrifice sanguinaire

Sort - Effet - 1/jour

En combat, inflige des dégâts égale a : ((nombre de pv sacrifiés par l'utilisateur de ce sort au moment de son utilisation) X (nombre de saignement que subit sa cible)) (maximum 150 dégâts).

Architectomancie

L'Architectomancie est une forme avancée de Terramancie permettant de manipuler l'argile et la pierre (*Pour commencer à apprendre l'Architectomancie, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de Terramancie*). L'Architectomancie est une magie maîtrisé par les plus grands bateleurs du monde de Soumini. Cette mancie permet d'aisément construire divers bâtiments et édifices. Les mages maîtrisant pleinement cette magie peuvent rejoindre le Cercle des Architectes. Cette puissante guilde est née dans l'ancienne cité des arts de Citysign. Aujourd'hui, leur siège se trouve à Atalanopolis où seul les plus fortunés viennent payer leur service.



1 Manipulation de l'Argile

Sort - Mental - 2

Permet de générer et manipuler l'Argile. En combat, inflige des dégâts de terre et 1 point de faiblesse par attaque d'air, de feu ou d'eau que la cible à subit durant ce tour.

2 Manipulation de la Pierre

Sort - Contre - 3

Permet de générer et manipuler la pierre, permet également de construire des édifices et des bâtiments. En combat, utilisable au moment de subir une attaque, offre 1 chance sur 2 de parer l'attaque.

3 Aura de Pierre

Aura

Aura qui en combat augmente la défense physique du joueur de 1 à chaque fois qu'un allié réalise un combo pour la durée du combat. Cette aura octroie également une faiblesse à l'air.

4 Architecte Dimensionnelle

Passif

En se concentrant l'architecte peut ouvrir un portail vers sa propre petite dimension, elle peut être décorer et aménagé au bon vouloir de l'architecte. Quand l'architecte sort de sa dimension il revient là où il y était rentré.

5 Manipulation du Marbre

Sort - Mental - 1/jour

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler le marbre. En combat, inflige des dégâts avec un bonus égale à D+(défense physique du joueur).

Climatomancie

La Climatomancie est une forme avancée d'Aéromancie permettant de manipuler le climat (*Pour commencer à apprendre la Climatomancie, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences d'Aéromancie*). La Climatomancie est une magie provenant de Stratia, la cité des Nuages. Des chercheurs travaillant sur le climat ont finit par dompter l'énergie à l'origine des changements climatiques. Cette magie permet aux rares mages la maîtrisant de manipuler les nuages et d'ainsi maîtriser la pluie et le beau temps.

1

Manipulation des Nuages

Sort - Contre - 2

Permet à l'utilisateur de générer et manipuler les nuages. En combat, utilisable quand un allié s'apprête à subir une attaque, crée alors un bouclier de nuage diminuant de 5 les dégâts subits.

2

Frappe Climatique

Sort - Mental - 3

En combat, inflige des dégâts d'air et donne un bonus au tour suivant à tout les joueurs en fonction du Climat durant ce tour :

Ensoleillé : Octroie un bonus D+4 aux attaques infligeants des dégâts de feu.

Neigeux : Octroie un bonus D+4 aux attaques infligeants des dégâts d'eau.

Pluvieux : Octroie un bonus D+4 aux attaques infligeants des dégâts de terre.

Venteux : Octroie un bonus D+4 aux attaques infligeants des dégâts d'air.

Orageux : Octroie un bonus D+4 aux attaques infligeants des dégâts de foudre.

Nuageux : Octroie un bonus D+2

3

Manipulation des Aurores Boréales

Sort - Mental - 2

Permet à l'utilisateur de créer des Aurores Boréales. En combat, inflige des dégâts et a un effet aléatoire déterminé par 1D6 :

1 : Pas d'effet supplémentaire.

2 : Inflige des dégâts de feu et 1 brûlure.

3 : Inflige des dégâts d'air et gèle.

4 : Inflige des dégâts d'eau et 1 saignement.

5 : Inflige des dégâts de terre et a un bonus D+4.

6 : Inflige des dégâts de foudre.

4

Manipulation Climatique

Sort - Effet - 3

Permet de changer le climat entre : **ensoleillé, neigeux, pluvieux, orageux, nuageux** et venteux. En combat, change le climat, ce sort peut-être utiliser au même tour que le sort frappe climatique (*Consomme une utilisation des 2 compétences*).

5

Au dessus des Nuages

Passif

Permet de pouvoir voler sur un nuage et de le guider librement dans le ciel.

Pharaomancie

La Pharaomancie est une magie permettant de contrôler le sable et ses pouvoirs. (Pour commencer à apprendre la Pharaomancie, le joueur se doit de maîtriser au préalable deux compétences de Luxomancie et deux compétences de Chamanisme). La Pharaomancie est une forme de magie religieuse propre aux prêtres de la Mer des Sables. Bien que les Lézardes ne soient pas connu pour leur talent magique, les prêtres Sobéides n'ont rien à envier au mages des Mers du Sud. Ils utilisent l'énergie du désert pour défendre leur temples et protéger leur fidèles.



1 Manipulation du Sable

Sort - Spiritualité ou Sens - 2

Permet de générer et manipuler le sable. En combat, inflige des dégâts et un malus D-3 à la prochaine action de la cible.

2 Pouvoir de la Momie

Sort - Contre - 2

Fait Léviter des bandellettes de Momie autour du joueur, il peut les accrocher sur des surfaces à distance et se déplacer grâce à celle-ci. En combat, utilisable après avoir reçu des dégâts d'une cible, maudit celle-ci.

3 Mirage du Désert

Sort - Contre - 1

Permet de créer des mirages. En combat, utilisable au moment de subir une attaque d'un ennemi maudit, permet d'esquiver l'attaque.

4 Tombeau du Désert

Sort - Spiritualité ou Sens - 1/jour

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+5, si cette attaque achève sa cible, soigne tout les pv du joueur.

5 Aura du Désert

Aura

Aura qui hors combat permet de surfer sur le sable et de se déplacer ainsi. En combat, inflige 5 dégâts bruts quand un ennemi attaque le joueur au corps-à-corps et augmente de 1 le nombre d'utilisation de la compétence « **Mirage du Désert** ». Cette aura octroie également une faiblesse à l'eau.

Chronomancie

La Chronomancie est la route menant au contrôle du temps et de son écoulement (*Pour commencer à apprendre la Chronomancie, le joueur se doit de maîtriser au préalable deux compétences de Luxomancie et deux compétences d'Oniromancie*). La Chronomancie est l'une des plus puissantes magies, elle fut créée par le Titan Primordiale du temps, Chronos. Pour de nombreux habitants de Soumini cette magie est une chimère ou un don réservé au dieu, pourtant, quelque rare élu parvient à maîtriser ce pouvoir. Appelé Chronomancien la maîtrise de ce pouvoir change leur perception de l'existence, à leur yeux le temps devient une image où il est possible de se mouvoir.

1 Arcane Temporelle

Sort - Spiritualité ou Sens - 3

En combat, inflige des dégâts, ce sort a 1/2 chance de se lancer à nouveau sur sa cible, cela sans dépenser d'utilisation supplémentaire.

2 Retour vers le Futur

Sort - Contre - 1/jour

Permet à l'utilisateur de revenir dans le passé – d'une vingtaine de seconde – et d'ainsi recommencer la dernière action s'étant déroulée

3 Régénération Temporelle

Passif

Le chronomancien ne peut plus vieillir et est soigné intégralement au lever d'un nouveau jour &

Améliore la compétence « **Arcane temporelle** » celle-ci a désormais un bonus D+1.

4 Rupture Temporelle

Sort - Effet - 2/jour

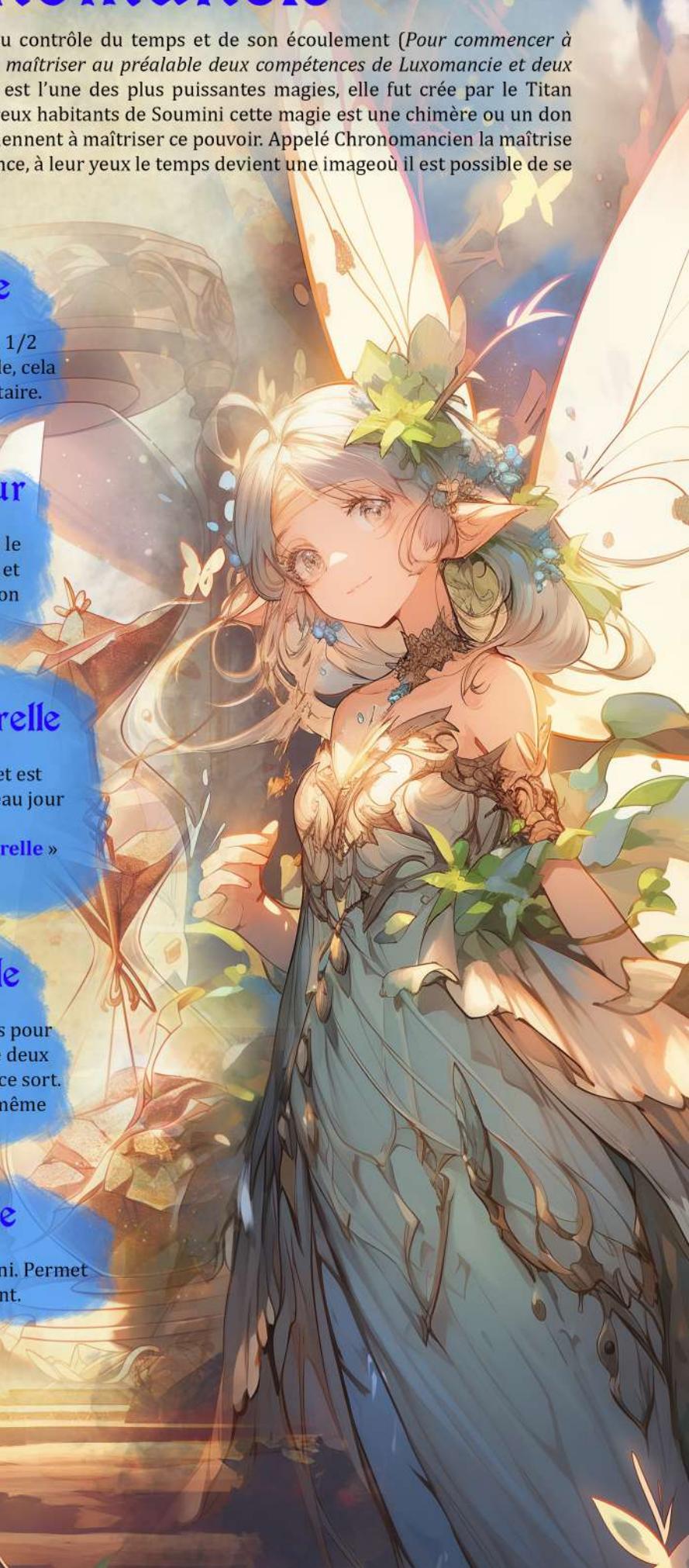
Arrête le temps temporairement (hormis pour l'utilisateur de ce sort). En combat, offre deux nouvelles actions bonus à l'utilisateur de ce sort.

Ne peut-être utiliser deux fois dans un même tour.

5 Voyage Temporelle

Sort - 1/jour

Permet de voyager dans le passé de Soumini. Permet également de revenir dans le présent.



Héliomancie

L'Héliomancie est la toute puissante magie permettant de contrôler l'énergie de l'astre solaire (Pour commencer à apprendre l'Héliomancie, le joueur se doit de maîtriser deux compétences de Luxomancie et deux compétences d'Astromancie). Le Soleil fut créé à l'aube des temps par les Titans. L'astre solaire est une source d'énergie inépuisable, dont seul l'apprentissage rigoureux des anciens textes titanides permet d'en comprendre les secrets.

1

Lumière Solaire

Sort - Spiritualité ou Sens - 1

Permet de créer la lumière de l'astre solaire. En combat, inflige des dégâts de lumière en zone étendue et confère un malus D-2 à la prochaine action des cibles.

2

Arcane Solaire

Sort - Spiritualité ou Sens - 2

En combat, pour utiliser ce sort, il faut déjà avoir utilisé 4 sort mentionnant le nom « **arcane** » dans leur nom. Inflige des dégâts doublés.

3

Personnalité Solaire

Passif

Offre un bonus D+15 aux jets de charisme hors-combat.

&

Améliore la compétence « **lumière solaire** » celle-ci a un désormais un bonus D+2.

4

Aura Solaire

Aura

Aura qui permet en combat permet de donner un bonus D+1 à un allié (déterminé au début du tour).

5

Manipulation Solaire

Sort - Spiritualité ou Sens - 1/jour

Permet de créer un minuscule soleil de 30cm de rayon. En combat, inflige des dégâts de feu et de lumière et octroie un bonus D+7 à la prochaine action d'un allié au choix.



Cosmomancie

La Cosmomancie est une forme avancée d'Astromancie permettant de pleinement contrôler l'énergie du cosmos et des étoiles. (Pour commencer à apprendre la Cosmomancie, le joueur se doit de maîtriser quatres compétences d'Astromancie). Les Astras sont des Mysts fait d'énergie stellaires, quand la densité de cette énergie dans leur corps est trop importante elle finit par devenir solide et l'Astra évolue alors en Nebula. Ces êtres d'une toute puissance ont inventé une magie permettant de maîtriser l'énergie provenant des abysses spatiales, la cosmomancie.



1 Arcane Venusienne

Sort - Sens - 1

En combat, pour utiliser ce sort, il faut déjà avoir utiliser le sort « **arcane lunaire** ». Inflige des dégâts de foudre en zone circulaire avec un D d'une puissance diminuer de 1.

2 Arcane Mercurique

Sort - Sens - 2

En combat, pour utiliser ce sort, il faut déjà avoir utiliser le sort « **arcane venusienne** ». Inflige des dégâts avec un bonus égale à D+(nombre d'état que subit la cible).

3 Projection Astrale

Sort

Permet de quitter son corps et d'être en état de projection astrale. Il est ainsi possible de voler et traverser les murs, sous cette forme la projection du joueur est invisible néanmoins le corps du joueur reste à sa place et le joueur ne peut pas interagir avec la matière tant qu'il ne retourne pas à celui-ci. Pas d'effet en combat.

4 Météore

Sort - Contre - Sens - 2/jour

Permet de faire tomber un météore. En combat, utilisable juste après avoir utiliser le sort « **arcane venusienne** » au début du 3ième tours après l'utilisation de ce sort, sa cible subit une attaque avec un bonus D+6.

5 Arcane Neptunienne

Sort - Sens - 1

En combat, pour utiliser ce sort, il faut déjà avoir utiliser le sort « **arcane mercurique** » ou « **arcane Saturnienne** » ou « **arcane Uranusienne** ». Inflige des dégâts d'eau, met en combo la cible et offre une action bonus au prochain allié durant son combo.

Fongicomancie

La Fongicomancie est une magie permettant de faire pousser divers champignon. (Pour commencer à apprendre la Fongicomancie, le joueur se doit de maîtriser au préalable deux compétences de Noxomancie et deux compétences de Chamanisme). Cette magie permet de contrôler l'énergie des champignons et d'user de leur propriétés magiques. La fongicomancie est une ancienne mancie, autrefois peu utiliser. Aujourd'hui, elle est utiliser par de nombreux mages Champ'utins à l'esprit loufoc ou dérangés.

1 Manipulation des Champignons

Sort - Mental ou Spiritualité ou Sens - 2

Permet de générer et manipuler les champignons. En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+3 si la cible est empoisonnée, D+5 si elle est empoisonnée et maudite.

2 Prolifération

Sort - Mental ou Spiritualité ou Sens - 2

Permet de générer et manipuler les champignons géants. En combat, inflige des dégâts, si la cible de ce sort est empoisonnée, transmet son poison aux cibles dans un petite zone circulaire autour de celle-ci.

3 Fongicomancien

Passif

Immunise au poison et en combat octroie un bonus D+1 pour les actions à l'encontre d'une cible subissant un empoisonnement.

4 Parasitisme

Sort - Mental ou Spiritualité ou Sens - 2

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+3, si cette attaque achève sa cible, génère un « Nécrodycien ». Dénue de conscience, le Nécrodycien obéit au joueur. En combat, celui-ci a 1pv et une vitesse de 50. Il attaque avec 1D20 et meurt après avoir agit.

5 Putréfaction Carmine

Sort - Effet - 1

En combat, empoisonne sévèrement la cible, celle-ci subit 6 dégâts par tour, ce poison inflige 2 dégâts de plus à chaque tour. Si la cible est déjà empoisonné, le poison qu'elle subissait s'aggrave désormais de 2 dégâts de plus à chaque tour.

Druidisme.

Quand un Chaman transcende son art il est appelé Druide et peut maîtriser une magie permettant de ne faire qu'un avec la nature. (*Pour commencer à apprendre le Druidisme, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de Chamanisme*). Les Druïdes sont des ermites vivants en pleine nature sauvage, leur connection particulière avec la biodiversité leur permet de changer momentanément d'apparence afin de devenir des hybrides aux traits animal. Les Druïdes sont également les bras droits des Esprits, ceux-ci protègent la nature et communiquent avec celle-ci afin de comprendre ses besoins.

1 Keranthropie

Sort - Effet - 1/jour

Permet de se transformer en cerf-garou durant un combat ou une dizaine de minutes. Le tour où le joueur se transforme, il peut utiliser une compétence de sa transformation. La Keranthropie octroie au joueur un bonus de +1 en défense magique. Elle permet d'utiliser les sorts « **Arcane des landes** » et « **Guérison des landes** » sans limite d'utilisation.

Arcane des landes : inflige des dégâts contondants à distance, soigne 5pv à soi-même et attire l'attention de la cible pour 1 tour. (Puissance calculé à partir du sens).

Guérison des landes : Soigne 7pv à un allié et à soi-même.

2 Langage Animal

Passif

Permet de parler avec les animaux.

3 Lycanthropie

Sort - Effet - 1/jour

Permet de se transformer en loup-garou durant un combat ou une dizaine de minutes. Le tour où le joueur se transforme, il peut utiliser une compétence de sa transformation. La Lycanthropie rend le joueur nyctalope et il gagne un bonus de +1 en défense physique. Il peut également utiliser les compétences « **griffures du loup** » et « **morsure du loup** » sans limite d'utilisation.

La griffure du loup : inflige des dégâts et un saignement à sa cible (Puissance calculé à partir de l'agilité).

La morsure du loup : Inflige des dégâts avec un bonus D+(nombre de saignement de la cible) (maximum D+5). (Puissance calculé à partir de l'agilité).

4 Forme bestiale

Bonus

Augmente définitivement le sens, l'agilité et la constitution de 3.

5 Forme Ephémère

Sort - Agilité ou Sens - 1

Permet de se transformer l'espace d'un instant. En combat, permet d'utiliser une des compétences suivantes :

Déchirure du loup : inflige des dégâts et 3 saignements à sa cible (Puissance calculé à partir de l'agilité).

Puissance des landes : inflige des dégâts contondants à distance avec un bonus D+5 et attire l'attention de la cible pour 1 tour (Puissance calculé à partir du sens).



Spiritomancie

En Soumini, quand un être meurt, son énergie part vers le royaume des morts où il sera jugé avant de se réincarner. La Spiritomancie permet d'absorber l'énergie d'un être au moment de son trépas. Cette énergie est appelé âme et cette magie permet de la piéger afin d'en utiliser la force. (*Pour commencer à apprendre la Spiritomancie, le joueur se doit de maîtriser au préalable deux compétences de Noxomancie et deux compétences d'Astromancie*). Cette magie est l'une des magie les plus impie que peut pratiquer un mage. Elle est perçu comme brisant le cycle naturel de la vie et allant à l'encontre du jugement divin.

1 Spiritomancien

Passif

Quand le joueur tue un être intelligent, il obtient une âme, celui-ci peut stocker jusqu'à 10 âmes. Les âmes sont utilisables pour réaliser les compétences de spiritomancie. Ce passif divise par 2 le malus d'expérience à la mort et confère un avancement de 1 en Maîtrise de la Faux.

2 Arcane Plutonienne

Sort - Spiritualité ou Sens - 1 âme

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+3 et octroie au prochain tour au joueur un bonus D+5 s'il utilise une compétence d'Astromancie, d'Héliomancie ou de Cosmomancie.

3 Esprit Fantomatique

Passif

Offre au joueur $\frac{1}{2}$ chance d'annuler des dégâts létaux en consommant une âme (l'âme est consommée même en cas d'échec).

4 Barrière d'âme

Sort - Effet - 1 âme

Crée une armure d'âme octroyant à une cible 8pv d'armure.

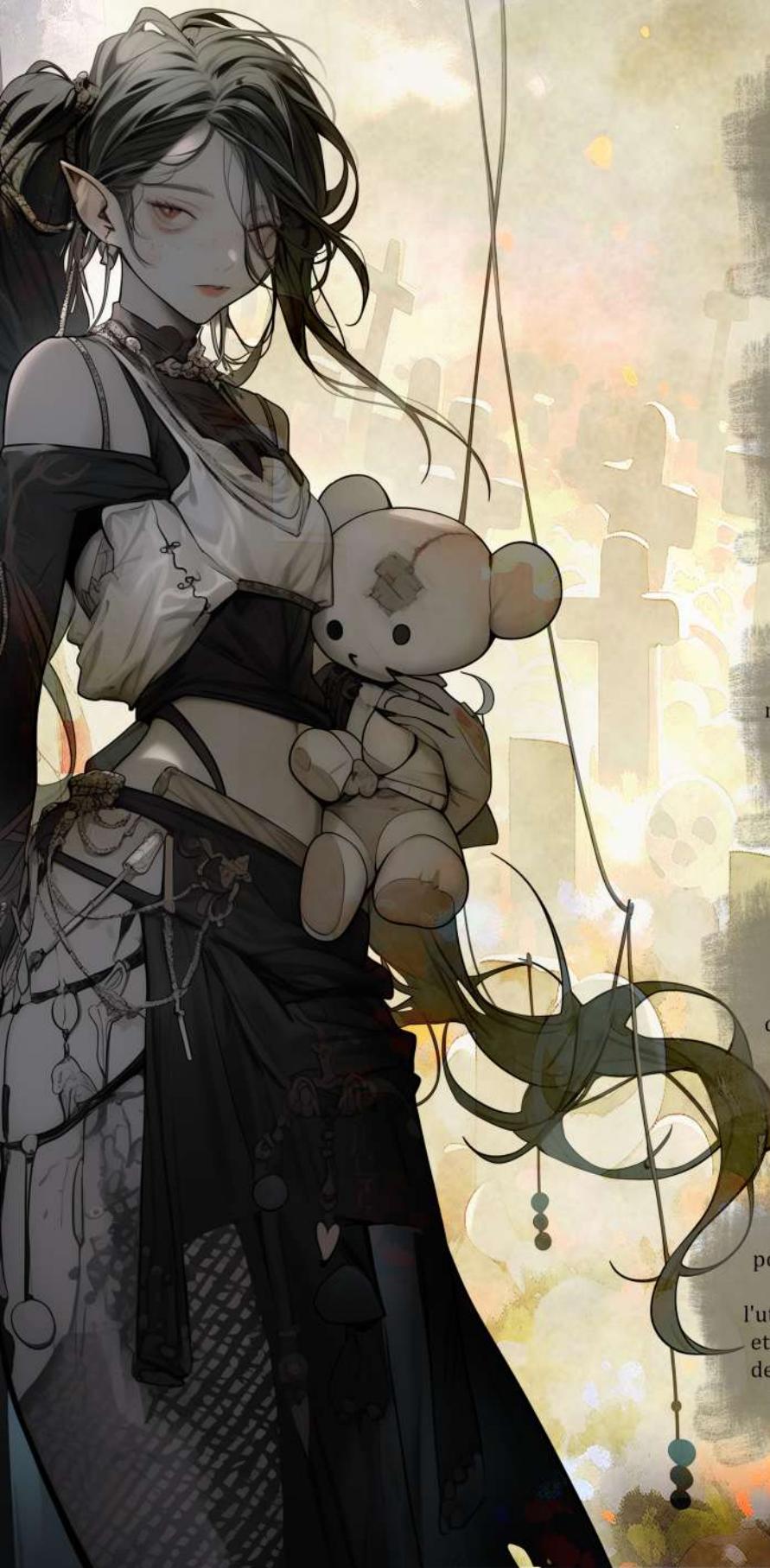
5 Vengeance Mortuaire

Sort - Contre - Spiritualité ou Sens - 1 âme

En combat, utilisable quand un allié meurt. Inflige des dégâts avec un bonus D+4 et gèle le meurtrier de son allié.

Vaudouisme

Le Vaudouisme est une magie impie se nourrissant de l'énergie dégagée par les peurs et les craintes. (Pour commencer à apprendre le Vaudouisme, le joueur se doit de maîtriser au préalable deux compétences de Noxomancie et deux compétences d'Oniromancie). Le Vaudouisme est une magie impie utilisée par des mages sadiques cherchant à torturer leur opposant. L'utilisation du vaudouisme est interdit dans la majorité des mers de Soumini, pourtant, la majorité des gouvernement emploie en secret des mages vaudous dans leur services secrets.



1 Poupée vaudou

Sort - Spiritualité ou Sens - 2

Permet de fabriquer une poupée à l'effigie d'une cible. Il est alors possible par l'intermédiaire de la poupée de faire subir des sévices à la cible. En combat, ce sort permet d'infliger des dégâts avec un bonus D+2 et de fabriquer une poupée à l'effigie de sa cible.

2 Mauvais Oeil

Sort - Spiritualité ou Sens - 2

En combat, sort utilisable seulement sur une cible dont la poupée a été créer, inflige des dégâts avec un bonus D+3 et maudit la cible.

3 Vaudouïste

Sort - 1/jour

Permet à l'utilisateur de discuter avec un mort (cela fonctionne même si la personne s'est réincarné, cela permet de discuter avec l'énergie laissé par son passage sur Soumini) à partir de sa tombe ou de son cadavre. Pas d'effet en combat.

4 Mauvais Présage

Sort - Spiritualité ou Sens - 2

En combat, sort utilisable seulement sur une cible dont la poupée a été créer, inflige des dégâts et durant 1 tour tous les dégâts que subit la cible de ce sort sont également au choix des dégâts : de feu, de terre, d'air ou d'eau.

5 Mauvais Rêve

Sort - Spiritualité ou Sens - 1

Sort utilisable seulement sur une cible dont la poupée a été créer, permet de plonger la cible dans un cauchemar très réaliste (et inventé par l'utilisateur de ce sort). En combat, inflige des dégâts et désormais la cible a 1/4 chance de rater chacune de ses actions (si cumuler avec une illusion visuelle alors les chance de rater de la cible sont d'1/2).

Exorcisme

L'Exorcisme est la forme la plus avancée de Luxomancie, elle permet de maîtriser pleinement l'énergie de la lumière (*Pour commencer à apprendre l'Exorcisme, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de Luxomancie*). Les plus grands prêtres Célestes ont le privilège d'être nommer exorciste. Les exorcistes ont pour missions de chasser les démons en liberté afin de les envoyer dans les Abysses Magmatiques où ils seront damnés pour l'éternité.

1 Lumière Protectrice

Sort - Spiritualité - 1/jour

En combat, inflige des dégâts de lumière et octroie une barrière à soi-même, la barrière annule le prochain dégât subit. Non cumulable.

2 Salvation

Sort - Effet - 1/jour

Soigne tous les joueurs de tous leurs états négatifs.

3 Exorcisme

Passif

Octroie un bonus D+2 pour les actions à l'encontre d'un démon.

&

Améliore la compétence « Lumière protectrice » celle-ci a désormais une seconde utilisation journalière.

4 Orbe de lumière

Sort - Effet - 1/jour

Inflige des dégâts de lumière en zone. Ce sort soigne également tous les joueurs de 5 points de vie.

5 Conjuration du mal

Sort - Spiritualité - 1

Permet de résorber le mal. En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+3, les dégâts sont doublés si la cible est un démon et/ou est faible à la lumière.

Démonisme

Le Démonisme est la forme la plus avancée de LNoxomancie, elle permet de maîtriser pleinement l'énergie des ténèbres (*Pour commencer à apprendre le Démonisme, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de Noxomancie*). La lumière et les ténèbres fut crée à l'aube des temps par Adonaï. Le Démonisme est la plus interdite des magies, celle-ci perverti les pouvoirs du créateur et manipule les ténèbres pour plier le monde à sa volonté. Cette magie transgresse tout les interdits et symbolise le vice et le péché.

1

Douleur

Sort - Mental - 1

Permet d'infliger de la douleur. En combat, inflige des dégâts de ténèbres avec un bonus D+5, ce bonus est de D+8 si la cible est maudite. Faire un « 2 » au D avec ce sort est considéré comme un « 1 ». Echoué ce sort maudit son utilisateur.

2

Tentation

Sort - Effet - 1

Produit une irrépressible envie de désir charnel chez une cible. En combat, octroie un bonus D+10 à la prochaine action de la cible de ce sort, lui inflige ensuite une fatigue.

3

Aura Démonique

Aura

Aura qui hors combat inflige des dégâts continuellement. En combat, donne un bonus D+1, celui-ci augmente de +1 à chaque tour, inflige également à chaque tour des dégâts bruts à l'utilisateur de l'aura démonique égale au bonus octroyer au D par l'aura.

4

Nécromancie

Sort - Effet - 1/jour

Permet de redonner vie à un cadavre et d'en faire son esclave mort-se-lève (Hors-Boss). L'invocation obéit alors aux ordres de son maître. En combat, celui-ci à la moitié de ses pv maximum et il garde ses caractéristiques. Si l'invocation échoue son action le sort se résorbe et le cadavre meurt à nouveau.

5

Corruption des Ténèbres

Sort - Effet - 1/jour

Permet de corrompre par les ténèbres un état subit par la cible de ce sort :

Saignement : Ce saignement ajoute un saignement à chaque début de tour.

Brûlure : Cette brûlure ajoute 2 brûlures à chaque tour.

Empoisonnement : le poison s'aggrave désormais de 2 dégâts de plus à chaque tour.

Malédiction : la malédiction inflige désormais 20 dégâts en cas d'action raté.

Gel : le gel a ½ chance de persister après une attaque.

Aélisme

L'Aélisme est le pouvoir créateur du divin (*Pour commencer à apprendre l'Aélisme, le joueur se doit de maîtriser au préalable deux compétences de Luxomancie et deux compétences de Noxomancie*). Cette magie permet de manipuler la lumière noir, force à l'origine de toute chose. Se don fut donner aux titans à l'aube des temps pour aider Adonaï dans la création du monde. L'Aélisme est aujourd'hui le tout puissant pouvoir des déesses Aéliennes : Vaélie, Taélie et Maélie.



1 Manipulation de la Lumière Noir

Sort - Spiritualité - 2

Permet de générer et manipuler la lumière noir. En combat inflige des dégâts de lumière et de ténèbres avec un bonus D+4.

2 Omnipotence

Sort - Spiritualité - 4/jour

Permet d'utiliser un sort aléatoirement déterminé par 1D100 (*voir table de l'omnipotence*), une fois le sort tiré le joueur en choisit sa cible. La puissance du sort tiré est toujours déterminé par la spiritualité.

3 Communication Aélienne

Sort - 1/jour

Permet à l'utilisateur de communiquer avec une des 3 déesses Aéliennes. Pas d'effet en combat

4 Résurrection

Sort - Effet - 1/jour

Ressuscite une personne morte récemment, elle revient à la vie avec l'intégralité de ses points de vie.

5 Créationnisme

Passif

A l'obtention, permet de changer sa race par une nouvelle dont les statistiques, le passif et les caractéristiques physiques sont créées en collaboration avec le MJ.

Table de l'omnipotence

-
- 1 : Joie
 - 2 : Manipulation du feu
 - 3 : Choc Thermique
 - 4 : Brûlure d'Azur
 - 5 : Fournaise
 - 6 : Manipulation de l'eau
 - 7 : Eau Thermal
 - 8 : Eau de Rivière
 - 9 : Eau de Mer
 - 10 : Manipulation de l'air
 - 11 : Climatisation
 - 12 : Zéphir
 - 13 : Tornade
 - 14 : Manipulation de la terre
 - 15 : Armure de terre
 - 16 : Poing de terre
 - 17 : Choc Sismique
 - 18 : Manipulation de la lumière
 - 19 : Soin
 - 20 : Feu sacré
 - 21 : Grâce Divine
 - 22 : Barrière
 - 23 : Manipulation des Ténèbres
 - 24 : Malédiction
 - 25 : Arcane sombre
 - 26 : Echange des Ombres
 - 27 : Energie des Esprits
 - 28 : Guérison Totémique
 - 29 : Toxine
 - 30 : Esprit de la Pluie
 - 31 : Putréfaction
 - 32 : Choc mental
 - 33 : Illusion Olfactive
 - 34 : Illusion Auditive
 - 35 : Illusion Visuelle
 - 36 : Illusion Sensorielle
 - 37 : Arcane
 - 38 : Arcane perçante
 - 39 : Arcane Spectrale
 - 40 : Explosion Arcanique
 - 41 : Arcane Scintillante
 - 42 : Manipulation de la Neige
 - 43 : Shuriken de Glace
 - 44 : Brise-Glace
 - 45 : Roule de Neige
 - 46 : Manipulation de l'Azote
 - 47 : Manip. Monoxyde Carbone
 - 48 : Manipulation du Dioxygène
 - 49 : Manipulation du Radon
 - 50 : Manipulation du Butane
 - 51 : Manipulation du Cuivre
 - 52 : Manipulation de l'Etain
 - 53 : Manipulation de l'Argent
 - 54 : Manipulation du Verre
 - 55 : Manipulation des reflets
 - 56 : Manipulation des Vitraux
 - 57 : Pluie de Verre
 - 58 : Croissance du Chêne
 - 59 : Croissance Saule Pleureur
 - 60 : Croissance du Banian
 - 61 : Croissance de l'Erable
 - 62 : Coup de Bambou
 - 63 : Attraction
 - 64 : Magnétisme
 - 65 : Centre d'attraction
 - 66 : Amalgame
 - 67 : Manipulation de la Glace
 - 68 : Glaciation
 - 69 : Manipulation de la Vapeur
 - 70 : Vaporisation
 - 71 : Vapeur Toxicque
 - 72 : Manipulation Magmatique
 - 73 : Régénération Volcanique
 - 74 : Eruption Volcanique
 - 75 : Manipulation des Cristaux
 - 76 : Manipulation de la Foudre
 - 77 : Electrisation
 - 78 : 1 000 millions de volts
 - 79 : Manipulation des Plantes
 - 80 : Photosynthèse
 - 81 : Piège végétal
 - 82 : Pollen Curratif
 - 83 : Manipulation du Sable
 - 84 : Arcane Temporelle
 - 85 : Rupture Temporelle
 - 86 : Manipulation Solaire
 - 87 : Manip. des Champignons
 - 88 : Prolifération
 - 89 : Parasitisme
 - 90 : Putréfaction Carmine
 - 91 : Lumière Protectrice
 - 92 : Salvation
 - 93 : Orbe de Lumière
 - 94 : Conjuration du Mal
 - 95 : Douleur
 - 96 : Tentation
 - 97 : Keranthropie
 - 98 : Lycanthropie
 - 99 : Peur
 - 100 : Tristesse

Enseignement du Guerrier

La violence et les arts militaires ont toujours exister en Soumini. Se battre a permis aux hommes de survivre, face à la nature et face à la guerre. Chaque peuple a su développer au fil de l'histoire ses propres techniques martiales, mais les différentes batailles ont révélé des points communs entre les stratégies des différents camps. Ces aptitudes sont aujourd'hui les bases que doit apprendre tout jeune se formant à l'art de la guerre. Ces connaissances s'appellent les enseignements du guerriers.

1 Enchainement

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts et octroie un bonus D+2 à la prochaine action d'un allié.

2 Passe d'Arme

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts et permet de changer d'armes en mains.

2 Attaque Percante

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts innarrêtable (ne peut-être esquiver, parer,...) ignorant la défense de sa cible.

3 Corps Vigoureux

Bonus

Augmente la constitution de 10

&

Améliore la compétence « Enchainement », désormais si l'allié bénéficiant du bonus d'enchainement utilise lui même enchainement, le bonus pour le joueur suivant et de D+5.

4 Riposte

Technique - Contre - Arme - 1

En combat, utilisable après avoir reçu des dégâts d'une cible à porter d'arme, inflige des dégâts.

4 Exécution

Technique - Arme - 1

En combat, inflige des dégâts avec un bonus égale à D+(nombre d'état que subit la cible).

5 Guerrier Entrainé

Bonus

Augmente définitivement la force, le charisme et l'agilité de 3.

Ambidextrie

Si la plupart des guerriers se battent avec une seule arme, certains affectionnent particulièrement à découper leur ennemi en plusieurs morceaux à la fois. L'ambidextrie est une posture guerrière complexe permettant de manier deux armes en même temps. Cette art est exigeant et demande une excellente coordination motrice, mais quand elle est maîtrisé elle est similaire à une valse où chaque mouvement est millimétré et rythmé. Les champions en la matière sont les Hobgobelins, ces grands guerriers Gobelins semble naturellement doué pour faire danser les lames.

1 Ambidextre

Passif

Augmente définitivement l'agilité de 5 et permet de manier 2 armes à une main en même temps (*deux fois la même ou deux différentes*) et d'ainsi à chaque tour pouvoir attaquer avec l'une d'entre-elles au choix. Les compétences d'ambidextrie ne sont effectuables qu'en étant équipé de deux armes à une main.

2 Double Assaut

Technique - Arme - 2

En combat, inflige 2 attaques simples sur une cible, une par arme. Si cette compétence est utilisée avec la maîtrise de la « véritable ambidextrie », les attaques ont un bonus D+2, cette technique ne permet néanmoins pas d'infliger une troisième attaque.

3 Attaque Croisée

Technique - Arme - 2

En combat, inflige 1 attaque simple sur 2 cibles différentes, une par arme. Si cette compétence est utilisée avec la maîtrise de la « véritable ambidextrie », les attaques ont un bonus D+2, cette technique ne permet néanmoins pas d'infliger une troisième attaque.

4 Véritable Ambidextre

Passif

Quand le joueur fait une attaque simple ou une compétence d'arme en étant équipé de 2 armes, sa deuxième arme inflige une seconde attaque bonus infligeant des dégâts avec une puissance de D diminuer de 1.

5 Botte secrète

Technique - Arme - 1/jour

Permet d'immédiatement utiliser 2 compétences d'armes, une par arme (*Les compétences d'ambidextrie ne sont pas utilisables avec cette compétence*).



Maîtrise de l'épée

Facile à manier l'épée est l'arme commune par excellence. Elle est en apparence la plus simple des armes, mais elle rudement efficace sur le champs de bataille. L'épée est également une arme riche de symbolisme. En Soumini, elle représente la vertu et le don de soi. Elle est l'arme des chevaliers d'antan, ces nobles guerriers donnant leur vie pour lutter contre le Démon et ses armées. Aujourd'hui encore, elle symbolise le sacré et l'abnégation.

1 Maniement de l'Epée

Maniement

Permet de manier l'épée, l'épée est une arme à une main infligeant des dégâts tranchants. La puissance de l'épée est calculé à partir de la force ou du charisme au choix.

2 Lame Transversale

Technique - Arme - 3

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+1, ce bonus est de D+4 si la cible est faible aux dégâts tranchants.

2 Lame du Chevalier

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts et permet d'agir en premier au tour suivant. Durant le tour suivant l'attention des ennemis est porté sur le joueur et si un allié inflige des dégâts de lumière il a un bonus D+3.

3 Stratège

Passif

En situation de crise, permet de stopper l'action pour réfléchir avec les autres joueurs.

&

Confère également un avancement de 1 en enseignement du guerrier.

4 Lame du Camarade

Technique - Arme - 1

En combat, inflige des dégâts avec un bonus au D dépendant de la puissance de la dernière attaque effectuée par un allié. D+3 si celle-ci a infligé plus de 12 dégâts, D+5 si plus de 24 dégâts et D+8 si plus de 35 dégâts.

4 Lame Luminique

Technique - Arme - 2

Permet d'illuminer sa lame. En combat, inflige des dégâts de lumière avec un bonus D+1, ce bonus est de D+4 si la cible est faible aux dégâts de lumière.

5 Chevalier

Bonus

Augmente définitivement la force, le charisme et la spiritualité de 3.

Maîtrise du Grappin

Avant d'être une arme le grappin est un outil. Celui-ci fut conçu par les premiers Jardes et avait pour fonction de se déplacer rapidement d'arbre en arbre dans les terrains forestiers. Au fil du temps Jardes ont commencé à également l'utiliser en tant qu'arme. Le grappin à l'avantage de permettre d'attaquer à distance rapidement et discrètement. Aujourd'hui, on peut tout aussi bien retrouver le grappin dans l'armurerie d'un chasseur que dans celle d'un assassin souhaitant prestement éliminer sa cible.



1 Maniement du Grappin

Maniement

Permet de manier le grappin, le grappin est une arme à une main infligeant des dégâts perforants. Le grappin permet d'attaquer à distance. La puissance du grappin est calculé à partir de l'agilité ou du charisme au choix. Le maniement du grappin permet hors-combat de s'agripper sur des surfaces à distance et de se déplacer vers elle.

2 Attaque de la Grue

Technique - Arme - 3

Hors-combat permet de planer brièvement (une dizaine de seconde). En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+3 si la cible est étourdi ou faible aux dégâts perforants.

2 Serres de l'Aigle

Technique - Arme - 3

Hors-combat permet d'accrocher des objets à distance et de les emmener à soi. En combat, inflige des dégâts et emmène la cible de cette compétence au corps-à-corps du joueur tout en attirant son attention durant 1 tour.

3 Charme éclatant

Passif

Octroie un bonus D+10 aux jets de charisme de séduction.

&

Confère un avancement de 1 en Vitromancie.

4 Pointe Percutante

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts, durant 1 tour le prochain allié infligeant des dégâts contondants a un bonus D+4. Aussi, si la cible de cette technique est étourdi maintient son état au tour suivant sans créer de nouveau combo.

4 Repli Stratégique

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts, si la cible de cette technique est au corps-à-corps, alors cette technique à un bonus D+2 et elle éloigne sa cible.

5 Guerrier Mobile

Bonus

Augmente définitivement l'agilité, le charisme et le sens de 3.

Maîtrise de la Masse

La Masse n'est peut-être pas l'arme la plus subtile, elle ne demande pas un long apprentissage pour être manier, mais sur le champs de bataille, elle est rudement efficace. Cette arme peut prendre une multitude de forme, du gourdin primitif à la violente morgenstern en passant par le marteau de forgeron. L'histoire de la masse est difficile à conter, de nombreux peuples l'utilise depuis l'aube des temps, celle-ci étant particulièrement simple à concevoir. Aujourd'hui, c'est l'arme de prédilection des Ratbelins mais il n'est pas rare de voir un forgeron énervé s'en servir pour punir un mauvais payeur.

1 Maniement de la Masse

Maniement

Permet de manier la masse de guerre, la masse de guerre est une arme à une main infligeant des dégâts contondants. La puissance de la masse de guerre est calculé à partir de la force.

2

Frappe Incandescente

Technique - Arme - 2

Permet d'impregner sa masse de flamme. En combat, inflige des dégâts de feu et 1 brûlure. Cette compétence à un bonus D+2 si la cible est faible au feu.

2

Assomoir

Technique - Arme - 3

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+1, ce bonus est de D+4 si la cible est faible aux dégâts contondants.

3

Survivalisme

Passif

Permet de résister au chaud et au climat tropical.
&

Confère également un avancement de 1 en Terramancie.

4

Tourbillon

Technique - Arme - 1

En combat, inflige des dégâts en zone circulaire.

4

Cohalition

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts, bonus D+2 si la cible à déjà subit des dégâts à ce tour. Cette technique est utilisable en contre après qu'un allié est raté son action.

5

Guerrier Survivaliste

Bonus

Augmente définitivement la force, la constitution et le sens de 3.



Maitrise de la Hache

La hache est rapidement devenu une arme en plus d'être un outil. Elle a longtemps était l'arme de prédilection des plus pauvres, étant plus simple à forger et à aiguiser qu'une épée, elle est peu coûteuse. Mais avec l'apparition des Orcs, elle est devenu le symbole des « Vik'Orcs » et de leur style de combat très brutale. Les Vik'Orcs sont des marins guerriers sillonnant le monde à la recherche de village à piller. Aujourd'hui, les vik'orcs sont de moins en moins nombreux, mais la hache est devenu un symbole de la culture Orc. Les différents raids vik'orcs ont également laissé leur trace chez les peuples des mers de Soumini, la hache est ainsi devenue l'une des armes de choix des guerriers Hobgobelins qui l'apprécie pour sa brutalité.

1 Maniement de la Hache

Maniement

Permet de manier la hache, la hache est une arme à une main infligeant des dégâts tranchants. La puissance de la hache est calculé à partir de la force.

2 Bûcherronage

Technique - Arme - 3

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+1, durant 1 tour le prochain allié infligeant des dégâts perforants a un bonus D+4.

2 Charge du Taureau

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts avec un bonus égale à $D + (\text{pv restants} / 10)$

3 Pouvoir Orc

Passif

Permet de résister au froid.

&

Confère un avancement de 1 en Nixomancie.

4 Décapitation

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts et a 1 chance sur 8 de tuer la cible sur le coup (Hors-Boss). A également un bonus D+3 contre les cibles faibles aux dégâts tranchants.

4 Brise-Garde

Technique - Arme - 2

En combat inflige des dégâts et supprime les défenses de la cible durant 1 tour.

5 Vik'Orc

Bonus

Augmente définitivement la force et la constitution de 5.



Maîtrise de la Dague

La Dague est probablement la moins intimidante des armes, pourtant sa taille réduite est un avantage de taille. Elle permet d'atteindre les points vitaux de son adversaire avec aisance et est l'arme parfaite pour être armer en toute discrétion. Cette arme a donc au fil du temps gagner une mauvaise réputation. Elle est perçue comme l'arme des voleurs et des assassins et il est fréquent de trouver des corps vidés de leur sang dans les rues les plus mal famée des grandes villes.

1 Maniement de la Dague

Maniement

Permet de manier la dague, la dague est une arme à une main infligeant des dégâts tranchants. La puissance de la dague est calculé à partir de l'agilité.

2 Tranche Artère

Technique - Arme - 3

Hors-combat cette compétence tue sur le coup une cible humanoïde n'ayant pas repéré le joueur (Hors-Boss). Inflige des dégâts et un saignement.

2 Pas de l'Ombre

Technique - Arme - 3

Hors-combat permet de se téléporter au sol dans un rayon de 7 mètres. En combat, permet de passer dans le dos de l'ennemi et d'infliger des dégâts avec un bonus D+2.

3 Assassin

Passif

Octroie un bonus D+10 aux jets de discréption.
&
Confère également un avancement de 1 en Truanderie.

4 Lame du Faucon

Technique - Arme - 1

Attaque avec un bonus égale à D+(vitesse/10).

4 Assassinat

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts et tue sur le coup si l'ennemi souffre de 3 saignements ou plus (Hors-Boss, D+5 contre eux).

5 Guerrier Furtif

Bonus

Augmente définitivement l'agilité, le sens et le charisme de 3.



Maîtrise de la Hallebarde

La Hallebarde est historiquement l'arme des services de l'ordre en Soumini. Cette tradition provient de l'époque de l'empire Sahéréen, durant celui-ci, tout les déplacements de l'empereur Pharaonien était accompagné d'une légion d'élémentiste tenant fermement une hallebarde dans leurs mains. Cette parade martiale particulièrement intimidante a rapidement été imité par les empires voisins. Aujourd'hui encore, les Gardes des plus grandes villes sont ainsi armés de cette arme d'haste lors de leur service.

1 Maniement de la Hallebarde

Maniement

Permet de manier la Hallebarde, la Hallebarde est une arme à deux mains infligeant des dégâts perforants. La puissance de la Hallebarde est calculé à partir de l'agilité.

2 Perforation

Technique - Arme - 3

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+2, ce bonus est doublé si la cible est faible aux dégâts perforants.

2 Frappe de position

Technique - Arme - 3

En combat, inflige des dégâts et attire l'attention de la cible durant 1 Tour. Aussi, durant 1 tour le prochain allié infligeant des dégâts de terre a un bonus D+3.

3 Garde de la ville

Passif

Octroie un bonus D+20 aux jets de charisme avec les gardes et les militaires.

&

Confère un avancement de 1 en Maîtrise du Bouclier et permet de manier un bouclier avec la hallebarde ou la lance mais diminue alors la vitesse de moitié.

4 Pointe Rocailleuse

Technique - Arme - 2

Permet de générer et manipuler le gravier. En combat, inflige des dégâts de terre et augmente les défenses de 1 durant un tour ; de 2 si la statistique de constitution du joueur est supérieur à 89.

4

Balayage

Technique - Arme - 1

En combat, inflige des dégâts en zone demi-circulaire étendue.

5 Gardien

Bonus

Augmente définitivement l'agilité, la constitution et le charisme de 3.

Maîtrise du Corps

La Maîtrise du Corps permet d'apprendre à se battre efficacement à la seule force de ses poings et des pieds. Un guerrier se formant à cette art peut se défendre en toute situation et ne se retrouve pas démunie une fois désarmée. Pour ces raisons, l'apprentissage du combat à main nue était enseigné à tout les guerriers de l'ancien empire Taélien. Aujourd'hui encore, l'initiation à cet art fait partie intégrante de la culture martiale des humains.

1 Apprentissage Martiale Maniement

Permet de se battre avec son corps efficacement, les coups inflige des dégâts contondants. Se battre avec son corps est considéré comme une arme à deux mains. La puissance des coups sont calculé à partir de la force ou de l'agilité au choix.

2 Crotchet

Technique - Arme - 3

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+1, durant 1 tour le prochain allié infligeant des dégâts tranchants a un bonus D+4.

2 Griffure du Chat

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts avec un D+1, si la cible est esseulée le bonus est de D+3.

3 Marathonien

Passif

Hors-combat octroie un bonus D+10 aux jets d'escalade, de nage et de course. En combat, octroie un bonus D+1 aux jets de D dont le résultat est inférieur à 6.

4 Pieds Mains

Technique - Arme - 1

En combat, infliges 2 attaques simples, une se basant sur l'agilité, l'autre sur la force.

4 Manashi-Geri

Technique - Arme - 1

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+1, la prochaine technique utilisé par le joueur ne consomme pas d'utilisation de compétence (*Hors-compétence journalière*).

5 Guerrier Dévoué

Bonus

Augmente définitivement l'agilité, la force et la constitution de 3.

Maîtrise de l'Arc

Le tir à l'arc est une pratique très ancienne en Soumini, elle s'est rapidement avérée indispensable, en effet elle permet une chasse efficace, discrète et sans danger. Les Jardes sont connus pour leur talent en archerie, ils ont formé au cours de l'histoire de nombreux autres peuples à leur technique de tir à l'arc. Aujourd'hui, l'arc est moins utilisé qu'autrefois, d'autres armes plus puissantes comme l'arbalète ou le revolver à poudre seront souvent préférés. Néanmoins, par coutume ou par préférence de nombreuses personnes continuent de s'y former.

1 Maniement de l'Arc

Maniement

Permet de manier l'arc, l'arc est une arme à deux mains infligeant des dégâts perforants, l'arc permet d'attaquer à distance. La puissance de l'arc est calculé à partir de la force ou de l'agilité au choix.

2 Marque du Chasseur

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts et l'état « marque du chasseur », l'utilisateur de cette technique à un bonus D+1 à toute ses actions contre une entité subissant cet état.

2 Flèche Perforante

Technique - Arme - 3

En combat, inflige des dégâts ignorant la défense, cette technique inflige la moitié de ses dégâts derrière la cible de cette flèche

3 Pisteur Jarde

Passif

Octroie un bonus D+25 aux jets de sens de pistage.
&

Confère un avancement de 1 en Sylvomancie.

4 Tir en cloche

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts directement sur une cible difficile à atteindre. Cette technique à un Bonus D+2 contre une cible subissant la marque du chasseur.

4 Pluie de Flèche

Technique - Arme - 2

En combat, cible tous les ennemis, ils ont chacun 1 chance sur 2 de subir les dégâts de cette technique.

5 Archer Jarde

Bonus

Augmente définitivement l'agilité, la force et le sens de 3.



Balbutiement Instrumental

La musique est l'un des 5 grands arts de l'époque de Citysign. Le balbutiement instrumental est le nom donné au parcours de formation en école de spécialité artistique, cette formation peut-être suivie après l'école normal est apprend les bases de la musique. La musique est un art qui a toujours eu de l'importance dans la vie des habitants du monde de Soumini. La musique a longtemps permis aux plus aisés comme aux moins fortunés d'oublier momentanément les heures les plus sombres de l'histoire. En effet, les légendes et les odyssées héroïques peuvent être écouté en musique dans le plus prestigieux des opéras comme dans la plus modeste des tavernes.

1 Maniement de la Lyre et de la flûte à bec

Maniement

Permet de savoir jouer et de manier la lyre et la flûte à bec, ces deux instruments sont des armes à deux mains infligeants des dégâts contondants, la lyre et la flûte à bec permettent d'attaquer à distance (*En projetant des notes vers les ennemis*). La puissance de la lyre et de la flûte à bec sont calculés à partir du charisme.

2 Sonate

Technique - Effet - 3

En combat, octroie un bonus D+2 à la prochaine action de tous les alliés, ce bonus est de D+3 si la statistique de charisme du joueur est supérieur à 89.

2 Interlude

Technique - Arme - 3/jour

Soigne 3pv à tous les joueurs. En combat, inflige des dégâts et soigne tous les joueurs de 3pv. Si la statistique de charisme du joueur est supérieur à 89, cela soigne 6pv.

3 Compagnon du Héros

Passif

Hors-combat, offre la possibilité de parler pour un allié et de faire à sa place un jet de charisme lié à une interaction avec un individu. En combat, offre la possibilité de laisser un allié exécuter un combo à sa place.

4 Chant

Technique - Effet - 1/jour

Permet de savoir bien chanter (*Cela ne consomme pas d'utilisation de compétence*). En combat, reproduit à l'identique l'action du dernier allié ayant agit.

4 Percussions

Technique - Arme - 2

Permet de savoir jouer des percussions. En combat, inflige des dégâts avec un D d'une puissance diminuée de 1 et offre un bonus D+4 à la prochaine action d'un allié, ce bonus est de D+6 si cette compétence est utilisée sur une cible faible aux dégâts contondants.

5 Barde

Bonus

Augmente définitivement le charisme et le sens de 5.



Maîtrise du Bouclier

En Soumini, la maxime : « La meilleur défense c'est l'attaque », est souvent complété de la manière suivante « La meilleure défense c'est l'attaque, le crédo d'un guerrier mort bien trop tôt ». En Mer d'Itéranée, un adage dit : « Le Téméraire lève son épée face au danger, le courageux lui brandit son bouclier ». Ces tirades illustrent un principe enseigné à tous les jeunes guerriers du monde de Soumini, face au terrible danger qu'abrite le monde des mers, il faut savoir faire preuve de prudence. L'apprentissage du maniement du bouclier est de ce fait un enseignement obligatoire dans de nombreuses écoles formant à l'art du combat.

1 Maniement du Bouclier

Maniement

Permet de manier le Bouclier, le Bouclier est une arme à une main infligeant des dégâts contondant avec une puissance de D diminuer de 1. La puissance du Bouclier est calculé à partir de la constitution. Le Bouclier peut se manier avec une seconde arme à une main sans la maîtrise de l'ambidextrie mais les compétences et passifs de l'Ambidextrie ne s'applique pas au bouclier. Le maniement du bouclier permet d'utiliser la technique : « parade ».

Parade : compétence de contre avec 3 utilisations par combat, utilisable au moment de subir une attaque, offre 1 chance sur 3 de parer celle-ci.

2 Frappe de Bouclier

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts avec un D d'une puissance de D augmenter de 1, cette technique a également un bonus D+3 si la cible est étourdi.

2 Coup de Bouclier

Technique - Contre - Arme - 2

En combat, utilisable après avoir reçu des dégâts, inflige des dégâts.

3 Mur Infranchissable

Passif

Améliore la compétence « parade », augmente de 3 son nombre d'utilisation par combat.

4 Parade Optimale

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts et améliore à 1/2 les chances de parer durant un tour.

4 Charge Bouclier

Technique - Arme - 1

En combat, permet d'effectuer une charge qui inflige des dégâts en zone linéaire et attire la attention des ennemis touchés durant 1 tour. Si le joueur cri son nom au début d'un combat, il peut utiliser cette compétence pour agir en premier.

5 Forteresse Infranchissable

Bonus

Augmente définitivement la constitution de 10.

Maîtrise de la Claymore

Les Claymores sont des puissantes épées à deux mains forgées pour les paladins (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise de la Claymore, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise de l'épée*). La claymore est en Soumini l'épée des chevaliers de la foi, elle est l'arme des Célestes ayant choisi la voie de la Déesse Vaélie. Vaélie est la déité de la dévotion et de la justice absolue. Les Célestes portant sa parole sont nommés Paladin, leur devoir est de silloner le monde afin de : prêcher la parole de la déesse, aider les plus démunis et pourfendre le vil et les injustices.



1 Maniement de la Claymore

Maniement

Permet de manier la Claymore, la Claymore est une arme à deux mains infligeants des dégâts tranchants. La puissance de la Claymore est calculé à partir de la force ou du charisme au choix.

&

Confère un avancement de 1 en Luxomancie.

2 Attaque du Pégase

Technique - Arme - 3/jour

En combat, inflige des dégâts de lumière et soigne 8pv. Si la statistique de spiritualité du joueur est supérieur à 99, cela soigne 12pv.

3 Aura Sacrée

Aura

Aura qui, hors combat offre 1 chance sur 3 d'annuler les dégâts subits. En combat, à chaque début de tour offre 1 chance sur 3 de créer une barrière pour le joueur.

4

Lame de Vaélie

Technique - Arme - 1/jour

Inflige des dégâts de lumière et annule les dégâts des attaques létales sur tout les joueurs jusqu'à la fin du tour. Confère également un bonus D+5 à la prochaine action du joueur par allié sauvé d'une attaque mortelle par cette technique.

5

Lumière Révélatrice de la Paix

Technique - Effet - 1/jour

Hors-combat, calme les hardeurs et empêche toute violence momentanément. En combat, toutes les attaques (allié et ennemi) infligent 0 dégât jusqu'à la fin du tour.

Maîtrise du Katana

Le Katana est une épée au tranchant exceptionnelle mais difficile à manier (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise du Katana, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise de l'épée*). L'Histoire du Katana remonte aux origines de la cité Dragovienne. Le clan Dragovien est une communauté millénaire, ces Lézardides sont en perpétuel quête de puissance et de défi. Autrefois, ils ont dompté les Massifs Fumants de la Mer Bouillonante. Au coeur des volcans de ces montagnes, ils ont forgé une arme à la hauteur de leur talent, le katana. Aujourd'hui, cette arme est également manier par les Samuraïs, ces guerriers d'Aïjin dévoué à la Déesse Taélie. Ils se battent avec honneur et ont pour missions personnelle de défendre la ville sainte.

1 Maniement du Katana

Maniement

Permet de manier le Katana, le Katana est une arme à une main infligeant des dégâts tranchant. La puissance du Katana est calculé à partir de la force ou du charisme au choix. Augmente également définitivement la force et le charisme de 3.

2 Au fil des Saisons

Technique - Arme - 1 par technique

Permet en combat d'utiliser les techniques : « **Lame printanière** », « **Lame estivale** », « **Lame automnale** » et « **Lame hivernale** ». La **lame printanière** à un bonus D+6 si les 3 autres lames saisonnières ont été utilisées au cours d'un combat. La **lame estivale** inflige des dégâts d'eau. La **lame automnale** demande de faire un court haïku portant sur ca cible pour être réalisé, suite à celà elle offre un bonus D+3. La **lame hivernale** à un bonus D+(nombre de tour du combat).

3 Aura De Vertu

Aura

Permet d'utiliser : « **l'aura de défense** » et « **l'aura d'attaque** ». **L'aura de défense** augmente les défenses de 1. **L'aura d'attaque** offre un bonus D+1 en combat.

4 Samuraï

Technique - Arme - 1/jour

Offre un bonus de 10% d'expériences quand une quête est réalisée avec honneur.

5 Fendragon

Technique - Arme - 1

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+3, les dégâts sont doublés si la cible est un dragon.



Maîtrise du Fouet

Le Fouet date de l'époque de la traite verdâtre, le peuple Féeréen se servait de celui-ci pour faire régner l'ordre et punir les Gobelins peu obéissant (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise du Fouet, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise du grappin*). Aujourd'hui encore, le fouet est utilisé par les vendeurs d'esclaves. Il est manier par les Itérannéens de la guilde des commerces. C'est néanmoins à Shawha qu'il est le plus utilisé, en effet, une des universités de la cité forme même ses élèves au claquement du fouet.

1 Maniement du Fouet

Maniement

Permet de manier le Fouet, le Fouet est une arme à une main infligeant des dégâts contondant. Le fouet permet d'attaquer à distance. La puissance du Fouet est calculé à partir de l'agilité ou du charisme au choix. Augmente également définitivement le charisme et l'agilité de 3.

2 Fouet Ricochet

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts sur tous les ennemis, le premier subit l'attaque, pour le deuxième celle-ci à un D avec une puissance diminuer de 1, le troisième diminuer de 2, etc.

3 Fouet Serpent

Technique - Arme - 2

Hors-combat permet de transformer le fouet en serpent et d'ainsi pouvoir parler avec les serpents. En combat, inflige des dégâts et empoisonne. Le poison inflige 5 points de dégâts. Cette attaque n'inflige pas de dégâts contondants mais des dégâts perforants.

4 Coup Double

Technique - Arme - 2

En combat, inflige deux attaques sur une cible, celles-ci ont une puissance de D diminuer de 1.

5 Coup de Fouet

Technique - Arme - 2/jour

En combat, permet de choisir deux cibles, la première voit un de ses états soignés et à un bonus D+2 à sa prochaine action, la seconde subit des dégâts et est charmée.



Maîtrise du Harpon

Le Harpon est une arme antique datant de l'époque des Atlantes (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise du Harpon, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise du grappin*). Les Atlantes peuple vivant sur les mers autrefois, utilisé le harpon comme arme pour pêcher et chasser en mer. Aujourd'hui, le harpon est toujours utiliser comme outil de pêche dans de nombreuses cultures, mais peu connaissent les origines de cette arme.

1 Maniement du Harpon

Maniement

Permet de manier le Harpon, le Harpon est une arme à une main infligeant des dégâts perforant. Le Harpon permet d'attaquer à distance. La puissance du Harpon est calculé à partir de l'agilité ou du charisme au choix. Augmente également définitivement le charisme et l'agilité de 3.

2 Harponnage

Technique - Arme - 2

En combat, attaque en deux tours. Inflige des dégâts au premier tour, inflige des dégâts et 3 saignements au second tour. Entre le premier tour et le deuxième tour de cette technique la cible est considéré comme « **harponné** », une cible **harponné** à son attention dirigé vers le joueur.

3 Marin Atlante

Passif

Permet de savoir chevaucher les dauphins et de pouvoir parler avec eux. Permet également d'appeler un dauphin quand le joueur se trouve en bord de mer ou sur la mer.

&
Confère un avancement de 1 en Aquamancie.

4 Surf

Technique - Contre - 2

En combat, utilisable au moment de subir une attaque d'un ennemi **harponné**, permet d'esquiver l'attaque.

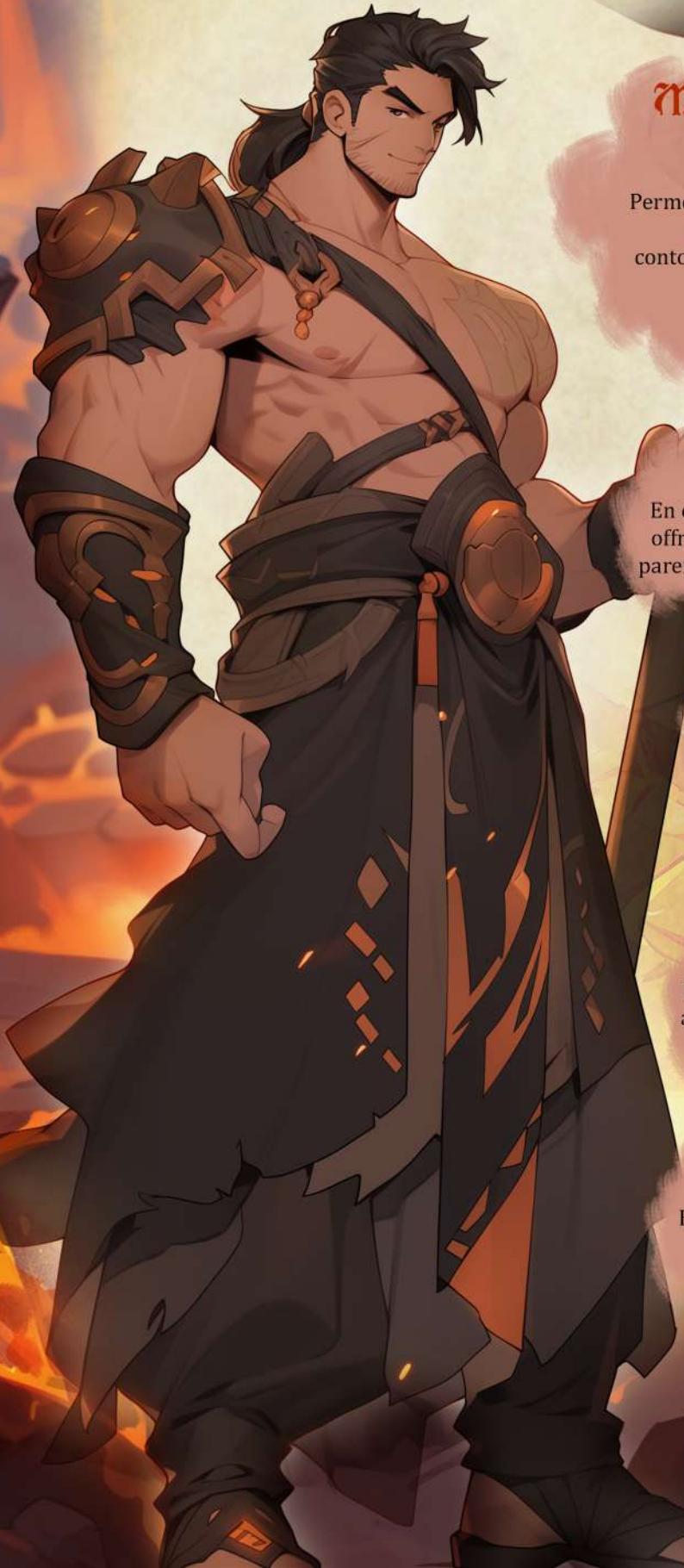
5 Attaque du Léviathan

Technique - Arme - 2

En combat, cette technique peut-être utiliser à la place du deuxième tour de la compétence « **harponnage** », celui-ci s'exécutera alors au tour suivant (*la cible est considéré comme harponné un tour de plus*). Inflige des dégâts et 1 saignement, si la cible de cette compétence à plus de la moitié de ses pv maximum, cette compétence a un bonus D+5.

Maîtrise du Marteau de Géant

Le Marteau de Géant est l'outil qu'utilisait autrefois les Titans pour façonnés le monde (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise du Marteau de Géant, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise de la masse*). Un Marteau antique de Titan est l'une des plus belles découvertes que peut faire un archéologue. Inspirés par cette outil les habitants de Soumini se mirent à forger eux aussi de géant marteau servant à forger des armes de qualités exceptionnelles.



Maniement du Marteau de Géant

Maniement

Permet de manier le Marteau de Géant, le Marteau de Géant est une arme à deux mains infligeant des dégâts contondants. La puissance du Marteau de Géant est calculé à partir de la force.

&

Confère un avancement de 1 en Pyromancie.

2 Parade Imparfaite

Technique - Contre - 5

En combat, Utilisable au moment de subir une attaque, offre 2 chances sur 10 de parer celle-ci. Les chances de parer augmente de 1 chance sur 10 par brûlure que subit l'ennemi (maximum 7 chances sur 10).

3 Ardeur du Forgeron

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+(nombre de brûlure subit par la cible).

4 Mange-Flamme

Technique - Contre - 2/jour

Utilisable quand un joueur s'apprête à subir une attaque infligeant la brûlure, annule l'attribution de la / des brûlures et soigne 5pv à soi-même.

5 Frappe Etourdissante

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+3 et si la cible est brûlé, 1 chance sur 2 de l'étourdir.

Maîtrise du Fléau

Le Fléau est la plus dévastatrice des armes, elle fut donné autrefois par Maélie à ceux qui la servent. (Pour commencer à apprendre la Maîtrise du Fléau, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise de la masse). Le Fléau en Soumini est similaire à une longue chaîne se terminant à ses extrémités par des boulets armées de pics acérées. Les Maléfices, peuple servant Maélie, se battent en faisant tournoyer cette arme au dessus de leur terrifiant casques noirs. Aussi, certain membre de la secte de Maélie se sont auto-proclamés « paladins de Maélie » et prèchent sa parole armé de cette arme. Leur violence et leur impulsivité leur a valu le surnom des terrifiants « paladins noirs ».

1 Maniement du Fléau

Maniement

Permet de manier le Fléau, le Fléau est une arme à deux mains infligeant des dégâts contondants. La puissance du Fléau est calculé à partir de la force.

&

Confère un avancement de 1 en Noxomancie.

2 Broyage

Technique - Arme - 3

En combat, inflige des dégâts perforants, 1 saignement et a un bonus D+2

3 Ravage

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+2, ce bonus est de D+3 si la cible subit un saignement, une malédiction ou une brûlure ; D+5 si elle subit deux de ces trois états et D+7 si elle subit les trois.

4 Moulinet du Tourment

Technique - Effet - 1

En combat, durant 1 tour chaque cible faisant une action dans une zone circulaire autour du joueur subit des dégâts avec un bonus D+2.

5 Frappe du Chaos

Technique - Arme - 1

Inflige des dégâts de ténèbres, si la cible de cette attaque est maudite et brûlé alors sa brûlure se corromps. La brûlure corrompue ajoute 2 brûlures à chaque début de tour.



Maîtrise de la Hache Bicéphale

La hache est à l'origine un outil, cette arme des plus pauvres était pourtant efficace sur le champs de bataille, c'est alors que les forgerons eu l'idée de transformer cette instrument de travail en machine à tuer, ainsi est née la Hache Bicéphale (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise de la Hache Bicéphale, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise de la hache*). En réalité, cette Hache à double tranchant existait depuis longtemps, mais inconnu de tous étant, l'arme des Valkyries. Aujourd'hui, cette arme est utilisé par les Orcs les plus puissants qui à la manière des Valkyries découpe la chaire et les os avec une facilité déconcertante.

1 Maniement de la Hache Bicéphale

Maniement

Permet de manier la Hache bicéphale, la hache bicéphale est une arme à deux mains infligeant des dégâts tranchants. La puissance de la Hache Bicéphale est calculé à partir de la force.

&

Confère un avancement de 1 en Exorcisme.



2 Attaque Sauté

Technique - Arme - 1

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+(défense physique de la cible).

3 Aura de Destruction

Aura

Aura qui en combat, permet d'ignorer la défense physique adverse. Cette aura octroie également une faiblesse au tranchant.

4 Aile de Valkyrie

Sort - Effet - 2/jour

Fait apparaître durant 1 heure des ailes translucides et dorées permettant de voler. En combat, octroie à soi-même 1 barrière.

5 Zénith Hiémal

Technique - Arme - 2

En combat, gel et inflige des dégâts de lumière.

Maîtrise de la Faux

La Faux est une arme à forte symbolique en Soumini, elle représente la mort. (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise de la Faux, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise de la hache*). La Faux est considéré comme l'arme de Jack, l'esprit de la mort. Elle était également autrefois l'outil des travailleurs agricoles. En Soumini, un lien étroit existe de ce fait entre l'agriculture et la mort. Il est courant de dire : « heure de moisson » pour signifier que la mort arrive. On disait également que les agriculteur tenaient le destin des vivants entre leur main. Depuis la Grande Catastrophe la Faux est également relié à l'impie et au démoniaque, durant l'Ere Sombre, il était fréquent d'entendre que le démon était venu arracher les mauvaises herbes, moissonner les âmes. Aujourd'hui, avoir une faux en main est perçu comme soutenir le Démon Originel, sauf dans la lutte contre les mort-se-lèvent où elle est encore bien perçu. Les agriculteurs utilisent par conséquent d'autre outil et seul les Soutiens du Démon et les chasseurs de Mort-Se-Lèvent brandissent cette arme.

1 Maniement de la Faux

Maniement

Permet de manier la Faux, la Faux est une arme à une main infligeant des dégâts tranchants. La puissance de la Faux est calculé à partir de la force. Augmente également définitivement la force de 5.

2 Attaque de la Chèvre

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts en zone demi-circulaire. Cette compétence à un bonus D+5 contre les morts-se-lèvent.

3 Aura de Peur

Aura

Aura inspirant la crainte et la méfiance. En combat, diminue de 1 les dégâts que subit le joueur.

4 Posture défensive

Sort - Arme - 3

En combat, inflige des dégâts et offre 1 chance sur 3 au joueur d'esquiver les attaques qu'il subit durant 1 tour.

5 Moisson des Âmes

Technique - Arme - 1/jour

Tue la cible (Hors Boss).

Maîtrise de la Rapière

La Rapière a beau être peu impressionnante, c'est une arme rapide pouvant perfore la chaire avec une aisance déconcertante (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise de la Rapière, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise de la dague*). La Rapière est historiquement l'arme des guerriers en quête de liberté, elle était manié autrefois par les marins pour se défendre des créatures aquatiques. Aujourd'hui, elle est l'arme de chasse du peuple Harfang usant de leur grande adresse aérienne pour magnifier l'utilisation de cette arme.

1 Maniement de la Rapière

Maniement

Permet de manier la Rapière, la rapière est considéré comme une arme à deux mains. La rapière inflige des dégâts perforant. La puissance de la Rapière est calculé à partir de l'agilité.

&

Confère également un avancement de 1 en Aéromancie.

2 Coup éclair

Technique - Contre - 3

En combat, utilisable quand un allié à proximité se fait attaquer, infliger des dégâts et 1 point de faiblesse avec une puissance de D diminuer de 1.

3 Un pour tous, tous pour un

Passif

Hors-combat, octroie un bonus D+10 aux jets de D permettant d'aider un allié. En combat, offre au joueur une action bonus en cas de combo.

4 Aura du Lapin

Aura

Aura qui hors-combat permet de faire des bonds de plusieurs mètres de haut et d'annuler les dégâts de chute. En combat, l'aura du lapin permet d'utiliser la compétence « **coup éclair** » après qu'un allié éloigné se soit fait attaquer. Offre également 4 chance sur 10 de ne pas consommer d'utilisation en utilisant cette compétence. Cette aura octroie également une faiblesse au contondant.

5 Estoc

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+(2x(Nombre d'action du joueur durant ce tour, (les compétences de contre entre dans ce total))).

Maîtrise des Kunaïs

Les Kunaïs sont des dagues d'assassins faits pour être manier par paire (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise des Kunaïs, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise de la dague*). Les Kunaïs ont étaient imaginé par la confrérie des assassins, un célèbre groupuscule de meurtrier en mer Abyssale chassant depuis toujours les porteurs de foi. Depuis la Grande Catastrophe, les meilleurs assassins de tout Soumini se forment à l'art de tuer avec cette arme en main. Aujourd'hui, l'élite des assassins sont des humaracnées se fondant dans la nuit et maniant une paires de kunais dans chacune de leur paires de bras.

1 Maniement des Kunaïs

Maniement

Permet de manier les Kunaïs, les kunaïs sont maniés par deux est sont donc considéré comme une arme à deux mains. Les kunaïs inflige des dégâts tranchants avec une puissance de D diminuer de 1. La puissance des kunaïs est calculé à partir de l'agilité. Les Kunaïs permettent de réaliser deux attaques simples/compétences d'armes par tour.

&

Améliore la compétence « **Tranche Artère** » / « **Pas de l'Ombre** », augmente les utilisations par combat de 1.

2 Permutation

Technique - Contre - 3

En combat, utilisable au moment de subir une attaque, redirige celle-ci sur un allié (*Celui-ci peut lui même effectuer une compétence de contre*).

3 Attaque Sanglante

Technique - Arme - 1

En combat, inflige des dégâts et un nombre de saignement égale à la statistique de résistance du joueur. Si le joueur achève une cible ayant subit cette technique, régénère 1 utilisation de cette compétence.

4 Téléportation

Technique - Contre - 1/jour

Hors-combat, permet de se téléporter dans son champs de vision (*Cela ne consomme pas d'utilisation de compétence*). En combat, utilisable au moment de subir une attaque, permet d'esquiver l'attaque.

5 Lame du Vampire

Technique - Arme - 1

En combat, inflige des dégâts avec un bonus $D + (\text{nombre de saignement de la cible})$.



Maîtrise de la Lance

La Lance est l'arme de prédilection des puissants guerriers du peuple Lézarde (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise de la Lance, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise de la Hallebarde*). En Mer de sable depuis toujours les guerriers se forment au maniement de la lance. Au fil des années les guerriers du désert ont finit par développer plusieurs styles de combat. Les Drakéides porte la lance d'une main et se protège de l'autre avec des scutums, des grands boucliers rectangulaires. Les Guerrières Serpéïdes du Sud, elles, elles dansent au rythme de leur lance qu'elles élancent de toute part.



1 Maniement de la Lance

Maniement

Permet de manier la Lance, la lance est une arme à deux mains infligeant des dégâts perforants. La puissance de la Lance est calculé à partir de l'agilité.

&

Confère un avancement de 1 au choix en art de la danse ou en maîtrise du bouclier.

2 Danse/Estoc du désert

Technique - Arme - 1

Cette compétence a un effet différent selon si le joueur manie la lance à deux mains ou avec un bouclier.

A deux mains (*Danse du désert*) : Permet de se déplacer et d'infliger des dégâts à tous les ennemis se trouvant sur la route du joueur.

Avec un Bouclier (*Estoc du Désert*) : Inflige des dégâts et restaure 2 utilisations de la compétence « Parade ».

3 Coup de Bâton

Technique - Arme - 3

En combat, inflige des dégâts avec une puissance de D diminuer de 1, si cette compétence est utilisé lors d'un combo, alors l'allié suivant est lui aussi en combo. Cette technique n'inflige pas de dégâts perforants mais des dégâts contondants.

4 Contre/Posture du désert

Technique - Contre - 2

Utilisable au moment de subir une attaque, cette compétence a un effet différent selon si le joueur manie la lance à deux mains ou avec un bouclier.

A deux mains (*Contre du désert*) : Offre (2x(résistance du joueur)) chance sur 10 d'esquiver et d'infliger des dégâts en réponse.

Avec un Bouclier (*Posture du Désert*) : Le joueur encaisse l'attaque mais sa prochaine « parade » ne peut échouer.

5 Empalement

Technique - Arme - 1

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+3, les dégâts sont doublés si la cible est deux fois plus lente que le joueur. Le bonus de cette compétence est D+8 contre les machines.

Maîtrise du Trident

Le Trident est une arme datant de l'époque des Atlantes à mi chemin entre une fourche et une lance (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise du Trident, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise de la Hallebarde*). Le Trident était l'arme utilisé jadis par les nobles Atlantes. Cette arme montrait une appartenance à un haut rang social. Les jeunes hommes Atlantes de haute ascendance étaient formé aux maniement du trident. La légende conte qu'à l'époque de la première apparition du Démon Originel, le roi d'antan repoussa la menace en plongeant son trident dans le cœur de la bête.

1 Maniement du Trident

Maniement

Permet de manier le Trident, le trident est une arme à une main infligeant des dégâts perforants. La puissance du Trident est calculé à partir de l'agilité. Augmente également définitivement l'agilité de 5.

2 Chant des Sirènes

Technique - Arme - 3

Permet de pouvoir chanter sous l'eau. En combat, inflige des dégâts d'eau avec un bonus D+1 et octroie un bonus D+1 à la prochaine action de tous les alliés.

3 Guerrier Aquatique

passif

Octroie un bonus D+2 au joueur quand il se bat sous l'eau.

&

Confère un avancement de 1 en Aquamancie.

4 Courant Thermal

Technique - Contre - 3/jours

Hors combat soigne 10pv à un allié. En combat, inflige des dégâts d'eau et soigne 10pv à un allié.

5 Coup du Kraken

Technique - Arme - 1

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+3 contondants et d'eau, si cette technique étourdie sa cible, alors le prochain allié a 2 actions bonus durant son combo.



Maîtrise des Arts Martiaux

L'apprentissage des arts martiaux est un long périple ayant pour doctrine d'avoir un corps sain dans un esprit sain (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise des Arts Martiaux, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise de la Corps*). Les arts martiaux avant d'être un style de combat sont une philosophie de penser. Les arts martiaux prônent un mode de vie pieu, un sens de l'honneur aiguisé et un respect du cycle naturel des choses. Ce style de combat est enseigné au côté du maniement du katana au temple de la vertu au jeune Samuraï, les Paladins de Taélie.



1 Maîtrise Martial

Maniement

Permet de se battre avec son corps très efficacement, infligeants ainsi des dégâts contondants. Se battre avec son corps est considéré comme une arme à deux mains. La puissance des coups sont calculé à partir de la force ou de l'agilité au choix.

&

Confère un avancement de 1 en Enseignement du Guerrier.

2 Poing d'énergie

Technique - Arme - 2

Permet de créer de l'énergie avec ses poings. En combat, inflige des dégâts à distance avec un bonus D+3. Au prochain tour le joueur ignore la défense de la cible.

3 Yin et Yang

Bonus

Augmente définitivement toutes les statistiques (*force, agilité, charisme, mental, constitution, spiritualité et sens*) de 3.

4 Pluie de Poing

Technique - Arme - 1

En combat, inflige 3 attaques sur une cible, celles-ci ont une puissance de D diminuer de 1.

5 Aura du Super Guerrier

Aura

Chaque jet de D tiré quand cette aura est active inflige au joueur 2pv de recul (*hors jet déterminant l'esquive de cette aura*). Aura qui hors-combat, octroie un bonus D+10 à tous les jets de D. En combat, augmente de 1 la puissance du D utiliser et offre au joueur 1 chance sur 4 d'esquiver toute les attaques.

Maîtrise des Griffes

Les Griffes sont des gants dotés de longues lames tranchantes (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise des Griffes, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise de la Corps*). L'origine des griffes remonte à l'histoire d'un druide protégeant l'esprit des félin. Il vivait en Mer Tropical au côté des smilodons et a finit par développer des sens de félidés et des griffes acérées. Avec le temps, les druides Félibrope sont devenues de plus en plus courant. Inspirés par ces druides, les Gobelins du Nord de la Mangrove ont développé ces prothèses aujourd'hui appelé griffes.



1

Maniement des Griffes

Maniement

Permet de manier les Griffes, les Griffes sont maniés par deux est sont considéré comme une arme à deux mains. Les griffes inflige des dégâts tranchants avec une puissance de D diminuer de 1. La puissance des Griffes est calculé à partir de l'agilité. Quand le joueur fait une attaque simple ou une compétence d'arme en étant équipé des griffes, il inflige une attaque simple supplémentaire dont la puissance est calculé à partir de la force.

2

Griffure du Smilodon

Technique - Arme - 3

En combat, inflige des dégâts de feu avec un bonus D+2. La dernière utilisation de cette compétence inflige également 3 saignements.

3

Félibropie

Sort - Effet - 3/jour

Permet de se transformer en Tigre-garou durant 3 tour ou durant quelque minutes. Le tour où le joueur se transforme, il peut utiliser une compétence de sa transformation. La Félibropie permet au joueur de parler avec les félin et de se battre avec les griffes sans diminution de puissance de D. Il peut également utiliser les techniques « **Griffure du Tigre** » et « **Chat-chasseur** » sans limite d'utilisation.

La Griffure du Tigre : Inflige des dégâts de terre avec un bonus D+2 et 1 saignement.

Le Chat-chasseur : Inflige des dégâts d'air tout en reculant, ce qui diminue l'attention de la cible sur le joueur.

4

Camouflage de l'Ocelot

Technique - Contre - 2

Hors-combat, octroie un bonus D+25 aux jets de discrétion dans les forêts et les jungles. En combat, utilisable au moment de subir une attaque d'un ennemi esseulé, permet d'esquiver l'attaque.

5

Griffure du Félidragon

Technique - Arme - 2

Inflige des dégâts d'eau avec un bonus D+3. Si le joueur a durant ce combat utiliser des compétences infligeants des dégâts d'eau, de feu, d'air et de terre, alors cette compétence voit ses dégâts doublés.

Maîtrise de l'Arbalète

L'Arbalète est l'arc moderne de Soumini, cette arme tire des carreaux pouvant même perforent les plus lourdes armures (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise de l'arbalète, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise de l'arc*). L'Arbalète est l'arme de tir la plus courante en Soumini. Cette fut développée par l'inquisition cherchant à chasser les Jardes de Sang sans risquer d'entrer à leur contact.

1 Maniement de l'Arbalète

Maniement

Permet de manier l'Arbalète, l'arbalète est une arme à deux mains infligeant des dégâts perforants. L'arbalète permet d'attaquer à distance. La puissance de l'Arbalète est calculé à partir de la force.
&
Confère un avancement de 1 en Terramancie.

2 Carreau du Chasseur

Technique - Arme - 3

En combat, ignore la défense et inflige des dégâts de terre avec un bonus D+2, ce bonus est de D+5 contre les bêtes.

3 Tir de Précision

Technique - Arme - 1

En combat, inflige des dégâts, si la cible subit la « **marque du chasseur** », le joueur à durant ce combat un bonus D+2 à toute ses actions contre une cible subissant la **marque du chasseur**. Si la cible ne subit pas la **marque du chasseur** cette technique a un bonus D+6.

4 Camouflage

Passif

Permet de se rendre invisible dans les zones naturels.
&

Améliore définitivement le sens et la force de 5.

5 Verrouillage

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts, la prochaine action du joueur fera un résultat maximum (8 pour un D8, 20 pour un D20, ...).

Maîtrise des Armes à feu

Les Armes à feu sont perçus comme une arme technologique impie pour la majeure partie des habitants de Soumini, pourtant la puissance de feu d'un revolver et indéniable (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise des armes à feu, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences de maîtrise de l'arc*). Les armes à feu peuvent être réparties dans deux groupes : les armes à poudre noire et les armes manœuvrées. Les revolvers à poudre noire sont l'arme de prédilection des pirates, légèrement instables, elles peuvent stopper un cheval en galop d'une seule balle. Les armes manœuvrées sont développées par les scientifiques de la Mer de Vapeur, elles utilisent la manœuvre pour tirer des lasers brûlants.

1 Maniement des Armes à feu

Maniement

Permet de manier les Armes à Feu. Il existe deux types d'armes à feu. Les armes à poudre noir se manient à une main et infligent des dégâts perforants. Les armes manœuvrées se manient à deux mains et infligent des dégâts perforants et de feu. Les armes à feu permettent d'attaquer à distance. La puissance des armes à feu est calculée à partir de l'agilité.

2 Envol du Perroquet

Technique - Arme - 2

Cette compétence a un effet différent selon si le joueur manie une arme à poudre ou manœuvrée.

Arme à poudre : Hors-combat, permet de parler avec les perroquets et d'appeler un allié perroquet. En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+(1D6).

Arme manœuvrée : Hors combat, permet de contrôler un perroquet mécanique. En combat, inflige 2 brûlures et des dégâts avec un bonus D+2.

3 Artificier

Passif

Confère un avancement de 1 en Pyromancie et offre à chaque début de séance une grenade aux choix parmi les suivantes :

Grenade à Fragmentation : Inflige des dégâts en zone circulaire avec une puissance de D de 1D12.

Pyro-Grenade : Inflige 1 brûlure et des dégâts de feu en zone circulaire avec une puissance de D de 1D8.

Grenade Fumigène : Crée une Zone de fumée. En combat, durant un tour les ennemis ont chacun 1 chance sur 3 de raté leur action.

4 Tir Explosif

Technique - Arme - 2 ; 1/jour

Cette compétence a un effet différent selon si le joueur manie une arme à poudre ou manœuvrée.

Arme à poudre (Balle Dum-Dum) : Inflige des dégâts de feu avec 2 chance sur 6 d'avoir un malus D-3 et 4 chance sur 6 de faire une explosion en zone circulaire avec un bonus D+3 (2 utilisation par combat).

Arme manœuvrée (Missile) : Inflige des dégâts avec un bonus D+5 et réduit à 0 la défense physique de la cible pour la durée du combat (1 utilisation par jour).

5 Tir de combustible

Technique - Arme - 1

En combat, inflige des dégâts et la prochaine attaque infligeants des dégâts de feu sur la cible de cette technique voit ses dégâts doublés.



Maîtrise des Instruments à Vent

Les instruments à vents sont une famille d'instruments comprenant les cuivres et les bois, en apprenant la maîtrise des instruments à vents il est possible d'apprendre à jouer de la flûte traversière, du saxophone, de la clarinette, du hautbois, du basson, de la trompette, du trombone, de l'orgue, ... (*Pour commencer à apprendre la Maîtrise des instruments à vent, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences en balbutiement instrumental*). Les instruments à vent en Soumini sont vu comme des instruments festifs, la plupart des grands festivals comporte de grandes fanfares composé de cuivres et de bois.

1 Maniement des Instruments à Vents

Maniement

Permet de manier et de savoir jouer des Instruments à vents. Les Instruments à vents sont des armes à deux mains infligeant des dégâts contondants. Les Instruments à Vents permettent d'attaquer à distance. La puissance des Instruments à vents est calculé à partir du charisme.

&

Confère un avancement de 1 en Aéromancie.

2 Concerto

Technique - Arme - 1 par technique

Permet en combat d'utiliser les techniques : « **Air d'Allegro** », « **Adagio Tellurique** », « **Andante Aquatique** » et « **Presto Brûlant** ». Les 4 techniques infligent des dégâts avec un bonus D+1 et elles infligent également des dégâts lié à un élément : air, pour l'air d'allegro ; terre, pour l'adagio terrestre ; eau, pour l'andante aquatique et feu pour le presto brûlant.

3 Air Enchantée

Technique - Contre - 2

Permet d'envouter les animaux non agressif et de leur donner des ordres. En combat, utilisable quand un allié fait un « 1 » au D, offre à cet allié une action bonus.

4

Son de l'Apocalypse

Technique - Effet - 1/jour

Tue le joueur et ressuscite tout ses alliés morts avec la moitié de leur pv maximum.

5

Hymne Guerrier

Technique - Effet - 1/jour

En combat, permet à tous les alliés d'immédiatement réaliser une attaque simple.

Maîtrise des Instruments à Cordes

Les instruments à Cordes sont une grande famille d'instruments d'apprendre à jouer du violon, du violoncelle, de l'alto, de la contrebasse, de la guitare, de la mandoline, de la sitar, du piano, de la harpe, du clavecin, ... (Pour commencer à apprendre la Maîtrise des instruments à vent, le joueur se doit de maîtriser au préalable quatre compétences en balbutiement instrumental). Les instruments à cordes sont de prestigieux instruments. En Soumini les instruments à cordes sont généralement le cœur de grand orchestre animant les opéras et les concerts, spectacles réservé aux plus riches.

1 Maniement des Instruments à Cordes

Maniement

Permet de manier et de savoir jouer des Instruments à Cordes. Les Instruments à Cordes sont des armes à deux mains infligeant des dégâts contondants. Les Instruments à Cordes permettent d'attaquer à distance. La puissance des Instruments à cordes est calculé à partir du charisme.

&

Confère un avancement de 1 en Luxomancie.

2 Complainte de l'écorché

Technique - Arme - 2/jour

Hors combat, soigne 7pv à deux alliés. En combat inflige des dégâts de lumière et soigne 7pv à deux alliés.

3 Valse Célest

Technique - Arme - 1/jour

Fait apparaître pour tous les joueurs durant 1 heure des ailes translucides permettant de voler. En combat, inflige des dégâts et augmente la vitesse de tous les alliés de 10.

4 Boogie-Woogie

Technique - Effet - 1

Durant 1 tour tous les joueurs ont 1 chance sur 3 d'esquiver toutes les attaques, 2 chances sur 3 s'ils sont plus rapides que l'ennemi les attaquants.

5 Requiem

Technique - Contre - 1/jour

Utilisable quand un allié meurt, le ressuscite et lui soigne 20pv.

Entrainement du Berserk

L'Entrainement du Berserk est un art particulier permettant de profiter de l'adrénaline que secrète le corps au porte de la mort. L'origine de cet art remonte à l'époque des Gokus primordiaux, après la disparition de la première déesse, le culte des esprits étaient omniprésent et les premiers druides se sont révélés grâce à des rituels d'automutilation. Ces rites particulier permit aux premiers Gokus d'atteindre des états de transe décuplant leur nature sauvage. L'héritage historique de ces rites et qu'il est depuis fréquent en Soumini de voir des combattants à l'article de la mort se transformer en bête enragé.



1 Pouvoir Primale

Technique - Force ou Agilité ou Mental ou Sens - 3

En combat, inflige des dégâts avec un bonus au D égale à : $(1 + (\text{nombre de pv sacrifiés par l'utilisateur de cette compétence au moment de son utilisation}) / 5))$.

2 Aura d'Adrénaline

Aura

Le joueur doit avoir moins de la moitié de ses pv maximum pour activer cette aura. Aura qui hors-combat confère un bonus D+10 à tous les jets de force, d'agilité et de constitution. En combat, confère un bonus D+2.

3 Forme Primale

Technique - Arme - 2/jour

Permet de se transformer en sa forme primale durant un combat ou une dizaines de minutes. La forme primale dépend de la race d'origine du joueur :

Humain : Singe-garou, permet de parler aux grands mammifères.

Jarde : Renne-garou, permet de parler aux plantes.

Céleste : Aigle-garou, permet de parler aux oiseaux.

Abyséen : Requin-garou, permet de parler aux poissons.

Myst : Sanglier astrale-garou, permet de se rendre invisible.

Féerillon : Fourmis-garou, permet de parler aux insectes.

Lézardie : Dinosaur-garou, permet de parler aux reptiles.

Gobelin : Rat-garou, permet de parler aux petits mammifères.

Twin : Element-garou, permet de manipuler l'eau, le feu, l'air et la terre.

Le tour où le joueur se transforme il peut utiliser une compétence de sa transformation. La Forme primale confère un bonus de 1 dans les défenses et supprime la limite de pv sacrificiable avec la technique « pouvoir primale ». Elle permet d'utiliser les techniques « Fureur Sauvage » et « Sans limite » sans limite d'utilisation.

Fureur Sauvage : Inflige 4pv à soi-même et permet d'utiliser une autre compétence avec un bonus D+3.

Sans Limite : Compétence de contre, utilisable quand le joueur s'apprete à mourir, offre 1 chance sur 4 de survivre avec 1pv.

4 Vengeance Sauvage

Technique - Contre - Force ou Agilité ou Mental ou Sens - 1

En combat, utilisable après avoir survécu à une attaque infligeant 10 dégâts ou plus après calcul de la défense, inflige des dégâts avec une puissance de D augmenter de 1.

5 Dernier souffle

Technique - Force ou Agilité ou Mental ou Sens - 1

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+3, les dégâts sont doublés si les pv du joueur sont inférieurs à 6.

Arme de Lancer

Les armes de lancers ne sont pas un art guerrier à proprement parler mais plutôt une option supplémentaire complétant le panel d'option d'un maître d'arme. Les armes de lancer ont commencé à se démocratiser en soumini quand durant la guerre certain combattant se retrouvait dans cette situation fort désagréable qu'est être hors de portée. Au fil du temps les différents peuples ont donc développé différentes armes de lancers correspondant à leur styles de combat.

1 Arme de jet

Technique - Agilité - 2

A l'obtention permet d'obtenir une arme de jet au choix entre le Couteau de lancer, le **Shuriken**, le **Boomerang**, le **Tomahawk** et le **Bolas**. La technique arme de jet permet de projeter son arme de jet à distance, celle-ci inflige des dégâts et à un effet dépendant de l'arme choisit. Les effets sont :

Couteau de Lancer : Dévoile une faiblesse de la cible.

Shuriken : Inflige un saignement.

Boomerang : A 1 chance sur 6 de pouvoir être relancé immédiatement, cela sans dépenser d'utilisations.

Tomahawk : Puissance calculé à partir de la force, inflige des dégâts tranchants avec un bonus D+2.

Bolas : Puissance calculé à partir du Charisme, inflige des dégâts contondants avec un bonus D+2.

2 Adresse du Jongleur

Bonus

Augmente définitivement l'agilité, le sens et le charisme de 3.

3 Lancer d'opportunité

Technique - Arme - 2

Permet d'utiliser la compétence « arme de jet » puis de charger sur la cible et de lui assener une attaque simple.

4 Maître du jet

Passif

Augmente de 1 le nombre d'utilisation de la compétence « arme de jet » et améliore les effets des armes de jets :

Couteau de Lancer : Inflige des dégâts perforants et dévoile toutes les faiblesses de la cible.

Shuriken : Inflige des dégâts tranchants avec un bonus D+1 et un saignement.

Boomerang : Inflige des dégâts contondants et a désormais 1 chance sur 3 de pouvoir être relancé immédiatement.

Tomahawk : Inflige des dégâts tranchants et contondants avec un bonus D+3.

Bolas : Inflige des dégâts d'air et contondants avec un bonus D+3.

5 Oeil Perçant

Passif

Les techniques d'armes ne peuvent plus échouer (les 1 deviennent des 2).



Trapiste

Un trapiste est un poseur de piège. L'art de la confection de piège est née chez le peuple Jarde afin d'améliorer le butin de chasse tout en limitant les risques. Au fil du temps les pièges se sont complexifiés et désormais il est fréquent que la cible de ces derniers soient des marchands dans le viseur de groupe de brigands.

1 Piège Basique

Passif

Offre à chaque début de séance 2 pièges (*Les pièges demandent une action pour être poser, ils s'activent automatiquement quand un ennemi fait une action particulière à l'encontre du joueur ou d'un de ses alliés. Le joueur peut stocker jusqu'à 5 pièges en même temps*) aux choix parmi les suivants :

Piège à loup : Une fois posé, se déclenche si l'ennemi attaque une faiblesse, inflige des dégâts avec une puissance de D de 1D10 et 2 saignements.

Piège anti-magie : Une fois posé, se déclenche si l'ennemi inflige un état, annule alors son attaque.

Piège miroir : Une fois posé, se déclenche si l'ennemi fait le résultat maximum à son jet, lui inflige son attaque en miroir.

Pyro-piège : Une fois posé, se déclenche si l'ennemi rate son action, inflige des dégâts de feu avec une puissance de D de 1D10 et 2 brûlures.

2 Faculté du Trapiste

Bonus

Augmente définitivement l'agilité, le sens et la constitution de 3.

3 Lancer de Piège

Technique - Arme - 3

En combat, inflige des dégâts et permet de poser un piège.

4 Piège Complexé

Passif

A chaque début de séance permet d'obtenir un piège aux choix parmi les suivants :

Piège étourdissement : Une fois posé, se déclenche si l'ennemi attaque une faiblesse, étourdi l'ennemi.

Piège ramollo : Une fois posé, se déclenche si l'ennemi fait le résultat maximum à son jet, inflige des dégâts avec une puissance de D de 1D6 et une fatigue.

Piège salvateur : Une fois posé, se déclenche si un joueur meurt, le ressuscite avec 15pv.

Cryo-Piège : Une fois posé, se déclenche si l'ennemi rate son action le gèle alors.

5 Activation Forcer

Technique - Arme - 1

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+3 et active un piège au choix.



Alchimisterie

L'alchimie fut inventé par les Jardes en 476., c'est un artisanat permettant de fabriquer des potions. L'alchimie consiste à extraire l'essence magique d'un ingrédient via différents outils. Les potions peuvent avoir différents effets, mais attention à l'overdose magique, l'abus de potion est dangereux pour la santé ! L'alambic est le principal outil de l'alchimiste, il est en verre et permet de distiller l'essence magique. les ingrédients utilisés pour la préparation d'une potion sont mélangés à de l'eau et déversés dans un premier récipient. A l'intérieur de celui-ci, les ingrédients sont chauffés à l'aide d'un rubis de chaleur et les vapeurs en résultant traversent un circuit de verre réfrigéré par un saphir glacial. Un second recipient à la fin du circuit reçoit alors alors le résultat, le liquide constituant la potion.

1 Alchimie Basique

Technique - Effet - 2/jour

Permet de produire une potion parmi les suivantes :

Potion de Soin : Soigne (1D6+5) pv.

Potion de Respiration Aquatique : Permet de respirer sous l'eau durant 30 minutes.

Potion de Chance : Augmente de 5 les chances de réussir tous les jets de D hors-combat durant 1 journée.

2 Télékinésie alchimiques

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+2 et permet de donner ou prendre une potion à un allié.

3 Alchimie Avancé

Technique - Effet - 1/jour

Permet de produire une potion parmi les suivantes :

Potion de salvation : Soigne 1 état.

Potion d'Invisibilité : Permet de se rendre invisible durant 30 minutes.

Potion Elementaire : Octroie un bonus D+2 durant un combat aux compétences infligeants des dégâts de feu, d'eau, d'air et de terre (*non cumulable*).

4 Expert Alchimiste

Passif

Augmente définitivement le mental et l'agilité de 5.
&

Renforce les effets des potions « **d'alchimie basique** » :

Potion de Soin : Soigne (1D12+10) pv.

Potion de Respiration Aquatique : Permet de respirer sous l'eau durant 1 journée.

Potion de Chance : Augmente de 10 les chances de réussir tous les jets de D hors-combat durant 1 journée.

5 Alchimie Avancé

Technique - Effet - 1/jour

Permet de produire une potion parmi les suivantes :

Potion d'expérience : Augmente de 10% l'expérience gagné durant 1 journée.

Potion de Voltige : Permet de voler durant 30 minutes.

Potion de Rosépine : Change le genre.



Inquisition

L'inquisition est un groupe de guerrier essentiellement composé de Jarde, de Céleste et de Valkyrie missionés par Vaélie pour exterminer les Jardes de Sang. Depuis le maléfice Vampira Morgulis, les vampires sont mal perçus et chassés par les habitants de Soumini, la majorité d'entre eux ont du quitter les régions civilisées pour habiter dans des villes souterraines ou dans la Mer de Brume. Malgré cet exode, Vaélie perçoit les Jardes de Sang comme contre-nature et sa vision de la justice absolue l'a emmené à créer l'inquisition, un ordre dont le but et de les traquer et de les exterminer.

1 Punition Argentée

Technique - Arme - 2

En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+1 et améliore les défenses de 1 durant 1 tour. Les dégâts sont doublés contre les Vampires / Jardes de Sang.

2 Adresse de l'inquisiteur

Bonus

Augmente définitivement l'agilité, la force et le mental de 3.

3 Traqueur de vampire

Technique - Effet - 1/jour

Octroie un bonus D+3 en combat contre les Vampires / Jardes de Sang.
&

Confère un avancement de 1 au choix en : maîtrise de l'Arbalète ou maîtrise de la claymore.

4 Tir dans la tête

Technique - Arme - 1

Technique d'arme utilisable seulement avec l'épée, la claymore et l'arbalète. En combat, inflige des dégâts avec un bonus D+3, tue la cible si celle-ci est faibles aux dégâts perforants ou si c'est un Vampire / Jarde de Sang (*Hors-Boss, les dégâts sont doublés contre eux*). Si cette compétence est utilisé avec une épée ou une claymore tir un rayon à distance et inflige des dégâts perforants et non tranchants.

5 Corps d'Argent

Passif

Immunise contre le saignement.

&

Augmente définitivement la constitution de 10.



Truanderie

Depuis toujours en Soumini la misère existe, pour survivre de nombreuses personnes sombrent dans le péché et la truanderie. La truanderie n'est pas un art proprement parlé, elle est un simple amalgame de toutes les techniques et astuce développées par les brigands, voleurs et autre aigrefin accumulées au fil des années.

1 Larcin

Technique - Arme - 2

Octroie un bonus D+25 aux jets d'agilité servant à voler des objets.
En combat, inflige des dégâts de ténèbres et dévoile les faiblesses
de l'ennemi.

2 Escroc Hors-Pairs

Bonus

Augmente définitivement l'agilité, le charisme et le mental de 3.

3 Coup-Bas

Technique - Arme - 1

En combat, inflige des dégâts et 1 point de faiblesse.

4 Arroseur arrosé

Technique - Arme - 1

Octroie un bonus D+20 aux jets de charisme pour savoir si un individu cherche arnaquer le joueur. Si celui-ci cherche effectivement à l'arnaquer, le joueur a alors un bonus D+20 aux jets de charisme servant à l'arnaquer en retour.

&

Confère un avancement de 1 en Noxomancie.

5 Roi de l'évasion

Passif

Offre un bonus D+25 aux jets pour toute action servant à s'évader d'une étreinte ou d'une prison. Immunise également le joueur à tout effet lui faisant passer son tour en combat.

&

Améliore la compétence « **Coup-Bas** », celle-ci à désormais 1 utilisation par combat supplémentaire.



Art de la Danse

La Danse est l'un des 5 grands arts de l'époque de Citysign. La danse est avant tout un art qui donne de la vie aux spectacles et festivales. En Soumini, les spectacles de danse sont généralement programmé par les villes et réalisé en extérieurs. De ce fait, la danse est perçu comme un art populaire et festif. La danse est également une pratique guerrière, en effet elle permet d'apprendre à bouger son corps en rythme et est donc enseigné à de nombreux combattants misant sur leur mobilité.

1

Pas de Danse

Technique - Arme - 2

Permet d'élaborer et d'exécuter diverse danse avec un niveau non négligeable. En combat, permet de se déplacer avant et après son action et inflige des dégâts à 2 cibles se trouvant sur la route du joueur.

2

Charme du danseur

Bonus

Augmente définitivement le charisme, l'agilité et le sens de 3.

3

Valse

Technique - Contre - 1

En combat, utilisable au moment de subir une attaque d'un ennemi plus lent, permet d'esquiver l'attaque.

4

Aura du danseur

Aura

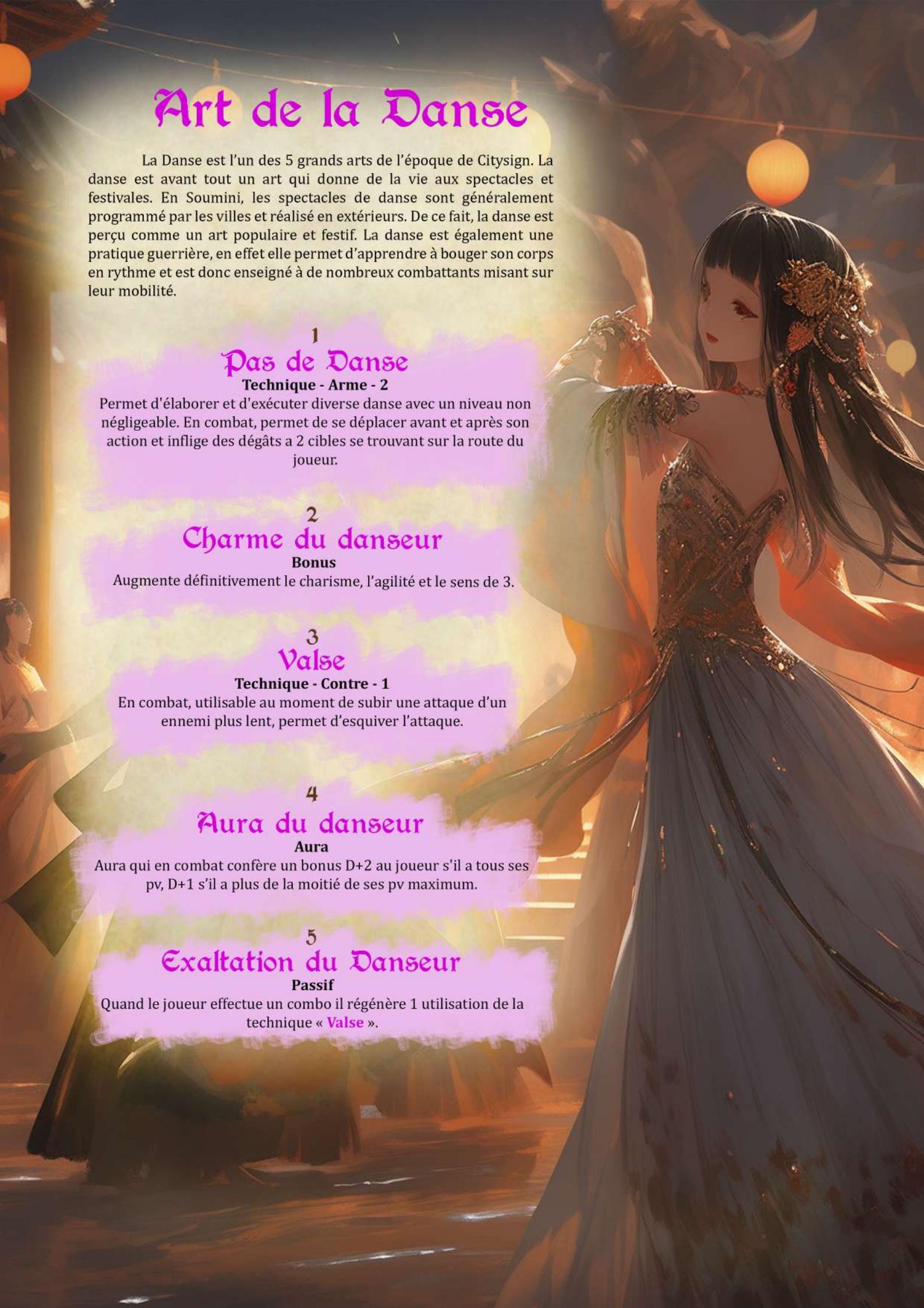
Aura qui en combat confère un bonus D+2 au joueur s'il a tous ses pv, D+1 s'il a plus de la moitié de ses pv maximum.

5

Exaltation du Danseur

Passif

Quand le joueur effectue un combo il régénère 1 utilisation de la technique « Valse ».



Art du Spectacle

L'art du spectacle est l'un des 5 grands arts de l'époque de Citysign. La danse est avant tout un art qui donne de la vie aux spectacles et festivales. L'art du Spectacle est un art regroupant le mime, le théâtre et le cirque. Cet art populaire permet de divertir les foules à travers des spectacles mettant en scène magie et talent oratoire.

1

Maîtrise théâtrale

Technique - Arme - 2

Permet de savoir jouer la comédie avec un niveau non négligeable. En combat, inflige des dégâts et permet de diriger l'attention des ennemis vers soi ou un autre allié durant un tour.

2

Charme du Comédien

Bonus

Augmente définitivement le charisme, l'agilité et le mental de 3.

3

Déguisement

Technique - Effet - 1/jour

Permet de prendre l'apparence d'une autre personne pour la durée de la journée.

4

Mime

Technique - Effet - 1/jour

Permet d'immédiatement utiliser un sort ou une technique d'un allié. La statistique déterminant la puissance de la compétence utilisée est au choix.

5

Coup de Théâtre

Technique - Contre - 1/jour

Hors-combat, permet au joueur de changer un échec critique en réussite critique. En combat, utilisable quand le joueur fait un « 1 », transforme le « 1 » en le résultat maximum du D (8 pour un D8, 20 pour un D20, ...).

Maîtrise de la Peinture

L'art picturale est l'un des 5 grands arts de l'époque de Citysign. La Peinture est un art Solitaire permettant de retranscrire ses émotions à travers la couleur et les images. En Soumini, ont dit que les couleurs expriment des émotions et que le peintre est un maître dans l'art de la compréhension de celle-ci (*La maîtrise de la peinture est un talent particulier comportant 10 compétences et non 5*).



1 Maniement du Grand Pinceau

Maniement

Permet de savoir peindre et de manier le Grand Pinceau. Le grand pinceau est une arme à une main infligeant des dégâts à distance.

Les techniques du pinceau ont des effets différents si elles sont utilisées sur un allié ou un ennemi. La puissance du Grand Pinceau est calculé à partir de la statistique que souhaite le joueur (Hors Constitution).

2 Maîtrise du rouge

Technique - Arme - 4/jour

Sur un allié : En combat, octroi un bonus D+7 à sa prochaine action.

Sur un ennemi : En combat, inflige des dégâts de feu et 1 brûlure.

3 Maîtrise du Bleu

Technique - Arme - 4/jour

Sur un allié : Soigne un état négatif qu'il subit

Sur un ennemi : En combat, inflige des dégâts d'eau et 1 saignement.

4 Maîtrise du Jaune

Technique - Arme - 2/jour

Sur un allié : Octroie une barrière, celle-ci protège du prochain dégât subit. Non cumulable.

Sur un ennemi : En combat, inflige des dégâts de foudre.

5 Coup de Pinceau

Technique - Arme - 3

En combat, inflige des dégâts contondant au corps-à-corps avec une puissance de D diminuer de 1, si cette compétence est utilisé lors d'un combo, alors l'allié suivant est lui aussi en combo.

&

Au moment où le joueur obtient cette compétence il gagne également un avancement de 1 en émotiomancie.



6 Maîtrise du Orange

Technique - Arme - 2/jour

Utilisable seulement si durant cette journée les compétences « maîtrise du jaune » et « maîtrise du rouge » ont était utilisé.

Sur un allié : Octroie 10pv d'armure.

Sur un ennemi : En combat, inflige des dégâts de terre et empoisonne la cible d'un poison infligeant 5 dégâts par tour.

7 Maîtrise du Vert

Technique - Arme - 2/jour

Utilisable seulement si durant cette journée les compétences « maîtrise du jaune » et « maîtrise du bleu » ont était utilisé.

Sur un allié : Soigne 20pv.

Sur un ennemi : En combat, inflige des dégâts d'air et permet au joueur d'esquiver la prochaine attaque subit.

8 Maîtrise du Violet

Technique - Arme - 2/jour

Utilisable seulement si durant cette journée les compétences « maîtrise du bleu » et « maîtrise du rouge » ont était utilisé.

Sur un allié : Soigne 5pv. En combat, augmente également la vitesse de 20 pour la durée du combat.

Sur un ennemi : En combat, inflige des dégâts et gel.

9 Maîtrise du Blanc

Technique - Arme - 1/jour

Utilisable seulement si durant cette journée les compétences « maîtrise du bleu », « maîtrise du rouge » et « maîtrise du jaune » ont était utilisé.

Sur un allié : Ressuscite une cible avec la moitié de ses pv maximum.

Sur un ennemi : En combat, confère au joueur un bonus D+3 à toutes ses compétences de maîtrise de la peinture (*hors « coup de pinceau »*) pour la durée du combat puis inflige des dégâts de lumière.

10 Maîtrise du Noir

Technique - Arme - 1/jour

Utilisable seulement si durant cette journée les compétences « maîtrise du orange », « maîtrise du vert » et « maîtrise du violet » ont était utilisé.

Sur un allié : Utilisable hors-combat après que le joueur ou un de ses alliés est fait un échec critique, permet de relancer le D.

Sur un ennemi : En combat, inflige des dégâts de ténèbres avec un bonus D+7 et maudit.