



# LE LIVRE DES COMPÉTENCES

# CREDITS

Conception

**D'un Rôle A L'autre**

Développement



[Page Facebook](#) : [D'un Rôle A L'autre a.s.b.l.](#)

[Site internet](http://www.dral.be/) : <http://www.dral.be/>

Tous droits réservés – D'un Rôle A l'autre – 2023 (3<sup>ème</sup> version)  
« Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite et constitue une contrefaçon »

# **G**UIDE DES JOUEURS LE MONDE DE



# **SYCARIUS**

**TOME 3**



# Table des matières

---

<b>1. LES ARCHÉTYPES DE PERSONNAGE</b>	<b>- 06</b>
a. Le Soldat	- 07
b. Le Chasseur	- 12
c. L'Initié	- 17
d. Le Roublard	- 22
e. L'Apprenti	- 27
<b>2. LES COMPÉTENCES ET LES EFFETS</b>	<b>- 31</b>
<b>3. LES SORTS</b>	<b>- 41</b>
<b>4. LES INVOCATIONS ET ANIMAUX</b>	<b>- 56</b>
<b>5. LES ANNONCES</b>	<b>- 58</b>



## LES ARCHÉTYPES DE PERSONNAGE

---

Nous l'avons vu, plusieurs classes sont disponibles dans le monde de Sycarius. Chacune peut soit se combiner avec une autre classe ou la personne peut se diriger vers une classe déviante dans l'évolution de son personnage.

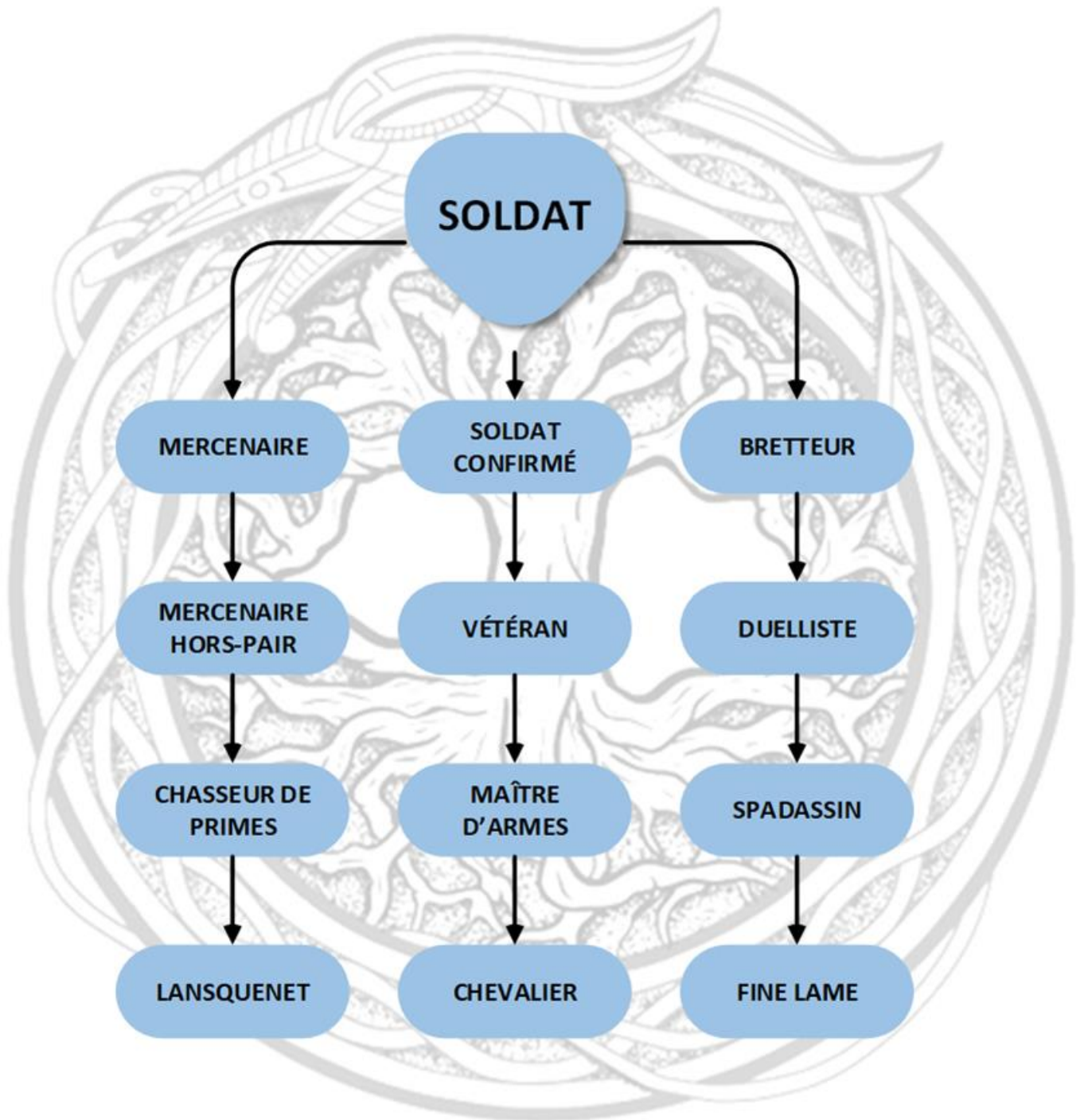
Voici les arbres et les archétypes qui sont en accord avec le monde de Sycarius.

### SOLDAT - CHASSEUR - INITIÉ - ROUBLARD - APPRENTI

Pour chaque Archétype vous devrez suivre une des voies proposées. Celle-ci vous mènera tout au long de votre aventure à faire un choix stratégique dans votre évolution de personnage.

- ☞ Pour avoir accès au premier rang d'un Archétype il vous faudra utiliser 1 point d'expérience.
- ☞ Chaque compétence peut être achetée 1x par rang pour 1 xp également.
- ☞ Il vous faudra acheter un certain nombre de compétences et dépenser les points d'expériences nécessaires avant de pouvoir passer au rang suivant. Certains prérequis seront nécessaires pour avoir une compétence.





# LES COMPÉTENCES

---

## LE SOLDAT

---

☞ Soldat → Mercenaire → Mercenaire Hors-Pair → Chasseur de Primes → Lansquenet

☞ Soldat → Soldat Confirmé → Vétéran → Maître d'Armes → Chevalier

☞ Soldat → Bretteur → Duelliste → Spadassin → Fine Lame



### Archétype de rang 1

→ Il vous faut **dépenser 5 xp** pour accéder au rang suivant

SOLDAT	
Coup puissant	Home run
Chute	Port du bouclier
Armure lourde	Courage
Armure moyenne	Esquive
Garder arme	Plus de vie



## Archétypes de rang 2

→ Il vous faut **dépenser 6 xp** pour accéder au rang suivant

<b>MERCENAIRE</b>	
Coup puissant	<b>Passif</b> : +20% de récompense expédition <u>Prérequis</u> : coup puissant rang 2; plus de vie rang 2; armure moyenne
Chute	Home run
Détection des pièges	Désamorçage des pièges
Armure moyenne	Plus de vie !
Garder arme	Courage

<b>SOLDAT CONFIRMÉ</b>	
Coup puissant	<b>Passif</b> : +1 Pa <u>Prérequis</u> : port d'armure rang 2; plus de vie rang 2; coup puissant rang 1; désarmement
Chute	Home run
Armure lourde	Plus de vie
Armure moyenne	Port du bouclier
Désarmement	Courage

<b>BRETTEUR</b>	
Coup puissant	<b>Passif</b> : 2X J résiste à l'annonce "Perçant". <u>Prérequis</u> : esquive rang 2; armure moyenne rang 2; plus de vie
Chute	Perce-maille
Désarmement	Plus de vie
Armure moyenne	Esquive
Garder arme	Courage

### Archétypes du rang 3

→ Il vous faut **dépenser 7 xp** pour accéder au rang suivant

#### MERCENAIRE HORS-PAIR

Coup puissant	Home run
Chute	Garder arme
Armure lourde	Port du bouclier
Armure moyenne	Courage
Ambidextrie	Plus de vie

#### VÉTÉRAN

Coup puissant	Home run
Chute	Garder arme
Armure lourde	Port du bouclier
Armure moyenne	Courage
Armure de titan	Désarmement

#### DUELLISTE

Coup puissant	Ambidextrie
Chute	Perce-maille
Désarmement	Plus de vie
Armure moyenne	Courage
Garder arme	Esquive

### Archétypes du rang 4

→ Il vous faut **dépenser 8 xp** pour accéder au rang suivant

#### CHASSEUR DE PRIMES

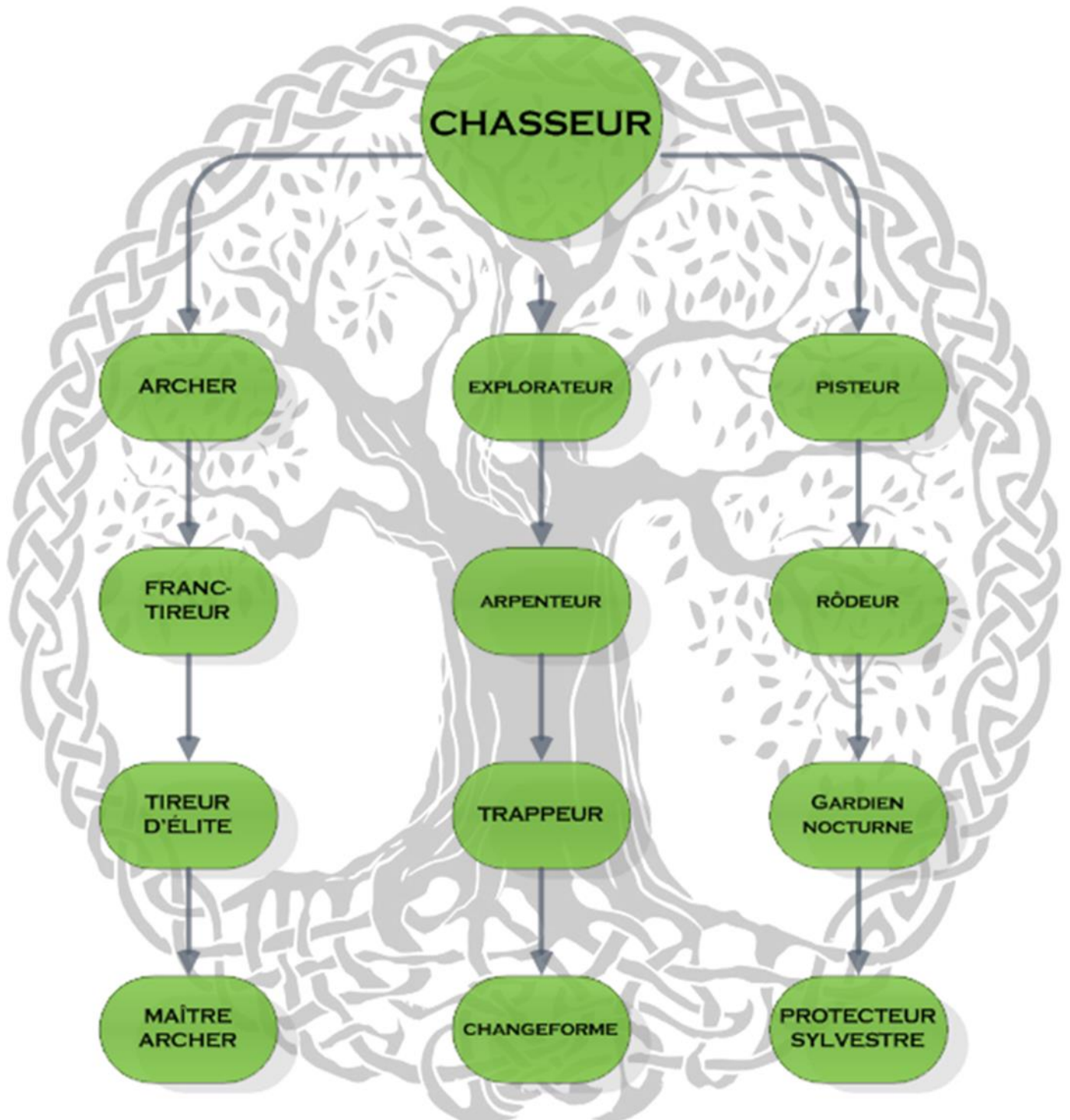
Coup puissant	Home run
Chute	Garder arme
Armure lourde	Port du bouclier
Armure moyenne	Courage
Armure de titan	Désarmement

#### MAÎTRE D'ARMES

Coup puissant	Home run
Chute	Garder arme
Armure lourde	Port du bouclier
Armure moyenne	Courage
Armure de titan	Désarmement

#### SPADASSIN

Coup puissant	Intuition
Chute	Perce-maille
Désarmement	Claque doigts aveuglant
Armure moyenne	Courage
Garder arme	Esquive



## LE CHASSEUR

---

☞ Chasseur → Archer → Franc-tireur → Tireur d'Élite → Maître Archer

☞ Chasseur → Explorateur → Arpenteur → Trappeur → Changeforme

☞ Chasseur → Pisteur → Rôdeur → Gardien Nocturne → Protecteur Sylvestre



### Archétype de rang 1

→ Il vous faut **dépenser 5 xp** pour accéder au rang suivant

CHASSEUR	
Flèche puissante	Désamorçage des pièges
Camouflage sylvestre	Esquive
Détection des pièges	Connaissance des poisons
Flèche renversante	Pistage
Courage	Résistance aux enchevêtrements



## Archétypes de rang 2

→ Il vous faut **dépenser 6 xp** pour accéder au rang suivant

### ARCHER

Flèche puissante	Flèche de dispersion
Armure légère	Courage
Armure moyenne	Flèche renversante
Désarmement	Garder arme
Esquive	Plus de vie

### EXPLORATEUR

Armure moyenne	<b>Passif</b> : +20% de récompense expédition <b>Prérequis</b> : détection des pièges rang 2 ; désamorçage des pièges 2 ; connaissance des bêtes
Surprise	Détection des pièges
Plus de vie	Désamorçage des pièges
Pistage	Connaissance des bêtes
Courage	Résistance aux enchevêtrements

### PISTEUR

Flèche puissante	Courage
Flèche renversante	Détection des pièges
Flèche de dispersion	Désamorçage des pièges
Pistage	Connaissance des bêtes
Camouflage sylvestre	Résistance aux enchevêtrements

### Archétypes du rang 3

→ Il vous faut **dépenser 7 xp** pour accéder au rang suivant

#### FRANC-TIREUR

Flèche puissante	Flèche de dispersion
Armure légère	Courage
Armure moyenne	Flèche renversante
Désarmement	Garder arme
Esquive	Plus de vie

#### ARPEUTEUR

Armure moyenne	Pose de pièges
Surprise	Détection des pièges
Plus de vie	Désamorçage des pièges
Pistage	Connaissance des bêtes
Courage	Résistance aux enchevêtrements

#### RÔDEUR

Flèche puissante	Courage
Flèche de dispersion	Détection des pièges
Flèche renversante	Désamorçage des pièges
Pistage	Connaissance des bêtes
Camouflage sylvestre	Résistance aux enchevêtrements

### Archétypes du rang 4

→ Il vous faut **dépenser 8 xp** pour accéder au rang suivant

#### TIREUR D'ÉLITE

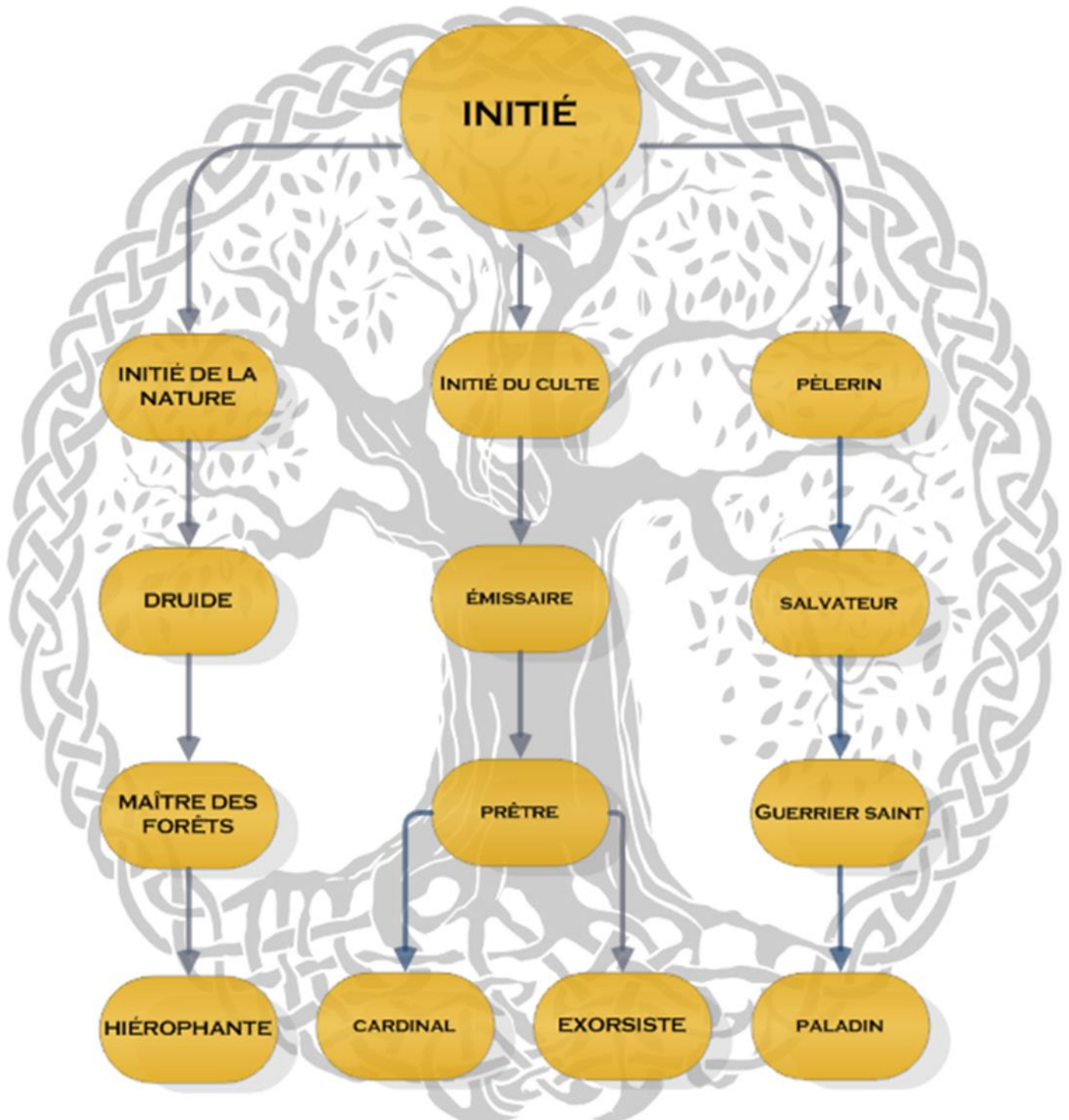
Flèche puissante	Barrage de flèches
Armure légère	Courage
Armure moyenne	Flèche renversante
Désarmement	Garder arme
Esquive	Plus de vie

#### TRAPPEUR

Armure moyenne	Piège du trappeur
Surprise	Détection des pièges
Bolas	Désamorçage des pièges
Pistage	Connaissance des bêtes
Courage	Résistance aux enchevêtrements

#### GARDIEN NOCTURNE

Flèche puissante	Flèche renversante
Flèche de fuite	Détection des pièges
Flèche de dispersion	Cape sombre
Pistage	Connaissance des bêtes
Camouflage sylvestre	Résistance aux enchevêtrements



## L'INITIÉ

---

☞ Initié → Initié de la Nature → Druide → Maître des Forêts → Hiérophante

☞ Initié → Initié du Culte → Émissaire → Prêtre → Cardinal

☞ Initié → Initié du Culte → Émissaire → Prêtre → Exorciste

☞ Initié → Pèlerin → Salvateur → Guerrier Saint → Paladin



### Archétype de rang 1

→ Il vous faut **dépenser 5 xp** pour accéder au rang suivant

INITIÉ	
Soin	Renvoi
Sacré	Bouclier
Frappe Sacrée	Bénédictio
Guérison	Vigueur
Armure moyenne	Prophylaxie



## Archétypes de rang 2

→ Il vous faut **dépenser 6 xp** pour accéder au rang suivant

### INITIÉ DE LA NATURE

Guérison	Armure légère
Prophylaxie	Vigueur
Peau d'écorce	Connaissance des bêtes
Renvoi	Camouflage sylvestre
Résistance aux poisons	Utilisation des poisons

### INITIÉ DU CULTE

Guérison	Sacré
Bénédictio	Vigueur
Protection bénite	Bouclier
Renvoi	Prophylaxie
Repousser les morts-vivants	Enchantement à sacré

### PÈLERIN

Armure moyenne	Armure lourde
Bénédictio	Port du bouclier
Protection bénite	Sacré
Frappe sacrée	Vigueur
Renvoi	Plus de vie

### Archétypes du rang 3

→ Il vous faut **dépenser 7 xp** pour accéder au rang suivant

#### DRUIDE

Prophylaxie	Armure légère
Dressage	Vigueur
Peau d'écorce	Connaissance des bêtes
Renvoi	Camouflage sylvestre
Résistance aux poisons	Utilisation des poisons

#### ÉMISSAIRE

Guérison	Sacré
Bénédictio	Vigueur
Protection bénite	Bouclier
Renvoi	Aura de protection
Repousser les morts-vivants	Enchantement à sacré

#### SALVATEUR

Armure moyenne	Armure lourde
Bénédictio	Port du bouclier
Protection bénite	Sacré
Frappe sacrée	Vigueur
Renvoi	Plus de vie

### Archétypes du rang 4

→ Il vous faut **dépenser 8 xp** pour accéder au rang suivant

#### MAÎTRE DES FORÊTS

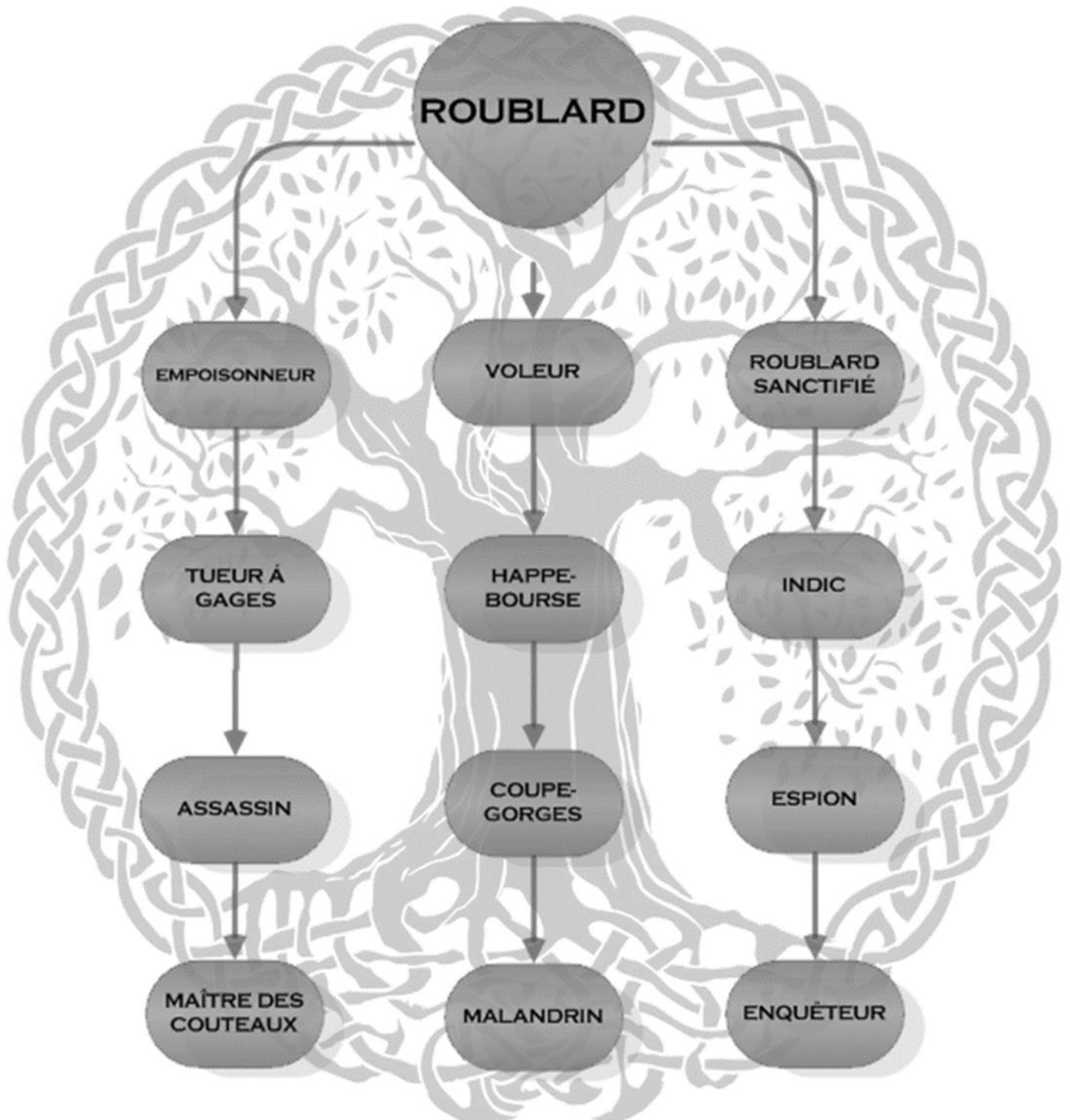
Prophylaxie	Armure légère
Dressage	Animalisme
Peau d'écorce	Connaissance des bêtes
Renvoi	Camouflage sylvestre
Résistance aux poisons	Utilisation des poisons

#### PRÊTRE

Guérison	Sacré
Bénédictio	Confession
Protection bénite	Bouclier
Repousser les démons	Aura de protection
Repousser les morts-vivants	Enchantement à sacré

#### GUERRIER SAINT

Armure moyenne	Armure lourde
Bénédictio	Port du bouclier
Protection bénite	Sacré
Frappe sacrée	Vigueur
Renvoi	Plus de vie



## LE ROUBLARD

---

- ☞ Roublard → Empoisonneur → Tueur à Gages → Assassin → Maître des Couteaux
- ☞ Roublard → Voleur → Happe-Bourse → Coupe Gorges → Malandrin
- ☞ Roublard → Roublard Sanctifié → Indic → Espion → Enquêteur



### Archétype de rang 1

→ Il vous faut **dépenser 5 xp** pour accéder au rang suivant

ROUBLARD	
Attaque sournoise	Dissimulation urbaine
Crochetage	Intuition
Désamorçage des pièges	Escamotage
Esquive	Détection des pièges
Chute	Résistance aux poisons



## Archétypes de rang 2

→ Il vous faut **dépenser 6 xp** pour accéder au rang suivant

<b>EMPOISONNEUR</b>	
Attaque sournoise	Dissimulation urbaine
Crochetage	Intuition
Utilisation des poisons	Connaissance des poisons
Esquive	Garder arme
Chute	Permis de tuer

<b>VOLEUR</b>	
Attaque sournoise	Dissimulation urbaine
Crochetage	Intuition
Désamorçage des pièges	Esquive
Vol à la tire	Détection des pièges
Escamotage	Garder arme

<b>ROUBLARD SANCTIFIÉ</b>	
Attaque sournoise	Dissimulation urbaine
Crochetage	Intuition
Escamotage	Esquive
Pistage	Détection des pièges
Désamorçage des pièges	Torture

### Archétypes du rang 3

→ Il vous faut **dépenser 7 xp** pour accéder au rang suivant

<b>TUEUR À GAGES</b>	
Attaque sournoise	Dissimulation urbaine
Bague ou couteau de sommeil	Intuition
Utilisation des poisons	Connaissance des poisons
Esquive	Garder arme
Tir précis	Permis de tuer

<b>HAPPE - BOURSE</b>	
Attaque sournoise	Dissimulation urbaine
Crochetage	Intuition
Escamotage	Esquive
Vol à la tire	Fouille experte
Marché noir	Bourse experte

<b>INDIC</b>	
Attaque sournoise	Dissimulation urbaine
Crochetage	Intuition
Escamotage	Esquive
Pistage	Détection des pièges
Marché noir	Torture

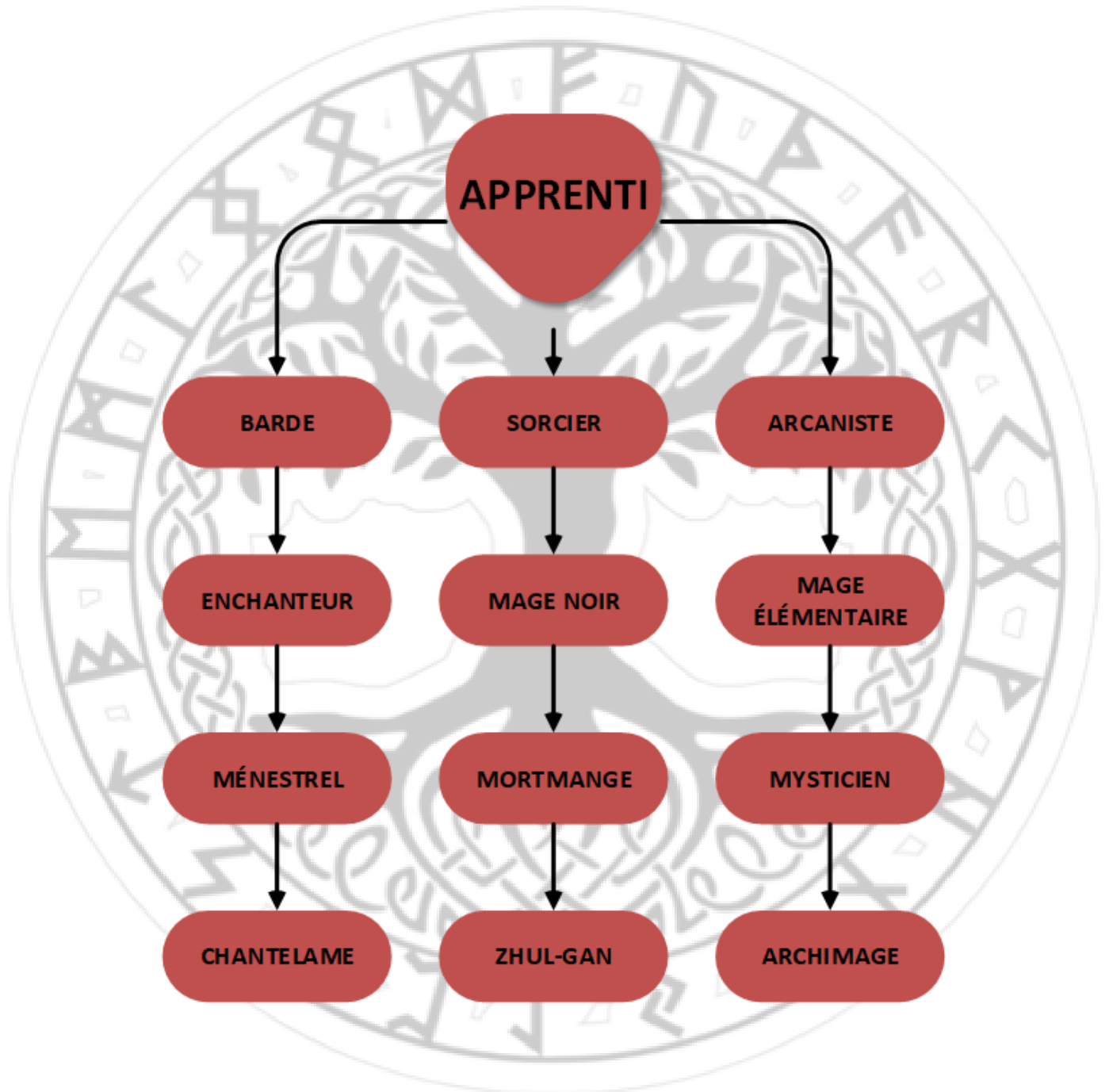
### Archétypes du rang 4

→ Il vous faut **dépenser 8 xp** pour accéder au rang suivant

<b>ASSASSIN</b>	
Attaque sournoise	Dissimulation urbaine
Dague ou couteau de sommeil	Intuition
Utilisation des poisons	Connaissance des poisons
Esquive	Permis de tuer
Tir précis	Cape d'ombre

<b>COUPE GORGES</b>	
Attaque sournoise	Dissimulation urbaine
Crochetage	Intuition
Escamotage	Claque doigt aveuglant
Vol à la tire	Fouille experte
Marché noir	Bourse experte

<b>ESPION</b>	
Attaque sournoise	Dissimulation urbaine
Crochetage	Intuition
Escamotage	Esquive
Pistage	Détection des pièges
Marché noir	Torture



## L'APPRENTI

☞ Apprenti → Barde → Enchanteur → Ménestrel → Chantelâme

☞ Apprenti → Sorcier → Mage Noir → Mortmange → Zhul-Gan

☞ Apprenti → Arcaniste → Mage Élémentaire → Mysticien → Archimage



### Archétype de rang 1

→ Il vous faut **dépenser 5 xp** pour accéder au rang suivant

APPRENTI					
Ténèbres	Terre	Feu	Eau	Air	Arcane
-Attaque d'ombre -Domination -Promenade dans les ombres	-Attaque de boue -Choc -Enchevêtrement -Peau d'écorce -Boue-clier	-Attaque de cendres -Burn -Désarmement -Peau de lave -Enchantement feu	-Attaque de vagues -Verglas -Peau d'écaille -Perfusion -Soin	-Attaque de foudre -Vent boréal -Peau d'énergie -Chut! -Choc	-Mage de guerre -Création de parchemin -Lecture Parchemin -Projectile magique -Petit comique

### Archétypes de rang 2

→ Il vous faut **dépenser 6 xp** pour accéder au rang suivant

#### **BARDE** (VOIR GRAND TABLEAU)

Chant de soin	Chant captivant
Berceuse	

#### **SORCIER**

Douleur	Faiblesse
Terror	

#### **ARCANISTE** (VOIR LISTE GÉNÉRALE APPRENTI)

<b>Terre</b>	<b>Feu</b>	<b>Eau</b>	<b>Air</b>	<b>Arcane</b>
-Écrasement -Solide comme un roc	-Pyroblast -Étincelle éblouissante	-Cataplasme d'algues -Transfusion	-Zap -Marchand de sable	-Vague arcanique

### Archétypes du rang 3

→ Il vous faut **dépenser 7 xp** pour accéder au rang suivant

#### **ENCHANTEUR**

Mauvaise prestation	Cacophonie
Chant Pacificateur	

#### **MAGE NOIR** (VOIR LISTE GÉNÉRALE APPRENTI)

Convocation d'un Démon/Mort-Vivant	Récupération Démoniaque
Trahison	

#### **MAGE ÉLÉMENTAIRE**

<b>Terre</b>	<b>Feu</b>	<b>Eau</b>	<b>Air</b>	<b>Arcane</b>
-Fracture -Invocation : élémentaire de terre	-Flamme dévorante -Invocation : élémentaire de feu	-Brume -Invocation : élémentaire de l'eau	-Vol -Invocation : élémentaire de l'air	-Resist sort incapacitant -Création de portail -

### Archétypes du rang 4

→ Il vous faut **dépenser 8 xp** pour accéder au rang suivant

#### **MÉNESTREL** (VOIR LISTE GÉNÉRALE APPRENTI)

Musique entraînant	
--------------------	--

#### **MORTMANGÉ** (VOIR LISTE GÉNÉRALE APPRENTI)

Réanimation morbide	
---------------------	--

#### **MYSTICIEN** (VOIR LISTE GÉNÉRALE APPRENTI)

Feu pure : Pluie de flammes	Terre pure : Cataclysme
Eau pure : Pluie curative	Air pure : Abrogation céleste
Arcane pure : Lance arcanique et création de pentacle	Création de portail



## COMPÉTENCES AVEC LEURS EFFETS



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Ambidextrie</b>			Disponible rang 3		
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de se battre avec deux armes de plus de 90 cm en même temps				
<b>Animalisme</b>				Commun	Tous
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de parler avec un animal.				
<b>Armure Intermédiaire</b>	1pa	2pa	3pa	4pa	5pa
<b>EXPLICATIONS</b>	Donne des points d'armure moyenne. On ne peut choisir qu'un type d'armure.				
<b>Armure Lourde</b>	2pa	3pa	4pa	5pa	6pa
<b>EXPLICATIONS</b>	Donne des points d'armure lourde. On ne peut choisir qu'un type d'armure.				
<b>Armure Titan</b>			1pa	2pa	3pa
<b>EXPLICATIONS</b>	Donne des points d'armure. Non cumulable avec protection bénie				
<b>Assassinat</b>					DEAD !
<b>EXPLICATIONS</b>	Dead la cible du contrat (Se gagne seulement par contrat). Annonce : « Dead ».				
<b>Attaque Sournoise</b>	1 dégât perçant	2 dégâts perçants	3 dégâts perçants	4 dégâts perçants	5 dégâts perçants
<b>EXPLICATIONS</b>	L'attaque doit se faire dans le dos, les deux pieds fixés au sol. L'arme doit parcourir le dos de la cible d'une épaule au bas du dos opposé. Dague obligatoire. Une seule fois par minute.				





NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Dague ou Couteau de Sommeil</b>			2X/période	3X/période	4X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet d'endormir la cible durant 1 minute. Annonce : « Sommeil ». La cible peut être réveillée si on joue l'action ou si elle subit 1 dégât.				
<b>Bolas</b>				3X/période	4X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Arme de jet uniquement. Permet de lancer enchevêtrement sur la personne touchée par l'arme de jet.				
<b>Bourse Experte</b>			40 %	50 %	60 %
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de dissimuler une partie de ses possessions dans une bourse non volable. Arrondi à l'inférieur.				



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Camouflage Sylvestre</b>	vu par pisteur 1	vu par pisteur 2	vu par pisteur 3	vu par pisteur 4	vu par pisteur 5
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de se dissimuler aux yeux de tous sur une surface végétale. L'herbe n'est pas une surface valide ! Position immobile bras croisés sur le torse avec les doigts indiquant le niveau de camouflage.				
<b>Cape de Brume</b>			5 min 1X/jour	5 min 2X/jour	5 min 3X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de devenir intangible, non-reconnaissable mais toujours visible sous forme de brume. Nécessite une incantation de 20 sec. Le joueur doit porter un morceau de tissu sur le visage.				

<b>Cape Sombre</b>				3 min 2x/jour	5 min 2x/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de devenir invisible mais tangible. Nécessite une cape. Les dégâts annulent l'effet. Nécessite une incantation de 20 sec. Le joueur doit porter un morceau de tissu sur le visage.				
<b>Chute</b>	2X/période	3X/période	+1 dégât 3X/période	+1 dégât 4X/période	+1 dégât 5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de faire tomber la cible épaule au sol (sans cumulet) Annonce : « Chute ».				
<b>Claques Doigts Aveuglants</b>				2X/période	Mass Flash 3X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet d'aveugler d'un claquement de doigt. Annonce : « Flash ».				
<b>Confession</b>				1 Verity	2 Verity
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet après une discussion consentie et dans un lieu Saint, durée de 3 minutes, d'annoncer « Verity » sur son interlocuteur.				
<b>Connaissance des Bêtes</b>		+1 dégât	+2 dégâts	+3 dégâts	+4 dégâts
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de maximiser ses dégâts contre les bêtes.				
<b>Connaissance des Poisons</b>	poison mineur	poison intermédiaire	poison supérieur		
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de connaître les effets des poisons du niveau correspondant.				
<b>Combat à l'Aveugle</b>				1X/période	2X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de résister à flash. Annonce : « Resist ».				

<b>Coup Puissant</b>	+1 dégât 2X/période +2 dégâts à 2 mains 2X/période	+1 dégât 3X/période +2 dégâts à 2 mains 2X/période	+2 dégâts 2X/période +3 dégâts à 2 mains 2Xpériode	+2 dégâts 4X/période +3 dégâts à 2 mains 3X/période	+3 dégâts 4X/période +4 dégâts à 2 mains 3X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet d'infliger des dégâts supplémentaires Annonce : « Coup puissant + le nombre de dégâts infligés ». L'annonce se fait au moment du lancement de l'attaque. Le coup doit être <b>simulé</b> comme plus puissant.				
<b>Courage</b>	2X/période	3X/période	4X/période	5X/période	6X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de résister à l'annonce Terror. Annonce : « Resist ».				
<b>Crochetage</b>	serrure 1	serrure 2	serrure 3	serrure 4	serrure 5
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de crocheter les serrures de niveau correspondant. Nécessite un mime de 15 secondes.				



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Désarmement</b>		1X/période	2X/période	3X/période	Destroy 2X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de désarmer l'adversaire annonce « Désarm ». L'annonce se fait au moment du lancement de l'attaque.				
<b>Détection des Pièges</b>	pièges niveau 1	pièges niveau 2	pièges niveau 3	pièges niveau 4	pièges niveau 5
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de voir les pièges camouflés. Annonce : « Détection des pièges + niveau de la compétence ».				
<b>Désamorçage des Pièges</b>	pièges niveau 1	pièges niveau 2	pièges niveau 3	pièges niveau 4	pièges niveau 5
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de désamorcer les pièges de niveau correspondant.				

<b>Dissimulation Urbaine</b>	vu par pisteur 1	vu par pisteur 2	vu par pisteur 3	vu par pisteur 4	vu par pisteur 5
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de se dissimuler aux yeux de tous sur une surface non végétale. Le sol n'est pas une surface valide ! Position immobile bras croisé sur le torse avec les doigts indiquant le niveau de dissimulation.				
<b>Dressage</b>		permet de fusionner avec 1 bête	permet de fusionner avec 2 bêtes	permet de fusionner avec 3 bêtes	permet de fusionner avec 4 bêtes
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de fusionner avec un seul animal totem à la fois pendant 1 heure maximum 2 fois par jour. Le joueur doit porter un grimage de l'animal lors de la fusion. Nécessite un rituel de 3 minutes.				



<b>NOM</b>	<b>RANG 1</b>	<b>RANG 2</b>	<b>RANG 3</b>	<b>RANG 4</b>	<b>RANG 5</b>
<b>Entrave</b>	lien de corde	lien en métal			
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet d'utiliser et de se libérer des liens correspondants. La personne attachée doit toujours être capable de se libérer d'elle-même.				
<b>Esquive</b>	2X/période	3X/période	4X/période	5X/période	6X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet d'esquiver un coup de face. Annonce : « Esquive ».				



<b>NOM</b>	<b>RANG 1</b>	<b>RANG 2</b>	<b>RANG 3</b>	<b>RANG 4</b>	<b>RANG 5</b>
<b>Barrage de Flèches</b>				1X/période	2X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet d'envoyer un barrage de flèche sur l'adversaire en infligeant 1 dégât perçant de masse. Annonce : « 1 Perçant de masse ». Tirer au-dessus de la ligne ennemies				

<b>Flèche de Dispersion</b>		choc 1 1X/période	choc 1 2X/période	choc 2 2X/période	choc 2 3X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de repousser la personne touchée. Annonce : « Choc »				
<b>Flèche de Fuite</b>				1X/période	2X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de lancer un aveuglement de masse à l'endroit où la flèche tombe. Annonce : « Mass Flash ».				
<b>Flèche Puissante</b>	1 dégât 2X/période	1 dégât 3X/période	2 dégâts 3X/période	2 dégâts 4X/période	2 dégâts 5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet d'infliger des dégâts supplémentaires. Annonce : « Flèche puissante + le nombre de dégâts infligés ». L'annonce se fait au moment du lancement de l'attaque.				
<b>Flèche Renversante</b>	2X/période	3X/période	3X/période + 1 dégât	4X/période + 1 dégât	5X/période + 1 dégât
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de renverser la cible Annonce : « Chute ». Le tir ne doit <b>pas</b> atteindre les jambes.				
<b>Fouille Experte</b>			4 minutes	2 minutes	1 minute
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de diminuer le temps nécessaire à une fouille experte La fouille experte permet de voler les runes et améliorations d'objets.				
<b>Frappe Sacrée</b>	+1 dégât 1X/période	+1 dégât 2X/période	+2 dégâts 2X/période	+2 dégâts 3X/période	+3 dégâts 3X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de frapper à Sacré. Annonce : « Sacré + le nombre de dégâts infligés ».				



<b>NOM</b>	<b>RANG 1</b>	<b>RANG 2</b>	<b>RANG 3</b>	<b>RANG 4</b>	<b>RANG 5</b>
<b>Garder arme</b>	2X/période	3X/période	4X/période	5X/période	6X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de résister au désarmement. Annonce : « Resist ».				
<b>Guérison</b>	2pv / 40 sec	3pv / 40 sec	4pv / 40 sec	4pv / 30 sec	4pv / 10 sec
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de soigner. Annonce : « Heal + le nombre de points de vie soignés ». Un mime est nécessaire.				



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
Home Run	2X/période	3X/période	3X/période + 1 dégât	4X/période + 1 dégât	4X/période + 2 dégâts
EXPLICATIONS	Permet d'infliger Choc à la cible. Annonce : « Choc ». L'annonce se fait au moment du lancement de l'attaque. Le coup doit être <b>simulé</b> comme plus puissant.				



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
Intuition	2X/période	3X/période	4X/période	5X/période	6X/période
EXPLICATIONS	Permet d'éviter un coup dans le dos. Annonce : « Resist ».				



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
Marché Noir			permet d'acheter des objets non létaux au marché noir	permet d'acheter n'importe quel objet du marché noir	permet de vendre n'importe quel objet sur le marché noir
EXPLICATIONS	Permet d'avoir accès au marché parallèle. Il est accessible avec un mot de passe (donner au début du TI) et permet d'acquérir toutes sortes d'objets moyennant un prix.				



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Permis de Tuer</b>		permet d'accepter les contrats d'assassins	permet de les partager avec 2 assassins de rang plus faible	permet de les partager avec 2 personnes non assassin	permet d'instiguer un contrat d'assassinat
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet au joueur d'accepter et de remplir des contrats d'assassinat.				
<b>Perce-Maille</b>		2X/période	+1 dégât 3X/période	+2 dégâts 4X/période	+3 dégâts 5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de percer l'armure de l'adversaire et d'annoncer : « Perçant » lors de X frappes par période.				
<b>Piège du Trappeur</b>				COMA 1X/jour	DEAD 1X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de créer un piège ultime Inflige des dégâts aux 3 personnes les plus proches du piège. Annonce : « Coma + désigner les cibles ».				
<b>Pistage</b>	voit camouflé 1	voit camouflé 2	voit camouflé 3	voit camouflé 4	voit camouflé 5
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de pister les personnes camouflées de niveau égal ou inférieur à son pistage. Nécessite un mime de 5 sec.				
<b>Plus de Vie</b>	+1pv	+2pv	+3pv	+4pv	+5pv
<b>EXPLICATIONS</b>	Donne des points de vie.				
<b>Port du Bouclier</b>	2X/période	3X/période	4X/période	5X/période	6X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de résister à Impact. Annonce : « Resist ».				
<b>Pose de Pièges</b>		1 piège 1X/période	2 pièges 2X/période	3 pièges 3X/période	4 pièges 3X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de poser des pièges à l'aide de pétard ficelle et de fil. L'activateur subi un enchevêtrement.				
<b>Prophylaxie</b>	maladie bénigne	poison mineur	maladie grave	poison intermédiaire	poison et maladie supérieur
<b>EXPLICATIONS</b>	Immunité aux poisons et maladies de niveau correspondant.				



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Renvoi</b>	1X/période	2X/période	3X/période	4X/période	5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de renvoyer les sorts incapacitants ou de dégâts. Annonce : « Renvoi ».				
<b>Résistance Enchevêtrement</b>	2X/période	3X/période	4X/période	5X/période	6X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de résister aux enchevêtrements. Annonce : « Resist ».				
<b>Résistance Poisons</b>			poison mineur	poison intermédiaire	poison supérieur
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de résister aux poisons de niveau correspondant. Annonce : « Resist ».				
<b>Rituel</b>				1X/jour	2X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de créer une zone pour tous rituels.				



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Surprise</b>		5 sec 2X/période	10 sec 2X/période	10 sec 3X/période	10 sec 4X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de paralyser les bêtes. Annonce : « Paralyse ». Ne fonctionne pas sur les hommes bêtes.				





NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Tir Précis</b>			1X/période	2X/période	3X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de ne pas louper sa cible. Annonce : «Tir précis». L'annonce se fait au moment du lancement de l'arme de jet.				
<b>Torture</b>		1X/période pendant 2 min	2X/période pendant 4 min	3X/période pendant 6 min	4X/période pendant 8 min
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de torturer la cible et de la placer sous Verity jusqu'au Coma. Nécessite un mime.				



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Utilisation du Poison</b>		1 arme 1X/période pendant 1h	1 arme 2X/période pendant 1h	2 armes 2X/période pendant 1h	2 armes 3X/période pendant 1h
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet d'utiliser les poisons sur une lame de niveau correspondant.				



NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Vol à la Tire</b>		1 bille	2 billes	3 billes	4 billes
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de voler des objets en déposant une bille dans la bourse / poche d'une personne. Il faut ensuite aller trouver un orga afin de valider le vol.				

## LES SORTS

### École de L'AIR

NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Attaque de Foudre</b>	1 boule 1 dégât air	2 boules 1 dégât air	2 boules 2 dégâts air	3 boules 2 dégâts air	5 boules 5 dégâts air
<b>EXPLICATIONS</b>	Attaque de lancer à l'aide de son orbe pour infliger des dégâts de type « air ». Annonce : « Foudre ».				
<b>Chut !</b>	2X/période	3X/période	4X/période	5X/période	6X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet d'empêcher la cible de parler pendant 5 min. Annonce : « Silence ». Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Choc</b>	1 cible 2X/période	1 cible 3X/période	2 cibles 3X/période	2 cibles 4X/période	2 cibles 5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de lancer Choc. Annonce : « Choc ». Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Invocation : Élémentaire de l'Air</b>			1 esprit de l'air qui se bat et suit le mage 1X/j	1 esprit de l'air qui se bat et suit le mage 2X/j	2 esprits de l'air qui se battent et suivent le mage 1X/j
<b>EXPLICATIONS</b>	Invoque un esprit qui se bat pour le mage pour une durée de 30 min. La personne incarnant l'esprit doit porter un bandana avec la rune de l'air. Nécessite une incantation de 6 répétitions.				
<b>Marchand de Sable</b>		1 cible 2X/ période	1 cible 3X/ période	2 cibles 3X/ période	Sommeil de masse 4X/ période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet d'endormir la cible. Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Peau d'Énergie</b>	2pa	3pa	4pa	5pa	6pa
<b>EXPLICATIONS</b>	Donne un bonus de résistance à la magie et un malus de résistance à l'Elem Terre (x2 dégâts). Passif mais nécessite une période de repos pour se recharger.				

<b>Abrogation Céleste</b>				2X/jour	3X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	Empêche la cible d'utiliser ses compétences jusqu'au prochain repos Annonce : « Dissipation » sans resist et renvoi. Nécessite une incantation de 10 répétitions.				
<b>Vent Boréal</b>	5 sec 2X/période	5 sec 3X/période	10 sec 4X/période	10 sec 5X/période	10 sec 6X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de lancer Paralyse. Annonce : « Paralyse ». Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Vol</b>			1X/jour	2X/jour	3X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet un déplacement aérien jusqu'à ce qu'il se pause. Ne résiste pas aux sorts et projectiles. Mime en battant des ailes. Nécessite une incantation de 6 répétitions.				
<b>Zap</b>		4X/période	5X/période	2 cibles 6X/période	2 cibles 7X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de déplacer la cible d'un pas selon les directions principales selon le point de vue de la cible. Ne nécessite pas d'incantations.				

## École des ARCANES

NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Création de Parchemin</b>	1 parchemin de niv1	2 parch. de niv 1 1 parch. de niv 2	3 parch. de niv 1 2 parch. de niv 2 1 parch de niv 3	4 parch. de niv1 3 parch. de niv 2 2 parch. de niv 3 1 parch de niv 4	5 parch de niv 1 4 parch. de niv 2 3 parch. de niv 3 2 parch de niv 4 1 parch. de niv 5
<b>EXPLICATIONS</b>	<p>Permet de transcrire un sort sur un morceau de papier et de le lancer sans incantation. Le niveau du parchemin dépend du niveau du sort. Il faut « jouer » la lecture du parchemin. Les parchemins sont à usage unique. On ne peut choisir qu'un seul niveau de parchemin exemple : <i>"Je suis rang 3 et je choisi de créer un parchemin de Niv 2 alors je ne peux créer que des parchemins de niveau 2 jusqu'à épuisement du stock"</i>. Nécessite d'incanter normalement son sort pour créer le parchemin.</p>				
<b>Création de Pentacle</b>				Mineur 1X/jour	Majeur 1X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	<p>Utile pour faire apparaître 1 créature dans Sycarius. Nécessite un pentacle et un rituel dont la durée dépend de la créature invoquée.</p>				
<b>Création de Portail</b>			1 pers 1X/jour	2 pers 2X/jour	3 pers 3X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	<p>Permet de voyager dans un rayon de 1 km. Nécessite une incantation de 6 répétitions.</p>				
<b>Lance Arcanique</b>				1X/jour	2X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	<p>Permet de projeter une lance d'arcane pure infligeant 10 dégâts perçants. Sans renvoi, sans résist. Nécessite une incantation de 10 répétitions.</p>				

<b>Lecture Parchemin</b>	parchemin de niv1	parchemin de niv2	parchemin de niv3	parchemin de niv4	parchemin de niv5
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de lire un parchemin de niveau correspondant à son niveau de lecture.				
<b>Mage de Guerre</b>	annule le malus de l'armure légère	- 1 incantation armure moyenne et lourde	- 2 incantations armure moyenne et lourde	- 3 incantations armure moyenne/ -4 incantations armure lourde	annule tous les malus
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de réduire le malus d'incantations en portant une armure.				
<b>Petit Comique</b>	1 cible 2X/période	1 cible 3X/période	2 cibles 3X/période	2 cibles 4X/période	2 cibles 5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de lancer Petit Comique Annonce : « Petit Comique ». Sort incapacitant. Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Projectile Magique</b>	1 boule 1 dégât arcane	2 boules 1 dégât arcane	2 boules 2 dégâts arcane	3 boules 2 dégâts arcane	5 boules 5 dégâts arcane
<b>EXPLICATIONS</b>	Attaque de lancer à l'aide de son orbe pour infliger des dégâts de type arcane. Annonce : « Magic ».				
<b>Resist. Sort Incapacitant</b>			3X/période	4X/période	5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Résiste aux sorts de type incapacitant. Annonce : « Resist ».				
<b>Vague Arcanique</b>		2 dégâts magic 2X/période	2 dégâts magic 3X/période	3 dégâts magic 3X/période	3 dégâts magic 4X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de lancer Magic Annonce : « Magic + le nombre de dégâts infligés ». Nécessite une incantation de 3 répétitions.				

## École du CHANT

NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Berceuse</b>		1 min	2 min	5 min	jusque réveil, ou bisou d'un prince charmant
<b>EXPLICATIONS</b>	Sommeil de masse (alliés et ennemis) après 1 min de musique.				
<b>Cacophonie</b>			1 dégât	2 dégâts	4 dégâts
<b>EXPLICATIONS</b>	Inflige des dégâts de masse perçant à tous ceux qui entendent la musique (alliés et ennemis) après une minute de musique.				
<b>Chant Captivant</b>		30 sec.	45 sec.	1 min.	2 min.
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet au barde de se faire écouter attentivement par toutes personnes entendant sa musique. Annonce : « Power Charisme ».				
<b>Chant Pacificateur</b>			30 sec.	1 min.	2 min.
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet au barde de calmer les esprits échauffés et de pacifier toutes personnes l'entendant. Annonce : « Mass Passif ».				
<b>Chant de Soin</b>		1pv/minute	1pv/50 sec	1pv/40 sec	1pv/30 sec
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de soigner toutes personnes écoutant le barde. Annonce : « Mass Soin 1 ».				
<b>Mauvaise Prestation</b>			3X par jour	4X par jour	7X par jour
<b>EXPLICATIONS</b>	Terror de masse à qui entend la musique après 30 secondes.				
<b>Musique Entraînante</b>				1X/ période	1X/ période
<b>EXPLICATIONS</b>	« Mass Dance » tant que la musique dure.				

## École de L'EAU

NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Attaque de Vagues</b>	1 boule 1 dégât eau	2 boules 1 dégât eau	2 boules 2 dégâts eau	3 boules 2 dégâts eau	5 boules 5 dégâts eau
<b>EXPLICATIONS</b>	Attaque de lancer à l'aide de son orbe pour infliger des dégâts de type « eau ». Annonce : « Glace ».				
<b>Brume</b>			1X/jour	2X/jour	3X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de devenir intangible, non-reconnaissable mais toujours visible sous forme de brume pendant 5 minutes. Nécessite une incantation de 6 répétitions.				
<b>Cataplasme d'Algues</b>		3X par période	4X par période	5X par période	6X par période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de stabiliser de manière permanente une personne dans le coma. Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Invocation : Élémentaire de l'Eau</b>			1 esprit de l'eau qui se bat et suit le mage. 1X/jour	1 esprit de l'eau qui se bat et suit le mage. 2X/jour	2 esprits de l'eau qui se battent et suivent le mage. 1X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	Invoque un esprit qui se bat pour le mage pour une durée de 30 minutes. La personne incarnant l'esprit doit porter un bandana avec la rune de l'eau. Nécessite une incantation de 6 répétitions.				
<b>Peau d'Écaille</b>	2pa	3pa	4pa	5pa	6pa
<b>EXPLICATIONS</b>	Donne un bonus de résistance à la magie et un malus de résistance à l'Elem Air (x2 dégâts). Passif mais nécessite une période de repos pour se recharger.				
<b>Perfusion</b>	3X/période	4X/période	5X/période	6X/période	7X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de régénérer une compétence de la cible de niveau inférieur ou égal à celui de Perfusion. Nécessite une incantation de 3 répétitions.				

<b>Pluie Curative</b>				1X/jour	2X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de soigner ses amis. Annonce : « Full Heal de masse » Nécessite une incantation de 10 répétitions.				
<b>Soin</b>	2pv 3X/période	3pv 3X/période	4pv 4X/période	5pv 3X/période	6pv 5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de soigner. Annonce : « Heal X ». Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Transfusion</b>		1pv 3X/ période	2pv 3X/ période	2pv 3X/période peut se faire à distance	4pv 4X/période peut se faire à distance
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de voler la vie de la cible. Annonce : « Drain + nombre de pv ». Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Verglas</b>	2X/période	3X/période	3X/période + 1pv dégât	4X/période + 1pv dégât	5X/période + 1pv dégât
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de faire chuter la cible. Annonce : « Chute ». Nécessite une incantation de 3 répétitions.				



## École du FEU

NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Attaque de Cendres</b>	1 boule 1 dégât feu	2 boules 1 dégât feu	2 boules 2 dégâts feu	3 boules 2 dégâts feu	5 boules 5 dégâts feu
<b>EXPLICATIONS</b>	Attaque de lancer à l'aide de son orbe pour infliger des dégâts de type « feu ». Annonce : « Feu ».				
<b>Burn</b>	1 cible 2X/période	1 cible 3X/période	2 cibles 3X/période	2 cibles 4X/période	2 cibles 5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de lancer Burn. Annonce : « Burn ». Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Désarmement</b>	1X/période	2X/période	3X/période	4X/période	5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de désarmer. Annonce : « Desarm ». Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Étincelle Éblouissante</b>		1 personne 2X/période	2 personnes 2X/période	3 personnes 3X/période	Mass Flash
<b>EXPLICATIONS</b>	Aveugle les ennemis. Annonce : « Flash ». Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Enchantement Feu</b>	l'arme du mage	n'importe quelle arme	2 armes	2 armes +1 dégât	4x1 arme +2 dégâts
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet d'enchanter une arme à l'élément feu pendant un combat. 1x par période. Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Flamme Dévorante</b>			2X/jour	3X/jour	4X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de détruire l'armure de la cible. Annonce : « Destroy ». Nécessite une incantation de 6 répétitions.				
<b>Invocation : Élémentaire de Feu</b>			1 esprit de feu qui se bat et suit le mage. 1X/j	1 esprit de feu qui se bat et suit le mage. 2X/j	2 esprits de feu qui se battent et suivent le mage. 1X/j
<b>EXPLICATIONS</b>	Invoque un esprit qui se bat pour le mage pour une durée de 30 minutes. La personne incarnant l'esprit doit porter un bandana avec la rune de feu. Nécessite une incantation de 6 répétitions.				

Peau de Lave	2pa	3pa	4pa	5pa	6pa
<b>EXPLICATIONS</b>	Donne un bonus de résistance à la magie et un malus de résistance à l'Elem Eau (x2 dégâts). Passif mais nécessite une période de repos pour se recharger.				
<b>Pluie de Flamme</b>				1X/jour	2X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de générer une pluie de feu enflammant le champ de bataille. Permet de lancer un « Mass Burn » toutes les 20 secondes pendant 2 minutes (soit 6 mass burn). Nécessite une incantation de 10 répétitions.				
<b>Pyroblast</b>		2 dégâts 2X/période	2 dégâts 3X/période	3 dégâts 3X/période	2 dégâts 4X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet d'infliger des dégâts de feu. Annonce : « Feu + le nombre de dégâts ». Nécessite une incantation de 3 répétitions.				

## École de LA LUMIÈRE

NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Aura de Protection</b>			1 heure 1X/période	1 heure 2X/période	2 heures 2X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de ne pas être affecté par la magie. Annonce : « Resist ». Nécessite une incantation de 6 répétitions.				
<b>Bénédictio</b>	resist Terror 2X/période	resist Terror 3X/période	resist Terror 4X/période	resist Terror 5X/période	resist Terror 6X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de résister aux effets de Terror. Annonce : « Resist ».				
<b>Bouclier</b>	1pa/1h/1 pers	2pa/1h/1 pers	2pa/1h/2 pers	2pa/1h/3 pers	3pa/1h/3 pers
<b>EXPLICATIONS</b>	Donne un bouclier magique. Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Enchantement Sacré</b>		1 arme 1X/période pendant 1h	1 arme 2X/période pendant 1h	2 armes 2X/période pendant 1h	2 armes 3X/période pendant 1h
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet d'enchanter une arme à Sacré. Annonce : « Sacré + le nombre de dégâts infligés ». Nécessite une incantation de 6 répétitions.				
<b>Protection Bénie</b>		1pa	2pa	3pa	4pa
<b>EXPLICATIONS</b>	Donne des points d'armure. Non cumulable avec l'armure de Titan. Bonus doublés si pas d'armure.				
<b>Renvoi</b>	1X/période	2X/période	3X/période	4X/période	5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de renvoyer les sorts incapacitants ou de dégâts. Annonce : « Renvoi ».				
<b>Repousser les Démons</b>				mineurs	normaux
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de repousser les démons. Annonce : « Vade Retro ». Nécessite une incantation de 6 répétitions.				

<b>Repousser les Morts-Vivants</b>		1 cible 3X/période	2 cibles 3X/période	2 cibles 4X/période	2 cibles 5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de repousser les Morts-Vivants. Annonce : « Oust ». Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Sacré</b>	1 dégât 1X/période	1 dégât 2X/période	1 dégât 3X/période	2 dégâts 2X/période	2 dégâts 3X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de lancer Sacré. Annonce : « Sacré + le nombre de dégâts infligés ». Nécessite 1 incantation.				
<b>Soin</b>	2pv 3X/période	3pv 3X/période	4pv 4X/période	5pv 3X/période	6pv 5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de soigner. Annonce : « Heal X ». Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Vigueur</b>	1pv/1h/1 pers	2pv/1h/1 pers	2pv/1h/2 pers	2pv/1h/3 pers	3pv/1h/3 pers
<b>EXPLICATIONS</b>	Donne des points de vie. Nécessite une incantation de 3 répétitions.				

## École de LA TERRE

NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Attaque de Boue</b>	1 boule 1 dégât terre	2 boules 1 dégât terre	2 boules 2 dégâts terre	3 boules 2 dégâts terre	5 boules 5 dégâts terre
<b>EXPLICATIONS</b>	Attaque de lancer à l'aide de son orbe pour infliger des dégâts de type « terre ». Annonce : « Terre ».				
<b>Boue-clier</b>	1pa/1h/1 pers	2pa/1h/1 pers	2pa/1h/2 pers	2pa/1h/3 pers	3pa/1h/3 pers
<b>EXPLICATIONS</b>	Donne une armure magique. Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Cataclysme</b>				1X/jour	2X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de lancer tous les sorts (connus) de l'élément terre de rang inférieur sans restriction de période pour la durée d'un combat. Nécessite 10 incantations.				
<b>Choc</b>	1 cible 2X/période	1 cible 3X/période	2 cibles 3X/période	2 cibles 4X/période	2 cibles 5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de lancer Choc. Nécessite une incantation de 3 répétitions. Annonce : « Choc ».				
<b>Écrasement</b>		4 dégâts	5 dégâts	6 dégâts	7 dégâts
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet d'infliger des dégâts d'armure et uniquement à l'armure. Nécessite une incantation de 3 répétitions. Annonce : « Crush ».				
<b>Enchevêtrement</b>	1X/période	2X/période	3X/période	4X/période	5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de lancer Enchevêtrement. Annonce : «Enchevêtrement». Nécessite une incantation de 5 secondes.				

<b>Fracture</b>			5X/période	5X/période +2 Destroy/ période	10X/période +5 Destroy/ période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de lancer Impact à distance. Nécessite une incantation de 3 répétitions. Annonce : « Impact ».				
<b>Invocation : Élémentaire de Terre</b>			1 esprit de terre qui se bat et suit le mage. 1X/j	1 esprit de terre qui se bat et suit le mage. 2X/j	2 esprits de terre qui se battent et suivent le mage. 1X/j
<b>EXPLICATIONS</b>	Invoque un esprit qui se bat pour le mage pour une durée de 30 min. La personne incarnant l'esprit doit porter un bandana avec la rune de terre. Nécessite une incantation de 6 répétitions.				
<b>Peau d'Écorce</b>	2pa	3pa	4pa	5pa	6pa
<b>EXPLICATIONS</b>	Donne un bonus de résistance à la magie et un malus de résistance à l'Elem feu (x2 dégâts). Passif mais nécessite une période de repos pour se recharger				
<b>Solide Comme un Roc</b>		dure 1 combat 2X/jour	dure 1 combat 3X/jour	permanent	annule les dégâts perçants (oui les dégâts)
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet d'annuler l'effet perçant des dégâts. Nécessite une incantation de 3 répétitions.				

## École des TÉNÈBRES

---

NOM	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
<b>Attaque d'Ombre</b>	1 boule 1 dégât ténèbres	2 boules 1 dégât ténèbres	2 boules 2 dégâts ténèbres	3 boules 2 dégâts ténèbres	5 boules 5 dégâts ténèbres
<b>EXPLICATIONS</b>	Attaque de lancer à l'aide de son orbe pour infliger des dégâts de type « ténèbres ». Annonce : « Ténèbres ».				
<b>Convocation d'un Démon/Mort-Vivant</b>			1 Démon/Mort-Vivant qui se bat et suit le mage. 1X/j	1 Démon/Mort-Vivant qui se bat et suit le mage. 2X/j	2 Démons/Morts-Vivants qui se battent et suivent le mage. 1X/j
<b>EXPLICATIONS</b>	Invoque un Démon/Mort-Vivant qui se bat pour le mage pour une durée de 30 minutes. La personne incarnant l'esprit doit porter un bandana avec la rune des ténèbres. Nécessite une incantation de 6 répétitions.				
<b>Douleur</b>		1 cible 3X/période	2 cibles 3X/période	2 cibles 4X/période	2 cibles 5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de lancer Douleur Annonce : « Douleur ». Sort incapacitant. Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Domination</b>	ordres simples 1X/jour	ordres simples 2X/jour	ordres simples 3X/jour	ordres complexes 2X/jour	ordres complexes 3X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	<u>Simple</u> : Permet de lancer un ordre de 2 mots ne mettant pas la vie de la victime en danger. <u>Complexe</u> : Permet de lancer un ordre d'une phrase (toujours sans danger pour la victime). Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Faiblesse</b>		1 cible 3X/période	2 cibles 3X/période	2 cibles 4X/période	2 cibles 5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de lancer Faiblesse Annonce: «Faiblesse». Sort incapacitant. Nécessite une incantation de 3 répétitions.				

<b>Terror</b>		1 cible 3X/période	2 cibles 3X/période	2 cibles 4X/période	2 cibles 5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de lancer Terreur Annonce : « Terror ». Sort incapacitant. Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Promenade dans les Ombres</b>	10 secondes	20 secondes	30 secondes	40 secondes	60 secondes
<b>EXPLICATIONS</b>	Le lanceur peut se promener dans les ombres à l'insu de tous. Il devient invisible pendant "x" temps et peut se déplacer. Toute action ou dégât subit annule l'invisibilité. Doit se déplacer les bras croisés au-dessus de la tête. Nécessite une incantation de 5 répétitions.				
<b>Réanimation Morbide</b>				1X/jour	2X/jour
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de réanimer une personne Die avant que celle-ci ne passe au casino. Nécessite un rituel de 6 répétitions.				
<b>Récupération Démoniaque</b>			1 dégât 3X/période	2 dégâts 4X/période	3 dégâts 5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	Permet de voler les points de vie de la cible au contact. Annonce : « Drain de Vie + le nombre de dégâts infligés perçant + Douleur ». Nécessite une incantation de 3 répétitions.				
<b>Trahison</b>			1 cible 3X/période	2 cibles 4X/période	2 cibles 5X/période
<b>EXPLICATIONS</b>	La cible attaque ses alliés sans distinction ni retenue. La cible ne peut faire preuve de malice ou de stratégie. Nécessite une incantation de 3 répétitions. Annonce : « Trahison ».				



# INVOCATIONS Mage

## Élémentaire d'Air :



**10 PV**

Faiblesse à l'élément terre (X2 dégâts)

- \* Vent Boréal 3
- \* Choc 3

## Élémentaire de Terre :



**10 PV**

Faiblesse à l'élément feu (X2 dégâts)

- \* Solide comme un Roc 5
- \* Enchevêtrement 3

## Élémentaire d'Eau :



**10 PV**

Faiblesse à l'élément air (X2 dégâts)

- \* Verglas 3
- \* Soin 3

## Mort-Vivant :



**10 PV**

Faiblesse à l'élément lumière/sacré (X2 dégâts)

- \* Terreur 3
- \* Faiblesse 3

## Élémentaire de Feu :



**10 PV**

Faiblesse à l'élément eau (X2 dégâts)

- \* Désarmement 3
- \* Burn 3

## Démon :



**5 PV**

Faiblesse à l'élément lumière/sacré (X2 dégâts)  
Résistance au sorts (excepté lumière)

- \* Douleur 3
- \* Trahison 3
- \* Récupération Démoniaque 3

# ANIMAUX Chasseur

## Tortue (Soldat) :



**10 PV et 5 PA**

- \* Resist Chute (perma)
- \* Resist Impact (perma)
- \* Garder Arme (perma)
- \* Coup Puissant 2

## Belette (Roublard) :



**4 PV**

- \* Dissimulation rurale et urbaine 3
- \* Esquive 3
- \* Fouille Experte
- \* Garder Arme 2
- \* Détection des Pièges
- \* Désamorçage des Pièges
- \* Torture

## Quokka (Initié) :



**5 PV et 2 PA**

- \* Renvoi 1
- \* Soin 3
- \* Guérison 2
- \* Vigueur 2
- \* Aura de Protection 1

## Écureuil (Apprenti) :



**4 PV**

- \* Zap 2
- \* Enchevêtrement 2
- \* Projectile Magique 1
- \* Petit Comique 1
- \* Pyroblast 2
- \* Désarmement 1

## LISTE DES ANNONCES

---

Cette section reprend la liste de toutes les annonces possibles en jeu. Il est possible également que cette liste s'allonge au fur et à mesure de votre évolution ou découverte du monde.

- ☼ **Attaques Élémentaires** : Feu, Foudre, Glace, Terre, Ténèbres, Sacré, Magic. Inflige des dégâts de l'élément correspondant.
- ☼ **Burn** : la personne prend feu et subit des dégâts continus si elle ne s'éteint pas (une autre personne peut éteindre la cible) la cible prend 1 dégât de feu toutes les 5 secondes
- ☼ **Cataclysm** : toutes les personnes se trouvant dans la zone d'effet du sort (portée de voix) subit les effets de la compétence cataclysm
- ☼ **Charme** : la personne est charmée pendant 30 secondes et obéit aux ordres simples (va-t'en, danse, chante, etc.) elle ne peut toutefois pas se mettre en danger en exécutant un ordre
- ☼ **Choc** : la personne visée est déstabilisée et bousculée, elle recule de 5 pas, une autre personne peut la retenir
- ☼ **Chute** : la personne tombe au sol, elle doit se retrouver sur le dos avant de pouvoir se relever
- ☼ **Confusion** : la cible attaque les ennemis et ses alliés
- ☼ **Coma** : met la personne à 0 Pv (état de coma)
- ☼ **Coup / Flèche Puissant(e)** : annonce le fait que la personne exécute une attaque puissante (inflige généralement plus de dégâts)
- ☼ **Crush** : la personne visée est compressée et subit des dégâts, ces derniers infligent des dégâts qu'à l'armure
- ☼ **Desarm** : la personne est désarmée et doit jeter son arme au sol (doucement) avant de la récupérer par la suite
- ☼ **Die** : la cible tombe au sol, inerte. Son âme quitte son corps et va au casino de la mort.

- ☼ **Dissipation** : la cible ne peut plus utiliser ses compétences jusqu'à son prochain repos
- ☼ **Douleur** : la personne se tord de douleur pendant 15 secondes, elle ne peut plus agir, prendre un dégât annule l'effet
- ☼ **Drain** : permet de soutirer des points de vie à la personne visée
- ☼ **Enchevêtrement** : la personne ne sait plus quitter le sol pendant 15 secondes. Elle est immobilisée au sol mais sait toujours se défendre et attaquer
- ☼ **Entrave** : n'est utilisée que sur les morts-vivants ou les démons. Permet de les entraver
- ☼ **Esquive** : permet d'esquiver une attaque de face
- ☼ **Faiblesse** : la personne est vidée de toute force physique, elle peut se défendre et attaquer mais n'inflige aucun dégât pendant 5 secondes
- ☼ **Flash** : la personne est aveuglée et doit fermer les yeux pendant 10 secondes (elle ne peut que se défendre)
- ☼ **Impact** : inflige des dégâts de structure au bouclier
- ☼ **Intuition** : permet d'esquiver une attaque physique de dos
- ☼ **K-O** : plonge la personne dans le sommeil pendant 1 minute mais ne peut pas être réveillée. Une fois réveillé, la victime ne peut plus être assommée pendant 5 minutes.
- ☼ **Mass** : attaque ou passif visant automatiquement plusieurs personnes dans une zone définie
- ☼ **Oust** : le PNJ ne peut pas attaquer l'annonceur. Fait fuir les démons ou les morts-vivants
- ☼ **Paralyse** : la personne visée est paralysée et ne sait plus du tout bouger pendant 5 secondes, subir un dégât annule l'effet
- ☼ **Passif** : la personne ciblée est immédiatement rendue docile et plus aucune méchanceté n'est en elle, elle peut quand même parer les coups qu'on lui porte, ou esquiver, mais ne riposte pas pendant 30 secondes
- ☼ **Perçant** : ignore l'armure de la personne recevant les dégâts et touche directement la réserve de point de vie

- ☼ **Petit comique** : la personne ciblée se met à rigoler pendant 15 secondes. Elle peut se défendre mais en rigolant et donc ses mouvements sont altérés, elle ne peut pas porter de coup. Subir un dégât annule l'effet
- ☼ **Power charisme** : force toutes personnes entendant cette annonce à écouter le lanceur du sort tant que celui-ci joue de la musique ou chante
- ☼ **Renvoi** : la personne qui fait cette annonce résiste et renvoi le sort vers son lanceur
- ☼ **Resist** : la personne résiste à la dernière annonce qui lui a été dite
- ☼ **Silence** : empêche la personne de parler
- ☼ **Soin** : soigne la personne
- ☼ **Sommeil** : plonge la personne dans un sommeil léger pendant X minute (la personne peut être réveillée en jouant l'action). Recevoir un dégât annule l'effet. Par défaut sommeil dure une minute
- ☼ **Surprise** : permet de surprendre des animaux. Uniquement l'animal subit les effets de paralysie
- ☼ **Terror** : la personne doit fuir pendant 15 secondes dans la direction opposée au lanceur de l'annonce. Si elle ne peut pas s'enfuir, elle se met en boule au sol. Recevoir un dégât annule l'effet
- ☼ **Tir précis** : permet de toucher sa cible même si on le rate avec son projectile
- ☼ **Tornado** : les personnes visées subissent les effets du sort Tornado
- ☼ **Trahison** : la cible attaque ses alliés sans distinction ni retenue.
- ☼ **Vade Retro** : le démon ciblé subit « Terror » et ne peut plus s'approcher du lanceur durant 1 minute.
- ☼ **Verity** : la personne visée est obligée de dire la vérité à la question posée.
- ☼ **Zap** : permet de faire bouger un joueur, d'un pas, dans la direction de son choix (celui du lanceur). La direction sera celle de votre cible. Si le lanceur dit : « Zap droite » la personne touchée ira à SA droite (et pas forcément celle du lanceur)

Vous cherchez un costume pour votre nouveau personnage, l'arme qui ne fera qu'un avec votre bras ou tout autre équipement qui viendra agrémenter l'interprétation de votre personnage ?

☞ Notre partenaire :



☞ Nicolas se fera un plaisir de vous accueillir dans son magasin où vous pouvez commander ce dont vous rêvez !

☞ Pour chaque inscription officielle à l'un de nos stages avec une validité d'une semaine après celui-ci vous aurez **10%** de ristourne sur vos achats / commandes (hors artisans et promotions)

☞ Site internet : <http://www.portesdesreves.be/>

☞  <https://www.facebook.com/portesdesreves/>

☞ Le magasin se situe :

*124 Rue Léon Théodor - 1090 Bruxelles (Jette)*