

Table des matières

MANUEL DE LA MAGIE.....	2
SPHÈRE, ESSENCE ET PENSÉES.....	2
OUTILS.....	2
L'INCANTATION.....	2
Les incantations Divines.....	3
Les incantations Psychiques.....	3
Les incantations Élémentales.....	3
LES CARACTÉRISTIQUES D'UN SORT.....	4
MANUEL D'ALCHIMIE.....	5
EFFETS CONNUS DE L'ALCHIMIE.....	5
EXPLOSION.....	5
GUÉRISON.....	5
REMÈDE.....	6
HUILE INFLAMABLE.....	6
POISON.....	6
ADRÉNALINE.....	7
ACIDE.....	7
SOMNOLENTE.....	7
AVEUGLANTE.....	8
ANTI-POISON.....	8
DROGUE.....	8
L'ALCHIMIE MAGIQUE.....	9
EFFETS CONNUS DE L'ALCHIMIE MAGIQUE.....	9
EXPLOSION ÉLÉMENTALE.....	9
GUÉRISON MAGIQUE.....	9
MÉTAMORPHOSE.....	10
VOL.....	10
RÉSISTANCE.....	10
ENCRE MAGIQUE.....	10
HERBORISTERIE.....	11
CONCOCTIONS.....	15
CONCOCTIONS MAÎTRE.....	16
ALIGNEMENTS, NATURES ET ATTITUDES.....	17
Alignements:.....	17
Natures:.....	17
ENCHANTEMENT D'OBJETS MAGIQUES.....	22
ENCHANTEMENT D'ARMES.....	23
ENCHANTEMENT D'ARMURE.....	23
ENCHANTEMENT D'ANNEAU MAGIQUE.....	23
ENCHANTEMENT DE SPHÈRE MAGIQUE.....	24
ENCHANTEMENT DE PARCHEMIN MAGIQUE.....	24

Manuel de la Magie

Introduction à la magie, selon Goran du Lac Vert, 100 A.D.

La magie peut paraître bien compliquée pour les faibles d'esprits, les sauvages, la simple civilisation. Elle a toujours été considérée depuis des millénaires comme étant une force du mal. Bien des sorcières ont été brûlées, des hommes torturés, simplement parce que les gens autour d'eux ne comprenaient pas leur façon de penser. La magie est bien au delà d'un simple pacte avec Méphisto. Elle est une compréhension de ce qui nous entoure ; la nature, le ciel, la terre, le feu, l'eau. La magie n'est qu'une façon de contrôler les puissances de notre monde, dévier les règles qui dominent notre vie, surmonter les obstacles insurmontables, bref, mieux contrôler notre existence. Ces lois qui régissent notre monde sont infinies, mais si nous réussissons à en comprendre les dessous, pourrions-nous ainsi contourner ces puissantes lois? La réponse est oui. La magie n'est donc qu'un outils tout à fait similaire à la pelle ou à l'épée et qui, si utilisée adéquatement, peut ouvrir les portes du paradis, tant que les portes de l'enfer, à son utilisateur. Soyez prêts, élèves, car la recherche de la puissance ultime nécessitent de bien grands sacrifices, que ce soit matériel, personnel, ou temporel.

Sphère, Essence et Pensées

Chaque lanceur de sort aura le droit de piger ses sortilèges dans une sphère, une essence ou une pensée. Il est très important de noter que tant que le personnage ne possède pas la sphère, l'essence ou la pensée reliée au sort, il ne pourra JAMAIS apprendre le sort en question.

Outils

Les lanceurs de sorts arcaniques (Voie des arcanes) doivent posséder, sur eux, leur grimoire, pour lancer leurs sortilèges. Le grimoire est considéré comme l'un des deux objets de départ du personnage et sans celui-ci, il ne peut incanter. Si le joueur se fait dépouiller de son grimoire ou s'il est détruit, il peut en recréer un avec 10 unités de papier et des outils d'artiste.

Les lanceurs de sorts divins (Voie du clergé) doivent posséder, comme objet ou peint/cousu sur un objet, le symbole de son dieu. Il devra être visible à chaque fois que le personnage aura à implorer son dieu, que ce soit pour un sort ou un pouvoir divin.

L'Incantation

Tout sortilège est constitué de deux parties : L'incantation, et le mot de pouvoir. L'incantation est déterminée par le niveau de votre sortilège, tandis que le mot de pouvoir est le sort lui-même. L'incantation et le mot de pouvoir DOIVENT être dits à haute voix, sans quoi il ne fonctionnera pas et de plus, il devra se être debout, et totalement immobile. Seuls ceux qui utilisent de la magie divine, et certaines capacités peuvent permettre au personnage de se mouvoir en incantant. Un animateur a le droit absolu de ne pas faire fonctionner un sortilège si l'incantation n'a pas été dite assez fort.

Il y a plus d'une sorte d'Incantation. De base, un homme des arcanes incantera en Latin. Un membre du clergé ainsi que les élémentalistes incanteront en Français, et bien-sûr, certaines classes, comme le Nécromancien par exemple, auront leur propre façon d'incanter.

Les incantations Arcaniques

Ce sont des formules ancestrales, transmises par les Maîtres-mages à leurs élèves. Certains croient que les formules proviennent directement des Dieux, mais nul n'a pu le vérifier. Les mages doivent rester immobiles lors de l'incantation, ils doivent avoir une main de libre, les pieds au sol et ne peuvent aucunement se battre.

Sortilèges niveau 1 :

Ego ficta vocatus ad eam magnitudo vis mysticus

Sortilèges niveau 2 :

Magnitudo vis magicus ficta eam meus auxilium gratia quae meus spontis sum actum

Sortilèges niveau 3 :

Per eam via quae meus sum transmissum ego ficta vocatus ad eam magnitudo vis arcanus quae ficta meum servitius

Sortilèges niveau 4 :

Quae eam magnitudo de arcanus circum auditum noster vocatus! Sui, Magus de eam magnitudo potestas, ficta vocatus vester magnitudo, vester vis, vester regnum, irista Terra. Summum noster arma, noster telum, noster vocis, atque quae ista spontis sum actum, unus comagicus firmus!

Sortilèges niveau 5 :

Per eam potestas celestus ed orbitas, ego decretum ed momentum, ad vis arcanus ad audio, ego, [Nom usuel du personnage] que eam tuus ficta meus voluntas. Quae ed vis inconsumptus ed bonum atque malus, flectere sub potestas supremacum de eam artis. Dominus ad ego, vis arcanus, nihilus ed impedimentum, sitis ed flumen, cremare ed silva. Quae completum meus voluntas supra maxis ad completus ed apocalysis.

Les incantations Divines

Les incantations divines sont en fait des prières que les prêtres et autres membres du clergé adressent à leur divinité. Ces prières doivent toujours être prononcées haut et fort et doivent refléter le désir du prêtre. Chaque prière doit être une imploration du prêtre envers son dieu et elle doit être faite dans le plus grand respect et la foi la plus totale. Le personnage devra prier durant 5 secondes par niveau du sort à lancer, toutefois il peut le faire en se déplaçant (sans courir) ou en bloquant des coups (seulement; il ne peut pas frapper) et ils ne sont pas restreints par les armures ou les armes qu'ils tiennent.

Les incantations Psychiques

Les psychiques étant des êtres à part de nature, leurs incantations sont différentes de toutes les autres. En effet, un être psychique n'a pas besoin d'incantation d'appel ni de mot de pouvoir. Il doit par contre garder une concentration de 3 secondes par niveau du sort. (qu'il doit compter à voix haute : *Mil et un, Mil et deux,* etc) Les psychiques peuvent lancer des sorts en armure légère, mais ils ne peuvent se déplacer aucunement sans posséder le don « Incantation en mouvement ». De plus, il ne leur est pas possible de bloquer un coup sans perdre leur concentration.

Les incantations Élémentales

Les membres de la confrérie élémentale ont une façon bien à eux de lancer des sortilèges. Suite à l'accord qu'ils ont avec les forces élémentales, ils peuvent utiliser leur nature psychique pour contrôler les forces élémentales qui obéiront à la volonté des élémentalistes. Toutefois, ces derniers doivent prononcer leurs désirs à voix haute, comme un prêtre, mais il n'est pas tenu d'implorer l'élément, bien au contraire. Les élémentalistes peuvent littéralement ordonner aux éléments d'accomplir leur volonté, tant qu'ils incantent durant 3 secondes par niveau du sort. Ils doivent bien sûr prononcer le mot de pouvoir du sort. Ils sont tenus par les mêmes règles qu'un mage quant à l'interruption des sorts.

Le coût

Chaque sortilège coûte un certain nombre de points de magie (PM) ou un certain nombre de points psioniques (P.P.) à être lancé. Tout dépendamment de certaines classes ou pouvoirs, ces coûts peuvent varier. Par défaut, voici le coût en points de magie des sortilèges par niveau :

1- 2 PM

2- 5 PM

- 3- 10 PM
- 4- 20 PM
- 5- 50 PM

La Force

La force magique (FM), divine (FD) et psionique (FP) représente votre capacité à atteindre, d'affecter votre adversaire. C'est la force qui va déterminer sur la cible aura évité une boule de feu, une malédiction ou un contrôle mental. La force est toujours déterminée par la progression que votre classe vous offre par niveau, en plus de bonus possibles.

Les Sauvegardes

La plupart des sortilèges ont droit à une sauvegarde. La force du sort doit toujours être supérieur à la sauvegarde de la cible, pour l'affecter totalement. Par défaut, un sort d'effet (ne faisant aucun dégât), s'il est sauvegardé, n'affectera pas du tout la cible (sauf sous avis contraire), tandis qu'un sort de dégâts, s'il est sauvegardé, n'infligera que la moitié des dégâts. La plupart des sorts qui rendent une cible inapte de faire quoi que ce soit (Charme, paralysie, sommeil) seront annulé s'ils reçoivent quelconque dégât. Il est très important de noter que peu importe la cause, un sort ayant une force magique de 0 ne fonctionne tout simplement pas.

Les sortilèges dirigés contre vous

Lorsque vous êtes la cible d'un sort, il faut tout d'abord connaître vos sauvegardes Vigueur, Réflexe et Volonté. Tout sort ou pouvoir dirigé contre vous impliquera que vous sachiez si vous y résistez ou pas. Si vous sauvegardez à un sortilège ou pouvoir faisant des dégâts, vous recevez seulement la moitié des dégâts. Si vous sauvegardez à un sort d'effet, vous ne recevrez aucun des effets.

Plusieurs sorts peuvent vous donner des malus à vos dégâts, à votre Classe d'Armure, ou autres. Bien que plusieurs de ces effets peuvent vous affecter en même temps, les mêmes malus ne peuvent être additionnés. Par exemple, un sortilège réduisant vos dégâts de 1 ne peut être lancé à répétition. Si par après, un sort qui réduit vos dégâts de 2 est lancé sur vous, c'est celui là qui prend le dessus.

Contrôle des sorts

Il est impossible de garder un sort en « attente ». Lorsque le magicien lance son sort, il doit appeler le « Tass » aussitôt, ou son sort ne se sera que dissipé dans l'air.

Le nombre de sortilèges possible que quelqu'un peut posséder se calcule comme suit: Le personnage peut posséder un sortilège actif, un sort d'armure, un sort sur son arme et un pouvoir divin à la fois.

Les caractéristiques d'un sort

Les sorts listés plus bas sont peut-être compliqué à lire, donc voici une description de chaque élément d'un sort.

Sphère : La ou les sphères dans lequel le sort en question se trouve. Vous devez posséder la sphère en question pour pouvoir vous procurer le sort.

Portée : Il y a deux sortes de portée : Touché ou à distance. La plupart des sorts touchés sont instantanés. Par contre, certains sorts offensifs touchés auront un certain laps de temps avant que le mage perde son sort et les PM payé.

Durée : Il y a deux sortes de durée : Instantané, à durée fixe ou par niveau.

Champ: Il y a trois sortes de champs : Soi, à cibles ou à rayon. Soi veut dire SEULEMENT sur soi. Cibles veut dire que le mage peut choisir ses cibles, selon la description du sort dans « Effets ». Rayon veut dire que selon la description du sort dans « Effets » le rayon d'action du sort sera inscrit ici. Il est à noter qu'un sortilège qui possède un rayon d'action affectera le mage, s'il se trouve à l'intérieur. Par contre, un rayon qui est centré sur le mage (Cela doit être écrit dans la description du sort) ne l'affectera pas.

Dégâts : Le nombre de points de dégâts que le sort infligera.

Sauvegarde : La sauvegarde que la cible devra effectuer, contre la force magique du mage.

Mot de pouvoir :Le mot de pouvoir devra être prononcé tout de suite après l'incantation(Peu importe le type d'incantation).

Effets : Les effets du sort seront écrit ici.

Manuel d'Alchimie

Introduction

L'alchimie est l'art de mélanger plusieurs plantes, substances, minéraux ou autres composantes, pour en faire des potions qui auront plusieurs effets sur l'organisme de celui auquel la potion aura été en contact. L'alchimiste gagne 4 points d'alchimie par niveau. Le personnage qui veut créer une potion aura 3 éléments qu'il devra combler

- 1- Il peut utiliser au maximum de points, le nombre de points qui lui est permis par son niveau.
- 2- Il devra utiliser des ingrédients pour l'effet de la potion. Les ingrédients s'achètent à un prix modique, ou se trouvent dans la nature, les mines, etc. De plus, chaque potion devra être contenue dans une fiole.
- 3-Le personnage devra investir 2 minutes par point d'Alchimie qu'il place dans sa potion.
- 4-La force d'une potion qui est agressive doit être minimum de 1.

Effets connus de l'Alchimie

Explosion

Cette potion crée une explosion aussitôt que 2 ingrédients sont mélangés. Ainsi, aussitôt que la potion se brise, la potion explose.

Ingrédients : Souffre et Charbon

Dégâts : 2 points de dégât par point investi

Champ :

(0)-Une cible

(2) -5 pieds de rayon

(5)-10 pieds de rayon

(10)-50 pieds de rayon

Force : 1 Force réflexe par point investi (Maximum du niveau de l'alchimiste)

Guérison

Lorsque ingérée, cette potion guérit des points de vie ou de fatigue à celui qui la boit.

Ingrédients : Harpagophyton et Aubépine

Guérison: 2 points de fatigue par point investi

Remède

Cette potion guérit de toute maladie non-magique. Bien-sûr, certaines maladies sont plus difficile à soigner que d'autres.

Ingrédients : Immortelle commune et Coquelicot

Guérison des maladies : 1 force contre la maladie par point investi

Temps de récupération :

(0)-1 journée

(2) -3 heures

(5)-1 heure

(10)-10 minutes

Huile inflammable

Cette huile peut tout simplement être allumée, sur une torche, dans une lampe, ou sur le sol. Une huile uniquement éclairante n'a pas besoin d'intensité ni de force. Une personne qui reçoit des dégâts dû à l'huile en feu aura éteint le feu automatiquement après.

Ingrédients : Graisse animale x2

Temps : 1 minute par point investi

Intensité : 1 dégât par point investi

Force : 1 Force vigueur par point investi (Maximum du niveau de l'alchimiste)

Poison

Cette potion, lorsque ingéré, peut causer de nombreux maux à la cible. Certains poisons ne sont que passagers, mais d'autres ne peuvent qu'être guéries par une négation des poisons. Deux poisons peuvent affecter la même cible

Ingrédients : Vomiquier, Datura

Force : 1 Force Vigueur par point investi (Maximum du niveau de l'alchimiste)

Temps d'incubation :

(0) -10 minutes

(2)-5 minutes

(5)-1 minute

(10)-Instantané

Durée :

(0)-5 minutes

(2) -30 minutes

(5)-1 heure

(10)-1 journée

(20)-Permanent

Effets possibles :

Plusieurs catégories d'effets s'offrent à vous. Un seul effet peut être choisi par catégorie, mais une 2^e catégorie d'effet peut être ajoutée à une potion pour le double du coût. Une troisième peut être ajoutée pour le triple du coût.

Nausées :

(2) -Légères : -1 Sauvegarde vigueur et réflexe

(5)-Moyennes -2 Sauvegarde vigueur et réflexe, -1 C.A. et Dégâts

(10)-Sévères : -5 sauvegarde vigueur et réflexe, -3 C.A. et Dégâts

Maux de tête :

(2) -Légères : -1 sauvegarde volonté, -1 FM

(5)-Moyennes : -2 Sauvegarde volonté, -2 FM, ne peut incanter sans Concentration accrue: Dégâts 1

(10)-Sévères : -2 Sauvegarde volonté, -3 FM, ne peut incanter sans Concentration accrue: Dégâts 5

Crampes :

(2)-Légères : -1 C.A. et Dégâts
(5)-Moyennes : -1 C.A. et Dégâts, ne peut courir
(10)-Sévères : -2 C.A. et Dégâts, ne peut se tenir debout
Dégâts : 3 dégâts par point investi. Un poison qui fait des dégâts ne peut pas faire d'autres effets.

Adrénaline

Cette potion donne de la vigueur et de l'énergie pour la personne qui la boit.

Ingrédients : Sauge et Lierre terrestre

Durée :

(1)-30 secondes
(2)-1 minute
(4)-5 minutes
(8)-30 minutes
(12)-1 heure

Effets possibles :

Plusieurs catégories d'effets s'offrent à vous. Un seul effet peut être choisi par catégorie, mais une 2^e catégorie d'effet peut être ajoutée à une potion pour le double du coût. Une troisième et une quatrième peut être ajoutée pour le triple et le quadruple.

Énergie :

(2)-Légère : +1 Dégâts
(5)-Moyenne : +2 Dégâts, +1 Sauvegarde réflexe
(10)-Élevée : +3 Dégâts, +2 Sauvegarde Réflexe

Robustesse :

(2)-Légère : +1 C.A., 2 points
(5)-Moyenne : +2 C.A., + 1 Sauvegarde vigueur
(10)-Élevée : +3 C.A., + 2 Sauvegarde vigueur

Vigueur :

(2)-Légère : + 5 Points de fatigue, semi permanent
(5)-Moyenne : +10 Points de fatigue, semi permanent
(10)-Élevée : +30 points de fatigue, semi permanent

Les points de fatigue sont perdus après la durée de la potion. Le personnage peut donc en mourir.

Acide

Cette potion peut être appliquée sur une arme, et pour la durée choisie, elle causera des dégâts de type « Acide ». Elle peut aussi être lancée sur quelqu'un, dans quel cas elle recevra des dégâts fixes.

Ingrédients : Ortie dioïque , Chélidoine

Durée :

(1)-1 minute
(5)-5 minutes
(10)-10 minutes

Dégâts additionnels :

(2) - +1 Acide
(5)- +2 Acide
(10)- +3 Acide

Dégâts instantanés : 2 points de dégâts par point investi

Somnolente

Cette potion a plusieurs façons d'être conçue. La victime tombe ainsi dans un profond sommeil.

Ingrédients : Passiflore et Coquelicot

Méthode d'affectation :

- (2) -Ingestion
- (2) -Injection
- (5)-Inhalation 5 pieds de rayon
- (15)-Inhalation 20 pieds de rayon

Sommeil :

- (2) -Normal : Se réveille si reçoit 3 points de dégâts
- (20)-Profond : Se réveille lorsqu'il perd tous ses PF

Durée :

- (2) -1 minute
- (5)-5 minutes
- (10)-1 heure
- (20)-1 journée

Force : 1 Force Vigueur par point investi (Maximum du niveau de l'alchimiste)

Aveuglante

Cette potion mélange du Magnésium avec de la rosée des montagnes pour créer un flash de lumière.

Ingrédients : Magnésium x2

Force : 1 Force Vigueur par point investi (Maximum du niveau de l'alchimiste)

Rayon :

- 5 pieds : 1 point
- +1 pied par point investi

Anti-Poison

Cette potion permet à celui qui la boit de purger son corps de tout corps étranger. Ainsi, toute potion ou liquide néfaste pour la cible est purgée de son corps, si la force de l'anti-poison est plus forte que celle de la mixture en question.

Ingrédients : Valériane, Pissenlit

Force : 1 contre le poison par 4 points investis (Maximum du niveau de l'alchimiste)

Drogue

L'alchimiste peut créer des drogues puissantes, grâce au mélange de plusieurs produits.

Ingrédients : Absinthe, Cicuta

Force :

- 1 Force Vigueur par 2 points investi (Maximum du niveau de l'alchimiste)
- 1 Force Volonté par 2 points investi (Maximum du niveau de l'alchimiste)

Durée :

- (0)-1 minute
- (2) -5 minutes
- (10)-30 minutes
- (20)-2 heures

Méthode d'affectation :

- (2) -Ingestion
- (2) -Injection
- (10)-Inhalation 5 pieds de rayon

Effets :

Plusieurs catégories s'offrent à l'alchimiste. Par contre, un seul effet peut être choisit parmi les effets suivants.

Éveil des sens :

- (2) +1 Alerte, -1 Sauvegarde volonté, émerveillé par tout ce qui brille

(10) +3 Alerte, -3 Sauvegarde volonté, émerveillé par tout ce qui brille

Anti-douleur :

(2) -Mineur : +1 C.A., -1 dégâts

(10)-Majeur : +3 C.A., -3 dégâts

Rire :

(2) -Mineur : Immunisé à la peur, -3 sauvegarde réflexe

(10)-Majeur : Immunisé à la peur et aux contrôles de l'esprit, -5 sauvegarde réflexe

L'Alchimie Magique

L'alchimie magique est comme l'alchimie, mais beaucoup plus puissante. Le personnage qui veut créer une potion aura 4 éléments qu'il devra combler

1- Il peut utiliser au maximum de points, le nombre de points qui lui est permis par sa capacité ou sa classe.

2- Il devra utiliser des ingrédients pour l'effet de la potion. Les ingrédients s'achètent à un prix modique, ou se trouvent dans la nature, les mines, etc. De plus, chaque potion devra utiliser une fiole.

3-Le personnage devra investir 5 minutes par point d'Alchimie qu'il place dans sa potion.

4-Le personnage devra investir 1 P.M. par 2 points d'Alchimie.

Effets connus de l'Alchimie Magique

Explosion Élémentale

Cette potion mélange les propriétés de plantes rares, pour créer une explosion dévastatrice.

Ingrédients : Soleil vert et Souffre_

Dégâts : 4 points de dégât par point investi

Champ :

(0)-Une cible

(2) -5 pieds de rayon

(5)-10 pieds de rayon

(10)-50 pieds de rayon

Force : 1 Force réflexe par point investi (Maximum du niveau de l'alchimiste)

Élément :

(0)Feu

(2)Énergie

(5)Glace

(5)Électricité

Guérison Magique

Lorsque ingérée, cette potion guérit des points de vie ou de fatigue à celui qui la boit.

Ingrédients : Aubépine et Edelweiss

Guérison: 5 points de fatigue ou points de vie par point investi

Métamorphose

Lorsque ingérée, cette puissante potion transforme la personne, ainsi que ses attributs physique (PF, PV, Force, Agilité, C.A. et Endurance)

Ingrédients : Cœur de dragon(Plante) et 5 cœurs de la créature en question

Durée :

- (2)-1 minute
- (5) -5 minutes
- (10)-30 minutes
- (20)-2 heures
- (50)-5 heures

Vol

Cette potion permet à celui qui la boit de pouvoir voler.

Ingrédients : Peyotl et Absinthe

Durée :

- (0)-1 minute
- (2) -5 minutes
- (5)-30 minutes
- (10)-2 heures

Énergisante

Cette potion réveille l'esprit de la cible, et la guérit de ses maux dus à l'épuisement mental.

Ingrédients : Aubépine et Mandragore

Régénération de points de magie ou psioniques :

- (2)-5 PM/PP
- (5) -10 PM/PP
- (10)- 20 PM/PP
- (20)-50 PM/PP

Résistance

Cette potion rend celui qui la boit résistant à un élément au choix.

Ingrédients : Lotus noir et Artichaut

Durée :

- (2)-1 minute
- (5) -5 minutes
- (10)-30 minutes
- (20)-1 heure

Résistance :

- (2)Feu
- (5)Glace
- (5)Électricité
- (5)Énergie
- (5)Poison

Encre magique

Cette potion est utile pour créer des parchemins magiques

Ingrédients : Valériane, Améthyste (taillée ou non)

(0) Une unité d'encre magique

Herboristerie

Méthodes de préparation : Il en va de soi, il ne suffit pas seulement de cueillir une plante pour qu'un mal soit guéri. Il faut posséder des connaissances précises quant à son utilisation. Certaines seront ingérées, d'autres broyées pour en faire des pommades et lotions, ajoutées à l'eau d'un bain ou même brûlée pour en respirer les émanations.

Types : Nous verrons ici quelques-unes des qualités recherchées pour des plantes médicinales;

Antiseptiques : Tuent les bactéries et sur la couche externe de la peau. Très pratique avant de pratiquer une incision ou avant de refermer une plaie.

- **Ail** : Plante à feuilles minces et larges poussant en botte. La partie utilisée est le bulbe d'une couleur blanchâtre idéalement récoltable à l'automne. Son odeur particulière est très puissante.
- **Lavande** : Plante herbacée à fleurs mauves. La tige est droite et rigide et les feuilles, petites et ovales y poussent de part et d'autre. C'est les feuilles qui sont utilisées en étant frottées sur la région désirée.
- **Sauge** : Ses feuilles sont minces et lamellaires, recouvertes de petits capillaires blanc. Les feuilles sont utilisées fraîches pour la sève curatrice qu'elles contiennent. On retrouve cette plante dans les zones ensoleillées.

Astringents : Utilisés pour nettoyer et assécher les muqueuses.

- **Lierre terrestre** : Plante rampante généralement poilue aux feuilles grossièrement dentelées dont les fleurs sont bleu violacé. Généralement très commune en lisière de boisé ou de longues haies. Utilisée aussi pour parfumer la bière comme alternative au houblon. On en utilise les feuilles ou les graines.
- **Verveine** : Plante herbacée poussant majoritairement dans les plaines et en bordure des chemins. Sa tige bourgogne est longue et droite et ses fleurs, fortement prisées, sont d'un rose léger mêlé à du blanc à la base. Elle se consomme en infusion.

Anti-inflammatoires : Cette propriété des plantes soulage la douleur musculaire et réduit l'enflure des régions atteintes.

- **Harpagophyton** : Plante rampante et épineuse, elle pousse en zone très ensoleillée dans un sol sablonneux. Ses feuilles sont épineuses et s'agrippent facilement aux vêtements et aux animaux. Sa racine, une fois ingérée, est un puissant anti-inflammatoire ainsi qu'un bon coagulant sanguin.
- **Frêne** : Plutôt un arbre, le frêne est reconnaissable à ses feuilles longues et ovales poussant en grappes. C'est d'ailleurs celles-ci qui seront utilisées broyées en pommade ou encore infusée pour soulager la douleur dans les articulations.

Dermatologie : Plantes ayant pour utilités de soulager les irritations et infections de la peau.

- **Chélidoine** : Plante poussant en botte similaire au trèfle mais différentiable par la forme dentelée de ses feuilles et ses petites fleurs jaunes. Le suc qu'on obtient en cassant sa tige est efficace pour faire disparaître les verrues et autres affections de la peau mais le suc se révèle toxique si ingéré.
- **Ortie dioïque** : Plante herbacée d'un vert foncé aux feuilles larges et dentelées recouvertes de capillaires. Sa sève possède de bonne vertu curative pour la peau mais ses capillaires provoquent une grande sensation de brûlure si on les touche à main nue.

Système sanguin : Les plantes de cette catégorie ont pour effet d'accélérer le rythme cardiaque et la circulation sanguine. Idéales pour éliminer les toxines dans le sang.

- **Aubépine** : Poussant en buisson dense et compacte, elle est identifiable à ses feuilles ovales et légèrement dentelées ainsi qu'à ses fleurs blanches à cinq pétales et les petites baies violettes qu'elle produit. De ces baies est extrait un nectar qui, une fois ingurgité, régularise les pulsations cardiaques. Utilisée à trop grande dose, elle agit comme un puissant sédatif.
- **Valériane** : Elle pousse en zone ensoleillée et sèche. Sa tige très droite comporte des feuilles dentelées de part et d'autre groupées par six. La partie utilisée en macération est le bulbe et les racines. Ce remède a pour effet de calmer les spasmes et agit sur les terminaisons nerveuses.

Cholagogues : Ces végétaux ont pour caractéristique première d'évacuer la bile et nettoyer le système digestif et le foie.

- **Immortelle commune** : Elle pousse en petit regroupement formant des buissons. Sa tige rigide est vert blanchâtre et ses fleurs sont formées de petits boutons jaunes dorés. On utilise d'ailleurs ses fleurs en infusion.
- **Artichaut** : Facilement reconnaissable par sa forme de cône formé de plusieurs couches, l'artichaut se révèle être un puissant cholagogue et agit efficacement sur le foie pour en éliminer les toxines. Il est ingéré comme tel ou alors préparé en purée. Il se retrouve aisément en terrain légèrement ombragé.
- **Pissenlit** : Une des plantes les plus communes et les plus sous-estimées, le pissenlit est identifiable par ses feuilles grossièrement dentelées et sa tige unique coiffée d'une fleur jaune vive. Le lait sécrété par sa racine en forme de carotte est un bon cholagogue ainsi qu'un diurétique efficace.

Sédatifs : Les plantes de ce groupe ont pour effet de ralentir le métabolisme et agissent sur le système nerveux en atténuant la douleur.

- **Passiflore** : Cette plante est principalement reconnaissable par ses fleurs aux couleurs vives. Leur corolle dentelée est d'un bleu indigo et le pistil brun orangé. Les graines de passiflore contiennent l'agent actif de la plante qui peut être utilisé comme anesthésiant puissant.
- **Coquelicot** : Petite fleur des champs identifiable au premier coup d'œil par sa fleur à corolle rouge vive et sa tige recouverte de capillaires. On utilise ses graines ou son pistil en infusion ou en les mâchant pour en libérer l'enzyme sédatif de la plante.
- **Absinthe** : Grande plante herbacée poussant à l'orée de petits boisés. Sa tige ainsi que ses feuilles sont de couleur vert argenté ainsi que tous deux recouverts de petits capillaires de couleur semblable. Le suc sécrété par ses racines est employé comme sédatif, anti-poison ainsi que pour ses vertus abortives.

Les toxines : Les éléments les plus toxiques souvent présents dans les plantes sont les alcaloïdes, qui agissent principalement sur le système nerveux et sanguin. Il existe aussi une autre catégorie, les opioïdes, dont fait partie le pavot.

- **Pavot** : Petite fleur des champs semblable au coquelicot de par sa forme, elle arbore des pétales rose clair au centre plus violacé. On extrait de cette plante un suc qu'on transforme en résine pour obtenir de l'opium et autres dérivés psychotropes.
- **Dérivés de l'opium** : Morphine, Codéine, Laudanum, Héroïne, Méthadone, Thébaïne. Tous de puissants psychotropes créant une forte dépendance et des effets secondaires très dangereux.
- **Vomiquier** : Arbre poussant en terrain humide dont les feuilles ovales sont d'un vert bleuté et ont une apparence vernie. On extrait un lait des noix poussant dans cette arbre pour produire la strychnine. À très faible dose elle s'avère stimuler le goût, la vue et l'odorat mais une dose trop concentrée provoque des spasmes musculaires douloureux et l'asphyxie.
- **Cicuta** : Plante herbacée ressemblant vaguement aux fougères mais s'en différencie par ses petites grappes de fleurs blanches. La sève de cette plante produit la ciguë, un poison provoquant des troubles respiratoires et un afflux de sang au cerveau qui cause la paralysie puis la mort.
- **Datura** : Poussant en sol sec et aride, la datura est une petite plante verte aux feuilles grossièrement dentelées comme celle d'un pissenlit. Elle produit un petit fruit épineux qui contient la substance active causant de fortes hallucinations pouvant aussi entraîner un délire psychothique et la mort par surdose.

Herboristerie Avancée

Edelweiss : Cette espèce rare de plante herbacée ne pousse qu'au sommet enneigés des plus hautes montagnes. Elle tient son surnom, étoile d'argent, de la forme de sa fleur ainsi que de sa couleur. Une fleur d'edelweiss est reconnue comme étant un puissant anti-poison et possédant aussi des vertus régénératrices inégalées.

Mandragore : Selon la légende, cette plante aurait poussé après que des gouttes de sang de dragon seraient entrées en contact avec une terre fertile et auraient germées. Il existe des spécimens mâles et femelles de cette plante aux propriétés divinatoires. Cependant, celui qui la cueille doit se couvrir les oreilles car le cri qu'elle émet lorsqu'elle est arrachée est horrible et peut entraîner la surdité et même la pétrification des nerfs.

Cœur de dragon : Ce petit buisson rachitique pousse sur les pentes escarpées de volcan encore actif car il puise ses nutriments de la terre riche en soufre et en calcaire. Il est identifiable par son allure calcinée qui est pourtant l'allure naturelle de ses feuilles noires et ses branches noueuses et crispées. Son attribut principal est l'unique fruit rouge orangé, animé de pulsation et toujours chaud au touché qui pousse entrelassé dans ses branches centrales. Il est réputé pour affûter grandement les sens de celui qui le consomme.

Ronce de Yahvé : Semblable en tout point aux ronces communes, celle-ci a cependant comme différence d'être constamment auréolée d'une douce lumière diffuse. Ses épines sont tout aussi acérées mais injectent un analgésique puissant ainsi qu'un agent actif pouvant soigner les fièvres les plus fortes.

Belladone : Cette grande plante herbacée pouvant atteindre presque deux mètres de haut pousse en terrain humide et marécageux. Ses fleurs en forme de cloche sont peu nombreuses et d'une teinte mauve brunâtre.

Ce sont les baies, noires et luisantes, qui sont utilisées. Bien que cette plante soit extrêmement toxique, elle est utilisée lors de rituels de sorcellerie pour les visions par empoisonnement qu'elle procure. On raconte aussi qu'elle pourrait guérir la lycanthropie si, bien sur, le patient survit.

Coca : Petit arbuste poussant en région tempérée sèche, il arbore une couleur verte légèrement bleutée. Ses feuilles ovales allongées renferment de puissants agents chimiques influant sur le corps et l'esprit. Ses feuilles sont mâchées ou alors raffinées pour en obtenir une poudre, la cocaïne. Cette substance stimule l'activité physique et le système nerveux, rendant l'utilisateur momentanément plus actif et plus résistant. Cependant, les effets s'estompent rapidement et laisse le sujet grandement fatigué.

Peyotl : Petit cactus globuleux et sans épine, il pousse en terrain aride et très ensoleillé. L'eau et le suc qu'il contient sont toutefois loin de désaltérer. Le liquide qu'il produit a plutôt une texture grasseuse et vert forêt. Cette plante est très prisée des shamans et druides pour les visions et le lien avec la nature que sont les visions provoquées. Cependant, pour les non-initiés, la plante peut provoquer d'atroces douleurs abdominales, des crampes, vomissements et diarrées.

Lotus noir : L'arbuste comme tel est assez commun et se retrouve en région tempérée proche d'une source d'eau. Ce qui est extrêmement rare, c'est qu'une fleur de lotus soit noire. Seulement une fois par décennie, un lotus *peu* produit une telle fleur. On lui attribue d'ailleurs des propriétés mystiques et puissantes.

Tulipe morbide : Il est assez inhabituel de trouver cette plante et certains la considèrent comme mauvais présage, peut-être avec raison. Cette plante ressemble vaguement à la tulipe commune de par sa forme mais la similitude s'arrête ici. Sa teinte noirâtre tirant sur le violacé la rend difficile à repérer dans les zones ombragées des cimetières où elle pousse. Elle doit son nom à sa fleur blanche et ovale dont les quelques taches noires lui donnent l'aspect d'un crâne. Sa sève est hautement toxique et si un être y succombe, il arrive parfois qu'il se relève en mort-vivant. Certaines spéculations à l'effet que cette plante guérirait les mort-vivants n'ont jamais été vérifiées.

Rose d'acier : Cet arbuste rare et hors du commun est très prisé par les connaisseurs. Similaire de par sa forme au rosier traditionnel, il est facilement identifiable de par sa constitution métallique. Cette plante a évolué en développant cette caractéristique en puisant ses nutriments de sols incroyablement riches en minéraux. Ses jeunes pousses sont assez tendres et malléables mais celles arrivées à maturité sont d'une dureté exceptionnelle. Certains adeptes en ayant percé les secrets arrivent à en faire un alliage d'une résistance formidable.

Concoctions

Une concoction est une mixture de base, créée pour guérir des maux, donner de l'énergie ou autre. Chaque concoction demande une fiole, qui sera inutilisable par la suite.

Débutant : Ces concoctions contiennent des ingrédients aisément disponibles et nécessitent peu de manipulations. Elle sont à la portée de presque tous les néophytes (5 minutes à préparer) Toutes ces concoctions ont une force égale à 1 par deux niveaux du personnage, sauvegarde vigueur.

- **Guérison mineure :** Cette potion à base de frêne et de sauge permet, une fois ingérée, de soulager les muscles et la raideur articulaire. Elle se prépare en infusion. (3 PF)
- **Cicatrisation :** Cette pommade aide à refermer les plaies ouvertes et à désinfecter les blessures superficielles. Elle est composée de lavande et de verveine. (1 PF min. pendant 5 min.)
- **Sédatif :** Cette mixture permet d'engourdir les sens et les muscles douloureux d'une personne. Elle se consomme sous forme de pâte à mâcher faite de coquelicot et d'harpagophyton. (+1 Ca, - 2 Dex pendant 5 min.)
- **Somnifère léger :** Ce liquide amer permet d'endormir momentanément une personne. L'absinthe et l'aubépine infusées entre dans sa composition. (Sommeil 2 min.)
- **Lavement d'estomac :** Cette décoction à base d'artichaut et d'imortelle commune fait vomir la personne pour nettoyer son système digestif et sanguin. (5 PF pour dégâts poison ou - 2 min effet drogue)
- **Raideur musculaire :** Ce poison s'insinue dans les terminaisons nerveuses et les muscles. La valériane et la noix de vomiquier sont les ingrédients actifs. (Incapacité de courir pendant 2 min)
- **Alcool frelaté :** Cette macération d'absinthe et de pavot produit un puissant alcool à l'odeur peu agréable. (+1 save Vigueur, -1 save Reflexe)
- **Concentration accrue :** Cette pâte à mâcher permet à l'utilisateur une meilleure concentration. Elle est composée d'aubépine et de pavot. (- 1/5 au temps d'apprentissage)

Intermédiaire : Ces mixtures peuvent être dommageables si mal employées et sont plus difficiles à préparer (10 minutes à préparer). Ces concoctions ont une force de 1 +1 aux niveaux 3, 4, 6, 7, 9 et 10 du personnage, sauvegarde vigueur

- **Peau de roc :** Cette pommade à base d'ortie dioïque, de chélidoine et de frêne protège la peau et la rend insensible aux coups. Par contre, elle est irritante et provoque de légères douleurs articulaires. (+1 Ca, +1 save Vigueur pendant 5 min., -1 Ca -1 save Vigueur pendant 5 min. suivante)
- **Somnifère puissant :** Cette infusion contenant de l'absinthe, de la passiflore ainsi que de l'aubépine provoque un sommeil lourd et profond. (Sommeil 10 min., 3 pts de dégâts pour réveiller avant)
- **Guérison majeure :** Cette macération à base d'ail, d'harpagophyton et de valériane est un remède très efficace pour tout type de blessure. (10 PF)

- **Mort grimaçante :** Cette macération de cicuta, datura et de frêne qui provoque de douloureuse crampe. (5 PV)
- **Éveil des sens :** L'inhalation par fumigation d'un mélange de valériane, de coquelicot et de pavot met les sens du sujet en éveil. (+ 1 alerte, +1 save Réflexe pendant 5 min.)
- **Rafraîchissement mental :** Cette boisson à base d'aubépine et de valériane semble simple mais on doit y ajouter du pavot transformé en laudanum et l'ajouter au mélange une fois chauffé. Elle permet d'aiguisé les capacités mentales de son utilisateur mais le laisse fatigué. (+5 PM et -1 Sauvegarde Volonté pendant 5 min.)

Concoctions maître

Il faut des connaissances approfondies, un doigté de maître et une confiance en soi inébranlable pour arriver à fabriquer de telles potions (30 minutes à préparer). Elles ont une force égale au niveau du personnage, sauvegarde vigueur.

- **Nerf d'acier :** Cette mixture procure à son utilisateur une sensation d'invincibilité qui peu s'avérer dangereuse. À base de coca et de valériane, cette poudre s'obtient en faisant décanter, assécher puis broyer ces composants. (+15 PF +1 Ca +1 sauvegarde réflexe pendant 5 min, -5 PF -1 Ca -1 sauvegarde Volonté pendant 5 min.)
- **Résistance héroïque :** La fabrication de cette potion est plutôt simple. Le sujet doit seulement consommer la plante nommée cœur de dragon. Cependant, il faut savoir séparer la partie comestible de la partie toxique, ce qui requiert un doigté expert. (+1 à toute les sauvegarde pendant 10 min.)
- **Guérison miraculeuse :** Cette décoction est faite à partir de fleur d'edelweiss et du suc de la ronce de Yahvé. Très prisée mais surtout très rare, on prête à cette potion de grands pouvoirs curatif. (+5 PV + 15 PF, +1 sauvegarde vigueur pendant 5 min)
- **Mort rampante :** Ce poison très virulent est le résultat d'une macération de bulbe de tulipe morbide, de cicuta et de strychnine. Si le sujet succombe au poison ingéré, il se relève en mort-vivant. (5 pts dégâts fatal)
- **Vision d'outre-tombe :** Cette mixture utilisée principalement par les moines ou les oracles peu se révéler mortelle à employer. Des fleur séchées de lotus noir, une racine de mandragore ainsi qu'un peu de datura sont séchés et réduit en poudre. Cette poudre est brûlée comme de l'encens et son utilisateur doit l'inhaler. (coma 2 min. - 10 PF, vision de l'avenir, signe ou réponse à une question)

Nb : Le joueur doit obligatoirement aller voir un animateur.

Alignements, natures et attitudes

À la création de son personnage, le joueur devra choisir de quel alignement sera son personnage. De plus, il devra choisir une Nature, et une attitude, deux traits qui détermineront la personnalité de son personnage.

Alignements:

Bon

Le "Bien" véhicule des idéaux tels que l'altruisme, le respect de la vie et la responsabilité vis-à-vis des êtres intelligents.

Les personnages bons sont prêts à faire des sacrifices pour aider les autres.

Mauvais

Le "Mal" tend à opprimer et à tuer les gens ou du moins à les faire souffrir.

Certaines créatures d'alignement mauvais ignorent la compassion et tuent quand cela les arrange. D'autres sont activement malfaisantes ; elles le font par plaisir.

Natures:

La nature représente la personnalité profonde et réelle du personnage alors que l'attitude représente la perception que les autres auront du personnage.

Ange Gardien

Vous êtes quelqu'un qui essaie toujours d'aider les gens autour de lui. Toujours touché et compréhensif face aux besoins et aux chagrins des malheureux, vous luttez pour rétablir les choses. Les gens autour de vous comptent sur votre force et votre stabilité pour conserver leur solidité et leur équilibre. Vous êtes celui vers qui ils se tournent quand ils ont un problème.

Architecte

À la base, vous êtes un personnage normal et vous aimez mener une vie simple. Vous travaillerez aussi dur et aussi longtemps qu'il le faudra pour arriver à votre but. Votre sens du but à atteindre va au-delà de vos propres besoins et vous essayez de créer quelque chose qui dure pour ceux qui viendront après vous. Votre plus grande lutte dans la vie est la création de toute la structure et la sécurité que vous pouvez autour de vous.

Bon Vivant

Il n'y a pas d'intérêt à la vie, pas de sens, pas de direction à suivre, donc le meilleur plan est de passer le plus de bon temps possible. Rome peut brûler, vous continuerez à boire du vin et à chanter. Vous êtes un hédoniste, un sensuel, un sybarite et un pilier de fêtes. Les mots austérité, dévouement, discipline, et ascétisme n'ont aucune place dans votre vie. Vous préférez le concept de la satisfaction immédiate. Un travail peu difficile ne vous effraie pas si du bon temps vous est promis lorsque le travail sera achevé.

Bouffon

Vous êtes le fou, l'idiot, le railleur, le clown, le comique, qui se moque de lui et des autres. Alors que vous passez votre temps à trouver le côté brillant ou humoristique d'une situation, vous luttez pour vos y conformer et combattre

les vagues de déprime qui montent en vous. Vous haïssez la douleur et le chagrin et essayez toujours de détourner l'esprit des gens du côté sombre de la vie.

Brute

Vous êtes une personne insolente et arrogante qui s'obstine à tourmenter les faibles. Vous êtes un tyran, un ruffian et un dur. Vous voulez toujours que les choses se passent comme vous le désirez et vous ne tolérez pas que l'on vous contrarie. Le pouvoir et la puissance sont les forces que vous respectez le plus, en fait vous n'écoutez et ne respectez que les personnes qui ont barre sur vous. Vous ne voyez pas d'objection à user de vos pouvoirs pour imposer votre volonté aux autres. Vous adorez avoir à remettre les gens « à leur place ». Il n'y a rien que vous n'aimiez tant que persécuter, contrarier, chahuter ou intimider ceux pour qui vous avez du mépris.

Casse Cou

Vous aimez prendre des risques, beaucoup de risques. Votre existence n'est pleinement vécue que lorsque vous vous mettez vous-même en situation dangereuse, juste pour le plaisir de vous dépasser et de vous en sortir. Prudence et réflexion ne sont pas vos vertus principales par contre vous ne manquez ni de courage ni d'ardeur. Plus le danger est grand et plus vous êtes magnifique. Une victoire sans panache ne vous intéresse pas et les choses faciles ont plutôt tendance à vous ennuyer.

Chevalier

Vous êtes vaillant, intrépide, audacieux et sans peur lorsqu'il s'agit d'accomplir votre devoir. Vous êtes le héros qui lutte pour défendre votre idéal ou votre sens de la justice. En protégeant tout ce qui est bon, vous cherchez à préserver la société qui a fait de vous ce que vous êtes. La plupart des Chevaliers ne se voient pas comme des personnes héroïques, mais seulement ordinaires, tout simplement parce qu'il ne leur a rien été demandé.

Confidant

Vous comprenez les gens et plus encore, vous les appréciez. Vous êtes celui ou celle qui écoute et qui donne des conseils. La plupart de ces conseils sont judicieux, quoi que certains sont parfois plus à votre avantage qu'à celui de la personne à qui ils sont destinés. Vous vous intéressez aux autres, à leur identité et à leur personnalité. Vous admirez les forces et faiblesses de chacun.

Conformiste

Vous êtes un suiveur. Prendre des responsabilités n'est pas votre style. Il vous est facile de vous adapter, vous mettre à l'unisson, vous accorder, vous soumettre et accepter toute nouvelle situation dans laquelle vous êtes impliqué. Vous êtes attiré par les gens les plus brillants, ceux que vous pensez être les meilleurs, vous irez très loin pour joindre vos efforts aux leurs. Il vous est à la fois difficile et déplaisant de ne pas suivre le courant, de vous rebeller. Vous détestez l'illogisme et l'instabilité, vous savez qu'en suivant un dirigeant fort, vous luttez contre l'avance du chaos.

Crédule

Vous passez votre vie à vous fier sur ce que disent les autres. Vous ne possédez pas vraiment d'opinion de votre crû. Vous recherchez l'approbation des autres et vous pouvez même aller jusqu'à des extrêmes pour l'obtenir, comme risquer votre vie ou celle de ceux que vous aimez. Vous ne cherchez pas à obtenir l'admiration des autres pour votre propre profit, mais simplement parce qu'elle vous fait sentir mieux.

Critique

Rien dans le monde ne peut être accepté sans une méticuleuse attention. Rien n'est parfait et les faiblesses doivent être soulignées pour le bien de tous. Vos standards sont élevés, et vous insistez pour qu'ils soient atteints. Vous encouragez ce genre de comportement chez les autres, parce que la paresse et les faibles attentes réduisent la qualité de vie de chacun. Les autres vous remercieront un jour, quand ils découvriront la grandeur de votre perspective. Vous soulignez toutes les imperfections que vous rencontrez sur votre chemin. Vous n'êtes jamais satisfait de quoi que ce soit qui est moins que parfait à moins que ça ne vienne de vous.

Déviant

Il y a toujours des gens pas orthodoxes, qui sont inadaptés. Vous êtes l'un de ces mécréants, car vos convictions sont entièrement opposées au statu quo. Vous n'êtes pas tant un rebelle sans but, qu'un libre penseur qui n'appartient tout simplement pas à la société dans laquelle vous avez été élevé. Vous vous moquez comme d'une guigne de la

moralité des autres, mais vous avez votre propre bizarre code de conduite. Vous pouvez avoir un honneur bien à vous, qui est votre unique code, que les autres peuvent ne pas reconnaître comme une morale. Les Déviants ont en général peu de respect et peuvent développer des goûts et des désirs curieux.

Dirigeant

Vous méprisez le désordre et le chaos. Souvent, pour supprimer le chaos, vous essayez de prendre le contrôle de la situation et de tout organiser. Vous aimez avoir des responsabilités, organiser, et vous luttez généralement pour que tout se déroule sans difficultés. Vous avez implicitement confiance en votre propre jugement et avez tendance à penser noir ou blanc, « Il y a deux façon de faire ceci, la mienne et la mauvaise ». Vous faites un très mauvais suiveur.

Enfant

Vous n'avez jamais vraiment grandi, et vous avez encore une personnalité et un tempérament immatures. Bien que vous puissiez subvenir à vos besoins, vous le faites assez mal et demandez souvent aux autres de le faire pour vous. Très souvent, vous cherchez un Ange Gardien pour prendre soin de vous, tout comme ils peuvent, eux, chercher quelqu'un dont ils puissent s'occuper. Il est probable que les autres vous voient comme un enfant gâté, bien que vous puissiez aussi passer pour un innocent chérubin.

Fanatique

Vous brûlez pour une cause et vous êtes amené à accomplir les directives de la mission que vous vous êtes fixée vous-même. C'est une force primordiale dans votre vie, pour le bien ou le mal. Toute votre sueur et votre passion lui sont consacrées et vous vous sentez coupable si vous vous occupez parfois d'autre chose. Vous ne laisserez rien vous barrer le chemin. Rien que vous ne pourrez surmonter de toutes façons. Les personnes qui vous entourent et vous-même pouvez souffrir, mais seule compte votre cause. La fin justifie les moyens.

Grincheux

Vous êtes réellement une personne irascible et hargneuse. Tandis que vous prenez tout très sérieusement et ne voyez que très peu d'humour dans la vie, vous pouvez avoir l'esprit méchamment acéré. Le cynisme est votre deuxième nature et c'est votre arme principale dans la vie. Vous avez une vision bien précise de la façon dont les choses fonctionnent dans la vie, tout spécialement lorsque cela met en cause les efforts humains. Depuis longtemps, vous ne vous faites plus d'illusions sur la conduite des gens, le monde est en fait plein d'idiots.

Honnête

Vous êtes d'un honnêteté désarmante et on vous a appris l'importance de toujours dire la vérité. Vous avez vécu votre vie avec ces principes depuis. Vous n'êtes pas dogmatique et vous n'obligez personne à faire comme vous. Vous n'avez pas un code de valeur compliqué et vous êtes satisfait avec ces règles simples. Vous êtes flexible dans votre comportement, mais vous évaluez longuement les conséquences des actions qui vont contre vos convictions. Certains vous trouvent naïfs, mais vous êtes convaincus que le pire peut être évité lorsqu'on dit la vérité, qui surgira inévitablement tôt ou tard.

Inquisiteur

Vous avez les questions et ils ont les réponses... Qu'importe le temps qu'ils mettront, vous saurez tôt ou tard. Et puis qu'importe ce qu'ils ont à dire, le plus important c'est de poser les questions. Le vrai plaisir est de questionner, d'enquêter, de coincer votre proie pour qu'enfin elle craque et avoue tout. Pourquoi vous cacher quelque chose ? Votre art vous révèle tout ce dont vous avez besoin d'être au courant et votre talent est sans égal.

Juge

Les gens discutent et luttent beaucoup trop les uns contre les autres, trop d'énergie et de temps sont gaspillés pour un seul résultat. En tant qu'aide, modérateur, arbitre, conciliateur et pacificateur, vous cherchez toujours à arranger les choses. Vous vous enorgueillez de votre jugement critique et de votre habileté à trouver une conclusion logique et raisonnable une fois que vous connaissez les faits. Surtout, vous êtes fier de votre rationalité. Vous luttez constamment pour promouvoir la justice, mais vous comprenez qu'il soit très difficile d'établir la vérité. Quoiqu'il en soit, vous croyez néanmoins en la justice et en la vérité.

Manipulateur

Les comportements vous ont toujours fasciné. Pourquoi les gens agissent-ils comme ils le font? Les procédés cognitifs qui mènent les gens à faire des choix vous intriguent. Poser des questions aux gens peut en révéler beaucoup sur leur nature, mais la plupart du temps, les gens ne connaissent même pas leurs motivations et leurs buts. Dans ces cas là, il est facile de créer des situations et d'expérimenter, juste pour voir comment les gens vont réagir. Vous tentez de manipuler ces situations à votre avantage, dans le but d'obtenir des informations sur les sujets de vos expériences. Certains peuvent vous qualifier de cruel, mais vous pensez personnellement qu'il s'agit d'une nécessité scientifique.

Martyr

Nous avons tous un instinct de martyr, mais peu d'entre nous l'ont au point de se permettre de l'être de façon plus réelle. Votre capacité/désir de vous sacrifier viennent plutôt soit de la faible image que vous avez de vous-même et de votre manque de sentiment de contrôle, soit d'un sens développé de l'amour que vous portez aux gens qui vous entourent. Vous pouvez supporter de longues et terribles souffrances pour vos croyances et vos idéaux.

Médiateur

Le monde est rempli de gens qui veulent des choses, mais n'ont pas toujours les bons mots pour les obtenir. La plupart des gens ont vraiment du mal à communiquer entre eux. C'est là que vous intervenez. Vous dédiez votre temps à aider les gens à s'entendre et à réduire les disputes. Vous êtes diplomate et généralement vous êtes la personne qui se tient entre deux feux.

Narcissique

Vous êtes le meilleur. Du moins, c'est définitivement ce que vous croyez. Vous avez un talent particulier sur lequel les autres ne sauraient vous rivaliser. Vous êtes préoccupés par votre succès, votre beauté, votre intelligence. Vous avez besoin d'être admiré. Vous êtes également élitiste, et croyez que seulement une infime partie de la population peut saisir l'intelligence de votre discours. Vous manquez d'empathie envers les autres. C'est bien dommage, mais ceux qui ne sont pas de votre niveau sont des gens qui se feront utiliser dans leur vie (parfois même par vous). Après tout, il y a toujours eu des vainqueurs et des perdants dans la société, et vous êtes un vainqueur.

Obsessif

Vous êtes une personne fondamentalement préoccupée par l'ordre, la perfection, et ce, aux dépens de la souplesse, de l'ouverture, l'efficacité lors de situations demandant une réponse rapide. Vous êtes très soigneux et vous avez tendance à répéter ce que vous faites, vous consacrez une attention excessive aux détails et vérifiez très souvent pour voir si vous ne faites pas d'erreurs.

Opportuniste

A quoi ça rime de travailler dur quand on peut obtenir ce que l'on veut pour rien ? Pourquoi se charger de travail, alors que l'on peut trouver une solution de facilité et avoir tout sans peine. Habituellement, vous pouvez obtenir ce que vous voulez juste en discutant avec quelqu'un. Les gens peuvent appeler ce que vous faites de l'escroquerie et même du vol pur et simple mais, vous, vous pensez que vous ne faites que vous débrouiller tout comme les autres mais en mieux. Vous adorez vous montrer plus malin que quelqu'un. Cela vous donne une impression de victoire que vous ne pouvez avoir autrement. Vous essayez toujours de trouver un moyen facile de vous en tirer, la voie la plus rapide vers la fortune et le succès.

Optimiste

"Tout ira pour le mieux" est votre phrase favorite. C'est également votre philosophie de vie et vous vous dites que si vous pouvez arrêter de vous inquiéter de tout et de rien, vos problèmes finiront par se régler d'eux même. Certains vous trouvent stupides, mais vous êtes convaincus qu'il s'agit de la meilleure façon d'être heureux. Vous rencontrerez certainement des difficultés de temps en temps, mais il n'y a aucune raison pour que vous vous inquiétiez d'avance. Ne vous inquiétez pas, soyez heureux et passez une bonne journée (Hakuna Matata!).

Organisateur

Tout ce que vous faites est organisé. Peu de choses vous viennent de façon spontanée. Vos plans sont souvent longs et compliqués, parfois dépassant la durée de vie des mortels qui y sont impliqués. Les détails doivent être connus de façon précise, car vous pensez que toute déviation peut entraîner une catastrophe. Vous essayez de tout prévoir dans votre vie, faisant de tout ce que vous faites, un plan ou un rituel. Un contretemps est ennuyeux mais pas traumatisant. Vous avez tendance à être extrêmement net et précis dans tout ce que vous faites.

Paranoïaque

Le monde extérieur est fondamentalement cruel. Vous avez appris cette notion très tôt dans votre vie, et vous ne vous y ferez pas reprendre. Vous ne pouvez faire confiance à personne, même votre famille et vos amis. Vous êtes difficile d'approche, car vous refusez l'intimité, vous prenez les dialogues les plus anodins comme des insultes, vous êtes constamment sur vos gardes. Vous voyez des signes (souvent persécuteurs) là où il n'y en a pas. Tout ceci vous rend souvent solitaire, mais c'est tant mieux, car c'est la meilleure façon de ne pas être manipulé.

Pédagogue

Vous avez voyagé, appris une chose ou deux sur la route et vous aimez enseigner vos connaissances à qui veut bien vous écouter. Enseigner est votre passe-temps, et non pas nécessairement votre profession. Vous avez déjà constaté que l'ignorance et l'inexpérience peuvent mener à toutes sortes de malheurs et d'infortunes et vous avez souffert de regarder les résultats avec impuissance. Vous avez décidé de passer vos connaissances aux autres, mais également les parts d'expérience et de philosophie moins tangibles. Si on vous en donne la chance, vous pouvez parler aux autres pendant des heures.

Pénitent

Vous n'êtes pas digne. Vous avez pêché. Vous n'avez aucun droit d'exister sans mettre tout ce que vous avez dans une possible rédemption. Soit à cause d'une faible estime de vous-même ou parce que vous avez vécu un traumatisme dans le passé, vous ne pouvez vous empêcher de vous excuser pour qui vous êtes, ce que vous avez fait ou ce qui vous manque. Vous vous débâtez pour tenter de repayer les crimes de votre existence, mais vous avez l'impression, au fond de vous, que vous êtes faible et sans espoir.

Prédateur

Vous ne dissimulez nullement votre vraie nature; vous êtes l'ultime prédateur et tous doivent le savoir. Il est dans le cycle normal de la vie que vous soyez au sommet de la chaîne alimentaire. Vous le faites savoir à tous et ne vous en cachez nullement. Bonté et pitié ne font définitivement plus partie de votre vocabulaire, par contre vous appréciez plus que quiconque le plaisir de la chasse et surtout celui de la mise à mort, que ce soit celle de votre proie ou d'un de vos ennemis.

Psychopathe

Vous êtes à la fois volubile, séducteur, agréable, facile d'approche. Vous êtes efficace dans ce que vous entreprenez, vous avez un surplus d'énergie. Vous n'avez aucune considération pour les autres, ce qui aide également à vous rendre efficace. Les autres ne sont que des objets utiles dans le dessein de votre vie. Toutes vos décisions sont guidées par leur utilité, ce que vous pouvez en retirer. Vous êtes émotionnellement très froid, vous ne ressentez rien. Vous n'avez aucune empathie pour les autres. Cela ne vous empêche pas d'être très à l'aise en société et d'être un excellent manipulateur, car à défaut de ressentir les émotions, vous savez très bien utiliser celles des autres.

Rebelle

Vous êtes un mécontent, un iconoclaste, et un récalcitrant libre penseur. Vous avez un esprit si indépendant et une volonté si farouche que vous n'adhérez à aucune cause ou révolution. Vous êtes juste vous-même et vous n'aspirez qu'à la liberté d'être ce que vous êtes réellement. Vous ne faites pas un bon suiveur ni, généralement, un bon dirigeant. Vous ne supportez pas l'autorité.

Séducteur

Vous êtes aussi splendide qu'amoral. On peut vous voir comme un chenapan, un Don Juan, un noceur, un éternel soupirant, un mondain. A vos yeux, vous êtes tout cela. Acteur consommé qui adore en faire trop, rien ne vous attire plus qu'un auditoire qui vous apprécie. Vous aimez les gens et vous aimez encore plus les impressionner. Bien que vous puissiez être un amant passionné, vous aimez la poursuite presque autant que l'acte lui-même. Les Séducteurs ont de très grandes différences quant au tempérament et à l'ambition, la seule chose qu'ils ont en commun étant d'aimer être le centre de l'attention générale.

Servile

Dans le grand schéma de l'univers, vous êtes conscient de n'être qu'une petite poussière insignifiante. Vous savez que vous êtes faible et que vous ne pouvez pas survivre seul. Votre seul salut réside dans la recherche de protection auprès d'un être plus puissant que vous. En retour de cette protection, vous allez chérir cet être, le suivre n'importe où

et suivre ses ordres, à moins que cela ne comporte un trop grand risque. En cas d'incertitude, vous vous fiez automatiquement à cette personne, restant le plus souvent possible à ses côtés et lui donnant les services qu'il vous demande. Dans votre espoir d'obtenir sa protection, il n'y a pas de limite aux bassesses que vous pouvez accomplir. Vous n'avez aucune fierté autre que d'être son serviteur.

Solitaire

Vous êtes le type de personne qui est toujours seule, même au milieu d'une foule. Vous êtes un errant, un chasseur, un loup solitaire. Bien que d'autres puissent vous voir comme perdu, isolé, abandonné, mis à l'écart, en vérité vous avez choisi cet état en toute connaissance de cause, car vous préférez votre propre compagnie à celle des autres. Il peut y avoir plusieurs raisons à cela : vous ne comprenez pas les gens ou vous les comprenez trop bien, les gens vous détestent ou bien vous êtes perdu dans vos pensées. Les raisons vous appartiennent. Vous pourriez vous moquer de ce que les autres pensent ou disent de vous. Vous préférez avancer seul.

Survivant

Quoiqu'il arrive, vous vous débrouillerez pour survivre. Vous pouvez supporter, surmonter presque toutes les circonstances ou situations, vous en remettre, perdurer et y survivre. Quand les choses deviennent difficiles, et que les autres abandonnent, vous, vous continuez. Vous ne laissez et ne laisserez jamais tomber. Rien ne vous met plus en colère que quelqu'un qui ne poursuit pas sa lutte pour améliorer les choses, ou qui abandonne devant les forces sans nom de l'univers et n'essaie plus de leur imposer sa volonté. Vous méprisez les gens qui abandonnent.

Traditionaliste

Vous êtes orthodoxe, conservateur et traditionaliste. Bien que vous soyez favorable à quelques innovations, vous êtes opposé en général au changement pour le changement. Que peut-il y avoir de positif dans cela ? Vous pouvez être un avare, un collectionneur, un réactionnaire, ou une vieille baderne. Vous désirez conserver le plus de choses possibles et vous luttez pour conserver le statu quo.

Visionnaire

Il y en a toujours parmi nous qui regardent au delà des confins de la société et de la pensée ordinaire, qui voient plus loin. La société traite avec à la fois respect et mépris de telles personnes, c'est cependant le Visionnaire qui guide la société vers le futur. Vous pouvez être un spiritualiste, un shaman, un adepte du New-Age, un mystique, un philosophe ou un inventeur mais, quel que vous soyez, vous êtes à la recherche de quelque chose de plus. Vous voyez au-delà des liens de l'imagination conventionnelle et vous créez de nouvelles possibilités. Bien que vous puissiez avoir la tête dans les nuages et être dénué de sens pratique, souvent vous présentez de nouvelles idées et des concepts surprenants. Lorsque les gens sont réellement dans le pétrin et qu'ils arrivent au bout du rouleau, c'est vers vous qu'ils se tournent. C'est d'ailleurs le seul moment où ils daignent vous écouter.

Enchantement d'objets magiques

Ce don permet au personnage d'enchanter divers objets (Armes, armures, anneaux, sphères et parchemins). Ainsi, le personnage devra déboursier une certaine quantité de PM permanent (ou semi-permanent pour les parchemins), en plus d'y inclure les ingrédients nécessaires à l'enchantement. 10 minutes de concentration sur l'enchantement (Le mage ne peut aucunement être interrompu, sinon il perd les ingrédients) par point de magie investi.

Enchantement d'armes

Pour qu'une arme puisse être enchantée, elle se doit d'être créée par un maître forgeron.

Cause des dégâts de type « De glace » : Un coeur de créature de glace, 3 PM
Cause des dégâts de type « De feu » : Un coeur de Démon ou Diablee, 3 PM
Cause des dégâts de type « D'énergie » : 5 crocs de Vampire, 3 PM
Cause des dégâts de type « Électrique » : 5 fioles de poudre de squelette électrique, 3 PM

Cause des dégâts de type « Magique » : 5 coeurs de créature surnaturel magique, 5 PM
Cause des dégâts de type « Magique +1 » : Un coeur d'élémental majeur, 10 PM

Enchantement d'armure

Pour qu'une armure puisse être enchantée, elle se doit d'être créée par un maître armurier.

Procure un bonus de +1 C.A. : 5 coeurs d'Iksar ou de Naga, 5 PM
Procure un bonus de +2 C.A. : 5 cornes de diable, 10 PM

Enchantement d'anneau magique

Pour qu'un anneau puisse être enchanté, il se doit d'être créé par un artiste et d'avoir une valeur de 50 fleurins d'argent minimum. Le maximum d'anneaux magiques possibles sur soi est d'un par main et un par oreille

Donne un bonus de +1 à un trait au choix: 5 oeufs de sirène, 5 PM
Donne un bonus de +2 à un trait au choix: 5 glandes de serpents des mers, 10 PM

Donne un bonus de +1 à la sauvegarde Réflexe: 32 yeux d'araignée géante, 5 PM
Donne un bonus de +1 à la sauvegarde Vigueur: 10 yeux de crabe géant, 5 PM
Donne un bonus de +1 à la sauvegarde Volonté: 4 tentacules de flageleur mental, 5 PM

Résistance à un élément: 5 fioles de sang de créature résistante à l'élément, 5 PM
Immunité à un élément: 1 coeur de créature Immunisé à l'élément, 10 PM

Un anneau peut aussi recevoir des sortilèges à charges. Le sort doit être connu du personnage qui enchante l'anneau en question, ou par quelqu'un qui lancera le sort pendant la création de l'anneau (Il devra rester aux côtés du joueur pendant la durée complète de la création). Les charges ne peuvent être rechargés que par quelqu'un lançant le sortilège sur l'objet en question. (Seul un lanceur arcanique peut enchante un anneau)

1 charge d'un sort niveau 1: 1 améthyste, 5 PM
2 charges d'un sort niveau 1: 2 améthystes, 7 PM
3 charges d'un sort niveau 1: 3 améthystes, 10 PM

1 charge d'un sort niveau 2: 1 rubis, 7 PM
2 charges d'un sort niveau 2: 2 rubis, 10 PM
3 charges d'un sort niveau 2: 3 rubis, 15 PM

1 charge d'un sort niveau 3: 1 diamants, 10 PM
2 charges d'un sort niveau 3: 2 diamants, 15 PM
3 charges d'un sort niveau 3: 3 diamants, 20 PM

Enchantement de sphère magique

Pour qu'une sphère puisse être enchantée, elle doit avoir été créée par un artiste, avec une unité de mithril.

Sphère rechargeable manuellement: 5 Améthystes, 2 PM par PM investi
Sphère se rechargeant par elle-même chaque matin: 1 diamant, 1 PM par PM investi

Enchantement de parchemin magique

Un joueur doit posséder la connaissance « Doctrine de la magie avancée » pour lancer un sort à partir d'un parchemin. La durée de vie d'un parchemin est d'un mois et les PM utilisés sont regagné (seulement la base de PM du personnage, pas ses PM disponible) lorsque le parchemin est utilisé ou détruit. Il faudra une unité de parchemin et une unité d'encre magique pour créer le parchemin. De plus, le sort doit être connu du créateur du parchemin (Seul un lanceur arcanique peut enchanter un parchemin). Ainsi, le créateur de parchemin devra déboursier le nombre normal de PM que coûte le sort et devra utiliser 2 PM/ niveau du sort, de façon semi-permanente, jusqu'à ce que le parchemin soit utilisé ou détruit.