

CHAPITRE I - LA GUILDE DES AVENTURIER.ES D'ANDÉREXIA

1) Aestrias

Aestrias, c'est le monde dans lequel on vit. Il regorge de paysage et d'espèces intelligentes en tout genre. Personne ne se souvient de sa conception, mais les savants s'accordent à dire que nous sommes en l'an 224 du Troisième Âge. On ne se souvient du Premier Âge que son dénouement : la Grande Guerre Territoriale. À l'issue de ce conflit catastrophique, des frontières ont été dessinées, et forment les 5 pays tels que nous les connaissons aujourd'hui :

- **Caelan** occupe toute la partie centrale d'Aestrias. Cette position a fait de sa capitale Andérexia, le cœur du commerce et un incontournable pour les aventurier.es en quête de gloire. Y siège la célèbre Guilde d'Andérexia, lieu de repos et de rencontre pour aventurier.es en quête de gloire, richesse et connaissances.
- **Thundarim**, entre marécage et montagne, la surface est assez peu habitée... Mais dans les tréfonds des monts du Nord, la glorieuse cité de Vallenfell résonne et fourmille de marchands, forgeron.nes et chantiers ne dorment jamais. Fleurons de la technologie à base d'éméraldium, elle attire tous les ingénieur.es cherchant à percer les secrets de ce précieux matériau.
- **Yllmehona**, occupe tout le continent au Nord-Est d'Aestrias. Il faudra traverser la belle cité perchée dans les montagnes brumeuses de Yamakiri pour que les apprentis mages et sorcier.es puissent atteindre l'Académie de Gendrasil, la plus prestigieuse institution d'apprentissage de magie et de sorcellerie.
- **Belireth**, est le territoire le plus isolé d'Aestrias. Ses terres sont sauvages et abritent des créatures redoutables, bien plus grosses et agressives que sur le continent. Mais les tribus qui peuplent l'île ne sont pas en reste, et sont de fier.es chasseur.euses, de puissant.es guerrier.es et surtout, des ennemi.es redoutables pour qui les chercheraient un peu trop.
- **L'archipel d'Ashad** est le territoire naval le plus évolué d'Aestrias. Les plus beaux vaisseaux sortent de leurs usines et transportent voyageurs et marchandises à travers les îles. Mais attention, croiser un pirate est monnaie courante, et ils sont avares de trésors !

Afin de ne pas répéter les atrocités commises lors de la Grande Guerre, la plus haute instance de chacun des 5 Territoires fait partie d'un conseil qui se tient tous les ans à Andérexia : le Grand Conseil d'Aestrias. Ces réunions annuelles ont permis d'entretenir des relations cordiales entre les Territoires, et les tensions qui persistaient se sont lentement dissoutes... Jusqu'au début du Troisième Âge, marqué par la découverte de l'éméraldium.



2) L'émeraaldium

Le Troisième Âge débuta il y a 224 ans, par une découverte qui va à la fois révolutionner le monde tel qu'il est aujourd'hui, mais également fragiliser cette paix durement atteinte. En creusant aux confins des montagnes, les ouvriers de Thundarim découvrirent d'immenses ruines aux origines inconnues... Statues représentant des êtres ne ressemblant à aucune espèce connue, dotées de deux paires de bras, des inscriptions ne ressemblant à aucune langue parlée ou écrite, mais surtout : des gisements d'un matériau qui allait bouleverser le monde. Brillant d'un vert éclatant, ses origines aussi mystérieuses que son potentiel d'utilisation, ce matériau fut baptisé l'émeraaldium.

Des décennies d'études menèrent à la conclusion suivante : le potentiel de l'émeraaldium semble sans limite ! Les usines de Thundarim s'en servirent comme source d'énergie pour alimenter des machines, augmentant incroyablement leurs capacités. Mais l'émeraaldium a également des propriétés magiques. L'Académie de magie de Gendrasil a étudié sa responsivité à la Magie et à la Sorcellerie : le minerai réagit et amplifie la Magie, jusque-là délaissée de par son faible potentiel face à la Sorcellerie, qui puise dans la puissance des 4 Esprits Élémentaires. A contrario, l'émeraaldium semble interférer avec les sorts élémentaires, empêchant totalement son utilisation. Là où les machines consomment l'émeraaldium pour leur fonctionnement, les fragments raffinés boostent les propriétés magiques. La méthode de raffinement est par contre extrêmement complexe. Ces deux méthodes s'opposaient. Les mages reprochent aux ingénieurs de consommer l'émeraaldium pour leur machine, cédant à la facilité et consommant sans retenue cette nouvelle ressource.

Le mystérieux minéral fut d'abord exploité par les hautes instances des 5 territoires, et entra peu à peu dans le quotidien de la population. Les plus ingénieux.es commencèrent à se confectionner leurs propres objets utilisant l'éméraldium. Ces nouvelles créations aux propriétés surnaturelles furent nommées « Artefact ».

Mais tout le monde ne partage pas l'enthousiasme des ingénieur.es et mages autour de ce nouveau matériau. Son incompatibilité avec la Sorcellerie fait douter les adeptes les plus loyaux à la discipline, sur sa nature. Si même l'Esprit de la Terre, ne reconnaît pas ce minéral, est-il vraiment « naturel » ? D'autre part, certain.es ne s'intéressèrent pas aux ruines où furent trouvés les gisements d'éméraldium : quelle est l'origine de ces ruines, que signifient les inscriptions sur les murs, et surtout, qui sont ces êtres à quatre bras ? Cette fascination pour ces questions créa une véritable adoration envers ces êtres qui furent baptisés les « Ancestraux », et considérés comme les véritables propriétaires de l'éméraldium. Selon eux/elles, le commun des mortels que représente la population d'Aestrias, n'ont pas le droit de se servir de la propriété des Ancestraux.

3) Le Zélote

Bien que l'adoration des Ancestraux se rapproche d'une religion, elle n'a jamais pu prendre assez d'importance pour en devenir une à proprement parler. Néanmoins, un groupuscule fanatique commença à en émerger, persuadé que des Ancestraux se cachaient encore dans les ruines souterraines.

Le groupe commença par de petits larcins, détournement de caravanes... puis petit à petit, le groupe devint le culte des Anciens Maîtres avec de plus en plus d'influences à mesure que leurs rangs augmentaient. Les larcins devinrent des raids dans les villages et les villes pour dérober les ressources d'éméraldium, les expériences qu'ils menaient causèrent des disparitions en masse... Le culte devint un véritable fléau pour tout Aestrias. À leur tête, celui que l'on appelait « le Zélote », devenu un véritable gourou et la cible numéro une de tous les Territoires.

Afin de s'occuper du problème que représente le culte fanatique grandissant, les 5 Territoires rassemblèrent 5 champions, et mirent à leur disposition nombre de ressources : armes, artefacts, nourriture, etc. Les adorateurs pacifiques des Ancestraux aidèrent également en finançant une grande partie de l'expédition, n'appuyant pas les actions véhémentes du Zélote. Cette mise en commun pour l'effort de Guerre mit en suspens les tensions naissantes autour de l'éméraldium et son usage, concentrant tout le monde sur un ennemi commun. Les 5 champions représentant les 5 territoires, à l'issue d'une longue et périlleuse campagne contre une grande et puissante organisation, mirent fin aux plans du Zélote. Cette victoire prouva de l'importance de l'unité des peuples d'Aestrias, renforça la confiance entre les 5 Territoires, et amorça une ère de paix, qui, pour le moment, semble durer...

4) La Guilde d'Andérexia

La Guilde des aventuriers fut fondée par Fahro et Ewana, les champion.nes de Caelan et d'Ylmehona. L'objectif de cette initiative : former la future génération d'aventurier.es d'Aestrias. Bâtie au cœur de la cité d'Andérexia, la Guilde attire les aventurier.s de tous horizons, en quête d'aventures, de richesse, ou encore de gloire. De nombreuses quêtes y sont régulièrement proposées, et ainsi commence l'ère des aventuriers de la Guilde d'Andérexia !

CHAPITRE II – COMMENT CRÉER UN PERSONNAGE

Dans ce guide, nous te guiderons pas à pas pour créer ton propre personnage dans l'univers d'Andérexia ! Tu pourras l'incarner lors de tes parties de jeu de rôles dans l'univers d'Andérexia, lors de nos instances et de notre jeu de rôle Grandeur Nature !

Si tu as la moindre question, le maître de la Guilde, Fahro, sera ravi d'y répondre et t'aider à prendre part à l'aventure !

1) Le choix de votre espèce

The image shows a parchment-style character sheet template. It includes fields for 'Nom Joueur.euse', 'Nom du Personnage', and 'Espèce' (the latter is circled in red). Below these are fields for 'Groupe d'aventurier.ère', 'Point de Vie', 'Point de Mana', and 'Point de Maîtrise'. A section for 'Caractéristiques' lists dice types: D4, D6, D8, D10, and D12. At the bottom, a 'Compétences' table lists Martial, Social, Artisanal, Connaissance, and Habileté, each with sub-attributes and bonus columns (+1 to +5) with checkboxes.

Caractéristiques		D4	D6	D8	D10	D12
		_____	_____	_____	_____	_____

Compétences		+1	+2	+3	+4	+5
Martial	(Atb)	☐	☐	☐	☐	☐
Social	(Cha)	☐	☐	☐	☐	☐
Artisanal	(Sen)	☐	☐	☐	☐	☐
Connaissance	(Men)	☐	☐	☐	☐	☐
Habileté	(Agi)	☐	☐	☐	☐	☐

La première étape de la conception de ton personnage est d'en déterminer l'espèce ! Tu as le choix entre 5 d'entre elles, et chacune s'accompagne d'un bonus différent. Les différentes espèces jouables sont :

- **Humains** : disposent de plus de point de maîtrise à sa création (voir la partie 3 "Les Maîtrises et Domaines de maîtrise")
- **Elfes** : disposent d'un point de mana supplémentaire (voir partie 4 "Les points de vie et les points de Mana")
- **Nains** : disposent d'un point de vie supplémentaire (voir partie 4 "Les points de vie et les points de Mana")
- Les **Halfelin.es** : la maîtrise **ÉLOQUENCE** est gratuite même si vous n'avez pas débloqué le domaine de maîtrise SOCIAL (voir la partie 3 "Les Maîtrises et Domaines de maîtrise")
- **Orcs** : la maîtrise **RÉSISTE BRISE** est gratuite même si vous n'avez pas débloqué le domaine de maîtrise MARTIAL (voir la partie 3 "Les Maîtrises et Domaines de maîtrise")

- **Gobelins** : la maîtrise **IDENTIFICATION** est gratuite même si vous n'avez pas débloqué le domaine de maîtrise ARTISANAL (voir la partie 3 "Les Maîtrises et Domaines de maîtrise")

La discrimination inter-espèce n'existant pas, il est assez commun de tomber sur des espèces hybrides dans la population :

- Les **semi-elfes, semi-orcs, et semi-nains** : les humains étant l'espèce la plus fertile, les hybridations entre humains et autres espèces sont les plus fréquentes. Iels ne sont pas compatibles avec les Gobelins, qui ne peuvent se reproduire qu'entre eux, ou avec des Orcs.
- Les **Hobgobelins** : les autres hybrides qui parcourent les terres d'Aestrias sont les hobgobelins, nés de parents Orcs et Gobelins.

Si tu choisis de jouer un personnage hybride, tu peux choisir le bonus d'espèce de ton choix parmi les deux espèces qui composent l'hybridation.

Lors des événements grandeur nature, vous êtes tenus (au moins hors soirée RP), de venir avec un élément de costume, props ou autres pour identifier l'espèce de votre personnage lorsqu'il ne s'agit pas d'un.e Humain.e.

Elfe/ Semi-Elfe : Porter des prothèses pour donner un aspect pointu aux oreilles.

Nain : Porter une grande barbe (une vraie, ou un props).

Orc : Porter un masque de peau sombre, oreilles pointues.

Gobelin : Porter un masque de peau verte, oreilles pointues.

Halfelin : Porter une petite barbe (pour les personnages masculins), et des oreilles pointues (pour tout le monde).

Semi-Nain : Porter une petite barbe (pour les personnages masculins).

Semi-Orc : Porter du maquillage sombre, oreilles pointues sombres.

Hobgobelin : Porter un masque de couleur rouge, oreilles pointue.

2) Définir les caractéristiques

Nom Joueur.euse Nom du Personnage Espèce
 Groupe d'aventurier.ère Point de Vie Point de Mana Point de Maîtrise
Caractéristiques
 D4 D6 D8 D10 D12
Compétences

		+1	+2	+3	+4	+5
Martial	(Atb)	☐	☐	☐	☐	☐
Social	(Cha)	☐	☐	☐	☐	☐
Artisanal	(Sen)	☐	☐	☐	☐	☐
Connaissance	(Men)	☐	☐	☐	☐	☐
Habileté	(Agi)	☐	☐	☐	☐	☐

Les Personnages Joueurs (PJ) sont définis par les caractéristiques suivantes :

- **Athlétisme** : Rassemble les performances physiques de force, d'endurance et constitution.
- **Charisme** : Rassemble les performances sociales, tant pour l'éloquence du personnage que l'empathie de son/sa/ses interlocuteur.ices.
- **Agilité** : Rassemble les performances acrobatiques, de dextérité, et de vitesse.
- **Mental** : Rassemble les performances de déduction, mémoire et de maîtrise de magie
- **Sens** : Rassemble les performances d'appréhension de l'environnement, de percevoir ce qui n'est pas perceptible à l'œil nu seulement.

À la création de ton personnage, assignes à chacune d'elle un dé de ton choix parmi le D4, D6, D8, D10 et D12 (dé à 4 faces, dé à 6 faces etc.) Lorsqu'un test devra être effectué, le dé lancé correspondra à celui assigné à la caractéristique testée (C'est au/à la MJ de juger quelle caractéristique correspond à la situation). Pour réussir le test, le résultat du lancé doit être égal ou supérieur à la valeur de difficulté annoncée par le.a MJ. Plus le dé assigné à la caractéristique a de face, plus ton personnage sera considéré doué dans cette caractéristique.

Exemple : PJ A et PJ B ont respectivement assigné le D6 et D10 en Athlétisme. Pour un même test de force de difficulté 8, PJA lancera un D6, alors que PJB lancera un D10.

3) Les Maîtrises et Compétences

Nom Joueur.euse

Nom du Personnage

Espèce

Groupe d'aventurier.ère

Point de Vie

Point de Mana

Point de Maîtrise

Caractéristiques

D4 D6 D8 D10 D12

Compétences

		+1	+2	+3	+4	+5
Martial	(Atb)	☐	☐	☐	☐	☐
Social	(Cba)	☐	☐	☐	☐	☐
Artisanal	(Sen)	☐	☐	☐	☐	☐
Connaissance	(Men)	☐	☐	☐	☐	☐
Habileté	(Agt)	☐	☐	☐	☐	☐

LES MAÎTRISES

Les maîtrises représentent l'expérience de ton personnage dans une des 5 catégories suivantes :

- **Martial** : Ton personnage s'est durement entraîné au combat, à maîtriser diverses armes, voir se battre à mains nues (uniquement dans des combats bien définis). Idéale pour les guerrier.ès, chevaliers, barbares... **Procure également 1 PV supplémentaire.** (voir partie 4 "Les points de vie et les points de Mana")
- **Social** : L'arme préférée de ton personnage est sa voix et sa présence. Idéale pour les marchand.es, bardes ou politicien.nes... **Procure également 1 Mana supplémentaire** (voir partie 4 "Les points de vie et les points de Mana")
- **Artisanal** : Vous êtes débrouillard et vous avez confiance en votre matériel... Vos créations parlent pour vous. Idéale pour les alchimistes, ingénieur.es, cuisiniers. **Procure également 1 PV OU 1 Mana supplémentaire** (voir partie 4 "Les points de vie et les points de Mana")
- **Connaissance** : Votre esprit est votre principal atout. Rien ne vous échappe, mais vous souhaitez en savoir toujours plus. Idéale pour les mages, historiens, médecins... **Procure également 1 Mana supplémentaire** (voir partie 4 "Les points de vie et les points de Mana")
- **Habileté** : À quoi bon porter de grosses armures si vous ne prévoyez pas de vous faire attraper. Vous vous glissez dans le dos de vos ennemis. Idéale pour les voleur.euses, assassin.es, rôdeur.euses... **Procure également 1PV supplémentaire.** (voir partie 4 "Les points de vie et les points de Mana")

Au cours de leurs aventures, les personnages acquièrent des points de maîtrise qu'ils peuvent dépenser de deux manières différentes :

- Obtenir une **nouvelle Compétence de la Maîtrise**.
- Débloquer une nouvelle **Maîtrise** (MARTIAL, SOCIAL, ARTISANAL, CONNAISSANCE, HABILETÉ)

À la création de ton personnage, tu possèdes 12 points de maîtrise à ta disposition pour débloquer des Maîtrises ou des Compétences (sauf si tu as choisi de jouer un Humain, auquel cas tu disposes de 15 points de maîtrise !). Pour débloquer une Compétence de niveau 2 ou plus, il faut avoir débloqué le niveau précédent.

Les coûts sont répartis comme suit :

- **Coûts pour débloquer une nouvelle Compétence (2 premières maîtrises) :**

Maîtrise 1	Maîtrise 2	Maîtrise 3	Maîtrise 4	Maîtrise 5	Total dépensé
2 points de maîtrise	4 points de maîtrise	6 points de maîtrise	8 points de maîtrise	10 points de maîtrise accomplir haut-fait*	2 / 6 / 12 / 20 / 30

- **Coûts pour débloquer une nouvelle Compétence :**

Maîtrise 1	Maîtrise 2	Maîtrise u 3	Maîtrise u 4	Maîtrise 5	Total dépensé
20 points de maîtrise	40 points de maîtrise	60 points de maîtrise	80 points de maîtrise	100 points de maîtrise accomplir haut-fait*	20 / 60 / 120 / 200 / 300

Un **haut-fait** est une épreuve soumise par une figure d'autorité du personnage dans un domaine spécifique (chef de ligue* ou PNJ).

À chaque **nouvelle Compétences** (voir partie "Compétences") débloquée, tu te vois attribuer un **bonus** (écrit avec un +1, +2, etc, sur la fiche personnage) à appliquer à tes tests qui correspondent à ce type d'action.

EXEMPLE : PJ A et PJ B ont respectivement assigné le D6 et D10 en Athlétisme, mais PJA a monté son domaine de maîtrise Martial au niveau 4, et PJB l'a monté au niveau 2 . Pour un même test de force de difficulté 8 impliquant un coup d'épée, PJA lancera un D6 et ajoutera +4 au résultat, alors que PJB lancera un D10 et ajoutera +2 au résultat.

**Voir Chapitre VI - Les ligues.*

LES COMPÉTENCES

Lorsqu'un PJ s'améliore dans un domaine de maîtrise. Il existe **deux types de compétences : générique et de spécialisation**.

- **Les Compétences Génériques** s'acquièrent lorsque le PJ débloque les maîtrises de niveaux 1, 2, 3 et 5 dans n'importe quelle domaine de Maîtrise (voir tableau "Générique").
- **Les Compétences de Spécialisation** sont les Compétences de niveau 4. Il en existe 5 par Maîtrise, mais les joueur.euses ne pourront en choisir qu'une seule (voir tableau "Spécialisation")

Les compétences acquises sont les mêmes que ton personnage, soit en jdr sur table, soit en GN ! Leurs effets peuvent néanmoins plus ou moins varier selon le contexte de jeu.

La compétence **ASSOMME** est la seule compétence qui n'appartient à aucun arbre de maîtrise, et qui est possédée par tous les personnages à sa création.

Lorsque tu débloques une compétence, inscris là sur ta fiche personnage, ici :

Compétences

		+1	+2	+3	+4	+5
Martial	(Atb)	☐	☐	☐	☐	☐
Social	(Cba)	☐	☐	☐	☐	☐
Artisanal	(Sen)	☐	☐	☐	☐	☐
Connaissance	(Men)	☐	☐	☐	☐	☐
Habileté	(Agd)	☐	☐	☐	☐	☐

	Martial	Social	Artisanal	Connaissance	Habileté
1					
2					
3					
4					
5					

Sorts

GÉNÉRIQUES

Lorsque tu débloquent les compétences 1, 2, 3 et 5 d'une maîtrise, tu obtiens automatiquement une nouvelle compétence à inscrire sur ta fiche, utilisable une fois par demi-journée. Les maîtrises sont les mêmes en JDR qu'en GN, mais l'application peut légèrement varier. Une description dans les deux situations est inscrite pour chaque maîtrise.

Martial

Les compétences **MARTIALES** vous aideront à développer vos talents au combat. Vous pouvez obtenir la capacité de manipuler deux armes en même temps, d'assurer la durabilité de vos équipements en résistant aux effets de **BRISE** pour vous maintenir en combat ou encore d'augmenter votre total de points de vie. Au niveau maximum, vous devenez un meneur accompli, apportant un bonus de point de vie ainsi que des effets **RÉSIST** à votre groupe en combat.

SPÉCIALISATION : Vous pouvez apprendre à maîtriser différents types d'armes, chacune accordant un effet de spécialisation unique.

Compétences	JDR	GN
Niveau 1 : COMBATTANT.E	Ne limite plus l'équipement de combat à une arme à une main*. Permet de se battre à l'arme longue, deux mains, bouclier, ambidextrie et à l'arc.	Ne limite plus l'équipement de combat à une arme à une main*. Permet de se battre à l'arme longue, deux mains, bouclier, ambidextrie et à l'arc.
Niveau 2 : RÉSISTE BRISE/DÉSARME	Votre maniement des armes vous permet de vous battre tout en assurant la pérennité de votre équipement. Vous résistez aux effets de BRISE ou DÉSARME (À définir à l'acquisition de la compétence), une fois par combat.	Votre maniement des armes vous permet de vous battre tout en assurant la pérennité de votre équipement. Vous résistez aux effets de BRISE ou DÉSARME (À définir à l'acquisition de la compétence), une fois par combat.
Niveau 3 : VÉTÉRAN	Votre expérience en combat vous endurecit. Vous gagnez 1 PV max supplémentaire.	Votre expérience en combat vous endurecit. Vous gagnez 1 PV max supplémentaire.
Niveau 5 : CHEF.DE DE GUERRE	Votre groupe compte sur vous pour les mener à la victoire ! Vos alliés bénéficient de 1 point de vie supplémentaire pendant les combats ! Une fois par combat, vous et votre équipe pouvaient résister à TOMBE et BRISE .	Votre groupe compte sur vous pour les mener à la victoire ! Votre groupe bénéficie de 1 point de vie supplémentaire pendant les combats ! Une fois par combat, vous et votre équipe pouvaient résister à TOMBE et BRISE .

*Voir Chapitre III - Le combat

Social

Les compétences **SOCIALES** regroupent les secrets des arts oratoires. Apprenez à former un réseau de contacts pour acquérir des informations diverses et variées, améliorez votre niveau d'éloquence pour focaliser l'attention de votre auditoire sur vous ou encore soutirer la **VÉRITÉ** aux personnages qui vous entourent. Au niveau maximum, vous obtenez un accès privatisé aux lieux les plus restreints, ainsi que la capacité de désigner un **CHAMPION**, qui combattra pour vous en résistant à quelques coups en combat.

SPÉCIALISATIONS : Vous pouvez obtenir des tarifs préférentiels sur vos achats, forcer un personnage à vous révéler la vérité, désigner un ami qui vous rendra service, provoquer une zone de **PAIX**, ou persuader une cible que ce qu'on lui dit est la **VÉRITÉ**.

Compétences	JDR	GN
Niveau 1 : CONTACT	Vous commencez à vous faire un réseau de contact. À chaque passage en ville, vous pouvez chercher des rumeurs auprès des commerces ou lieux importants. Une fois par passage en ville et par jour, vous collectez des informations de niveau 1 à 5 aléatoirement.	Vous commencez à vous faire un réseau de contact. Une fois par jour, vous collectez des informations de niveau 1 à 5 aléatoirement.
Niveau 2 : ÉLOQUENCE	Vous savez charmer votre auditoire. Vous accrochez l'attention d'une à qui vous parlez, qui ne peut que vous écouter en faisant abstraction des autres événements mineurs autour.	Vous savez charmer votre auditoire. Une personne ciblée vous écoute pendant 5 min, et ne peut pas porter d'attention aux événements autour, sauf s'il se fait agresser.
Niveau 3 : VÉRITÉ	Vous connaissez parfaitement l'art de convaincre. Une fois par jour, vous pouvez soutirer à n'importe quelle PNJ, ou PJ sur un test de social réciproque, une information qui sera la VÉRITÉ (à la connaissance du PNJ ou du PJ).	Votre aura inspire la confiance et on ne saurait vous mentir. Une fois par demi-journée, vous pouvez soutirer une information à n'importe qui. La question posée doit être fermée (réponse "OUI" ou "NON").
Niveau 5 : GRAND.E ORATEUR.ICE	Vous avez atteint un tel niveau de rhétorique qu'on ne peut rien vous refuser. Vous pouvez accéder à n'importe quel lieu d'accès restreint sans qu'on vous demande quoi que ce soit. Une fois par jour, vous pouvez désigner un CHAMPION , qui combattra à votre place. Le CHAMPION est renforcé par votre aura de prestance, et peut encaisser deux coups sans perdre de points de vie.	Vous avez atteint un tel niveau de rhétorique qu'on ne peut rien vous refuser. Vous pouvez accéder à n'importe quel lieu d'accès restreint sans qu'on vous demande quoi que ce soit. Une fois par jour, vous pouvez désigner un CHAMPION , qui combattra à votre place. Le CHAMPION est renforcé par votre aura de prestance, et peut encaisser deux coups sans perdre de points de vie.

Artisanal

Les compétences **ARTISANALES** regroupent de nombreux talents concernant la création. Vous pouvez apprendre la meilleure façon de vous fournir auprès de vendeurs pour récupérer des matériaux de fabrication, obtenir la capacité d'identifier une cible pour en révéler la composition, ou **BREVETER** vos propres créations. Au niveau maximum, vous avez une telle connaissance de vos outils que vous parvenez à économiser des ressources durant la fabrication.

SPÉCIALISATION : Vous pouvez vous spécialiser dans l'une des cinq catégories d'artisanat, à savoir alchimie, artomancie, cuisine, forge, ou joaillerie. Chaque spécialité apporte un bonus substantiel dans la catégorie associée.

Compétences		JDR	GN
Niveau 1 : FOURNISSEUR		Vous commencez à vous faire un réseau de contact. À chaque passage en ville, vous pouvez récupérer gratuitement des matériaux ou ingrédients de votre choix dans la limite d'une valeur totale de 10 pièces d'or.	Vous commencez à vous faire un réseau de contact. Une fois par jour, vous pouvez récupérer contre une modique somme des matériaux ou ingrédients de votre choix dans la limite d'une valeur totale de 16 de pièces d'or.
Niveau 2 : IDENTIFICATION		Vous aigüisez vos connaissances des créations artisanales. Vous pouvez identifier leur fonctionnement ou leur composition lors d'un test. Plus la cible étudiée est compliquée, plus le niveau de difficulté du test d'artisanat est élevé. Pour les cibles de complexité 3 ou moins, la réussite est automatique. En fonction de la capacité spéciale d'Artisanat débloquée, vous pouvez identifier des créations artisanales de cette catégorie, sans test.	Vous aigüisez vos connaissances des créations artisanales. Vous pouvez demander aux orgas compétents de vous décrire la composition ou l'effet d'une cible si celle-ci est de complexité 3 ou moins. En fonction de la capacité spéciale d'Artisanat débloquée, vous pouvez identifier des créations artisanales de cette catégorie.
Niveau 3 : CHERCHEUR.EUSE		C'est maintenant à votre tour d'apporter votre pierre à l'édifice ! Vous pouvez BREVETER des créations artisanales qui seront ajoutées au livre des recettes. De plus, la capacité Fournisseur s'étend à une valeur totale de 14 pièces d'or.	C'est maintenant à votre tour d'apporter votre pierre à l'édifice ! Vous pouvez BREVETER des créations artisanales qui seront ajoutées au livre des recettes. De plus, la capacité Fournisseur s'étend à une valeur totale de 24 pièces d'or.
Niveau 5 : ÉCONOME		Vous êtes maintenant un.e maître dans l'art de l'artisanat, et les fournisseurs se battent pour que vous mettiez en avant leurs matériaux. Votre réseau vous permet maintenant de récupérer à chaque passage en ville des matériaux d'une valeur totale de 18 pièces d'or. Vous obtenez également la capacité de désassembler des objets connus pour en récupérer les matériaux utilisés.	Vous êtes maintenant un.e maître dans l'art de l'artisanat, et les fournisseurs se battent pour que vous mettiez en avant leurs matériaux. Votre réseau vous permet maintenant de récupérer à chaque passage en ville des matériaux d'une valeur totale de 28 pièces d'or. Vous obtenez également la capacité de désassembler des objets connus pour en récupérer les matériaux utilisés.

Connaissance

Les compétences de **CONNAISSANCES** regroupent différents talents liés au savoir ou à la magie et la sorcellerie. Vous pourrez lancer des sorts ou utiliser la magie. Vous accédez à des compétences basiques de médecine vous permettant de stabiliser les cibles et une annonce **ENCYCLOPÉDIE** accompagnée de PM bonus. Au niveau maximum, votre niveau de savoir est tel qu'il vous permet de former un disciple pour lui enseigner votre connaissance, gagnant différents bonus à la fois pour le maître et pour l'élève.

SPÉCIALISATION : Vous pouvez vous spécialiser dans différents domaines, qu'il s'agisse de l'histoire, de la médecine ou des arts magiques. Vous pouvez également être assez érudit pour choisir une maîtrise de spécialisation appartenant à un autre domaine qui n'est pas **CONNAISSANCE**.

Compétences	JDR	GN
Niveau 1 : LANCEUR.EUSE DE SORTS	Vous pouvez lancer des sorts dont le niveau est égal à votre niveau de connaissance.	Vous pouvez lancer des sorts dont le niveau est égal à votre niveau de connaissance.
Niveau 2 : PREMIER SECOURS	Vous avez les bases de la médecine. Vous pouvez stabiliser une cible à l'AGONIE , l'empêchant de périr jusqu'à obtenir des soins adaptés.	Vous avez les bases de la médecine. Vous pouvez stabiliser une cible l'AGONIE , l'empêchant de périr jusqu'à obtenir des soins adaptés.
Niveau 3 : ENCYCLOPÉDIE	À force de fréquenter les étagères de livres, vous connaissez vos classiques. Vous obtenez une annonce "ENCYCLOPÉDIE" par session, du thème* de votre choix. De plus, vous obtenez 1 PM supplémentaire.	À force de fréquenter les étagères de livres, vous connaissez vos classiques. Vous obtenez une annonce "ENCYCLOPÉDIE" par session, du thème* de votre choix. De plus, vous obtenez 1 PM supplémentaire.
Niveau 5 : ENSEIGNEMENT RÉCIPROQUE	Vous accumulez tant de savoir qu'il est désormais temps de les transmettre. Vous pouvez prendre un.e disciple (Doit posséder Connaissance, au niveau 2 maximum) à qui vous allez enseigner votre savoir. Quand vous êtes ensemble, vous obtenez RÉSISTE-PEUR . Le.a disciple pourra utiliser votre maîtrise de niveau 4 sans l'avoir débloqué. Lorsque le disciple obtient sa spécialisation de niveau 4, iel n'est plus votre élève, et vous obtenez gratuitement une nouvelle compétence de spécialisation Connaissance (doit être différente de celle précédemment possédée).	Vous accumulez tant de savoir qu'il est désormais temps de les transmettre. Vous pouvez prendre un.e disciple (Doit posséder Connaissance, au niveau 2 maximum) à qui vous allez enseigner votre savoir. Quand vous êtes ensemble, vous obtenez RÉSISTE-PEUR . Le.a disciple pourra utiliser votre maîtrise de niveau 4 sans l'avoir débloqué. Lorsque le disciple obtient sa spécialisation de niveau 4, iel n'est plus votre élève, et vous obtenez gratuitement une nouvelle compétence de spécialisation Connaissance (doit être différente de celle précédemment possédée).

**Un thème correspond à un sujet spécifique, que l'on peut trouver dans les ouvrages des bibliothèques d'Aestrias. Les sujets qui sont "perdus" dans les archives ne peuvent pas être communiqués via une annonce "ENCYCLOPÉDIE". Les thèmes disponibles sont : AESTRIAS (Géographie, histoire, politique etc.), SORCELLERIE (Sorcellerie, fonctionnement, origines, etc.) et ÉMÉRALDIUM (Faits connus, utilisations, caractéristiques, etc.)*

Habileté

Les compétences **HABILETÉ** regroupent tous les talents offrant un style de jeu plus discret et agile. Apprenez à pister des traces pour traquer une cible, à résister aux effets de déséquilibre ou à annuler des attaques grâce à vos talents d'esquive. Au niveau maximum, vous obtenez la capacité de passer hors de vue de vos adversaires en combat pour vous déplacer où vous le souhaitez.

SPÉCIALISATION : Vous pouvez vous spécialiser dans différentes compétences qui vous permettront d'obtenir un style de jeu furtif. Vous êtes capable de dérober différents objets avec une réussite automatique, de chercher de l'aide en état d'**AGONIE**, d'améliorer les dégâts de vos armes de jets, d'adopter des déguisements, ou encore d'assassiner une cible.

Compétences	JDR	GN
Niveau 1 : ÉCLAIREUR.EUSE	Vous identifiez et parvenez à suivre les traces de votre cible. Vous n'avez pas besoin de test pour suivre les pistes laissées par vos proies, ou pour retrouver des denrées naturelles dans leurs milieux. De plus, vous savez manier les armes à distance, ainsi que l'ambidextrie légère.	Vous êtes habitué.e à la vie en forêt et aux longs voyages. Vous apportez le bonus " EXPLORATION " lors des instances, facilitant l'évolution de votre groupe en contrées sauvages. De plus, vous savez manier les armes à distance, ainsi que l'ambidextrie légère.
Niveau 2 : RÉSISTE TOMBE	Un chat retombe toujours sur ses pattes. Une fois par combat, vous pouvez résister à un effet de déséquilibre. Hors combat, vous réussissez automatiquement les jets d'équilibre ou d'escalade de niveau de difficulté 4 ou moins.	Un chat retombe toujours sur ses pattes. Une fois par combat, vous avez RÉSISTE TOMBE .
Niveau 3 : ESQUIVE	Votre agilité vous rend difficile à atteindre en combat. Ajoute 1D6 de combat. En cas de réussite de ce D6, une attaque adverse est annulée.	Votre agilité vous rend difficile à atteindre en combat. Une fois par combat, vous pouvez annoncer " ESQUIVE " pour annuler une attaque qui aurait dû vous toucher.
Niveau 5 : DISPARITION	Vous vous glissez dans le dos de votre adversaire en passant par un angle mort. Au déclenchement de la maîtrise, votre adversaire vous perd de vue, et vous vous déplacez où vous le souhaitez. Activable une fois par combat	Vous vous glissez dans le dos de votre adversaire en passant par un angle mort. Au déclenchement de la maîtrise, vous passez "hors jeu" votre adversaire vous perd de vue pendant 5 secondes. Vous devez réapparaître avant d'attaquer.

SPÉCIALISATION

Lorsque vous atteignez le niveau 4 d'une maîtrise, vous pouvez choisir 1 seule compétence de spécialisation parmi celles de la maîtrise en question.

Martial

Barbare	Duelliste	Bouclier	Archerie	Ambidextrie
Manipuler une arme à 2 mains vous octroie : TOMBE (1/ par combat)	Manipuler une arme à 1 main, et en ayant l'autre main vide vous octroie : DÉSARME (1/par combat)	Manipuler un bouclier vous octroie : BRISE (1 /par combat)	Ajoutez " RECUL 3 " à vos flèche	Manipuler une arme courte dans chaque main vous octroie : ESQUIVE (1 par combat)

Social

Marchandage	Empathie	Persuasion	Performance	Formalité
Vous avez accès à des prix préférentiels sur les étalages (tous en JDR, sur les étalages en jeux en GN)	Vous obtenez une annonce VÉRITÉ (1/demi jour)	Vous obtenez une annonce PERSUASION (1/demi jour). Ne peut pas forcer une action physique, mais accorde la capacité de faire croire à un fait. À la fin de la demi-journée où cette capacité à été utilisée, la cible prend conscience qu'elle l'a subie. Ne peut pas être utilisé en combat	Vous savez charmer votre auditoire. Les gens autour de vous vous écoutent pendant 5 min, et ne peuvent pas s'agresser entre eux, ni vous attaquer (Une agression peut venir de loin, d'en dehors de la zone d'effet). Si vous attaquez quelqu'un pendant ce laps de temps, l'effet se dissipe	À l'issue d'une discussion avec un autre personnage (PNJ en JDR/ PJ en GN), si cette conversation s'est bien passé (rire, accord conclu, complicité), vous pouvez ajouter votre interlocuteur.ice à vos "Amis". Une fois seulement, cette personne pourra vous rendre un service ! (Votre cible doit vous rendre le service qu'elle vous doit avant de lui re-imposer le statut d'"Amis") (Le statut d'"Amis" disparaît si vous attaquez directement ou indirectement la cible, et qu'elle le sait.)

Artisanal				
Alchimie Ignore les effets négatifs des ingrédients	Joannerie Réduit le risque d'échec de fabrication de bijoux (passe de 1 chance sur 3 à 2 chances sur 3)	Forge Armes et amures réparable hors d'une forge Capacité d'accorder des bonus d'armes (RÉSISTE)	Artomancie Niveau max des objets craftables augmenté	Cuisine Donne accès aux plats prodiguant +1 dans une maîtrise.

Connaissance				
Sage Le premier sort de la journée que vous lancez est gratuit	Touche à tout Vous pouvez sélectionner une compétence de spécialisation d'un autre arbre de maîtrise	Médecine Soigne automatiquement une maladie ou une condition physique grave (1/jour)	Historien.ne Une fois par partie, vous pouvez annoncer " ENCYCLOPÉDIE " du thème de votre choix et obtenir la réponse à une question que vous posez à votre MJ	Rituel 2 RÉSISTE par rituel

Habilité				
Kleptomanie JDR : Réussite auto d'un vol à la tire ou crochetage GN : Vous pouvez subtiliser les ressources et l'argent d'un.e autre joueur.euse "Assommé.e" ou "À Terre"	Déguisements Vous pouvez porter un déguisement pour adopter une apparence d'une autre race qui n'est pas la vôtre	Assassinat JDR : Attaque furtive réussie sur un ennemi inflige 5 points de dégâts. GN : 1 Assassinat/jour. La cible tombe à 0 point de vie et est en AGONIE . Utilisable uniquement si non détectée par la cible	Survie Si vous êtes à l' AGONIE vous pouvez ramper pour aller chercher de l'aide (vous n'êtes pas stabilisé, et pouvez toujours mourir si l'on vous achève ou si vous n'êtes pas stabilisé)	Lancer Vos armes de lancer font 2 dégâts. GN : Nécessite un contact visuel avec votre cible, afin qu'elle ait conscience de s'être prise le projectile

Si un personnage acquiert toutes les compétences d'une même Maîtrise, iel peut décider de dépenser 30 points de maîtrise supplémentaire pour débloquent une compétence de spécialisation additionnelle, et ce jusqu'à ce que toutes les compétences de spécialisation soient acquises.

4) Les points de vie et les points de Mana

Nom Joueur.euse

Nom du Personnage

Espèce

Groupe d'aventurier.ère

Point de Vie

Point de Mana

Point de Maîtrise

Caractéristiques

D4 D6 D8 D10 D12

Compétences

		+1	+2	+3	+4	+5
Martial	(Atb)	☐	☐	☐	☐	☐
Social	(Cba)	☐	☐	☐	☐	☐
Artisanal	(Sen)	☐	☐	☐	☐	☐
Connaissance	(Men)	☐	☐	☐	☐	☐
Habileté	(Agt)	☐	☐	☐	☐	☐

Maintenant que tu as déterminé ton espèce, tes caractéristiques et tes premières compétences, tu as ce qu'il faut pour déterminer ton nombre de Points de Vie et de Mana de départ. Tes points de vie vont représenter la vitalité de ton personnage, et sa mana sa capacité à lancer plus ou moins de sorts.

De base, tous les personnages ont **2 points de vie et 1 point de mana**. Il faut ensuite regarder :

- **L'espèce** : Si tu as choisis d'incarner un.e Nain.e, tu peux déjà compter 1 point de vie supplémentaire. Et si tu es un.e Elfe, tu auras 1 point de Mana supplémentaire.
- **Les Maîtrises** : si tu as débloqué les maîtrises MARTIAL et/ou HABILITÉ, ajoute 1 point de vie pour chacun de ces domaines. Si tu as débloqué les maîtrises SOCIAL et/ou CONNAISSANCE, ajoute 1 point de Mana pour chacun de ces domaines. Si tu as choisis la maîtrise ARTISANAL, tu as le choix entre ajouter 1 point de vie ou 1 point de mana supplémentaire.

EXEMPLE : PJA a choisi d'incarner un nain, et a choisi les maîtrises MARTIAL et ARTISANAL. Il gagne 1 point de vie pour son espèce, 1 point de vie pour la maîtrise MARTIAL, et décide d'ajouter 1 point de Mana via la maîtrise ARTISANAL. Il se retrouve alors avec 4 points de vie et 2 points de Mana.

Certaines compétences peuvent attribuer 1 point de vie ou 1 point de mana supplémentaire. Le total que tu atteindra à l'issue de ta création de personnage sera donc peut-être amené à évoluer !

Sans intervention particulière (soin, consommation de potion, utilisation d'artefact...), les personnages récupèrent 1 point de vie et 1 point de mana par demi-journée.

5) La Sorcellerie et la Magie

Sorts

Affiliation élémentaire Feu ☐ Eau ☐ Terre ☐ Air ☐

Sorts	Mana	Effet

*si vous possédez un artefact de classe 2 ou plus, vous octroyant l'accès à la magie, indiquez les sorts de Magie

Deux types de maîtrises surnaturelles sont identifiés en Aestrias : **la sorcellerie** qui permet de lancer des sorts élémentaires et **la magie** qui fonctionne davantage sur le corps et l'esprit.

Pour les personnes ne prévoyant pas d'utiliser de pouvoirs surnaturels, cette partie ne changera pas grand-chose. Mais si tu comptes utiliser la sorcellerie, ce choix est déterminant. Même si tout le monde n'utilise pas la sorcellerie, **nous sommes tous affiliés à un seul élément parmi le Feu, l'Eau, la Terre et l'Air.**

Tout utilisateur.ice de la **sorcellerie** ne sera capable de lancer que des sorts de l'élément auquel iel est affilié.e.

La magie fonctionne différemment. Tout le monde peut l'utiliser sous toutes ses formes, mais elle est par nature très limitée et ne permet pas de lancer des sorts puissants... Du moins pas avant la découverte de l'éméraldium, ce mystérieux matériau au cœur de l'évolution d'Aestrias ! Pour utiliser la magie à niveau égal, voir plus efficacement que la sorcellerie, il vous faudra vous équiper d'une baguette avec un cœur en éméraldium. Chaque baguette ne permet d'utiliser qu'une seule catégorie de magie : la magie Arcanique, mobilisant l'énergie à l'état pur de l'éméraldium, la magie Médicinal pour interagir avec le corps et la Magie Onirique pour interagir avec l'esprit.

Le fonctionnement de la magie est expliqué dans le chapitre III de ce guide : **Les combats.**

CHAPITRE III - LE COMBAT

1) Les bases du combat

Lors d'un combat en GN, seules l'habileté et les réflexes des joueur.euses s'appliquent (en plus de l'utilisation des maîtrises acquises). Mais en JDR, les dés devront décider de la réussite de vos coups et de vos parades !

Les combats se feront avec plus ou moins de D6 selon les aptitudes et équipements des personnages. Lors d'un combat, les joueur.euses lancent la totalité des D6 à leur disposition, en opposition avec les D6 lancés par leur adversaire. Un D6 affiche une réussite lorsqu'il affiche un 5 ou un 6. Chaque réussite correspond à un coup asséné si le personnage attaque, ou à un coup bloqué s'il défend. Les dés lancés, on compare le nombre de réussite par adversaire. Si l'adversaire attaquant a plus de D6 affichant 5 ou 6, la différence est infligée en dégâts sur les points de vie de la cible (si celle-ci n'a pas de points d'armure, auquel cas les dégâts entament d'abord l'armure avant les points de vie). Sinon, la cible ne prend aucun point de dégâts. Selon l'équipement et les caractéristiques de votre personnage, vous aurez plus ou moins de dé à dispositions.

Exemple : PJA attaque PNJB. PJ1 lance 3D6 contre PNJB qui se défend avec 4D6. PJA obtient (2/5/6) et PNJB obtient (2/3/4/5). PJA a obtenu 2 réussites et PNJB 1 seule. PJA parvient à porter 1 coup à PNJB.

LES ARMES

En JDR, chaque personnage possède de base 2D6 pour combattre. Chaque arme utilisée en combat apporte 1D6 supplémentaire. Néanmoins, elles ne feront pas toutes les mêmes dégâts.

Armes*	Dégâts	
Arme courte (longueur < 101 cm + lame < 90 cm)	1	
Arme longue (longueur entre 100 et 110 cm)	1 (une main) / 2 (deux mains)	
Arme d'hast (longueur > 110 cm + lame < 90 cm)	1	
Arme 2 mains (longueur > 110 cm + lame > 90 cm)	2	
Arc	1 (PERCE-ARMURE)	
Armes de jet	1	
Bouclier	-	Tant qu'un

personnage n'a pas débloqué la compétence COMBATTANT.E ou ÉCLAIREUR.EUSE, iel ne pourra pas s'équiper de plus qu'une arme à une main à la fois (arme courte ou arme de poing).

*Les indications ci-dessus concernent la totalité des armes non améliorées.

*Les dagues ne sont pas considérées comme des armes, mais comme des outils pour assassiner, assommer, cultiver, etc.

*Idem pour le pugilat. Les combats à mains nues sont entièrement théâtralisés en GN, l'issue du combat est décidée avant l'affrontement. En JDR, les poings n'ajoutent pas de D6 et ne permettent pas le port d'un bouclier.

LES CARACTÉRISTIQUES ET MAÎTRISES

Les caractéristiques de votre personnage vont également influencer le nombre de dés à disponibilité pour les combats, comme indiqué sur le tableau suivant :

	D4	D6	D8	D10	D12
Athlétisme	-	-	-	+1D6	+1D6
Agilité	-	-	-	+1D6	+1D6

Les maîtrises influenceront également le nombre de dés lancés :

	Niv1	Niv2	Niv3	Niv4	Niv5
Martial	+1D6	+1D6	+2D6	+2D6	+3D6
Habileté	+1D6	+1D6	+2D6	+2D6	+3D6

LES ARMURES

L'armure que va porter le personnage lui permettra d'acquérir des Points d'Armures. Ce sont des points qui vont fonctionner comme des Points de vie : lorsqu'un coup est encaissé, ce sont les Points d'Armure qui sont atteints avant les Points de Vie. Sauf en cas de dégâts **PERCE-ARMURE**, qui ignoreront les Points d'Armure, et entament directement les Points de Vie.

Les Points d'Armure sont attribués à partir du moment où au moins 5 pièces d'armure sont portées. Sont comptés comme « pièces » d'armure : un plastron, une épaulière, un protège bras, un protège jambe, un casque. Si les pièces d'armure sont toutes en cuir, le personnage gagne 1 Point d'Armure, et si elles sont en métal (plate), le personnage en gagne 3.

Dans le cas où un personnage porterait un mix d'armure de cuir et de plate, il faudra totaliser 6 pièces d'armure : 3 de chaque, ou 4 de l'un et 2 de l'autre, portées pour obtenir des points d'armure. Dans une de ces configurations, le personnage obtiendra 3 points d'armure. Si 5 pièces d'un même type sont portées, les autres pièces sont ignorées dans le décompte des points d'armure

Si un bouclier est utilisé en combat, il apporte 1 Point d'Armure supplémentaire à lui seul.

2) Déroulement des combats

Les combats en grandeur nature sont à la performance physique des combattant.es. Les règles de combat lorsque le jeu est joué sur table devront être plus spécifiques. Il y a 3 étapes :

a - **Lancer des opposant.es** : Le.a MJ lance les D6 représentant les manœuvres des opposant.es. Une fois les dés lancés, leur résultat est annoncé, et définis le score à battre par les aventurier.es.

b - **Lancer des aventurier.es** : Les joueur.euses lancent leurs D6 pour déterminer combien de touches ils arrivent à mettre aux opposant.es. Un dé est comptabilisé s'il affiche un **5** ou un **6**. Sinon, on considère le coup comme un échec.

Aventurier.es > Opposants	Aventurier.es = Opposants	Aventurier.es < Opposants
Les aventurier.es remportent l'échange de coups. Les opposant.es reçoivent un nombre de touches égales à la différence entre les deux lancers. Les dégâts les plus faibles sont d'abord bloqués.	Chaque coup a rencontré un blocage. Ni les aventurier.es, ni les opposant.es ne reçoivent de touche.	Les opposant.es remportent l'échange de coups. Les aventurier.es reçoivent un nombre de touches égales à la différence entre les deux lancers. Les dégâts sont priorités sur la cible avec le plus d'armure.

c - **Lancer de sorts et utilisation de consommable** : Les actions de cette sont des réussites automatiques en raison de la gestion de ressources que ceux-ci imposent. Avant de revenir à l'étape 1, les joueur.euses en capacité de lancer des sorts peuvent le faire. Auquel cas, les effets sont immédiatement appliqués. Pour agir lors de cette phase, il ne faut pas avoir participé à l'échange de coup en phase (2)

3) Sorcellerie et Magie

Chaque sort est composé de 4 caractéristiques : un nom, une catégorie, un niveau et un effet.

Les catégories de sorts sont au nombre de 4 : Attaque, Défense, Soin et Contrôle. Chaque sort n'appartient qu'à une seule de ces catégories.

Le niveau correspond à son accessibilité. Pour être capable de lancer un sort, le personnage doit posséder le domaine de maîtrise "Connaissance", et le développer. Au niveau 1 de Connaissance, le personnage aura accès aux sorts de niveau 1, au niveau 2 aux sorts de niveau 2 etc. Le niveau d'un sort correspond également à la quantité de Point de Mana nécessaire pour lancer le sort. Le mana va provenir de la réserve personnelle du personnage, mais également de ressources magiques (pour la sorcellerie seulement).

Les conditions de lancé de sorts étant contraignantes, nous considérons que le sort est toujours une réussite en JDR. En GN, il faudra lancer des projectiles en mousse et toucher votre cible pour les sorts offensifs, et établir un contact visuel avec votre cible pour les sorts de contrôles, soin et défense.

L'effet est le même en jdr sur table qu'en GN. Pour rester cohérent avec l'image des magicien.nes, sorcier.ères, et autres lanceur.euse de sorts, nous limitons les personnes souhaitant utiliser la magie ou la sorcellerie à un maximum de 2 PA (armure légère).

LA SORCELLERIE

La sorcellerie puise sa puissance dans l'énergie des 4 Grands Esprits Élémentaires. Pour lancer un sort élémentaire, les sorcier.es doivent utiliser 1 point de mana de leur réserve personnelle, et compléter le coût du sort par des ressources naturelles, consommées en offrande aux esprits.

Les ressources sont divisés en quatre catégories :

- Les ressources végétales
- Les ressources animales
- Les ressources minérales
- Les ressources humanoïdes

Chaque ressource n'apporte pas la même quantité d'énergie.

Éléments	Types de ressources	Ressources	Bonus Mana
Feu	Végétale	Fruit brûlant	+1
	Animale	Mue de serpent du désert	+2
	Minérale	Fragment de rubis	+3
	Humaine	Cerveau	+4
Eau	Végétale	Algue des rivières	+1
	Animale	Écaille de Poisson Bulle	+2
	Minérale	Fragment de perle	+3
	Humaine	Estomac	+4
Terre	Végétale	Racine de chêne	+1
	Animale	Griffe de rôdeur adulte	+2
	Minérale	Fragment de tourmaline	+3
	Humaine	Crâne	+4
Air	Végétale	Fleur des montagnes	+1
	Animale	Plume de colombe	+2
	Minérale	Fragment de lapis lazuli	+3
	Humaine	Cœur	+4

Chaque élément à sa particularité : le feu a beaucoup de sort d'attaque, mais très peu de soin, la terre a beaucoup de sort de défense mais peu de contrôle, etc.

Liste de sorts de Feu

Étincelles (Niveau 1) : 1 dégâts

Feu follet (Niveau 2) : +1 Point d'Armure

Gerbe de Feu (Niveau 2) : 2 dégâts

Vague de chaleur (Niveau 3) : **RECUL 2**

Cautérisation (Niveau 3) : Stabilise une cible à l'**AGONIE**, prévenant sa mort (peut tout de même se faire achever)

Mur de feu (Niveau 4) : **INTIMIDATION**

Boule de feu (Niveau 4) : 3 dégâts + **TOMBE**

Figure de flamme (Niveau 5) : **PEUR**

Liste de sorts d'Air

Courant d'air (Niveau 1) : **RECUL 2**

Lacération (Niveau 2) : 2 dégâts

Bourrasque (Niveau 2) : **RECUL 4**

Mur de vent (Niveau 3) : +1 Point d'Armure

Pureté (Niveau 3) : Soigne 1 état non-magique

Déchiquetage (Niveau 4) : Soigne 1 état magique

Tempête (Niveau 4) : **RECUL 5 + TOMBE**

Brise magique (Niveau 5) : **SOMMEIL**

Liste de sorts de Terre

Peau de bois (Niveau 1) : +1 Points d'Armure

Aromathérapie (Niveau 2) : Soigne 1 PV

Peau de Pierre (Niveau 2) : +2 Points d'Armure

Racines (Niveau 3) : **ENTRAVE**

Lapidation (Niveau 3) : 1 dégât

Stalagmites (Niveau 4) : 2 dégâts

Peau de Métal (Niveau 4) : +4 Points d'Armure

Prison de Sable (Niveau 5) : **PARALYSIE**

Liste de sorts d'Eau

Bénédiction de la rivière (Niveau 1) : Soigne 1 PV

Déferlante (Niveau 2) : **RECUL 2**

Bénédiction de la mer (Niveau 2) : Soigne 2 PV

Stalactite (Niveau 3) : 2 dégâts

Armure de glace (Niveau 3) : +2 Points d'armure

Bénédiction de l'océan (Niveau 4) : Soigne 3 PV

Rempart de glace (Niveau 4) : +3 Points d'Armure

Mal de mer (Niveau 5) : **NAUSÉE**

LA MAGIE

Contrairement à sa consœur sorcellerie, elle ne dispose pas de ressources magiques permettant de lancer le sort. Pendant longtemps délaissée pour la sorcellerie, la découverte de l'éméraldium a changé la donne. L'utilisation d'éméraldium a permis aux magiciens de puiser plus intensément dans leur réserve personnelle de mana, mais également de point de vie.

La magie est répartie en trois grandes écoles :

- la magie Arcanique : Puisez directement dans votre mana et votre essence vital pour matérialiser de l'énergie pure et attaquer vos adversaires
- la magie Médicinale : Stimulez et activez les cellules du corps pour accélérer les processus de guérisons et de rétablissements
- la magie Onirique : Percez les secrets du cerveau et explorez les rêves et les souvenirs.

La création d'objets aux propriétés exceptionnelles a également vu le jour : les artefacts. Tout est possible pour les ingénieurs qui arriveront à incruster de l'éméraldium dans leurs créations. Les artefacts sont classifiés en 3 catégories :

- Classe 1 : Ces artefacts n'ont qu'une seule et unique utilité. Ils peuvent permettre de lancer un sort spécifique, de faire la même chose qu'un objet classique en mieux, etc.
- Classe 2 : Fabriqué autour d'un cristal d'éméraldium, issus d'un raffinage simple. Il permet de lancer n'importe quel sort d'une des 3 écoles (Arcanique, Médicinal et Onirique). Un artefact de classe 2 apporte un bonus de mana proportionnel au niveau en CONNAISSANCE du propriétaire (1PM au niveau 1 et 2, 2PM au niveau 3 et 4, 3PM au niveau 5)
- Classe 3 : Fabriqué autour d'un cristal d'éméraldium, issus d'un raffinage complexe. L'artefact est lié par le sang à son propriétaire, et il ne peut être utilisé que par le porteur de ce sang. Les effets sont aussi variés que ceux de la classe 1, et ne sont décernés qu'aux personnes les plus émérites.

Contrairement à la sorcellerie, la magie ne dispose pas de ressource pour atteindre le nombre de Points de Mana nécessaire à son utilisation. Par contre, l'éméraldium vous permet de dépenser plus de 1 Point de Mana par sort. La magie requiert une incantation pour être lancée. Le contenu de l'incantation est au choix de la mage qui lance le sort et finit par l'annonce du nom du sort (et également son effet si le sort est lancé en condition de combat). Les incantations devront contenir plus ou moins de mots, selon le niveau du sort lancé (un mot doit être composé d'au moins deux syllabes pour être comptabilisé) :

- Niveau 1 et 2 : 5 mots
- Niveau 3 et 4 : 10 mots
- Niveau 5 : 15 mots

L'incantation est interrompue si le personnage se déplace, attaque ou s'il reçoit un coup, un projectile ou un sort.

Chaque personnage ne peut posséder qu'un seul artefact de classe 2 ou 3.

Liste de sorts Arcaniques

Choc d'énergie (Niveau 1) : 1 dégâts

Vague d'énergie (Niveau 2) : 2 dégâts

Repousse (Niveau 2) : **RECU 3**

Protection (Niveau 3) : +3 Points d'Armure

Restriction (Niveau 3) : **ENTRAVE**

Vague d'énergie renforcée (Niveau 4) : 5 dégâts

Repousse renforcée (Niveau 4) : **RECU 5 + TOMBE**

Bombardement magique (Niveau 5) : Les trois prochains sorts Arcaniques lancés n'ont plus besoin d'incantation, et ne dépense pas de Point de Mana.

Liste de sorts Médicinaux

Identification de Maladie (Niveau 1) : Permet d'identifier une maladie d'origine non magique

Infirmier (Niveau 2) : L'utilisateur peut appliquer des premiers soins (magique). La cible est stabilisée, et ne mourra pas avant de recevoir des soins.

Soin Léger (Niveau 2) : Soigne 2 PV

Dopage (Niveau 3) : Stimule le corps de la cible et gonfle les muscles. Prodigue 2 points de vie maximum supplémentaires pendant 1 demi-journée.

Médecine de guerre (Niveau 3) : En combat, permet de relever instantanément une cible au sol, et lui confère 3 Points de Vie (ne peut excéder le maximum d'origine du personnage ciblé)

Chirurgie (Niveau 4) : Vous pouvez utiliser la magie pour procéder à une opération délicate et difficile. 1 fois par jour.

Soin Avancé (Niveau 4) : Soigne 4 PV

Fontaine de Jouvence (Niveau 5) : Un groupe cible (Max 5) gagne 2 points de vie maximum supplémentaire, et est soigné des effets d'INTIMIDATION, PEUR, SOMMEIL, PARALYSIE, NAUSÉE. La prochaine fois qu'une des cibles tombe en Agonie, elle est soignée de 2 points de vie et peut se relever au bout de 5 secondes (si elle ne se fait pas achever).

Liste de sorts Oniriques

Lecture Mémoirel (Niveau 1) : Permet de lire un souvenir d'une cible vivante.

Extraction Mémoirel (Niveau 2) : Permet d'extraire le souvenir d'une cible temporairement.

Voyage Ésotérique (Niveau 2) : Permet au/à la lanceur.euse d'entrer dans le rêve de sa cible pour le visualiser pendant que celle-ci dort.

Dernier souvenir (Niveau 3) : Permet de visualiser le dernier souvenir d'une cible récemment décédée.

Oubliette (Niveau 3) : Permet d'effacer un souvenir à une cible.

Transfert Mémoirel (Niveau 4) : Permet au/ à la lanceur.euse de transférer un souvenir d'une cible à l'intérieur d'un Kaléidoscope Mémoirel afin de le préserver de façon permanente.

Hypnose (Niveau 4) : La cible ne peut plus s'en prendre à vous ou à vos alliés. À la place, elle doit s'attaquer à la personne désignée.

Motifs Hypnotiques (Niveau 5) : Permet au lanceur d'hypnotiser jusqu'à cinq cibles et leur faire révéler leurs secrets. Sous l'effet de l'hypnose, les cibles ne peuvent ni attaquer, ni mentir. Recevoir des dégâts sur le lanceur, ou les cibles interrompt l'effet.

CHAPITRE IV - LES RÈGLES DE CRAFT

En jeu, les joueurs ont la possibilité de concevoir et de fabriquer des objets pour créer toutes sortes de choses. Il existe 5 catégories de craft :

- **L'alchimie**, pour concevoir diverses potions
- **L'Artomancie**, pour créer des artefacts de niveau 1 à 3
- La **Cuisine**, pour préparer des plats qui augmenteront les statistiques des aventurier.es lors des expéditions,
- La **Forge**, pour réparer et améliorer les armes et armures,
- La **Joannerie**, pour confectionner des bijoux synergisant avec la sorcellerie

Tous.tes les aventurier.es disposant de la maîtrise **ARTISANAT** peuvent convertir des ingrédients de craft en produits finis. Tant qu'ils ne seront pas de niveau 4, les recettes disponibles seront soit incomplète, soit plus difficile à réaliser, etc. selon les spécialisations choisies.

L'acquisition de ressources peut se faire de différentes manières : les récupérer lors d'expédition, les récupérer à l'intendance de la guilde avec la compétence **Fournisseur** ou contre des pièces d'or. Les ressources sont caractérisées par une catégorie (Végétale, Animale, Minérale, Alimentaire et Diverses), et une rareté (Commune, Inhabituelle, Rare, Épique et Légendaire), qui influencent leurs prix et leurs taux d'apparition à l'intendance. Plus une ressource est rare, moins elle sera disponible à l'achat, dans des quantités limitées.

Les ressources sont physiquement représentées par des cartes qui devront être validées par un.e orga. Pour créer une recette de craft, l'ensemble des cartes ressources devront être apportés à une intendance ou à la guilde, qui validera l'acquisition du produit fini.

TEST DE L'ÉTÉ 2024 : Spécialisation des artisans, une majeur et une mineure. Une seule catégorie de ressource.

DÉPOSER UN BREVET

Chaque artisan de niveau trois dispose de la capacité de faire breveter une recette de son invention selon certaines conditions qui doivent être respectées.

La création doit être **réalisable** et **réalisée** par l'artisan qui l'a inventée.

Un artisan ne peut pas déposer un brevet d'une création qu'il n'est pas capable de **fabriquer en l'état**.

Cette création doit être **inédite**, et **non existante** dans l'actuel livre des recettes.

La création doit être accompagnée d'une **description de l'effet** ainsi que d'une **recette de fabrication** pouvant comporter un maximum de cinq ingrédients différents ou similaires.

Le brevet ne doit pas découler d'une recette déjà produite et doit être **inventée**.

Pour pouvoir déposer un brevet, l'artisan doit avoir connaissance de la **catégorie d'artisanat** qu'il souhaite rechercher.

Les recherches sont autorisées une fois par session RP. L'artisan pourra progresser dans ses recherches en lançant un **d20**, avec un score de difficulté plus ou moins élevé à atteindre en fonction de la difficulté de la recette. Chaque résultat de progression dans la recherche s'additionne au précédent lancé. Une fois le total atteint, la recherche est considérée comme **découverte** et le brevet d'invention est validé.

Un artisan ne peut effectuer **qu'une seule recherche** à la fois, et devra d'abord terminer celle en cours avant d'en commencer une nouvelle.

Un brevet peut être déposé dans n'importe quelle catégorie, mais les recherches sont communes à l'artisanat, ce qui fait qu'on ne peut pas faire d'expérience dans deux catégories à la fois.

Pour déposer un brevet, l'artisan devra expliciter sa stratégie de développement de son invention. Il devra développer la façon dont il pense entreprendre sa recherche. La pertinence et la précision de son explication sera utilisée pour définir le score de difficulté à atteindre pour valider la recherche. **Une difficulté moyenne est de 45.**

CHAPITRE V - LES RITUELS

1) QU'EST CE QU'UN RITUEL ?

Un **rituel** est une scène réunissant plusieurs joueur.euses dans l'objectif d'accomplir ce qu'un sort classique ne peut réaliser. Il s'agit d'une cérémonie **théâtrale** avec différentes étapes, dont le déroulement peut s'avérer dangereux s'il n'est pas respecté. Une fois un rituel commencé, rentrer ou sortir du cercle où celui-ci a lieu interrompt le rituel.

Un rituel est fixe, une fois l'espace dans lequel le rite se déroule est définie, il est impossible d'en sortir ou d'y entrer sans mettre en péril le cours même des choses.

2) COMPOSITION GÉNÉRIQUE D'UN RITUEL :

Un rituel est composé de différents éléments :

Le lieu : Il est nécessaire de définir un lieu durant la préparation pouvant accueillir le déroulement du rituel. L'emplacement choisi peut avoir plus ou moins d'impact sur le bon déroulé du rituel.

L'objectif : Un rituel a un but précis, et ce n'est pas une démarche sans risque ou sans conséquence. À défaut d'indications précises sur les prérequis pour le succès du rituel, l'objectif peut apporter des indices sur les éléments nécessaires à son bon fonctionnement.

Les composants : Un rituel nécessite de rassembler différents matériaux, ressources, et/ou items qui sont propres à chaque cérémonie.

Les rôles : Dans chaque rituel, on retrouve différents rôles :

- **Le maître de cérémonie**, il s'agit de celui/celle qui officie le rituel et son déroulement à travers les différentes étapes. C'est essentiellement sur lui que repose le succès du rite. C'est un rôle théâtral et majeur ayant un impact qui peut se révéler dévastateur à la moindre erreur. Les émotions que ressent le.a maître de cérémonie impactent directement le déroulement du rituel.
- **Les catalyseurs**, ce sont des joueurs qui servent de réserve de mana pour fournir le.a maître de cérémonie. Un.e à un.e, leur réserve de point de mana va s'écouler jusqu'à atteindre 0, ce qui provoquera l'évanouissement du catalyseur.
- **Les acteurs**, ce sont les participants qui vont remplir des rôles autres, que le.a maître de cérémonie et les catalyseurs ne remplissent pas. Ces rôles sont propres à chaque rituel, et peuvent être divers et variés.
- **La cible**, s'il y en a une, est la personne pour laquelle le rituel est destiné. La cible peut recevoir un avantage ou un désavantage en fonction de l'objectif du rituel.

3) LES ÉTAPES D'UN RITUEL GÉNÉRIQUE :

- Phase préparatoire :

Avant d'entamer un rituel, il y a une phase préparatoire qui servira à rassembler tout ce qui va être nécessaire pour mener à bien la cérémonie : rassembler les composants, recruter les catalyseurs et acteurs, choisir le lieu, etc.

Pour mettre en place le rituel, il est nécessaire de consacrer un espace au sein du lieu, une zone restreinte dans lequel le rituel prend place. Dans cette zone, on installe un autel autour duquel le rite va prendre place. Les matériaux qui sont rassemblés en amont, devront être utilisés et placés autour de l'espace consacré.

Les personnes en charge de cette phase préparatoire ne sont pas nécessairement celles qui participeront au rituel.

- Phase du rituel :

Le rituel doit être officialisé par un.e maître de cérémonie informé.e sur les caractéristiques de celui-ci, son objectif, etc. En plus d'animer théâtralement le rituel, iel doit nécessairement démarrer le rituel en dépensant **deux points de mana**. Durant la cérémonie, les joueur.euses ayant le rôle de catalyseur, verront leur réserve de mana s'épuiser au profit de celle du maître de cérémonie qui maintiendra le rituel actif.

En cas d'épuisement de la réserve de mana, ou d'interruption par une personne ou un événement extérieur, avant la fin du rituel, celui-ci s'interrompra, pouvant causer de lourdes conséquences aux personnes présentes et ou proches du cercle*.

- Phase de clôture :

Un rite doit impérativement être clôturé par le.a même maître de cérémonie qui l'a débuté. Dans le cas contraire, le cercle s'expose à de graves conséquences. Pour mettre un terme à un rituel sans danger, iel doit dépenser **deux points de mana de sa propre réserve**. A ce moment-là seulement, le cercle s'ouvre, et il est possible d'y entrer et d'en sortir.

4) LES AVERTISSEMENTS

Un rituel peut s'avérer dangereux pour les personnes dans et autour du cercle. Une étape préparatoire bâclée, une procédure non respectée, ou encore une interruption de l'extérieur, peut avoir des conséquences catastrophiques. Il est important de bien le préparer en amont et de faire appel à un.e maître de cérémonie qualifié.e et compétent.e pour s'éviter bon nombre de problèmes.

Afin de sécuriser le bon déroulé d'une cérémonie, il est conseillé de faire appel à des bras extérieurs pour empêcher toute interruption. De même, s'assurer de la bonne condition émotionnelle (en et hors jeux), du maître de cérémonie, afin que la bonne émotion soit véhiculée dans le rituel. De la même façon, si une action lors du rituel va à l'encontre de la finalité de celui-ci, cela peut en inverser son effet et mettre en danger les participants.

Assurez-vous également de disposer de suffisamment de catalyseurs. Les rituels demandent de grande quantité de mana, et en être à court va entraîner l'échec du rituel. Il est important de tenir compte des affinités élémentaires et des pouvoirs des participants, par rapport aux exigences du rituel avant de l'entamer. Un rituel comportant l'utilisation d'éméraldium au sein des cercles, pourra par exemple couper l'affinité élémentaires des sorciers présents durant l'entièreté du rite.

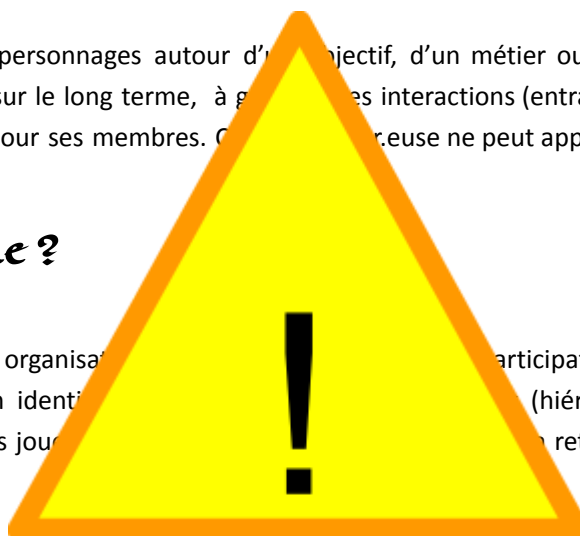
CHAPITRE VI - LES LIGUES

Une ligue est un rassemblement de personnages autour d'un objectif, d'un métier ou d'une pensée commune. Elle sert à apporter du jeu sur le long terme, à gérer les interactions (entraide ou concurrence) et à obtenir des bonus uniques pour ses membres. Chaque personnage ne peut appartenir qu'à une seule ligue à la fois.

1) Qu'est-ce qu'une ligue ?

Plus concrètement, une ligue est une organisation qui implique la participation en temps et en ressource de ses membres. Son identité (nom, bâtiment, etc.) (hiérarchie, organigramme, etc.) dépendent totalement des joueurs. Les éléments à retrouver dans toutes les ligues sera :

- Un nom
- Un bâtiment fictif
- Un nombre de membre (allant de 3 à 25)
- Un bonus unique, propre à la ligue.
- Des aménagements



En travaux

Afin d'accentuer et de bien identifier l'identité d'une ligue, chacune devra mettre en place un minimum de 3 obligations qu'un personnage devra respecter pour être accepté au sein d'une ligue. Ces restrictions peuvent être de l'ordre de :

- L'utilisation, ou non, d'un équipement particulier (armes ou armures)
- Posséder, ou non, une maîtrise en particulier
- Que le personnage ait, ou non, une philosophie ou un alignement particulier

Exemple : Pour une ligue de chevaliers mages, les conditions peuvent être : le port d'armure lourde, posséder les maîtrises Martial et Connaissance, et avoir un alignement Loyal Bon.

Au-delà de ces caractéristiques, les membres d'une ligue sont libres de décider des règles qui y seront appliquées, des conditions d'exclusion, etc. le tout, dans le respect de chacune et chacune, et des règles de sécurité émotionnelle.

2) Bonus unique et aménagements

BONUS UNIQUE

Un des points majeures de l'identité d'une ligue,



En travaux

LEXIQUE DES ANNONCES

ASSOMME	Vous tombez au sol durant 10 minutes, ou jusqu'à ce qu'on vous réveille, et ne pouvez pas agir. Vous ne devez pas vous faire remarquer par votre cible pour l'assommer. Tous les personnages disposent de la compétence " ASSOMME " par défaut.
AGONIE	Vous tombez à 0 de points de vie et êtes à l' AGONIE . Vous ne pouvez plus agir jusqu'à ce que votre état soit stabilisé et que vous ayez récupéré au moins 1 point de vie.
ASSASSINAT	Une attaque furtive réduisant automatiquement les points de vie à 0 permettant de placer une cible à l' AGONIE . Nécessite de ne pas être vue par la cible subissant l' ASSASSINAT .
BREVET	Permet de déposer un BREVET pour une création artisanale à ajouter au Livre des Recettes. La création nécessite d'être réalisable par l'artisan qui la dépose, elle doit être inédite et ne doit pas être déjà présente parmi les recettes existantes. Elle doit être accompagnée d'une description de l'effet, ainsi que de la recette de fabrication.
BRISE	L'objet subissant un effet BRISE ne peut plus être utilisé jusqu'à ce qu'il ait été réparé par un forgeron. En combat, jetez l'arme en dehors du champ de bataille pour éviter piétinement et casse.
DESARME	Vous lâchez votre arme pour le combat. Jetez l'arme en dehors du champ de bataille pour éviter piétinement et casse.
DISSIPATION	Dissipe un effet négatif, ses effets sont annulés.
ENCYCLOPÉDIE	Vous pouvez demander une information concernant le thème associé à la compétence.
ENTRAVE	Vos jambes sont entravées, et nécessitent d'être libérées pour pouvoir vous déplacer. Nécessite 20 coups à vos pieds pour être brisés ou 40 piétinements sur vous-même.
ESQUIVE	Capacité permettant d'annuler une attaque.
EXPLORATION	En instance ou expédition, vous permettez à votre groupe d'évoluer plus vite, plus efficacement, réduisant la durée, ou les risques encourus pendant le voyage.
INTIMIDATION	Accorde au porteur de l'effet la capacité de ne pas être attaqué durant deux minutes. L'effet se dissipe si la personne qui a lancé l'annonce vous attaque.
MAGIQUE	L'attaque est imprégnée d'énergie magique. À ignorer si insensible, à appliquer dans le cas contraire.
X MASSE	Effectue X sur toutes les cibles dans la zone définie, X étant l'annonce.
NAUSÉE	Vous vous mettez à vomir durant une minute, empêchant toute capacité physique.

PAIX	Une zone de PAIX est définie dans un périmètre de 5m autour de la personne qui lance l'annonce. Pacifie les cibles qui s'y trouvent et empêchent les combats.
PARALYSIE	Vous êtes figé.e sur place et ne pouvez plus agir pendant une minute. L'effet se dissipe si vous tombez à terre ou si vous subissez un effet de RECU .
PERCE-ARMURE	Dégâts ignorant les points d'armure.
PERSUASION	La cible est convaincue que ce qu'on lui dit est la VÉRITÉ . Elle ne peut être convaincue d'agir physiquement.
PEUR	Vous fuyez, apeuré pendant une minute.
RECU "X"	Vous reculez de X grands pas, X étant la valeur ajoutée à la capacité " RECU ."
RÉSISTE	L'effet RÉSISTE permet d'annuler une annonce une fois par combat.
RÉSISTE X	L'effet RÉSISTE X permet d'annuler une annonce, X étant l'annonce définie parmi les différents états.
SOMMEIL	Vous cédez à la fatigue et vous vous endormez. Vous ne pouvez plus agir pendant une minute. L'effet se dissipe si l'on vous attaque ou si l'on vous réveille.
TOMBE	Vous tombez au sol, et ne pouvez vous relever qu'une fois que votre dos entre en contact avec celui-ci.
VÉRITÉ	Vous pouvez soutirer une information véridique à un personnage joueur, ou non joueur. La question doit être répondue par "Oui" ou "Non".