Terra Magica

Livre des règles



Beta V5

Banquet d'ouverture 2027

Table des matières

Table des matières 2
Introduction 3
Qu'est-ce que Terra Magica? 3
Fonctionnement général 6
Recommandations et consignes générales 9
Camping et sommeil 9
Déroulement du jeu 11
Glossaire 11
États altérés 13
Vie et mort 14
Armes et armures 14
Utilisation de la magie et compétences 17
Univers de jeu 18
L'Oasis de Koril'Zer 18
Provenance 18
Création de personnage 24
Niveau 1 24
Compétences de provenances 24
Progression de personnage 25
Voies de la magie 26
Voie générale 26
Voie de l'Acier 30
Voie des Brumes 41
Voie du Ciel 50
Voie du Feu 59
Voie de la lumière 68
Voie de la mer 77
Voie de la Nature 86
Voie des ténèbres 98
Voie de la Terre 107
Métiers et économie 116

Introduction

Qu'est-ce que Terra Magica?

Terra Magica est un jeu de rôle grandeur nature (GN) médiéval fantastique. Les joueurs y incarnent des personnages qui évoluent dans un monde vivant, interagissent entre eux et prennent part aux événements qui façonnent l'univers d'Édéa.

Il n'y a pas une seule histoire à suivre ni une seule façon de « gagner » : chaque joueur contribue à créer le monde et les histoires qui s'y déroulent.

Notre approche du jeu

Terra Magica est un espace pour essayer, apprendre et évoluer. Vous n'avez pas besoin d'être un joueur expérimenté pour avoir votre place sur le terrain.

Vous allez faire des erreurs. Vous allez parfois oublier une règle, ne pas savoir quoi dire ou prendre une décision qui ne fonctionne pas comme prévu. C'est normal. Laissez-vous essayer, apprenez de vos expériences et des autres joueurs, puis recommencez.

Cette approche ne signifie pas que Terra est un jeu réservé aux débutants. Les joueurs expérimentés sont une part importante de notre communauté et notre univers, son histoire et ses intrigues offrent de la profondeur à ceux qui souhaitent aller plus loin.

Que ce soit votre premier GN ou votre centième, vous pourrez apprendre, vous investir et trouver votre place dans le monde d'Édéa.

Valeurs

Terra Magica repose sur cinq grandes valeurs qui guident notre façon de concevoir et de faire vivre le jeu.

Familial
Terra accueille les parents et leurs enfants. Toutes les générations peuvent participer et trouver leur place dans notre communauté.

Collaboratif
L'histoire se construit ensemble. Les joueurs et l'organisation contribuent à faire évoluer le monde.

Coopératif
Nous encourageons les joueurs à créer des occasions de jeu pour les autres. Faire briller quelqu'un d'autre enrichit aussi votre propre expérience.

Intégrateur
Pas besoin de connaître dix ans d'histoire pour commencer. Les nouveaux joueurs sont les bienvenus et doivent pouvoir trouver rapidement leur place.

Joueurs avec l'environnement (PvE)
À Terra, les joueurs évoluent avec l'environnement. Créatures, événements, mystères et quêtes créent des occasions de jeu pour tous.

Le **PvP (joueurs contre joueurs)** n'est pas souhaité à Terra Magica. Les conflits entre personnages peuvent exister lorsqu'ils servent l'histoire, mais notre objectif n'est pas de conquérir, dominer ou écraser les autres groupes.

À Terra, nous construisons le jeu ensemble.

Esprit du jeu

Terra Magica est un jeu collectif. Avec environ une centaine de joueurs, personne ne peut être au centre de l'attention en permanence. Chacun contribue toutefois à l'histoire, parfois en étant au premier plan et parfois en permettant à quelqu'un d'autre de briller. Les règles, les animations et les autres joueurs ne sont pas des obstacles à contourner : ce sont les éléments avec lesquels nous construisons notre histoire.

Jouez avec l'esprit des règles

Les règles ne peuvent pas prévoir toutes les situations. Lorsqu'une interprétation permet de produire un résultat manifestement abusif ou de contourner l'intention d'une mécanique, demandez-vous si c'est réellement ainsi qu'elle devait fonctionner.

Optimiser son personnage est du jeu. Exploiter une faille pour obtenir un avantage que la règle n'avait manifestement pas l'intention d'accorder ne l'est pas.

Une interaction vous semble douteuse? Signalez-la à l'organisation, par courriel ou à la cabane d'animation. Nous l'évaluerons et déterminerons comment elle doit être interprétée.

Acceptez l'échec

Votre personnage ne réussira pas toujours. Une quête peut échouer, un objet peut vous échapper, vos choix peuvent avoir des conséquences inattendues et votre personnage peut même mourir.

Une animation difficile n'est pas nécessairement une volonté de vous faire perdre : il y a peut-être une histoire derrière ce qui vous arrive. Et parfois… l'animateur est simplement très bon au combat. Dans ce cas, courez.

Laissez aussi les autres joueurs gagner. Leur réussite peut devenir une partie de votre histoire.

Jouez pour créer du jeu

Vos valeurs, vos ambitions, vos rivalités et vos désaccords sont autant d'occasions de créer du jeu. Un personnage peut être égoïste, ambitieux, méfiant ou antagoniste. Tant que le conflit entre les personnages ne devient pas un conflit entre les joueurs.

Demandez-vous : *« Est-ce que ce que je fais crée du jeu, ou est-ce que je suis simplement en train d'en retirer aux autres? »*

Vous ne serez pas toujours au cœur d'une quête, celui qui trouve la solution ou celui qui obtient l'objet convoité. Donner à quelqu'un d'autre son moment de gloire, c'est aussi créer du jeu.

Le PvP n'est pas l'objectif de Terra. Les confrontations peuvent émerger naturellement, mais la compétition entre joueurs ne doit pas devenir une course pour savoir qui aura le plus de pouvoir, d'attention ou de ressources.

Jouez avec l'organisation

L'organisation joue **avec vous**, et non contre vous. Nous préparons histoires, donjons, énigmes et animations pour vous offrir une expérience mémorable.

Nous encourageons votre créativité : une réaction originale, une utilisation ingénieuse d'une compétence ou une solution inattendue peuvent enrichir une animation. Notre philosophie est autant que possible celle du « oui, et… ».

Mais parfois, la réponse sera non. Une proposition peut entrer en conflit avec une contrainte de scénario, une animation à venir ou l'expérience collective des autres joueurs. Nous ne pourrons pas toujours expliquer pourquoi.

Dans ces situations, faites-nous confiance. Nous ne cherchons pas à vous empêcher de jouer : nous protégeons le jeu que nous construisons avec vous.

En cas de doute

Avant de chercher la meilleure façon de gagner, demandez-vous :

Est-ce que je respecte l'esprit des règles?
Est-ce que j'accepte que mon personnage puisse échouer?
Est-ce que mon action crée du jeu pour les autres?
Est-ce que je contribue à l'histoire que nous construisons ensemble?

À Terra, un bon joueur n'est pas celui qui utilise sa fiche à la perfection. C'est celui qui cherche à l'utiliser au bénéfice des joueurs, de l'histoire et de l'ensemble des gens présents sur le terrain, vers un objectif commun : avoir une méga chouette fin de semaine où on s'évade un peu de la réalité.

Fonctionnement général

Horaire de jeu

Les joueurs peuvent arriver sur le terrain dès 17 h le vendredi. L'accueil ouvre vers 19 h30 où vous viendrez confirmer votre présence et faire vérifier vos armes.

Le briefing des joueurs a lieu à 22 h, suivi du début officiel du jeu. L'animation se poursuit généralement jusqu'au milieu de la nuit, puis reprend vers 10 h le samedi.

Le jeu se poursuit durant la journée, avec une pause d'animation autour du souper. Les personnages peuvent continuer à jouer pendant cette période, mais aucune nouvelle animation ou quête ne sera lancée. L'animation reprend ensuite jusqu'en soirée, puis le dimanche matin jusqu'à la fin de l'événement, généralement vers midi.

L'horaire peut varier d'un événement à l'autre et certaines périodes peuvent naturellement être plus calmes.

La nuit

Le sommeil se fait hors-jeu, dans la zone de camping. Aucune attaque ni action de jeu ne peut y avoir lieu pendant la nuit.

Les repas :

Lorsque possible, prévoyez votre nourriture en jeu afin de ne pas manquer une animation ou le début d'une quête.

Une courte pause peut être prévue autour de l'heure du dîner pour permettre aux animateurs de manger, mais le jeu reprend rapidement. Votre personnage peut avoir faim; vous, vous devez manger!

L'équipe d'animation

L'équipe d'animation fait vivre le monde, crée des situations de jeu et vous accompagne pendant l'événement. Vous pouvez vous adresser à n'importe quel membre de l'équipe pour une question ou un problème. Nous vous dirigerons vers la bonne personne au besoin.

Les animateurs peuvent être en jeu (IG) ou hors-jeu (HJ) selon leurs besoins. Un animateur qui transporte du matériel, semble pressé ou prépare visiblement quelque chose est probablement occupé : laissez-le travailler et adressez-vous à quelqu'un d'autre.

La cabane d'animation (située à la salle de réception juste à côté du Pub), est le meilleur endroit pour trouver un membre de l'équipe entre deux animations ou pour poser une question.

Je suis perdu!

Vous ne savez plus quoi faire? Pas de panique!

Lorsque possible, commencez par chercher une solution en jeu : demandez aux autres personnages, cherchez de l'information ou créez vous-même une occasion de jeu.

Les animations partent généralement de deux endroits principaux : la plaine, à l'avant du terrain, et le village, au centre du terrain. Garder un œil sur ces endroits peut vous aider à repérer une animation ou d'autres joueurs.

Si vous êtes réellement bloqué, rendez-vous à la cabane d'animation. Nous sommes là pour vous guider.

Vous n'avez pas besoin de tout savoir pour commencer à jouer.

Demander une clarification

À Terra, nous encourageons le maintien du décorum. Lorsqu'une question concerne votre personnage ou une mécanique de jeu, essayez d'abord de la poser en jeu.

Par exemple :

« Combien de points de vie te reste-t-il? » peut devenir « Es-tu encore en état de te battre? »

Évitez autant que possible les discussions ouvertes sur les fiches, les statistiques et les compétences. Soyez créatifs : votre personnage ne connaît pas les règles qui se cachent derrière le jeu.

Une clarification HJ est parfois nécessaire. Dans ce cas, faites-la brièvement et discrètement, puis retournez au jeu. N'interrompez pas une scène ou une animation en cours : attendez que l'animateur soit disponible ou rendez-vous à la cabane d'animation.

L’objectif n’est pas de ne jamais sortir du personnage, mais de le faire seulement lorsque c’est nécessaire.

Sécurité et signaux

Certaines situations nécessitent de sortir immédiatement du jeu. Les signaux de sécurité sont là pour ça. Lorsqu'un signal est utilisé, le jeu s'arrête et on s'assure que tout le monde va bien.

Les différents signaux et leur utilisation sont présentés avant le début du jeu. Ils permettent normalement d'identifier les situations d'urgence comme les blessures ou d'arrêter le jeu si quelqu'un, par exemple, a perdu ses lunettes sur le champ de bataille.

Recommandations et consignes générales

Camping et sommeil

L'installation de vos effets de camping se fait hors-jeu, à l'orée de la forêt, près du stationnement. À votre arrivée, garez-vous selon les indications de l'équipe, puis installez votre tente à l'endroit qui vous sera indiqué. Il est également possible de dormir dans sa voiture.

La zone de camping est entièrement hors-jeu : aucune action de jeu ni attaque ne peut y avoir lieu, de jour comme de nuit.

En cas d'urgence, l'équipe d'animation peut vous proposer une place à l'intérieur, notamment si votre tente devient inutilisable. Ce ne sont pas des espaces de camping réguliers et aucune réservation de bâtiment pour dormir n'est possible.

Installations

Le terrain dispose de **toilettes avec eau courante et l'eau potable**. En cas d'urgence, une douche ainsi qu'une laveuse et une sécheuse peuvent être disponibles sur l'accord de l'animation.

De l'électricité est accessible dans certains bâtiments principaux.

Des feux peuvent être allumés uniquement dans les ronds de feu prévus à cet effet et un feu ne doit jamais être laissé sans surveillance.

La consommation d'alcool, de cannabis, de produits dérivés du cannabis ou de toute autre drogue est **strictement interdite** et entraîne un bannissement permanent.

La zone hors-jeu doit rester relativement calme entre **22 h et 7 h**, afin de respecter les joueurs qui dorment et le voisinage.

Météo et terrain

Un GN, ça se passe en forêt. Il peut faire chaud, froid, humide ou tout ça dans la même fin de semaine.

Prévoyez des vêtements adaptés à la météo et surtout des bas de rechange. Les maringouins et autres petites bestioles font partie du décor; prévoyez ce qu'il faut pour vous protéger, notamment contre les tiques.

Le terrain est généralement assez plat, mais la pluie peut rendre certains endroits boueux ou glissants. Faites attention aux fossés, aux racines, aux branches et aux autres obstacles naturels, particulièrement la nuit.

Une gourde d'eau est fortement recommandée lors des journées chaudes. Pour les soirées plus fraîches, une cape ou une couche supplémentaire peut faire toute la différence.

Pour vous déplacer la nuit, les lampes de poche traditionnelles ne sont pas permises. Utilisez plutôt une lampe conçue pour ressembler à une torche ou une autre source lumineuse adaptée à l'esthétique du jeu.

La météo fait partie du jeu. Préparez-vous!

Gestion des déchets

Le terrain dispose de bacs pour les déchets, le recyclage et le compost. Merci de les utiliser correctement.

Avec plus d'une centaine de personnes sur le terrain, les déchets s'accumulent rapidement. Lorsque possible, privilégiez les contenants et accessoires réutilisables que vous pourrez rapporter avec vous à la fin du GN.

Consentement et confort

Terra permet des scènes intenses, parfois émotionnellement difficiles. Votre personnage peut vivre des choses difficiles sans que vous ayez personnellement à les vivre.

Le conflit, les insultes et la proximité physique peuvent faire partie du jeu. Le contact physique entre joueurs n'est toutefois pas permis. Les scènes d'intimidation ou de torture sont réservées aux animations prévues à cet effet, validées et supervisées par l'organisation.

Si une scène devient trop intense pour vous, vous pouvez la quitter. Vous n'avez pas à vous justifier. Si nécessaire, demandez l'aide d'un membre de l'animation, qui pourra vous accompagner hors de la scène.

Gardez toutefois en tête que les émotions de votre personnage ne sont pas nécessairement celles du joueur qui se trouve derrière. Un personnage peut être furieux, insultant, méfiant ou hostile envers le vôtre sans que le joueur vous en veuille personnellement.

Après une scène difficile ou un conflit important, prenez le temps de vérifier que toutes les personnes impliquées ne gardent pas de ressentiment. On peut avoir vécu une excellente scène et avoir besoin de se parler après.

Déroulement du jeu

Glossaire

Amélioration : Effet positifs d'une compétence ou d'un sort (ayant la mention amélioration). Il n'est possible d'avoir qu'une amélioration à la fois sauf si on possède une compétence qui augmente ce nombre

Annule (magique ou physique) : Protège contre les dégâts et effets d'une attaque physiques ou magique (selon la sorte d'annule)

Attaque physique : Attaque ou compétence dont l'effet est infligé par une arme.

Attaque magique : Compétence ou sort infligeant un effet sans devoir être infligé par une arme.

Combat : Un combat commence quand un personnage fait une action offensive envers un autre personnage. Cette action peut être un coup d'arme, une compétence ou un sort. Les personnages qui sont considérés en combat sont ceux qui participent au combat de n'importe quelle manière ou se trouvent sur le lieu du combat Il se peut qu'un combat comporte plusieurs vagues d'ennemis. Dans ce cas, vous serez notifiés par l'organisation et le tout ne comptera que pour un combat.

États altérés : Ensemble des effets qui peuvent affectés un joueur. Voir le tableau des états altérés pour la liste complète.

Marques du Forgeron : Lorsqu'un personnage meurt, il peut revenir à la vie mais subit des effets, qui peuvent être positifs ou négatifs, nommées marques du Forgeron. Plus de détails sont données à la section vie et mort.

Fractures de l'âme : certaines marques du Forgeron infligent une fracture de l'âme au joueur. Si le personnage atteint 3 fractures de l'âme sans qu'elles ne soient guéries, le personnage meurt de façon permanente.

Objet de jeu : Les objets de jeu sont identifiés via des cartons qui décrivent l'objet ainsi que son effet (exception des brassards de trésors et des bâtons de collecte). Lorsque l'objet est accompagné d'une représentation physique, le carton d'identification doit suivre l'objet physique

Artéfact : objet magique majeur ou relié à une quête.

Bâton de collecte : bâton de bois placés dans la forêt. Peuvent être récoltés par un personnage ayant la compétence requise et échangés à la banque contre les ressources qu'ils représentent.

Brassard de trésor : brassard de couleur, habituellement obtenus en fouillant un monstre. Peut être échangé à la banque contre des écus et des ingrédients.

Consommable : objet de jeu n'ayant qu'une seule utilisation.

Écus : Monnaie d'échange en-jeu

Ingrédients : Ressources matérielles non monétaire, identifiés par des cartons de jeu.

Permanents : Objets dont l'effet est permanent et perdure entre les jeux (sauf exceptions). Ces objets nécessitent un entretien à chaque jeu pour rester utilisables et sont identifiés par la mention "permanent" sur le carton.

Pas : Unité de distance qui représente approximativement 0.70 mètre. Il est mesuré rapidement en-jeu par la distance d'un pas de marche normale et non de grandes enjambées

Points de vie/armure/énergie

Points de vie (PV) : Représente la vitalité du personnage. Lorsqu'ils atteignent 0, le personnage tombe agonisant

Point de vie temporaires : Points de vie supplémentaires. Ils ne peuvent pas être guéris et sont perdu avant les points de vie régulier

Points d'armure (PA) : Représente la protection supplémentaire accordée par un sort ou une armure. Ils sont perdus avant les points de vie temporaire et les points de vie réguliers.

Points d'énergie (PE) : Ressources permettant d'utiliser certaines compétences. Lorsque la compétence possède le mot clé *Énergie (X)*, il faut dépenser X points d'énergie pour pouvoir utiliser la compétence.

Tchak : Mot utilisé pour annoncer un arrêt de jeu. Ne doit jamais être utilisé avec une compétence ou un sort. Il est interdit d'arrêter le jeu pour vous faire entendre. Si quelqu'un entre dans une zone de pause, il doit en être averti par les personnes qui sont immobilisées et s'immobiliser lui aussi.

États altérés

État	Définition
Agonisant	État entre la vie et la mort qui s'étend sur une période de 2 minutes. Lorsque la durée est écoulée, vous êtes mort. Certaines compétences peuvent prolonger cette durée.
Aveuglement	État de cécité visuelle (ne peut pas voir).
Brisé	État applicable à un objet seulement. Un objet brisé ne peut pas être utilisé avant d'avoir été réparé.
Désorienté	État empêchant la cible de se concentrer, d'utiliser des compétences et d'attaquer.
Nauséeux	État empêchant l'usage de compétences active selon la durée normale. Utiliser une compétence en étant *nauséeux* empêche d'utiliser une autre compétence avant que 1 minute ne se soit écoulée.
Empoisonné	État d'être sous l'effet d'un poison. Les effets du poison durent jusqu'à la guérison par une compétence ou un antidote
Enracinement	État empêchant la cible de se déplacer. Les pieds doivent rester en position fixe au sol.
Invisible	État qui permet à la cible de ne pas être vu. La cible peut se déplacer. Elle demeure audible. Vous devez croiser les bras sur votre torse
Mort	État d'un personnage mort suite à la fin de l'état *agonisant*, en attente de la visite du Forgeron. Vous pouvez vous asseoir et devez avoir les bras croisés sur votre torse.
Paralysée	État empêchant tout mouvement de la cible. Ne peut pas bouger.
Peur	État forçant l'éloignement de la cible et la conservation d'une distance d'au moins 3 pas. Une cible apeurée ne peut pas attaquer la source de l'état.
Provocation	État forçant les comportements offensifs contre une seule cible. Les attaques doivent être dirigées vers la source de la provocation. La cible de l'état peut se défendre normalement.
Reculer	État forçant une cible à se déplacer dans la direction opposée de la source ayant causée l'effet. Communément appelé « reculer ».
Renversement	État forçant une cible à poser ses fesses au sol. Elle est ensuite libre de faire les mouvements de son choix pour se relever.
Silence	État bloquant l'usage des cordes vocales. La cible ne peut ni parler, ni lancer de sorts nécessitant des composantes verbales.
Terreur	État de frayeur intense qui force la *paralysie* de la cible (voir paralysie). Cet état est brisé si la cible subit un autre état altéré ou du dégât. Si *Terreur* est brisé de cette façon, la cible subis l'effet *Peur* pour le reste de la durée (voir *Peur*).
Vol	État d'un personnage en train de voler. Pendant le vol, le personnage est immunisé au coup de mêlée mais ne peux pas en infliger, sauf envers une autre cible en train de voler. Il doit avoir le poing levé au-dessus de la tête.

Si la durée d'un effet n'est pas mentionnée, sa durée par défaut est de 10 secondes.

Vie et mort

Lorsque vous recevez un coup ou un effet qui vous inflige des dégâts, vous perdez un nombre de point de vie (ou points de vies temporaire ou points d'armure, si applicable) égal au nombre annoncé. Lorsque vous tombez à zéro point de vie, vous devenez agonisant.

Lorsque vous êtes à l'agonie, vous tombez au sol là où vous êtes (il est possible de se déplacer de quelques pas pour vous mettre en sécurité si vous êtes dans un endroit dangereux). Vous ne pouvez pas parler, utiliser de compétence (sauf exception) ou agir de n'importe quelle manière et n'êtes pas au courant de ce qui se passe autour de vous. Vous demeurez dans cet état pour 2 minutes ou jusqu'à ce que vous receviez un effet de guérison. Une fois le temps écoulé, vous êtes mort. Il est possible que certains effets de jeux vous fassent mourir directement, même si la durée n'est pas écoulée.

La mort n'est pas la fin. Une fois mort, vous recevrez la visite d'une entité mystérieuse nommée le Forgeron, qui vous ramènera à la vie. Si le Forgeron ne vous trouve pas où que vous mourrez dans un endroit reculer du terrain, veuillez passer voir l'animation pour avoir la visite du Forgeron avant de retourner ne jeu. Cette transition n'est pas sans conséquence. En revenant à la vie, vous recevrez une marque du Forgeron, qui est un effet aléatoire. Certains effets sont bénéfiques, d'autres négatifs et certains occasionneront une fracture de l'âme.

Les effets positifs durent jusqu'à votre prochaine mort ou jusqu'à la fin du jeu. Les effets négatifs durent jusqu'à ce qu'ils soient guéris ou jusqu'à la fin du jeu. Les fractures d'âmes s'accumulent et durent jusqu'à ce qu'elles soient guéries par une compétence le permettant. Si votre personne atteint 3 fractures d'âmes, il est mort de façon permanente.

Pillage

Le pillage d'un cadavre peut être tenté par tout personnage. Pour piller un cadavre, vous devez mimer une fouille pendant 30 secondes.

Si la cible est un joueur : vous ne pouvez piller que les artéfacts ou objets de quêtes. Pour se faire, vous devez nommer l'objet que vous recherchez à la fin des 30 secondes. Si la cible possède l'objet, elle doit vous le remettre. Si vous désirez un autre objet, vous devez recommencer le 30 secondes de fouille. Aucune fouille réelle n'est tolérée et il est interdit de fouiller réellement les bourses ou sac de la cible pour voir quels objets elle possède avant de la fouiller. Aucun autre type d'objet ne peut être pillé.

Si la cible est un monstre : vous pouvez obtenir un brassard de trésor qu'il est possible d'échanger à la banque contre une récompense en écu et ingrédients.

Armes et armures

Armures

Tout le monde peut porter de l'armure. Le maximum de point d'armure (PA) sans achat de compétence est de 2. Certaines compétences permettent d'augmenter ce maximum.

Catégorie	Endroit protégé	Point d'armure
Gambison / Cuir	Torse	1 PA
	Membres	0.5 par membre (arrondi inférieur)
Maille	Torse	2 PA
	Membres	0.5 par membre (arrondi inférieur)
Plaque	Torse	2 PA
	Membres	1 par membre

*Un membre fait référence à la tête, les bras et les jambes.

*Les endroits protégés par l'armure doivent être couvert au moins à moitié pour que la protection s'applique. La superposition de type d'armure sur un même membre n'augmente pas la protection.

Armes et boucliers

Tout personnage peut manier n'importe quelle arme ou bouclier sans nécessiter une compétence particulière.

Armes	Restrictions	Dégâts de base	Dégâts maximum
Dagues	Longueur max : 50 cm	1	5
Armes à une main	Longueur max : 110 cm	1	5
Armes à deux mains	Longueur max : 150 cm	2	5
Armes d'hast et bâtons	Longueur max : 180 cm	1	5
Arcs	Tension maximale de 25 lb	3	3
Armes de jet	Ne doit pas contenir d'élément rigide	1	1

Il n'est pas possible d'infliger un coup de plus de 5 de dégâts, peu importe les combinaisons possibles. Il n'est pas possible d'augmenter les dégâts d'un arc ou d'une arme de jet, ni de les utiliser pour activer une compétence.

Bouclier hors dimension

Un bouclier dont les dimensions dépassent la dimension « épaule à genou » sera refusé.

Utilisation d'arcs

Il est demandé de respecter les consignes suivantes lors de l'utilisation d'arcs. Bien que ces règles limitent l'immersion et l'utilisation d'arcs, elles ont pour but de réduire les chances de recevoir une flèche au visage (en évitant des trajectoires de tir qui font que le point d'impact le plus probable est la tête de la cible) et de causer des blessures.

- Viser le torse de la cible ou les jambes.
- Ne pas faire de tir à bout portant (moins de 5 pas).
- Ne pas tirer par-dessus des palissades ou par-dessus des alliés.
- Ne pas faire de tir parabolique.
- Ne pas tirer à partir des balcons et des palissades.
- Éviter les tirs à très longue distance puisqu'il est difficile de contrôler la trajectoire de la flèche.
- Il est interdit d'utiliser des flèches faites à la main.

Types de dégâts spéciaux

Une attaque ou un sort peut avoir un type de dégât spécial. Il n'est possible d'avoir qu'un seul type de dégât spécial à la fois. Si vous êtes sous l'influence de différentes compétences ou améliorations qui vous permettent de faire différents types de dégâts, vous devez en choisir un pour chaque coup. Vous devez dire à voix haute les effets spéciaux à chaque attaque les utilisant. Par exemple, si vous attaquez de 3 de feu, vous devez dire « 3 de feu » à chaque attaque.

Dégâts élémentaires : (argent, feu, foudre, glace et poison) n'affectent pas un joueur de manière différente (sauf exception) mais ont des effets sur certaines créatures.

Fracassants et perforants : Le dégât fracassant inflige le double de dégât lorsque la cible possède des points d'armure. Les dégâts perforants ignorent les points d'armures et touchent directement dans les points de vie.

Dégâts structurels : permettent d'endommager des structures (comme des portes ou des barricades). Ces structures sont habituellement immunisées à tout autres types de dégâts

Coups interdits

Lorsque vous frappez un joueur à la tête ou dans les parties génitales, vous devez immédiatement vous excuser. Par la suite, vous devez rester avec le joueur, hors-jeu, tant et aussi longtemps que celui-ci n'est pas prêt à recommencer à se battre.

Utilisation de la magie et compétences

Chaque compétence est accompagnée des mots-clés et de limites qui décrivent son utilisation

Aire d'effet : à moins d'indication contraire, un sort affectant une zone ou plusieurs cibles affectent autant les alliés que les ennemis.

Amélioration : être sous l'effet de cette compétence compte comme un effet d'amélioration (limite de 1 à la fois, sauf si le joueur possède une compétence qui lui permet d'en avoir plus).

Concentration : l'utilisation de cette compétence demande une période de concentration avant de pouvoir être utilisée. Pendant la concentration, il n'est pas possible de bouger, attaquer, se défendre ou utiliser une autre compétence. Recevoir un état altéré ou du dégât met fin à la concentration.

Énergie (X) : utiliser cette compétence demande de dépenser un nombre de points d'énergie égal au chiffre entre parenthèse.

Entre-jeu : cette compétence ne peut être utilisée qu'entre les jeux.

Focus : objet représentant la voie de la magie que vous tentez de canaliser. Doit être tenu en main pour utiliser une compétence ayant une incantation. Cet objet peut être un bijou, baguette, collier, breloque, etc. Une arme ou un bouclier ne peut pas être un focus. Si vous canaliser plusieurs voies de la magie, il vous faut un focus par voie, chacun représentant la voie en question.

Hors-combat : cette compétence ne peut pas être utilisée pendant un combat (même si on n'y participe pas activement).

Incantation : utiliser cette compétence requiert de prononcer l'incantation associée. L'incantation doit être dite clairement et durer au moins 5 secondes. Pour utiliser une compétence avec une incantation, vous devez avoir en main un focus.

Personnel : cette compétence ne peut cibler que le lanceur.

Recharge : un certain temps, spécifié dans la compétence, doit être attendu entre chaque utilisation de cette compétence.

Lors de l'activation d'une compétence, il est requis de nommer sa compétence et d'en décrire l'effet. Rappelez-vous qu'il y a beaucoup d'effet différents et qu'il est impossible pour votre cible de se rappeler de tous et donc qu'il est de votre responsabilité de lui communiquer clairement les effets de votre compétence.

Univers de jeu

L'Oasis de Koril'Zer



Concept
L'Oasis a été fondée en 126 de l'Ère Impériale dans le but d'investiguer les phénomènes de magie chaotique qui affectent Édéa. C'est dans l'Oasis de Koril'Zer que le jeu de Terra Magica évolue.

Éléments clés
Gouvrernée par les cinq guildes impériales, il vous faudra en choisir une obligatoirement à votre arrivée et travailler dans ses intérêts.

Inspirations de costumes
L'habillement à Koril'Zer est multiculturel, puisque tous les colons sont encore influencés par leur provenance d'origine, détaillées ci-bas.

Provenance

Le monde d'Édéa est divisé en dix cités principales d'où proviennent les personnages avant d'avoir été sélectionnés pour joindre l'Oasis de Koril'Zer. La provenance est un choix permettant d'ajouter de la couleur au personnage et de guider les valeurs, attitudes ou traits de caractère qui peuvent le composer.

Chaque cité est brièvement décrite dans le livre des règles, mais possède également son propre document explicatif complet disponible sur le site internet.

L'Asile du Soleil Levant



Concept
Issu d'un peuple d'anciens esclavagistes, la cité est née lors de l'avènement de l'empire lorsqu'ils purent se relever des attaques des créatures

Éléments clés
Traditionnalistes, lien avec l'empire, croyances religieuses fortes pour les astres, notamment le soleil.

Inspirations de costumes
Traditionnalistes, portent des vêtements amples et sobres, issue d'inspiration asiatique. Broche, bijou ou épingle à cheveux représentant le soleil.

La Baie de la Tortue



Concept
Peuple composée majoritairement de femmes qui évoluent dans une cité de quais expansifs autour d'un marais. Spirituels et calmes, les tortulannes vivent de commerce

Éléments clés
Tortue, équilibre, résilience, féminité, communauté, adaptation à la nature, respect des mémoires.

Inspirations de costumes
Vêtements légers, fibres végétales, utiles pour nager. Abordent souvent des couleurs plus froides, dans les verts et les bleus, parfois du brun. Portent également souvent des pièces d'armures ou intègrent des écailles ou des parties de carapace de tortues à leurs habits.

La Cité-refuge de Dêmékratos



Concept
La démocratie règne à Dêmékratos, dernier vestige de la République. Les dêmékratois prennent les décisions pas seulement pour eux-mêmes, mais bien pour le futur de la cité. TOUS participent aux votes.

Éléments clés
Démocratie, votes multiples, implication active dans la société, travailleurs, sanctions pour corruption

Inspirations de costumes
Ne cherchent pas les habits ostentatoires, mais bien la simplicité et l'aspect pratique des vêtements selon l'occupation de la personne.

La Cour des Veilles



Concept
Cité où les morts veillent pendant un certain temps sur les vivants après leur décès.

Éléments clés
Rites funéraires, commerce de la pierre, d'encens, grand respect pour la mort.

Inspirations de costumes
Vêtements fonctionnels, teintes de gris. Héritage nordique à travers des tresses, runes, tatouages ou maquillage souvent d'inspiration viking. Fleurs blanches souvent présentes (Lys ou chrysanthème).

Le Haut-Fort



Concept
Cité bâtie avec des restes de Dolmen. Ils accordent une grande importance à leurs ancêtres et nomment même le 2e prénom de leurs enfants en leur honneur.

Éléments clés
Traditions martiales, respect des ancêtres, historique martial

Inspirations de costumes
Tuniques amples et gambisons. Pièces d'armures très communes. Appartenance à un morceau de pierre polie, portée en bijou ou en breloque qui rappelle les dolmens de l'oubli.

Le Havre de Coeur-des-Eaux



Concept
Ville à l'architecture unique, voir magique construite sur les ossements d'une Hydre qui les protégea longtemps. Menés par un code d'honneur, les hydraniens prônent une gouvernance royale et un respect des codes établis.

Éléments clés
Code d'honneur, chevaliers, beauté et arts, recherches magiques

Inspirations de costumes
Vêtements et armures très soignés dans l'apparence, cheveux bien peignés. Armures complètes et agencées. Certains se tatouent des psaumes du Code ou les ajoutent à leurs habits sur des parchemins.

Le Port de Clairevague



Concept
Anciens esclaves, les clairvalois se sont libérés de leur chaîne comme leur parcelle de terre s'est libérée du continent. Clairevague est un regroupement de 5 îles qui dérivent autour du continent principal d'Édéa.

Éléments clés
Navigation, Liberté, Création de bijoux inspirés de la mer, Autosuffisance.

Inspirations de costumes
Peu ou pas de métal, dans l'éventualité où ils tomberaient à l'eau, leurs habits ont des connotation marines, voir pirates. Ils portent également souvent des chapeaux. Les perles et coquillages ornent souvent leurs accoutrements.

Le Royaume de Glorfell



Concept
Cité bâtie sur les ruines d'un ancien royaume dont les habitants vouent un culte à la couronne du roi disparu. Les habitants veulent faire renaître la gloire passée de leur royaume.

Éléments clés
Couronne, or, gloire passée, héritage, royauté, sacrifice de soi et force de la communauté.

Inspirations de costumes
Costumes et habits très ostentatoires, présence d'or et de bijoux. Souhaitent projeter une image de richesse et d'abondance. Corsets et pourpoints très fréquents.

Le Sanctuaire de l'Aigle



Concept
Construit dans les montagnes, le sanctuaire repose sur une connexion privilégiée avec des aigles géants.

Éléments clés
Montagne, vol, liberté, observation, dépassement, connexion avec les aigles

Inspirations de costumes
Vêtements en plusieurs couches fines pour se protéger du vent et s'ajuster à la météo. Armures, lorsque portées, faites majoritairement en cuir. Portent souvent des couleurs flamboyantes de rouge, orangé et jaune. Ajoutent souvent des plumes à leurs habits ou accessoires.

Les Terres de l'Écorce



Concept
Peuple semi-nomade habitant un vaste territoire. Leur culture repose sur le cycle de la vie et de la mort, la survie et le respect de la forêt.

Éléments clés
Mort, arbres et forêts, nomadisme, cycle et importance des mémoires

Inspirations de costumes
Vêtements fonctionnels, le moins encombrants possible pour favoriser leur vie nomade. Portent généralement des teintes naturelles, de brun, beige et teinte de terre. Ils ornent également souvent leurs vêtements d'ossements d'animaux.

Création de personnage

Niveau 1

À la création du personnage, vous commencer au niveau 1, avec 5 points de vie et 3 points d'énergie.

Compétences de provenances

Le premier choix à faire est de choisir une provenance, c'est-à-dire la cité d'où vient votre personnage. Chaque personnage reçoit une compétence reliée à sa provenance.

Compétences de provenances à venir.

Manifestation

Le deuxième choix à faire concerne votre manifestation. Votre personnage possède la capacité de canaliser la magie. La forme que prend sa magie dépend des voies de la magie qu'il a choisi de développer. Cependant, la méthode qu'il emploie est définie par la manière dont il est capable de manifester cette énergie.

À la création de personnage, il faut donc choisir une manifestation, qui représente de quelle manière vous êtes capable d'exprimer votre magie. Vous aurez accès aux compétences reliées à la manifestation choisie et ne pourrez pas acheter ceux des autres manifestations. :

Cœur : cette manifestation est basée sur les émotions de l'individu et offre généralement des compétences orientées vers l'autre et en réponse à différents éléments déclencheurs

Corps : cette manifestation représente une expression interne de la magie, principalement axée sur l'amplification des capacités du personnage.

Esprit : cette manifestation est orientée vers une expression logique et rationnelle de la magie, privilégiant les effets à distance ou demandant une préparation pour être utilisée à leur pleine efficacité.

Achat de compétences et paliers

Une fois la manifestation sélectionnée, il ne vous est pas possible de la changer. Vous possédez aussi 15 points d'expérience que vous pouvez dépenser pour obtenir des compétences à travers les différentes voies de la magie, tout est restant dans les sections reliées à votre manifestation. Pour acheter une compétence, il faut dépenser un nombre de points d'expérience qui varie selon le palier de la compétence.

Palier	Coûts (points d'expériences)
1	2
2	3
3	4
4	4

À la création de personnage, les paliers 1 de toutes les voies de la magie sont accessibles au joueur (tout en respectant la manifestation). Pour accéder aux paliers supérieurs d'une voie, il vous faut acheter un certain nombre de compétence par palier de cette voie, qui est détaillé dans le tableau suivant

Palier à débloquer	Condition
2	5 compétences de palier 1
3	3 compétences de palier 2
4	1 compétence de palier 3

Voie générale

La voie générale fonctionne un peu différemment des autres voies. Au lieu de débloquer les paliers en achetant des compétences dans la voie générale, le nombre de palier débloqué est égal au plus haut palier débloqué dans une autre voie. Par exemple, au départ seulement le palier 1 est disponible.

Par exemple, débloquer le palier 2 de la voie du feu permet d'accéder aux compétences de palier 2 de la voie du feu, mais aussi ceux de la voie générale.

Progression de personnage

Après chaque participation à un jeu régulier, vous recevez 2 points d'expérience, qui pourront être dépensé pour débloquer une nouvelle compétence ou mis en banque pour débloquer une compétence de plus haut palier.

Voies de la magie

Voie générale

Palier 1

Points de vie

Description	Augmente de 1 votre maximum de point de vie

Énergie

Description	Augmente de 2 votre maximum de point d'énergie

Port d'armure moyenne

Description	Augmente votre maximum de point d'armure à 4.

Jeu des Mystères

Mots-clés	Entre-jeu
Description	Avant chaque jeu, vous recevez un tirage du Jeu des Mystères qui donne une information sur la trame scénaristique. Un guide de son interprétation sera remis à l'achat de cette compétence.

Recherche

Mots-clés	Entre-jeu
Description	Entre les jeux, permet de poser une question de recherche à l'animation, par rapport à l'univers de Terra Magica (créatures, l'histoire, les événements, les personnages, des artéfacts, la géopolitique, etc.). Les réponses peuvent varier selon le sujet et la manière dont vous formulez votre question. La question doit être envoyée à l'adresse courriel de Terra Magica un maximum d'une semaine après le jeu.

Entretien d'armure

Description	Vous pouvez réparer 1 point d'armure par minute sur votre armure en travaillant dessus. Vous ne devez pas porter l'armure pour utiliser cette compétence.
Limites	Personnel, Hors-combat

Apprenti botaniste

Description	Permet de collecter 2 ressources "plante"

A

Apprenti géologue

Description	Permet de collecter2 ressources "minerais"

Apprenti chasseur

Description	Permet de choisir un des ingrédients reçus sur les brassards de trésor, au moment de l'échanger à la banque.

Apprenti alchimiste

Description	Vous apprenez toutes les recettes de base de l'alchimiste.

Apprenti enchanteur

Description	Vous apprenez toutes les recettes de base de l'enchanteur.

Apprenti forgeron

Description	Vous apprenez toutes les recettes de base du forgeron

Palier 2

Points de vie 2

Description	Augmente de 1 votre maximum de point de vie
Limites	Vous devez avoir la compétence "Point de vie"

Énergie 2

Description	Augmente de 2 votre maximum de point d'énergie.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Énergie"

Affinité des Mystères

Mots-clés	Entre-jeu
Description	Vous pouvez poser une question à l'animation sur votre "Jeu des Mystères"
Limites	Vous devez avoir la compétence "Jeu des Mystères"

Recherchiste

Mots-clés	Entre-jeu
Description	Vous pouvez poser 2 questions lors de l'utilisation de "Recherche".
Limites	Vous devez avoir la compétence "Recherche"

Botaniste compétent

Description	Permet de récolter 3 ressources "plante", dont une rare.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Apprenti botaniste", qu'elle remplace

Géologue compétent

Description	Permet de récolter3 ressources "minerais", dont une rare.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Apprenti géologue", qu'elle remplace

Chasseur compétent

Description	Permet d'obtenir une ressource rare au moment d'échanger un brassard de trésor à la banque.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Apprenti chasseur", qu'elle remplace

Alchimiste compétent

Description	Vous apprenez toutes les recettes intermédiaires d'alchimiste.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Apprenti alchimiste"

Enchanteur compétent

Description	Vous apprenez toutes les recettes intermédiaires d'enchanteur.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Apprenti enchanteur"

Forgeron compétent

Description	Vous apprenez toutes les recettes intermédiaires du forgeron.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Apprenti forgeron"

Palier 3

Points de vie 3

Description	Augmente de 2 votre maximum de point de vie
Limites	Vous devez avoir la compétence "Points de vie 2"

Énergie 3

Description	Augmente de 3 votre maximum de point d'énergie
Limites	Vous devez avoir la compétence "Énergie 2"

Potentiel d'amélioration

Description	Le nombre d'améliorations que vous pouvez recevoir en même temps augmente de 1.

Bibliothèque

Mots-clés	Entre-jeu
Description	Permet de poser une question sur le résultat de votre compétence "Recherche"
Limites	Vous devez avoir la compétence "Recherche"

Soins de longue durée

Mots-clés	Entre-jeu
Description	Permet de soigner un niveau de "fracture de l'Âme" sur une personne autre que vous entre les jeux.

Maitre botaniste

Description	Permet de récolter 4 ressources "plante", dont 2 rares.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Botaniste compétent", qu'elle remplace

Maitre géologue

Description	Permet de récolter 4 ressources "minerais", dont 2 rares.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Géologue compétent", qu'elle remplace

Maitre chasseur

Description	Permet d'obtenir 1 ressource rare supplémentaire en échangeant un brassard de trésor à la banque.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Chasseur compétent", qu'elle remplace

Maitre alchimiste

Description	Vous apprenez toutes les recettes avancées d'alchimiste.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Alchimiste compétent"

Maitre enchanteur

Description	Vous apprenez toutes les recettes avancées d'enchanteur.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Enchanteur compétent"

Maitre forgeron

Description	Vous apprenez toutes les recettes avancées de forgeron.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Forgeron compétent"

Voie de l'Acier

Cœur - palier I

Intimidation

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Après une concentration de 5 secondes, la cible à un maximum de 5 pas qui entend votre cri de guerre est affectée par *Peur* pendant 10 secondes.

Provocation

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous interpellez une cible, à un maximum de 5 pas, verbalement pendant 5 secondes. Celle-ci est *provoquée* par vous pendant 10 secondes.

Coeur d'Acier

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Annule un effet de *peur* ou de *provocation* sur un allié à 3 pas.
Limites	3x/ combat

Aiguisage

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Le prochain coup d'une cible à 1 pas inflige +1 dégât et est *perforant*.

Coup puissant

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Après avoir chargé votre coup pendant 5 secondes, votre prochain coup fait *reculer* la cible de 3 pas.

Spécialisation

Mots-clés	
Description	Vous pouvez choisir un type d'arme et recevoir le bonus associé lorsque vous la manier. **Épée à une main** : Après avoir utilisé un "*Annule*", votre prochain coup fait +1 dégât. **Épée à deux mains** : Lorsqu'un coup fait *reculer* la cible, vous infligez +1 dégât **Dague** : Les attaques *perforantes* faites avec une dague font +1 dégât. **Hache / Masse** : Les coups de type *Fracassant* font aussi reculer la cible de trois pas. **Arm d'hast :** Si vous n'attaquez ou ne bougez pas les pieds pendant 10 secondes, votre prochain coup fait +1 dégât *perforant*.
Limites	Vous ne pouvez choisir qu'un type d'arme.

Nerfs d'Acier

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous pouvez résister à un effet *d'aveuglement*, de *paralysie* ou de *désorientation* ainsi qu'au prochain.
Limites	1x/ combat

Cœur- palier 2

Promesse de combat

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous énoncez une promesse magique qui donne un des effets suivants tant qu'elle est respectée. - Tenir la ligne : Tant que vous ne bougez pas un pied (point de pivot), vous êtes immunisés aux effets de *recul* et *renversement*. - Duel : Tant que personne d'autre n'attaque votre cible ou ne lui fait subir un effet, vous lui infligez +1 dégât sur tous vos coups.
Limites	1x/ combat

Présence écrasante

Description	"Intimidation" affecte maintenant deux cibles à un pas l'une de l'autre.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Intimidation"

Colère du guerrier

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Pendant 30 secondes, vous infligez +1 dégât sur vos coups. Vous devez ensuite vous reposer pendant 10 secondes avant de pouvoir faire quoi que ce soit.

Second souffle

Mots-clés	Concentration (10 secs)
Description	Après avoir repris votre souffle pendant 10 secondes, vous gagnez 3 points de vie.
Limites	1x/ combat

Port d'armure lourde

Mots-clés	Passif
Description	Augmenter le maximum d'armure à 6.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Port d'armure moyenne"

Charge de fer

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Après vous être déplacés de 5 pas sans subir ou infliger de dégâts, votre prochaine attaque fait +1 dégât.
Limites	Personnel, durée 15 minutes.

Cœur - palier 3

Serment de combat

Mots-clés	
Description	Ajoute les choix suivants à "Promesse de combat" : - Protection : Tant que vous restez à 1 pas d'un allié, vous pouvez rediriger jusqu'à trois sources de dégât le ciblant sur vous. - Vengeance : Après avoir vu un ennemi rendre un allié "agonisant", vos coups infligent +1 dégât à la cible. Vous êtes immunisés à la *peur*, la *terreur* et la *provocation* pendant une minute et tant que vous n'attaquez pas une autre cible.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Promesse de combat"

Potentiel d'amélioration

Mots-clés	Passif
Description	Le nombre d'améliorations que vous pouvez recevoir en même temps augmente de 1.

Briser la ligne

Mots-clés	Énergie (1), concentration (5 secs)
Description	Après un discours de 5 secondes, le prochain coup de deux cibles qui chargent avec vous fait reculer leur cible de 3 pas.

Cœur - palier 4

Maitre d'arme

Description	Vous pouvez maintenant choisir une deuxième "Spécialisation". Lorsque vous utiliser l'effet de votre spécialisation vous infligez +1 dégât.

Corps - palier I

Riposte

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après avoir bloqué trois coups consécutifs avec votre arme ou votre bouclier, votre prochain coup fait *reculer* la cible de trois pas.
Limites	Recharge (1 min)

Attention !

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Annule un coup physique subit par une cible à 3 pas.
Limites	3x/ combat

Bastion

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous obtenez 3 points d'armure tant que vous gardez un pied de pivot fixé au sol.
Limites	3x / combat

Intimidation

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Après une concentration de 5 secondes, la cible à un maximum de 5 pas qui entend votre cri de guerre est affectée par *Peur* pendant 10 secondes.

Inébranlable

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous permet de résister à un effet de *recul* ou de *renversement* ainsi qu'au prochain
Limites	1x/ combat

Nerfs d'Acier

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous pouvez résister à un effet *d'aveuglement*, de *paralysie* ou de *désorientation* ainsi qu'au prochain.
Limites	1x/ combat

Spécialisation

Mots-clés	
Description	Vous pouvez choisir un type d'arme et recevoir le bonus associé lorsque vous la manier. **Épée à une main** : Après avoir utilisé un "*Annule*", votre prochain coup fait +1 dégât. **Épée à deux mains** : Lorsqu'un coup fait *reculer* la cible, vous infligez +1 dégât **Dague** : Les attaques *perforantes* faites avec une dague font +1 dégât. **Hache / Masse** : Les coups de type *Fracassant* font aussi reculer la cible de trois pas. **Arm d'hast :** Si vous n'attaquez ou ne bougez pas les pieds pendant 10 secondes, votre prochain coup fait +1 dégât *perforant*.
Limites	Vous ne pouvez choisir qu'un type d'arme.

Corps - palier 2

Port d'armure lourde

Description	Augmenter le maximum d'armure à 6.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Port d'armure moyenne"

Armurerie portable

Description	Vous pouvez sacrifier 1 point d'armure pour réparer 2 points d'armure à un allié à 1 pas.
Limites	Recharge (1 min)

Tenir la ligne

Mots-clés	Énergie (1), concentration (5 secs)
Description	Après un discours de 5 secondes, 3 cibles à 1 pas de vous sont immunisés aux effets de *recul* et *renversement* tant qu'elles gardent un pied de pivot au sol.

Absorption

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous annulez un coup physique reçu.
Limites	Recharge (1min), 3x/ combat

Déviation de sort

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous annulez un sort qui vous prend pour cible. Coûte 3 PA ou inflige l'effet *brisé* à votre bouclier, si vous en avec un.

Charge de fer

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Après vous être déplacés de 5 pas sans subir ou infliger de dégâts, votre prochaine attaque fait +1 dégât.
Limites	Personnel, durée 15 minutes.

Corps - palier 3

Aura de rempart

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Jusqu'à 3 cibles à un pas de vous gagnent un bonus de points d'armure selon le nombre de points d'armure courant du lanceur. L'effet est perdu si les cibles s'éloignent de plus de 3 pas. 0-2 PA (lanceur) = 1 PA pour les cibles 3-4 PA (lanceur) = 2 PA pour les cibles 5+ PA (lanceur) = 3 PA pour les cibles

Coup fracassant

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Votre prochain coup est *fracassant* et inflige +1 dégât
Limites	Recharge (1 min)

Symbiose de l'acier

Mots-clés	Passif
Description	Les effets qui réparent vos points d'armure en réparent un de plus.

Corps - palier 4

Maitre des armures

Mots-clés	Passif
Description	Augmente votre maximum d'armure de 2. Vous avez 2 points d'armure supplémentaires, même lorsque vous ne portez pas d'armure.

Esprit - palier 1

Réparation d'équipement

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (1min)
Description	Vous retirez l'effet *brisé* d'une arme ou d'un bouclier.

Aiguisage

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Le prochain coup d'une cible à 1 pas inflige +1 dégât et est *perforant*.

Riposte

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après avoir bloqué trois coups consécutifs avec votre arme ou votre bouclier, votre prochain coup fait *reculer* la cible de trois pas.
Limites	Recharge (1 min)

Attention !

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Annule un coup physique subit par une cible à 3 pas.
Limites	3x/ combat

Croche-pied

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après avoir touché une jambe avec un coup, vous *renversez* la cible.
Limites	3x/ combat

Lucidité

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous annulez un effet *aveuglement* ou *désorienté* sur un allié à 3 pas.
Limites	3x/ combat

Spécialisation

Mots-clés	
Description	Vous pouvez choisir un type d'arme et recevoir le bonus associé lorsque vous la manier. **Épée à une main** : Après avoir utilisé un "*Annule*", votre prochain coup fait +1 dégât. **Épée à deux mains** : Lorsqu'un coup fait *reculer* la cible, vous infligez +1 dégât **Dague** : Les attaques *perforantes* faites avec une dague font +1 dégât. **Hache / Masse** : Les coups de type *Fracassant* font aussi reculer la cible de trois pas. **Arm d'hast :** Si vous n'attaquez ou ne bougez pas les pieds pendant 10 secondes, votre prochain coup fait +1 dégât *perforant*.
Limites	Vous ne pouvez choisir qu'un type d'arme.

Esprit - palier 2

Vision tactique

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous annulez un coup sur vous-même. Ne peut pas être utilisé si vous portez une armure lourde.
Limites	2x /combat

Désarmement

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après avoir touché l'arme de la cible 3 fois de suite avec la vôtre, elle subit un *désarmement*.
Limites	2x/ combat

Port d'armure lourde

Description	Augmenter le maximum d'armure à 6.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Port d'armure moyenne"

Tenir la ligne

Mots-clés	Énergie (1), concentration (5 secs)
Description	Après un discours de 5 secondes, 3 cibles à 1 pas de vous sont immunisés aux effets de *recul* et *renversement* tant qu'elles gardent un pied de pivot au sol.

Discipline de fer

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous rendez une cible immunisée aux effets de *peur*, *terreur*, *provocation* et *désorienté* pendant une minute.

Esprit - palier 3

Chargez !

Mots-clés	Énergie (1), concentration (5 secs)
Description	Après un discours de 5 secondes, 3 cibles à 1 pas de vous sont immunisés aux états altérés tant que vous courez, pour un maximum de 10 secondes.

Prise en tenaille

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après un discours de 5 secondes, vous et un allié infligez des dégâts *perforants* contre une cible pendant 30 secondes, tant que vous attaquez cette cible.

Retraite calculée

Description	Après avoir reculé volontairement de 3 pas d'une cible en mêlée, votre prochain coup contre cette cible inflige +1 dégât. Vous devez attaquer dans les 10 secondes suivant votre retraite.
Limites	Recharge (1 min)

Esprit - palier 4

Maitre du champ de bataille

Mots-clés	Énergie (2), Amélioration
Description	Après 5 minutes de discussion stratégique (hors-combat), vous pouvez choisir un effet d'amélioration parmi la liste suivante : **Pression offensive** : 5 alliés, au moment de leur choix, peuvent donner un coup qui inflige +2 dégâts et peut être *perforant*, *fracassant* ou faire *reculer* la cible de 3 pas. **Défense des positions** : 5 alliés peuvent résister à un effet de *recul* ou de *renversement*. Pour la durée, ne sont pas obligés de fuir sous l'effet de *peur*, mais ne peuvent pas attaquer la source de *peur*. **Infirmerie** : Définit une zone de 3 pas identifiée par un étendard. Tant que les ennemis n'ont pas atteint l'étendard, tous les soins reçus dans la zone sont amplifiés de +1.
Limites	1x/ combat Vous devez faire valider votre étendard par l'animation. Il doit être sécuritaire, visible et ne pas causer de risque de chutes.

Voie des Brumes

Cœur – palier 1

Crochetage

Mots-clés	Concentration (1 min)
Description	Après une minute de travail, vous pouvez crocheter une serrure simple ou de désamorcer certains pièges.

Insaisissable

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous pouvez annules les dégâts d'un coup physique (mais pas son effet) ou un effet *d'enracinement*. Vous devez avoir bougé d'au moins 3 pas dans les 3 dernières secondes et être encore en mouvement pour activer cette compétence.
Limites	2x/combat. Vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde pour utiliser cette compétence.

Disparition

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après avoir subi les dégâts et les effets d'un coup, vous pouvez devenir invisible et vous déplacer de 3 pas.
Limites	Vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde pour utiliser cette compétence.

Sens des pièges

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous pouvez annuler l'effet d'un piège vous ciblant, uniquement pour vous.
Limites	2x/ combat

Distraction

Mots-clés	Énergie (1), concentration (5 secs)
Description	Après que vous l'interpelliez pendant 5 secondes, la cible est *provoquée* pendant 10 secondes par un allié à un pas de vous.

Confusion

Mots-clés	Énergie (1), concentration (5 secs)
Description	Après un discours de 5 secondes, votre cible est *désorientée* pendant 10 secondes.
Limites	Ne peut être utilisé sur une même cible avant au moins une minute.

Furtivité

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous permet "d'annuler" une erreur mineure de subtilité, tel qu'avoir fait du bruit, vous être mal caché, avoir raté un tour de passe-passe, etc. Le résultat est à la discrétion de l'animation.
Limites	Vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde pour utiliser cette compétence.

Cœur - palier 2

Agilité

Description	Vous pouvez annuler un coup reçu.
Limites	2x/ combat. Vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde pour utiliser cette compétence.

Argument irréfutable

Mots-clés	Concentration (5 secondes)
Description	Le prochain état altéré reçu par une cible à 5 pas ne peut pas être annulé ou résisté. Ne fonctionne pas sur les immunités.
Limites	Recharge (1 min)

Débrouillard

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous redonnez une utilisation de compétence limitée par combat à une autre personne. Une seule personne ne peut jamais être la cible d'un effet qui redonne des charges de compétence plus d'une fois par combat.

Frappe audacieuse

Mots-clés	Concentration (5 secs)
Description	Après un discours de 5 secondes, le prochain coup d'une cible autre que vous inflige +1 dégât.
Limites	Recharge (1 min)

Droit au Coeur

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pour la prochaine minute, une cible à 1 pas, autre que vous, inflige du dégât *perforant*.

Cœur – palier 3

Brume salvatrice

Mots-clés	Concentration (5 secs)
Description	Le prochain effet de guérison que la cible effectue est amplifié de +1. Ne fonctionne que sur un sort de guérison qui n'affectent qu'une seule cible.
Limites	Recharge (1 min)

Fulgurance

Description	Vous permettez à une cible d'ignorer le temps de recharge d'une compétence.
Limites	3x/ combat, Recharge (1 min)

Résilient

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible peut ignorer l'effet d'une *marque du Forgeron* pendant 15 minutes.

Cœur – palier 4

Maitre des brumes

Description	Lorsque vous utilisez une compétence de la *Voie des Brumes* qui affecte un allié, vous êtes aussi affecté par cette compétence.

Corps – palier 1

Surprise

Description	Si vous frappez un ennemi dans le dos avec une dague, votre coup est *perforant*.
Limites	Recharge (1 min). Vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde pour utiliser cette compétence.

Insaisissable

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous pouvez annules les dégâts d'un coup physique (mais pas son effet) ou un effet *d'enracinement*. Vous devez avoir bougé d'au moins 3 pas dans les 3 dernières secondes et être encore en mouvement pour activer cette compétence.
Limites	2x/combat. Vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde pour utiliser cette compétence.

Crochetage

Mots-clés	Concentration (1 min)
Description	Après une minute de travail, vous pouvez crocheter une serrure simple ou de désamorcer certains pièges.

Croche-pied

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après avoir touché une jambe avec un coup, vous *renversez* la cible.
Limites	3x/ combat

Camouflage

Description	Après avoir passé au moins 10 secondes avec la moitié de votre corps caché derrière un obstacle visuel, vous devenez *invisible*. Vous ne pouvez pas vous déplacer, attaquer ou utiliser de compétences. Si quelqu'un passe à moins de trois pas de vous, vous redevenez visible.
Limites	Hors-combat

Coupe gorge

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre prochain coup qui touche la cible lui inflige l'effet de *silence*.

Furtivité

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous permet "d'annuler" une erreur mineure de subtilité, tel qu'avoir fait du bruit, vous être mal caché, avoir raté un tour de passe-passe, etc. Le résultat est à la discrétion de l'animation.
Limites	Vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde pour utiliser cette compétence.

Corps – palier 2

Agilité

Description	Vous pouvez annuler un coup reçu.
Limites	2x/ combat. Vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde pour utiliser cette compétence.

Porte des brumes

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Vous permet de cacher une cible agonisante ou morte dans les Brumes pendant 30 secondes maximum. Vous pouvez le faire sortir au moment de votre choix sur votre position.
Limites	3x/ combat

Préparation

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (10 secs)
Description	Après avoir étudié une cible pendant 10 secondes, vous frapper de *perforant* contre cette cible pendant 30 secondes. Vous ne pouvez utiliser cette compétence que sur une cible à la fois.
Limites	3x/ combat

Voyage sans lanterne

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous vous téléportez sur une distance de 10 pas maximum. Vous êtes *désorienté* pendant 10 secondes à l'arrivée. Vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde pour utiliser cette compétence.

Désarmement

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après avoir touché l'arme de la cible 3 fois de suite avec la vôtre, elle subit un *désarmement*.
Limites	2x/ combat

Corps – palier 3

Attaque d'opportunité

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après avoir reçu un coup, vous pouvez infliger le même dégât à la cible qui vient de vous frapper, maximum 5.
Limites	2x/ combat

Monnaie de ta pièce

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après avoir subi un effet de *recul*, *renversement* ou *désarmement*, vous pouvez immédiatement l'infliger à la cible ayant causé cet effet.
Limites	2x/ combat

Surprise fracassante

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Change le dégât de votre prochaine *Surprise* pour du dégât fracassant.

Corps – palier 4

Maitre des brumes

Description	Vous pouvez utiliser *Croche-pied*, *Désarmement* ou C*oupe gorge* sans payer le coût en énergie. Vous devez avoir la compétence.
Limites	Recharge (1min)

Esprit – palier 1

Surprise

Description	Si vous frappez un ennemi dans le dos avec une dague, votre coup est *perforant*.
Limites	Recharge (1 min). Vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde pour utiliser cette compétence.

Lame de poison

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	L'arme de votre cible inflige des dégâts de poison pour la durée du combat.

Crochetage

Mots-clés	Concentration (1 min)
Description	Après une minute de travail, vous pouvez crocheter une serrure simple ou de désamorcer certains pièges.

Croche-pied

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après avoir touché une jambe avec un coup, vous *renversez* la cible.
Limites	3x/ combat

Camouflage

Description	Après avoir passé au moins 10 secondes avec la moitié de votre corps caché derrière un obstacle visuel, vous devenez *invisible*. Vous ne pouvez pas vous déplacer, attaquer ou utiliser de compétences. Si quelqu'un passe à moins de trois pas de vous, vous redevenez visible.
Limites	Hors-combat

Coupe gorge

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre prochain coup qui touche la cible lui inflige l'effet de *silence*.

Furtivité

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous permet "d'annuler" une erreur mineure de subtilité, tel qu'avoir fait du bruit, vous être mal caché, avoir raté un tour de passe-passe, etc. Le résultat est à la discrétion de l'animation.
Limites	Vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde pour utiliser cette compétence.

Esprit – palier 2

Agilité

Description	Vous pouvez annuler un coup reçu.
Limites	2x/ combat. Vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde pour utiliser cette compétence.

Porte des brumes

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Vous permet de cacher une cible agonisante ou morte dans les Brumes pendant 30 secondes maximum. Vous pouvez le faire sortir au moment de votre choix sur votre position.
Limites	3x/ combat

Préparation

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (10 secs)
Description	Après avoir étudié une cible pendant 10 secondes, vous frapper de *perforant* contre cette cible pendant 30 secondes. Vous ne pouvez utiliser cette compétence que sur une cible à la fois.
Limites	3x/ combat

Instabilité

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Les trois prochains effets de déplacement reçus par votre cible sont doublés.

Passage par les brumes

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous permettez à un allié à 10 pas de se téléporter à votre position.

Esprit – palier 3

Douleur surprise

Description	Votre *Surprise* inflige l'effet *désorienté* pendant 5 secondes.

Manteau des brumes

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Vous annulez les deux prochains sorts vous ciblant. Vous ne pouvez pas porter d'armure moyenne ou lourde pour utiliser cette compétence.

Plan de contingence

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Au moment de tomber *agonisant*, vous pouvez vous déplacer de 10 pas avant de tomber *agonisant*.
Limites	1x/ combat

Esprit – palier 4

Maitre des brumes

Description	Vous pouvez bouger de 3 pas sans briser votre camouflage. Vous devez vous concentrer à nouveau pour maintenir le camouflage une fois rendu à destination.

Voie du Ciel

Cœur - palier 1

Décharge électrique

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Inflige 3 dégâts de foudre à une cible à un maximum de 15 pas. Le lanceur est *enraciné* 10 secondes.

Champ magnétique

Description	Vous pouvez rediriger sur vous les dégâts d'un coup porté sur un allié à 1 pas si l'arme qui le donne est fait de métal ou d'un sort infligeant des dégâts de foudre à une cible à 3 pas.
Limites	3x/ combat

Coup de tonnerre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous *renversez* jusqu'à deux cibles à un pas de vous.

Bourrasque

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, recule de 5 pas.

Asphyxie

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *silencieuse* pendant 20 secondes.

Vent strident

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est affectée par *peur* pendant 10 secondes.

Défibrillation

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Une cible *agonisante* à 5 pas de vous est ramenée à 1 point de vie.

Cœur – palier 2

Saut

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 1 pas, *vole* sur une distance de 5 pas.

Surcharge nerveuse

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, ne peut plus utiliser son bras ou sa jambe pendant 5 secondes. **Bras** : Empêche de bloquer ou d'attaquer, ne force PAS un désarmement. **Jambe** : La cible est *enracinée*.

Cyclone

Description	Votre *Bourrasque* peut maintenant cibler jusqu'à 2 personnes.

Ciel limpide

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Vous permet de vous *concentrer* en vous déplaçant pendant 5 minutes.

Murmures du vent

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous permet de demander un indice circonstanciel à un animateur. Il est possible que le sort soit sans effet.

Cœur - palier 3

Rugissement céleste

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Toutes les cibles ennemies à 3 pas de vous *reculent* de 3 pas.

Décharge statique

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pour 15 minutes, après avoir parcouru 5 pas sans subir d'attaque ou donner de coup, vous gagnez +1 dégât de foudre sur votre prochaine attaque.

Écho

Description	Vous permet de relancer le dernier sort de la *Voie du Ciel* utilisé sans avoir à incanter. Le coût en énergie doit être payé. Vous pouvez activer cet effet 5 secondes après la première incantation et jusqu'à ce qu'un autre sort soit lancé.
Limites	3x/ combat, Recharge (1 min)

Pulsation électrique

Mots-clés	Incantation, Énergie (2), Concentration (durée)
Description	Vous désignez une cible a 5 pas. Tant que vous vous *concentrez*, vous pouvez lui infliger 2 dégâts de foudre, toutes les 15 secondes. L'effet s'annule si la cible est à plus de 5 pas.

Cœur -palier 4

Coeur de la tempête

Mots-clés	Incantation. Amélioration
Description	Pendant 15 minutes, vos sorts de la *Voie du Ciel* qui n'infligent normalement pas de dégât font maintenant 1 dégât en plus de leur effet normal.

Corps – palier I

Bouclier de vent

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous annulez l'attaque d'un projectile qui vous touche ou une source de dégât de foudre.
Limites	3x/ combat

Armure de foudre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Vous infligez 2 dégâts de foudre à une cible qui vous a donné un coup physique. Vous pouvez activer cet effet une fois par palier de la *Voie du Ciel* que vous avez débloqué avant que l'effet ne se dissipe

Bourrasque

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, recule de 5 pas.

Champ magnétique

Description	Vous pouvez rediriger sur vous les dégâts d'un coup porté sur un allié à 1 pas si l'arme qui le donne est fait de métal ou d'un sort infligeant des dégâts de foudre à une cible à 3 pas.
Limites	3x/ combat

Asphyxie

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *silencieuse* pendant 20 secondes.

Frappe foudroyante

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible inflige +2 dégâts de foudre sur son prochain coup.

Horizon serein

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous permet de résister à un effet de *désorienté* ou *peur* ainsi qu'au prochain.
Limites	1x/ combat

Corps – palier 2

Vent de front

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Concentration (max 30 sec)
Description	Pendant la durée de la *concentration*, votre cible, à un maximum de 15 pas, et tous ceux à 3 pas d'elle ne peuvent plus courir vers vous.

Valse des vents

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pour le combat, si vous avez bougé de 3 pas dans les 3 dernières secondes, vous êtes immunisé aux effets d'*enracinement*.

Lévitation

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Votre cible est immunisée contre les effets de *renversement* pendant 1 minute, mais les effets de *répulsion* sont doublés.

Surcharge nerveuse

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, ne peut plus utiliser son bras ou sa jambe pendant 5 secondes. **Bras** : Empêche de bloquer ou d'attaquer, ne force PAS un désarmement. **Jambe** : La cible est *enracinée*.

Cyclone

Description	Votre *Bourrasque* peut maintenant cibler jusqu'à 2 personnes.

Corps – palier 3

Frappe de tonnerre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Le prochain coup physique de votre cible, à 1 pas, inflige 3 dégâts *fracassants*.

Écho

Description	Vous permet de relancer le dernier sort de la *Voie du Ciel* utilisé sans avoir à incanter. Le coût en énergie doit être payé. Vous pouvez activer cet effet 5 secondes après la première incantation et jusqu'à ce qu'un autre sort soit lancé.
Limites	3x/ combat, Recharge (1 min)

Foudre chaotique

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pendant 15 minutes, chaque fois que vous frappez une cible pour la première fois, que vous touchiez ou non, vous infligez +1 de dégât. Vous regagnez cet effet à chaque changement de cible.

Corps – Palier 4

Incarnation de la tempête

Mots-clés	Incantation, Énergie (2), Amélioration
Description	Pour 1 minute, tous les dégâts que vous infligez font +1 de foudre. Vous êtes immunisé aux dégâts de foudre, mais recevez le triple de dégâts de feu.
Limites	1x/ combat

Esprit – palier 1

Arc électrique

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Concentration (durée)
Description	Vous désignez une cible à 3 pas et pouvez lui infliger 1 dégât de foudre à chaque 5 secondes de concentration. L'effet est brisé si la cible se retrouve à plus de trois pas de vous ou si votre concentration est brisée.

Bourrasque

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, recule de 5 pas.

Éclair

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous infligez à une cible, à un maximum de 15 pas, un nombre de dégâts égal au nombre paliers de *Voie du Ciel* que vous avez débloqués.

Asphyxie

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *silencieuse* pendant 20 secondes.

Bouclier de foudre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Permet à votre cible d'annuler un nombre de dégâts de foudre égal à 2 fois le nombre de paliers de *Voie du Ciel* que vous avez débloqués.

Lame de foudre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	L'arme d'une cible à 1 pas inflige des dégâts de foudre pendant 15 minutes

Libre comme l'air

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Une cible, à 1 pas, résiste au prochain effet *d'enracinement* ou de *paralysie*.

Esprit – palier 2

Lance-Tonnerre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Inflige 2 dégâts de foudre à deux cibles, à un maximum de 15 pas et à 1 pas l'une de l'autre.

Surcharge nerveuse

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, ne peut plus utiliser son bras ou sa jambe pendant 5 secondes. **Bras** : Empêche de bloquer ou d'attaquer, ne force PAS un désarmement. **Jambe** : La cible est *enracinée*.

Cyclone

Description	Votre *Bourrasque* peut maintenant cibler jusqu'à 2 personnes.

Tourbillon

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	3 cibles, à un maximum de 15 pas et à 3 pas l'une de l'autre sont *enracinées* pendant 10 secs

Murmures du vent

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous permet de demander un indice circonstanciel à un animateur. Il est possible que le sort soit sans effet.

Esprit – palier 3

Lame de vent

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, subit 3 points de dégâts de foudre et est *désorientée* pendant 10 secs.

Écho

Description	Vous permet de relancer le dernier sort de la *Voie du Ciel* utilisé sans avoir à incanter. Le coût en énergie doit être payé. Vous pouvez activer cet effet 5 secondes après la première incantation et jusqu'à ce qu'un autre sort soit lancé.
Limites	3x/ combat, Recharge (1 min)

Pulsation électrique

Mots-clés	Incantation, Énergie (2), Concentration (durée)
Description	Vous désignez une cible a 5 pas. Tant que vous vous *concentrez*, vous pouvez lui infliger 2 dégâts de foudre, toutes les 15 secondes. L'effet s'annule si la cible est à plus de 5 pas.

Esprit- Palier 4

Esprit de la tempête

Mots-clés	Passif
Description	Vos sorts de la *Voie du Ciel* qui n'affectent normalement qu'une cible peuvent affecter une cible supplémentaire.

Voie du Feu

Cœur – palier 1

Pacte du feu

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Votre cible, à 1 pas, résiste au prochain effet de *peur* ou *terreur*.

Feu purificateur

Description	Vous subissez 1 dégât perforant pour annuler un état altéré sur une cible alliée à 3 pas de vous.
Limites	3x/ combat

Combustion spontanée

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, subit un nombre de dégâts de feu égal au nombre paliers de *Voie du Feu* que vous avez débloqués.

Feu intérieur

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous résistez à un effet de *peur* ou de *provocation* ainsi qu'au prochain.
Limites	1x/ combat

Tempérament brûlant

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous interpellez une cible, à un maximum de 15 pas, pendant 5 secondes. Celle-ci est *provoquée* par vous pendant 10 secondes.
Limites	3x/ combat

Colère du Phénix

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Lorsque votre cible, initialement à 1 pas de vous, tombe à 0 points de vie, elle explose et inflige 4 dégâts de feu à tous ceux à un pas d'elle. Elle est considérée comme morte sur le coup et ne tombe pas *agonisante*.

Immolation

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *renversée*.

Cœur – palier 2

Foulée flamboyante

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pendant 15 minutes, après avoir marché 5 pas sans subir ou infliger d'attaque, vous gagnez +1 dégât de feu sur votre prochaine attaque.

Étincelle de vie

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Une cible, à 1 pas, autre que vous est soignée de 3 points de vie, mais vous subissez 1 dégât perforant.

Boule de feu

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous infligez deux dégâts de feu à une cible, à un maximum de 15 pas, et tous ceux à 3 pas d'elle.

Mémoire des cendres

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après une cérémonie de 5 minutes, vous permet de poser une question à l'animation sur les événements qui se sont passés sur les lieux où vous vous trouvez.

Feu de la forge

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous réparez 2 points d'armure à une cible à 1 pas

Cœur -palier 3

Tempête de feu

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous infligez 3 dégâts de feu à 3 pas autour de vous.

Flammèche

Mots-clés	Incantation
Description	Vous infligez 1 dégât de feu à une cible à un maximum de 15 pas,
Limites	Recharge (1 min)

Coeur embrasé

Description	Vous subissez 2 dégâts perforants pour ignorer le délai de recharge d'une compétence.
Limites	3x/ combat

Cœur – palier 4

Présence du Phénix

Mots-clés	Incantation, Énergie (2)
Description	Pendant une minute, les alliés à 3 pas autour de vous infligent +1 dégâts de feu sur leurs coups.
Limites	1x/ combat

Corps – palier I

Cautérisation

Mots-clés	Concentration (10 secs)
Description	Vous touchez une cible pendant 10 secondes pour rallonger son temps d'*agonie* de 3 minutes. Une cible ne put recevoir cet effet qu'une fois par combat.

Feu purificateur

Description	Vous subissez 1 dégât perforant pour annuler un état altéré sur une cible alliée à 3 pas de vous.
Limites	3x/ combat

Déflagration

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Votre prochain coup inflige +1 dégât de feu et fait reculer de 5 pas.

Immolation

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *renversée*.

Feu intérieur

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous résistez à un effet de *peur* ou de *provocation* ainsi qu'au prochain.
Limites	1x/ combat

Armure de flammes

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Vous infligez 2 dégâts de feu à une cible qui vous a donné un coup physique. Vous pouvez activer cet effet une fois par palier de la *Voie du Feu* que vous avez débloqué avant que l'effet ne se dissipe

Explosion de flammes

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous infligez 1 dégât de feu à tous ceux à un pas de vous.
Limites	Recharge (1 min)

Corps – palier 2

Chaleur étouffante

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est affectée par *silence* pendant 20 secondes.

Arme brulante

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, doit lâcher son arme pendant 5 secondes.

Feu Vorace

Mots-clés	Concentration (5 secs). Énergie (1)
Description	Après avoir chargé votre coup 5 secondes, votre prochain coup n'inflige aucun dégât mais la cible perd 2 points d'énergie.
Limites	Recharge (1 min)

Frappe des flammes

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Votre prochain coup inflige +2 dégâts de feu.

Marche des flammes

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous vous téléportez sur 10 pas. À l'arrivée, vous êtes *désorienté* 10 secondes.

Corps – palier 3

Forge intérieure

Mots-clés	Concentration (30 secs)
Description	Vous réparez 1 point d'armure sur votre propre armure.
Limites	Recharge (1min)

Corps embrasé

Description	Vous subissez 2 dégâts perforants pour ignorer le délai de recharge d'une compétence.
Limites	3x/ combat

Braises protectrices

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	La prochaine fois que votre cible devrait tomber à l'*agonie*, elle tombe à 1 point de vie et inflige *aveuglement* pendant 5 secondes à 3 pas d'elle. Pendant 5 secondes, elle ne peut pas tomber *agonisante*, mais peut uniquement se déplacer.
Limites	1x/ combat

Corps – palier 4

Incarnation du phénix

Mots-clés	Incantation, Énergie (2), Amélioration
Description	Pour une minute, tous vos coups infligent +1 dégât de feu. Vous êtes immunisé aux dégâts de feu, mais recevez le triple des dégâts de glace.
Limites	1x/ combat

Esprit – palier 1

Combustion spontanée

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, subit un nombre de dégâts de feu égal au nombre de paliers de *Voie du Feu* que vous avez débloqués.

Bouclier de feu

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Permet à votre cible d'annuler un nombre de dégâts de feu égal à 2 fois le nombre de paliers de *Voie du Feu que* vous avez débloqués.

Lame de feu

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	L'arme de votre cible inflige des dégâts de feu pendant 15 minutes

Brasier intérieur

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible résiste au prochain effet de *peur* ou *terreur*.

Métal brulant

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Concentration (durée)
Description	Vous désignez une cible à 3 pas et pouvez lui infliger 1 dégât de feu à chaque 5 secondes de concentration. L'effet est brisé si la cible se retrouve à plus de trois pas de vous ou si votre concentration est brisée.

Vision thermique

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pour une minute, votre cible est immunisée aux effets d'*aveuglement*.

Éclat de flammes

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *aveuglée* pendant 10 secondes

Esprit – Palier 2

Arme brulante

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, doit lâcher son arme pendant 5 secondes.

Esprit enflammé

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, perd 3 points d'Énergie.

Boule de feu

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous infligez deux dégâts de feu à une cible, à un maximum de 15 pas, et tous ceux à 3 pas d'elle.

Sens des flammes

Mots-clés	Passif
Description	La cible que vous affectez avec *Vision thermique* peut maintenant voir les créatures invisibles. Pour ce faire, elle doit s'immobiliser et se concentrer pendant 5 secondes. Elle ne peut pas attaquer pendant qu'elle utilise cet effet.

Mémoire des cendres

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après une cérémonie de 5 minutes, vous permet de poser une question à l'animation sur les événements qui se sont passés sur les lieux où vous vous trouvez.

Esprit – palier 3

Voile de cendre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *aveugle* et *silencieuse* pendant 20 secondes.

Crémation

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Permet à votre cible à l'agonie ou morte de rejeter la marque du Forgeron pigée et d'en piger une nouvelle. Elle doit obligatoirement choisir la deuxième et ne peut pas en modifier l'effet.

Flammèche

Mots-clés	Incantation
Description	Vous infligez 1 dégât de feu à une cible à un maximum de 15 pas,
Limites	Recharge (1 min)

Esprit – palier 4

Fureur du Phénix

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pendant 15 minutes, augmente tous vos dégâts de feu de +1.

Voie de la lumière

Cœur – palier 1

Transfert vital

Mots-clés	Concentration (1 0sec)
Description	Vous sacrifiez 1 point de vie pour en donner 2 à une cible à 1 pas.
Limites	Recharge (1 min)

Baume au coeur

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Donne à votre cible à 1 pas un nombre de points de vie temporaire égal au nombre de paliers de *Voie de la Lumière* que vous avez débloqués.

Stabilisation rapide

Mots-clés	Incantation
Description	Vous permet de rallonger le temps de mort d'une cible à 15 pas de vous de 3 minutes. Chaque cible ne peut recevoir cet effet qu'une fois par combat.

Éclat solaire

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après avoir subi un coup, vous infligez *aveuglement* à la cible qui vous a frappé pendant 5 secondes.
Limites	3x/ combat, Recharge (1 min)

Lumière purificatrice

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous annulez un effet *nauséeux*, *empoisonné* ou *paralysé* sur une cible à 3 pas.
Limites	3x/ combat

Lance du Zénith

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous infligez 2 dégâts à une cible à un maximum de 15 pas. Si vous lancez ce sort entre le diner et le souper, il ne peut être résisté d'aucune manière en dehors d'une immunité.

Diagnostique

Mots-clés	Concentration (30 secs)
Description	Vous permet de déterminer si une cible est sous l'effet d'un poison, d'une maladie ou d'un sort. Permet aussi d'obtenir des informations sur les circonstances de la mort d'un cadavre, lorsque c'est possible.
Limites	Hors-combat

Cœur – palier 2

Don d'énergie

Mots-clés	Incantation
Description	Vous recevez 1 dégât perforant pour redonner 1 point d'énergie à une cible à 1 pas.
Limites	3x/combat

Grâce de l'aube

Mots-clés	Incantation. Énergie (1)
Description	Vous redonner, à une cible à 1 pas, une utilisation d'une compétence ayant un nombre d'utilisation limité par combat
Limites	Chaque cible ne peut recevoir cet effet qu'une fois par combat

Bastion de Lumière

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Concentration(durée)
Description	Vous créez une zone de 1 pas autour de vous qui empêche les créatures extra-planaire de passer pendant un maximum de 30 secondes, tant que vous vous concentrez.

Bénédiction vitale

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Augmente vos trois prochains sorts de guérison nécessitant de l'Énergie de +1.

Bannissement

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous infligez 5 dégâts perforants à un mort-vivant à un maximum de 15 pas.

Cœur – palier 3

Aura de guérison

Mots-clés	Incantation, Énergie (2), Concentration (durée)
Description	Guérit tous ceux dans une zone à un pas autour de vous de 1 point de vous après 30 secondes. Cet effet peut être répété tant que vous restez *concentré*.

Rayonnement

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous infligez 2 points de dégâts à tous les morts-vivants qui vous entendent.

Soulagement

Mots-clés	Concentration (30 secs)
Description	Vous guérissez une cible à 1 pas, autre que vous, de 1 points de vie.
Limites	Recharge (1 min)

Cœur – palier 4

Résurrection

Mots-clés	Incantation, Énergie (2)
Description	Vous relevez une cible *agonisante* ou *morte* avec tous ses points de vie et 3 points d'Énergie. Ne répare pas son armure et ne redonne pas de compétences. La cible n'a pas besoin de visiter le Forgeron. Entre-jeu: Vous pouvez soigner une *Fracture de l'Âme* sur un autre joueur.
Limites	1x/ GN

Corps – palier 1

Guérison

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous soignez une cible à 1 pas d'un nombre de points de vie égal au nombre de paliers de *Voie de la Lumière* que vous avez débloqués.

Frappe vitale

Description	Vous subissez 1 perforants pour que votre prochain coup inflige +2 dégâts.
Limites	Recharge (1 min)

Arme de lumière

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pendant une minute, votre cible inflige +1 dégât contre les morts-vivants.

Guérison des poisons

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous retirez un effet *nauséeux* ou *empoisonné* sur une cible à 1 pas.

Cicatrisation rapide

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Votre cible peut réduire une source de dégâts subie à 0, mais elle subit tout de même les états altérés additionnels s'il y en a.

Diagnostique

Mots-clés	Concentration (30 secs)
Description	Vous permet de déterminer si une cible est sous l'effet d'un poison, d'une maladie ou d'un sort. Permet aussi d'obtenir des informations sur les circonstances de la mort d'un cadavre, lorsque c'est possible.
Limites	Hors-combat

Illumination

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *aveugle* pendant 10 secondes.

Corps - palier 2

Réanimation

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Une cible *agonisante* que vous touchez regagne 4 points de vie.

Frappe vitale majeure

Description	Lorsque vous utilisez frappe vitale, l'effet *puissant* est ajouté à votre prochain coup.
Limites	3x/ combat

Surplus d'énergie

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Votre cible, a 1 pas, inflige +1 dégât sur ses trois prochains coups.

Bénédiction du Corps

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pendant 15 minutes. les soins que vous recevez de quelqu'un d'autre sont augmentés de +1.

Bastion de Lumière

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Concentration(durée)
Description	Vous créez une zone de 1 pas autour de vous qui empêche les créatures extra-planaire de passer pendant un maximum de 30 secondes, tant que vous vous concentrez.

Corps - palier 3

Verdict de l'Aube

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous *repoussez* toutes les créatures extra-planaires à 3 pas de vous de 5 pas et les *aveuglez* pendant 5 secondes.

Corps de Lumière

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Vous gagnez 3 annules physiques, mais recevez le double des dégâts élémentaire.

Soulagement

Mots-clés	Concentration (30 secs)
Description	Vous guérissez une cible à 1 pas, autre que vous, de 1 points de vie.
Limites	Recharge (1 min)

Corps - palier 4

Résurrection

Mots-clés	Incantation, Énergie (2)
Description	Vous relevez une cible *agonisante* ou *morte* avec tous ses points de vie et 3 points d'Énergie. Ne répare pas son armure et ne redonne pas de compétences. La cible n'a pas besoin de visiter le Forgeron. Entre-jeu: Vous pouvez soigner une *Fracture de l'Âme* sur un autre joueur.
Limites	1x/ GN

Esprit – palier 1

Guérison

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous soignez une cible à 1 pas d'un nombre de points de vie égal au nombre de paliers de *Voie de la Lumière* que vous avez débloqués.

Lumière de vérité

Mots-clés	Incantation, Énergie (1x), Amélioration
Description	Vous permet de savoir si une cible vient de mentir. Coûte 1 Énergie par activation.

Refus de la mort

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Lorsque votre cible tombe à 0 points de vie, elle pose un genou au sol pendant 5 secondes et ne peut rien faire. Pendant ce temps, elle est immunisée aux dégâts, aux effets et à l'acharnement. À la fin de ce 5 secondes, elle revient à 1 point de vie.

Manteau de Lumière

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Protège votre cible contre le prochain effet *d'aveuglement* ou de *provocation*.

Dissipation des ombres

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Empêche votre cible de devenir *invisible* pendant 1 minute.

Lance du Zénith

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous infligez 2 dégâts à une cible à un maximum de 15 pas. Si vous lancez ce sort entre le diner et le souper, il ne peut être résisté d'aucune manière en dehors d'une immunité.

Guérison des poisons

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous retirez un effet *nauséeux* ou *empoisonné* sur une cible à 1 pas.

Esprit – palier 2

Refus du trépas

Mots-clés	Passif
Description	Lorsque vous lancez *Refus de la mort*, vous pouvez faire en sorte que la cible revienne à 50% de ses points de vie (arrondi à la baisse). Cependant, celle-ci meurt directement si elle retombe à 0 points de vie dans le même combat et doit aller voir le Forgeron.

Nova aveuglante

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous *aveuglez* 3 cibles adjacentes pendant 10 secondes.
Limites	

Bouclier de Lumière

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Vous conférez 2 points d'armure à la cible. Lorsque le dernier point d'armure est utilisé, la cible peut infliger *aveuglement* pendant 5 secondes sur une cible de son choix.
Limites	

Bannissement

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous infligez 5 dégâts perforants à un mort-vivant à un maximum de 15 pas.

Don d'énergie

Mots-clés	Incantation
Description	Vous recevez 1 dégât perforant pour redonner 1 point d'énergie à une cible à 1 pas.
Limites	3x/combat

Esprit- Palier 3

Esprit guérisseur

Mots-clés	Incantation, Énergie (1). Amélioration (lanceur et cible)
Description	Vous créez un lien avec une cible à 1 pas. Pendant 15 minutes, vous pouvez utiliser vos sorts (coûtant de l'Énergie) sur cette cible comme s'ils avaient une portée de 15 pas.

Réfraction

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Votre cible peut utiliser un renvoi de sort.

Soulagement

Mots-clés	Concentration (30 secs)
Description	Vous guérissez une cible à 1 pas, autre que vous, de 1 points de vie.
Limites	Recharge (1 min)

Esprit – palier 4

Résurrection

Mots-clés	Incantation, Énergie (2)
Description	Vous relevez une cible *agonisante* ou *morte* avec tous ses points de vie et 3 points d'Énergie. Ne répare pas son armure et ne redonne pas de compétences. La cible n'a pas besoin de visiter le Forgeron. Entre-jeu: Vous pouvez soigner une *Fracture de l'Âme* sur un autre joueur.
Limites	1x/ GN

Voie de la mer

Cœur – palier 1

Ressac

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous *renversez* une cible qui est à un maximum de 15 pas.

Fluidité

Description	Annule un effet *d'enracinement* ou *paralysie* sur une cible à 3 pas.
Limites	3x/ combat

Noyade

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous infligez *silence* pendant 20 secondes à une cible, à un maximum de 15 pas.

Flèche de glace

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, subit un nombre de dégât de glace égal au nombre de paliers de *Voie de la Mer* que vous avez débloqués.

Filtration

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous retirez l'effet *nauséeux* sur une cible à 3 pas. Permet aussi de suspendre l'effet *empoisonné* pendant 2 minutes.
Limites	3x/ combat

Voile des profondeurs

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible est immunisée au prochain sort qui la cible, qu'il soit positif ou négatif.

Déferlante

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, *recule* de 5 pas.

Cœur – Palier 2

Onde placide

Description	Lorsque vous méditez pour récupérer votre Énergie, chaque régénération de 2 points d'énergie vous donne 1 points d'énergie de plus.

Mal de mer

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *désorientée* pendant 10 secondes.

Forme de brouillard

Description	Trois cibles à un maximum de 5 pas de vous doivent vous laisser 5 secondes pour vous sauver avant de vous poursuivre.
Limites	1x/ combat

Eau de vie

Mots-clés	Incantation, Énergie (2)
Description	Vous enchantez le contenu d'une gourde d'eau. Les 5 prochaines personnes qui en boivent gagnent 2PV. Cet effet de peut pas guérir la même personne deux fois. Par hygiène, un joueur peut boire dans sa propre gourde et consommer une charge du sort pour recevoir l'effet.
Limites	Hors-combat/donjon

Prison de glace

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *paralysée* pendant 10 secondes, mais est immunisée à toute forme de dégât pour la durée de sa paralysie.

Cœur – palier 3

Brouillard d'acide

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, et tous ceux à 3 pas infligent 0 dégâts avec leur arme pendant 10 secondes.

Marche des profondeurs

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous vous téléportez de 10 pas en hors-jeu. À votre arrivée, vous êtes *désorienté* pendant 10 secondes.

Siphon des profondeurs

Mots-clés	Passif
Description	Lorsque la cible de *Voile des profondeurs* annule un sort, elle regagne 1 point de vie.

Cœur – palier 4

Patience du Leviathan

Mots-clés	Passif
Description	Après avoir infligé trois effets de *renversement*, *silence*, *recul*, *désorienté* ou *paralysie* avec une compétence de la *Voie de la Mer* qui demande de l'Énergie, vous regagnez un point d'Énergie.

Corps – palier 1

Rapidité de la vague

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous annulez un coup physique subi par une cible à 3 pas de vous.
Limites	3x/ combat

Filtration

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous retirez l'effet *nauséeux* sur une cible à 3 pas. Permet aussi de suspendre l'effet *empoisonné* pendant 2 minutes.
Limites	3x/ combat

Armure de glace

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Vous infligez 2 dégâts de glace à une cible qui vous a donné un coup physique. Vous pouvez activer cet effet une fois par palier de la *Voie de la mer* que vous avez débloqué avant que l'effet ne se dissipe

Frappe glaciale

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Votre prochain coup inflige +1 dégât de glace.

Ancre de vie

Mots-clés	Concentration (10 secs)
Description	Vous allongez le temps *d'agonie* d'une cible que vous touchez de 3 minutes. Chaque cible ne peut recevoir cet effet qu'une fois par combat.

Voile des profondeurs

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible est immunisée au prochain sort qui la cible, qu'il soit positif ou négatif.

Pied marin

Description	Les effets *d'enracinement* durent la moitié du temps sur vous. Vous devez indiquer que vous avez cette compétence lorsque vous recevez un effet *d'enracinement*

Corps - palier 2

Vision trouble

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *aveuglée* pendant 10 secondes.

Frappe de marée

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Après une concentration de 5 secondes, votre prochain coup inflige +1 dégât et fait *reculer* la cible de 3 pas.

Eau de vie

Mots-clés	Incantation, Énergie (2)
Description	Vous enchantez le contenu d'une gourde d'eau. Les 5 prochaines personnes qui en boivent gagnent 2PV. Cet effet de peut pas guérir la même personne deux fois. Par hygiène, un joueur peut boire dans sa propre gourde et consommer une charge du sort pour recevoir l'effet.
Limites	Hors-combat/donjon

Onde placide

Description	Lorsque vous méditez pour récupérer votre Énergie, chaque régénération de 2 points d'énergie vous donne 1 points d'énergie de plus.

Houle

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pendant 5 minutes, votre cible est immunisée aux effets de *renversement*, mais les effets de *recul* sont doublés.

Corps – palier 3

Siphon de l'arcane

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pendant 15 minutes, quand vous subissez l'effet d'un sort qui n'est pas de la guérison, vous regagnez 1 points de vie.
Limites	Recharge (1 min)

Colère de la Mer

Description	Après avoir reçu un effet de *recul*, *renversement* ou *enracinement*, vous pouvez infliger 2 dégâts de glace à la cible vous ayant infligé cet effet.
Limites	3x/ combat

Tsunami

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, et tous ceux à 3 pas d'elle *reculent* de 5 pas et sont *renversés*.

Corps – palier 4

Incarnation du Leviathan

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pour une minute, tous les dégâts que vous infligez font +1 de glace. Vous êtes immunisés aux dégâts de glace, mais recevez le triple des dégâts de foudre.
Limites	1x/ combat

Esprit - palier 1

Flèche de glace

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, subit un nombre de dégât de glace égal au nombre de paliers de *Voie de la Mer* que vous avez débloqués.

Équilibre de la Mer

Mots-clés	Concentration (10 secs)
Description	Vous transférez un point d'Énergie vers une cible à 1 pas
Limites	Recharge (1 min)

Respiration aquatique

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible résiste au prochain effet de *silence*. Permet aussi de respirer sous l'eau pendant 15 minutes.

Ressac

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous *renversez* une cible qui est à un maximum de 15 pas.

Lame de Glace

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	L'arme d'une cible à 1 pas inflige des dégâts de glace pendant 15 minutes

Filtration

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous retirez l'effet *nauséeux* sur une cible à 3 pas. Permet aussi de suspendre l'effet *empoisonné* pendant 2 minutes.
Limites	3x/ combat

Déferlante

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, *recule* de 5 pas.

Esprit – palier 2

Bras de marée

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, et tous ceux à 3 pas sont *enracinés* et *aveugles* pendant 10 secondes.

Bénédiction de la Mer

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Les trois prochains soins reçus par votre cible sont augmentés de +1.

Houle

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pendant 5 minutes, votre cible est immunisée aux effets de *renversement*, mais les effets de *recul* sont doublés.

Eau de vie

Mots-clés	Incantation, Énergie (2)
Description	Vous enchantez le contenu d'une gourde d'eau. Les 5 prochaines personnes qui en boivent gagnent 2PV. Cet effet de peut pas guérir la même personne deux fois. Par hygiène, un joueur peut boire dans sa propre gourde et consommer une charge du sort pour recevoir l'effet.
Limites	Hors-combat/donjon

Prison de glace

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *paralysée* pendant 10 secondes, mais est immunisée à toute forme de dégât pour la durée de sa paralysie.

Esprit – palier 3

Tsunami

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, et tous ceux à 3 pas d'elle *reculent* de 5 pas et sont *renversés*.

Vague glaciale

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, et tous ceux à 3 pas d'elle subissent 2 points de dégâts de glace et sont enracinés 10 secondes.

Réceptacle des marées

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Vous annulez le prochain sort reçu, quel qu'il soit. Vous pouvez renvoyez le sort sur une cible de votre choix dans les 30 secondes suivant l'activation

Esprit – palier 4

Refuge du Leviathan

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Concentration
Description	Vous créez une zone de 3 pas autour de vous pour la durée de votre concentration. Vos alliés dans cette zone sont immunisés aux effets de *recul* et de *renversement*.
Limites	1x/ combat

Voie de la Nature

Cœur – palier 1

Morsure du tigre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pendant 15 minutes, quand vous subissez du dégât, votre prochain coup inflige +1 dégât.

Pistage

Mots-clés	Concentration (30 secs)
Description	Après une concentration de 30 secondes, vous pouvez déclarer « Pistage » à une ou des personnes, en jeu ou hors-jeu, mortes ou vivantes. Vous pouvez leurs demander si elles ont vu une cible que vous devez décrire, ainsi que sa dernière position connue et/ou la direction qu'elle aurait prise. Les personnes doivent vous répondre hors-jeu et la vérité.

Déplacement facilité

Description	Vous pouvez ignorer un effet d'enracinement
Limites	2x/ combat

Rugissement terrifiant

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Après avoir poussé un rugissement ou un cri, vous infligez un effet de *peur* à une cible, à un maximum de 3 pas, pendant 10 secondes.

Force de l'ours

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5sec)
Description	Votre prochain coup inflige +2 dégâts et fait *reculer* la cible de 3 pas. Vous devez vous reposer 5 secondes après avoir fait ce coup.

Passage de la chauve-souris

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5sec)
Description	Votre prochain coup inflige +2 dégâts et l'effet *silence* pendant 20 secondes. Vous êtes *désorienté* 5 secondes après le coup.

Camouflage de la pieuvre

Mots-clés	
Description	Après avoir passé au moins 10 secondes avec la moitié de votre corps caché derrière un obstacle visuel, vous devenez *invisible*. Vous ne pouvez pas vous déplacer, attaquer ou utiliser de compétences. Si quelqu'un passe à moins de trois pas de vous, vous redevenez visible.
Limites	Hors-combat

Cœur – palier 2

Venin du serpent

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Votre prochain coup inflige +2 dégâts de poison et l'effet *nauséeux* pendant 30 secondes. Vous êtes *désorienté* 5 secondes après le coup.

Diversion du faucon

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Vous *provoquez* une cible pendant 10 secondes. Les prochains dégâts que vous recevez durant ces 10 seconds sont doublés.

Toile de l'araignée

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Vous enracinez une cible pendant 30 secondes, mais vous êtes enraciné pendant 10 secondes à partir du début de la concentration

Charge du sanglier

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Après une charge de 3 pas, votre prochain coup inflige +2 dégâts et *renverse* la cible. Vous devez poursuivre votre charge sur 3 pas en ligne droite après avoir frappé la cible.

Piqure de l'abeille

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Votre coup doit frapper le bras ou l'arme de la cible, ce qui la *désarme*. Vous êtes aussi *désarmé*.

Cœur – palier 3

Frappe du scorpion

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Votre prochain coup inflige +2 dégâts de poison et l'effet *paralysé* pendant 5 secondes. Vous êtes *nauséeux* 30 secondes après le coup.

Instinct animal

Mots-clés	Concentration (30 secs)
Description	Vous étudiez le cadavre d'une créature pendant 30 secondes. Par la suite, en payant 1 points d'Énergie, vous gagnez un annule contre le même type de créature jusqu'à la fin du combat.
Limites	3x/ combat

Tempo animal

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs), Amélioration
Description	Vous recevez 1 point de vie temporaire lorsque vous utilisez une compétence de la *Voie de la Nature* différente de la précédente, pour un maximum de 3 points de vie temporaire en même temps.

Cœur – palier 4

Animal totem

Description	Vous permet de choisir deux compétences de la *Voie de la Nature*. Vous ne subissez plus les conséquences négatives quand vous utilisez celle-ci.

Corps – palier 1

Aspect de la Nature

Mots-clés	Concentration (10 secs)
Description	Vous pouvez choisir un des aspects de la nature (Gardien, éclaireur et ravageur). Une fois l'aspect choisi vous ne pouvez plus changer le changer. *Aspect de la Nature* vous permet d'utiliser les compétences débloquées reliées à cet aspect. Vous gagnez gratuitement une compétence reliée à cet aspect Après une concentration de 10 secondes, vous pouvez incarner l'aspect de la nature que vous aurez choisi, ce qui vous permet d'utiliser les compétences. Vous ne pouvez pas utiliser cette compétence si vous portez de l'armure. Durant l'incarnation, vous ne pouvez pas utiliser de compétences des autres Voies. Après une Concentration de 10 secondes, vous pouvez mettre fin à l'incarnation et revenir à votre état normal.

Pistage

Mots-clés	Concentration (30 secs)
Description	Après une concentration de 30 secondes, vous pouvez déclarer « Pistage » à une ou des personnes, en jeu ou hors-jeu, mortes ou vivantes. Vous pouvez leurs demander si elles ont vu une cible que vous devez décrire, ainsi que sa dernière position connue et/ou la direction qu'elle aurait prise. Les personnes doivent vous répondre hors-jeu et la vérité.

Armure naturelle

Description	Augmente votre maximum de points de vie durant *Aspect de la Nature* du nombre de paliers que vous avez débloqué dans la *Voie de la Nature*.

Aspect du Gardien

Provocation

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après un rugissement ou un cri, votre cible, à un maximum de 3 pas, est *provoquée* pendant 10 secondes.

Inébranlable

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous permet de résister à un effet de *recul* ou de *renversement* ainsi qu'au prochain
Limites	1x/ combat

Rugissement terrifiant

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après un rugissement ou un cri, votre cible, à 3 pas, a *peur* pendant 10 secondes.

Fourrure protectrice

Mots-clés	Passif
Description	Vous pouvez porter de l'armure légère et en recevoir les bonus durant l'incarnation *d'Aspect de la Nature*.

Aspect de l'Éclaireur

Vol

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Après une concentration de 5 secondes, vous pouvez *voler* pendant 5 minutes. Subir du dégât met fin à cet effet.

Évitement

Description	Vous pouvez annuler un coup physique vous prenant pour cible.
Limites	2x/ combat

Cartographie

Description	Vous pouvez pouvez poser une question à un animateur sur le contenu d'une animation à venir. La question doit se répondre par oui ou non.
Limites	3x/ jeu

Débris

Mots-clés	Concentration (5sec)
Description	Votre cible, à 3 pas, est *aveuglée* pendant 10 secondes.

Battement d'ailes

Mots-clés	Concentration (5 secs)
Description	Vous faites *reculer* une cible, à un maximum de 5 pas, de 5 pas.

Aspect du Ravageur

Charge renversante

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Votre prochain coup inflige +1 dégât et la cible est *renversée*.

Coup de corne

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Votre prochain coup inflige +1dégât et fait *reculer* la cible de 3 pas.

Bélier

Mots-clés	Concentration (10 secs)
Description	Vous permet de faire 1 dégât *structurel sur votre prochaine attaque*. Vous subissez 1 perforant en retour.

Charge du taureau

Description	Après une charge de 3 pas, vous infligez +1 dégât sur votre prochaine attaque.
Limites	Recharge (1 min)

Corps – palier 2

Régénération accélérée

Mots-clés	Concentration (10 sec)
Description	Après une concentration de 10 secondes, vous regagnez 3 points de vie.
Limites	2x/ combat

Esprit de la meute

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Pendant une minute, si au moins trois personnes sous *Aspect de la Nature* (y compris vous) attaquent la même cible, vous infligez +1 dégâts sur vos coups.
Limites	2x/ combat

Aspect du Gardien

Vitalité

Description	Vous recevez 2 points de vie temporaire lorsque *Aspect de la Nature* est activé.
Limites	2x/ combat

Rugissement inspirant

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après un rugissement ou un cri, vous donnez 1 point de vie temporaire à 3 cibles à 1 pas de vous.

Résistance magique

Description	Vous annulez un sort dont vous êtes la cible.
Limites	2x/ combat

Aspect de l'Éclaireur

Diversion

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Après avoir inventé une diversion et déclaré "fuite" à 2 cibles à un maximum de 5 pas de vous, les cibles doivent vous laisser 5 secondes d'avance pour vous sauver avant de pouvoir vous suivre.

Écoute clandestine

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (30 secs)
Description	Vous pouvez, après être resté à un minimum de 5 pas et à un maximum de 15 pas de la cible, pendant un minimum de 30 secondes, devenir hors-jeu et aller voir la cible pour lui déclarer « Écoute clandestine ». Pendant les 15 prochaines minutes, vous pouvez suivre la cible en restant hors-jeu. Vous entendez et voyez tout durant ce temps. Vous pouvez vous déplacer jusqu'à un minimum de 5 pas et à un maximum de 15 pas de la cible. Lorsque la durée de la compétence est écoulée, que vous est à une distance inférieure à 5 pas ou supérieure à 15 pas de la cible, ou que vous décidez d'arrêter d'utiliser la compétence, vous revenez en-jeu à une distance maximale de 15 pas de la cible. Vous ne pouvez pas attaquer lors de l'utilisation de cette compétence.

Prise en serres

Description	Pendant *Vol*, vous permet d'infliger 2 dégâts à une cible à 1 pas et de la *renverser*.
Limites	Recharge (30 secs)

Aspect du ravageur

Coup de boule

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Votre prochain coup *désoriente* la cible pendant 10 secondes.

Inertie

Mots-clés	Énergie (1), Amélioration
Description	Pendant une minute, tant que vous êtes en mouvement depuis plus de 3 pas, vous êtes immunisé aux effets *d'enracinement* et de *recul*.

Piétinement

Description	Vous coups infligent +1 dégât contre les cibles au sol.

Corps - palier 3

Versatilité

Description	Vous permet de prendre une compétence d'un *Aspect de la Nature* qui n'est pas le vôtre.

Aspect du Gardien

Endurance du gardien

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Lorsque vous tombez sous la moitié de vos points de vie, vous pouvez dépenser 1 point d'Énergie pour gagner 3 annules.
Limites	1x/ combat

Hibernation

Description	La prochaine fois que vous devriez tomber à 0 points de vie, vous pouvez mettre fin à *Aspect de la Nature*, devenir immunisé aux dégâts et effets pendant 5 secondes et gagner 3 points de vie à la fin de ces 5 secondes. Pendant ce temps, vous ne pouvez pas attaquer ou utiliser de compétences.
Limites	1x/ combat

Aspect de l'Éclaireur

Stabilité de Vol

Description	Vous devez maintenant subir du dégâts 3 fois pour mettre fin à *Vol*.

Marque du chasseur

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Vous et deux alliés à 1 pas gagnez +1 dégât contre une cible pendant 30 secondes.

Aspect du Ravageur

Rage du minotaure

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Pendant 20 secondes, vos attaques infligent +1 dégât. Après ce temps, vous devez vous reposer 10 secondes avant de pouvoir faire quoi que ce soit.

Brise-bouclier

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Après avoir chargé votre coup pendant 5 secondes, vous pouvez frapper trois fois de suite le bouclier d'une cible et appliquer l'effet *brisé* sur celui-ci.
Limites	1x/ combat

Corps – palier 4

Symbiose avec l'Aspect

Description	Vous pouvez utiliser une compétence d'une autre Voie pendant que vous êtes sous l'effet *d'Aspect de la Nature*. Additionnellement, *Esprit de la meute* fonctionne avec n'importe quel allié quand vous activez *Symbiose avec l'Aspect*.
Limites	2x/ combat

Esprit – palier 1

Pistage

Mots-clés	Concentration (30 secs)
Description	Après une concentration de 30 secondes, vous pouvez déclarer « Pistage » à une ou des personnes, en jeu ou hors-jeu, mortes ou vivantes. Vous pouvez leurs demander si elles ont vu une cible que vous devez décrire, ainsi que sa dernière position connue et/ou la direction qu'elle aurait prise. Les personnes doivent vous répondre hors-jeu et la vérité.

Déplacement facilité

Description	Vous pouvez ignorer un effet d'enracinement
Limites	2x/ combat

Enchevêtrement

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *enracinée* pendant 10 secondes.

Peau d'écorce

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Votre cible, a 1 pas, gagne un nombre de points d'armure égal à votre nombre de paliers de *Voie de la Nature*.
Limites	La cible ne doit pas porter d'armure pour bénéficier de cet effet.

Connaissances naturelles

Mots-clés	
Description	Après un pillage, vous pouvez demander UNE information au cadavre d'un monstre à propos de sa fiche : • Nom + Trait distinctif (comment le reconnaître visuellement et comment le nommer) • Type (à quelle famille de monstre appartient-il) • S'il est résistant ET vulnérable à un effet spécifique (choisir un parmi : argent, feu, glace, foudre, poison ou autre)
Limites	Un cadavre ne peut être la cible de cette compétence qu'une fois.

Lame empoisonnée

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	L'arme de votre cible inflige des dégâts de poison pendant 15 minutes.

Répulsion élémentaire

Description	Après avoir subi un dégât de feu, foudre ou glace, vous faites *reculer* la source de ce dégât de 3 pas.
Limites	3x/ combat

Esprit – palier 2

Peau d'épine

Description	*Peau d'écorce* inflige maintenant 1 dégât à la personne qui frappe la cible tant que les points d'armure ne sont pas épuisés.

Respect des esprits

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à 1 pas, résiste au prochain effet de *peur*, *terreur* ou *provocation*.

Cycle astral

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous gagnez un des effets suivants selon l'heure où vous utilisez *Cycle astral* : **Aurore** (6h-12h): Vous pouvez *voler* pendant 30 secondes. **Zénith** (12h-16h): Vous regagnez 2 points de vie. **Crépuscule** (16h-20h): Vous obtenez 3 points d'armure tant que vous gardez un pied de pivot fixé au sol. **Soleil de nuit** (20h-6h): Vous êtes invisible tant que vous restez en contact avec un arbre.

Murmures des esprits

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous annulez le prochain sort reçu.

Gardien du seuil

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Concentration(durée)
Description	Vous créez une zone de 1 pas autour de vous qui empêche les créatures extra-planaire de passer pendant un maximum de 30 secondes, tant que vous vous concentrez.

Esprit – palier 3

Marche des esprits

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous vous téléportez sur une distance de 10 pas en hors-jeu. Vous êtes *désorienté* 10 secondes à votre arrivée.

Appel des esprits

Mots-clés	Énergie (2)
Description	Après avoir effectué une cérémonie d'au moins 5 minutes avec un maximum de 5 personnes, un sort d'amélioration lancé par un des participants (vous incluant) affecte tous ceux y ayant participé.

Frappe élémentaire

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre prochain coup inflige 3 dégâts de feu, de foudre ou de glace, choisi au lancement du sort.

Esprit – palier 4

Sanctuaire

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (1min)
Description	Vous érigez un totem. Tant que celui-ci n'est pas touché par un ennemi, il produit un des effets suivants, choisi à l'activation : - Les soins reçus à 3 pas du totem sont amplifiés de 1. - La durée des états altérés négatifs est réduite de moitié à 5 pas de rayon. - Les alliés à 3 pas sont immunisés à la *peur*, *terreur* ou *provocation*.
Limites	1x/ combat, le totem doit être jugé conforme par l'animation et ne pas comporter de risque de blessures.

Voie des ténèbres

Cœur – palier 1

Dernier souffle

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous permettez à une cible agonisante à 15 pas de se déplacer pendant 30 secondes.

Regard des ombres

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, a *peur* pendant 10 secondes.

Discussion avec les morts

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible (morte) doit répondre à vos questions (maximum 5) par oui ou par non, sans mentir.
Limites	1x/ cadavre (peu importe le lanceur)

Prison du Coeur

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, ne peut plus regagner de points de vie pendant une minute.

Armure des ombres

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible gagne un nombre de points d'armure égal à votre nombre de paliers de la *Voie des Ténèbres* que vous avez débloqués.
Limites	La cible ne doit pas porter d'armure pour bénéficier de cet effet.

Noirceur

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est aveuglée pendant 10 secondes.

Pénombre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible peut, dans la minute après avoir reçu ce sort, devenir invisible si 50% de son corps est caché derrière un obstacle physique. Si elle bouge, attaque ou si quelqu'un approche à trois pas d'elle, l'effet est brisé.

Cœur – palier 2

Mystères

Mots-clés	Incantation, Énergie (2)
Description	Lancé sur un cadavre, permet à celui-ci d'inverser le sens d'une carte de marques du Forgeron (positif vers négatif ou vice=versa) lors de sa rencontre avec le Forgeron

Jeu de la mort

Mots-clés	Concentration (30 secs)
Description	Vous permet de transférer sur vous une *Marque du Forgeron* d'une cible. Vous regagnez 2 points de vie.

Guérison de l'âme

Mots-clés	Incantation, Énergie (3)
Description	Après une cérémonie de 5 minutes, vous guérissez une *Marque du Forgeron* sur une cible, incluant une *Fracture de l'Âme*.
Limites	1x/ GN

Poigne de la mort

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *silencieuse* et *enracinée* pendant 10 secondes.

Marche des ombres

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous vous téléportez de 15 pas entre deux zones d'ombre en hors-jeu. Vous êtes *désorienté* pendant 10 secondes à votre arrivée.

Cœur – palier 3

Instinct de la mort

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Si vous tombez *agonisant* et qu'il vous reste au moins 1 point d'Énergie, vous pouvez le dépenser pour vous relever à 1 point de vie OU recevoir l'effet de *Mystères*.
Limites	1x/ combat

Trait d'ombre

Mots-clés	Incantation
Description	Vous infligez 1 perforant à une cible.
Limites	Recharge (1 min)

Un pied dans la tombe (coeur)

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Votre cible reçoit un *annule physique* par *Marque du Forgeron* qui l'affectent.

Cœur – palier 4

Reliquaire

Description	Au moment d'apprendre la compétence, vous pouvez choisir un des effets suivants. Ce choix est permanent. **Prémonition**: *Mystère* devient une amélioration qu'il est possible d'utiliser sur une cible encore vivante. **Esprit d'outre-tombe**: Lorsque vous mourrez, vous pouvez continuer à lancer vos sorts, mais devez allez voir le Forgeron à la fin du combat. **Ultime volonté**: Vous ne pouvez être achevé autrement que par la fin de la durée de votre agonie. Vous pouvez rester agonisant aussi longtemps que vous voulez. Vous pouvez choisir de résister à tout effet pendant que vous êtes agonisant.

Corps – palier 1

Délai de la mort

Mots-clés	Concentration (10 secs)
Description	Permet de rallonger le temps de mort d'une cible que vous touchez de 3 minutes. Chaque cible ne peut bénéficier de cet effet qu'une fois par combat.

Drain de vitalité

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible subit 1 dégât perforant et vous regagnez 1 point de vie.

Mauvaise main

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Après avoir touché l'arme de la cible trois fois de suite, vous la *désarmez*.
Limites	2x/ combat

Frappe des ombres

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Votre prochain coup inflige +1 perforant.

Armure des ombres

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible gagne un nombre de points d'armure égal à votre nombre de paliers de la *Voie des Ténèbres* que vous avez débloqués.
Limites	La cible ne doit pas porter d'armure pour bénéficier de cet effet.

Ténèbres voraces

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, perd 1 point d'Énergie.

Noirceur

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est aveuglée pendant 10 secondes.

Corps – palier 2

Armure du karma

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Vous gagnez 5 points d'armure. Si on vous enlève tous ces points, vous prenez immédiatement 3 dégâts perforants.

Jeu de la mort

Mots-clés	Concentration (30 secs)
Description	Vous permet de transférer sur vous une *Marque du Forgeron* d'une cible. Vous regagnez 2 points de vie.

Voile des ténèbres

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pendant 15 minutes, la durée des effets de *peur*, *terreur* et *aveuglement* est diminuée de moitié sur une cible à 1 pas

Mystères

Mots-clés	Incantation, Énergie (2)
Description	Lancé sur un cadavre, permet à celui-ci d'inverser le sens d'une carte de marques du Forgeron (positif vers négatif ou vice=versa) lors de sa rencontre avec le Forgeron

Guérison de l'âme

Mots-clés	Incantation, Énergie (3)
Description	Après une cérémonie de 5 minutes, vous guérissez une *Marque du Forgeron* sur une cible, incluant une *Fracture de l'Âme*.
Limites	1x/ GN

Corps – palier 3

Pied dans la tombe (corp)

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Vous pouvez annuler un coup ou un sort par *Marque du Forgeron* qui vous affecte.
Limites	Personnel.

Instinct de la mort

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Si vous tombez *agonisant* et qu'il vous reste au moins 1 point d'Énergie, vous pouvez le dépenser pour vous relever à 1 point de vie OU recevoir l'effet de *Mystères*.
Limites	1x/ combat

Armée de la mort

Mots-clés	Concentration (10 secs)
Description	Une cible *agonisante* que vous touchez s'anime. Elle possède 3 points de vie et frappe des dégâts de son arme. Elle ne peut pas utiliser de compétences. La durée de son agonie est suspendue pour la durée d'*Armée de la mort*. Elle est obligée de se battre et retombe à l'agonie quand il n'y a plus d'ennemis à vue.

Corps – palier 4

Reliquaire

Description	Au moment d'apprendre la compétence, vous pouvez choisir un des effets suivants. Ce choix est permanent. **Prémonition** : *Mystère* devient une amélioration qu'il est possible d'utiliser sur une cible encore vivante. **Esprit d'outre-tombe** : Lorsque vous mourrez, vous pouvez continuer à lancer vos sorts, mais devez aller voir le Forgeron à la fin du combat. **Ultime volonté** : Vous ne pouvez être achevé autrement que par la fin de la durée de votre agonie. Vous pouvez rester agonisant aussi longtemps que vous voulez. Vous pouvez choisir de résister à tout effet pendant que vous êtes agonisant.

Esprit – palier 1

Dernier souffle

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous permettez à une cible agonisante à 15 pas de se déplacer pendant 30 secondes.

Esprit sombre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est désorientée pendant 10 secondes.

Regard des ombres

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, a *peur* pendant 10 secondes.

Discussion avec les morts

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible (morte) doit répondre à vos questions (maximum 5) par oui ou par non, sans mentir.
Limites	1x/ cadavre (peu importe le lanceur)

Lance d'ombre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Inflige à une cible a un maximum de 15 pas des dégâts égaux au nombre de paliers de la *Voie des Ténèbres que vous avez débloqués*.

Ruine

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Le prochain effet de soins reçu par votre cible est transformé en dégâts.

Noirceur

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est aveuglée pendant 10 secondes.

Esprit – palier 2

Mystères

Mots-clés	Incantation, Énergie (2)
Description	Lancé sur un cadavre, permet à celui-ci d'inverser le sens d'une carte de marques du Forgeron (positif vers négatif ou vice=versa) lors de sa rencontre avec le Forgeron

Jeu de la mort

Mots-clés	Concentration (30 secs)
Description	Vous permet de transférer sur vous une *Marque du Forgeron* d'une cible. Vous regagnez 2 points de vie.

Guérison de l'âme

Mots-clés	Incantation, Énergie (3)
Description	Après une cérémonie de 5 minutes, vous guérissez une *Marque du Forgeron* sur une cible, incluant une *Fracture de l'Âme*.
Limites	1x/ GN

Poigne de la mort

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *silencieuse* et *enracinée* pendant 10 secondes.

Ombre corrosive

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Le prochain dégât subi par une cible a 15 pas est doublé.

Esprit – palier 3

Pied dans la tombe (Esprit)

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Vous obtenez une *annule magique* par *Marque du Forgeron* qui vous affecte.
Limite	Personnel

Marque des Ténèbres

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous soignez une cible agonisante au maximum de ses points de vie. Tant qu'elle ne retombe pas à 0 points de vie, elle ne peut pas être soigné. Si elle retombe à 0 points de vie durant ce combat, elle meurt immédiatement et reçoit 2 marques du Forgeron

Armée de la mort

Mots-clés	Concentration (10 secs)
Description	Une cible *agonisante* que vous touchez s'anime. Elle possède 3 points de vie et frappe des dégâts de son arme. Elle ne peut pas utiliser de compétences. La durée de son agonie est suspendue pour la durée d'*Armée de la mort*. Elle est obligée de se battre et retombe à l'agonie quand il n'y a plus d'ennemis à vue.

Esprit – palier 4

Reliquaire

Description	Au moment d'apprendre la compétence, vous pouvez choisir un des effets suivants. Ce choix est permanent. **Prémonition**: *Mystère* devient une amélioration qu'il est possible d'utiliser sur une cible encore vivante. **Esprit d'outre-tombe**: Lorsque vous mourrez, vous pouvez continuer à lancer vos sorts, mais devez allez voir le Forgeron à la fin du combat. **Ultime volonté**: Vous ne pouvez être achevé autrement que par la fin de la durée de votre agonie. Vous pouvez rester agonisant aussi longtemps que vous voulez. Vous pouvez choisir de résister à tout effet pendant que vous êtes agonisant.

Voie de la Terre

Cœur – palier 1

Jet de poussière

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *aveuglée* pendant 10 secondes.

Poing de pierre

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Votre prochain coup fait reculer la cible de 3 pas.

Sables mouvants

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *enracinée* pendant 10 secondes.

Peau de pierre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Vous donnez à la cible a 1 pas un nombre de points d'armure égal au nombre de paliers de *Voie de la Terre* que vous avez débloqués.
Limites	La cible ne doit pas porter d'armure pour bénéficier de ce sort.

Lien au sol

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous annulez un effet de *recul*, *renversement* ou *aveuglement* sur un allié à 3 pas.
Limites	3x/ combat

Patience des âges

Description	Vous résistez à un effet de provocation.
Limites	2x/ combat

Secousse

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *renversée*.

Cœur – palier 2

Tourbillon de poussière

Mots-clés	Passif
Description	*Jet de poussière* inflige maintenant l'effet de *silence* en plus de son effet normal.

Pointe de roche

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous infligez 2 dégâts perforants à une cible a 15 pas.

Tremblement de terre

Mots-clés	Passif
Description	*Secousse* affecte maintenant deux cibles.

Réparation terrestre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous réparez 2 points d'armure sur une cible a 1 pas.

Port d'armure lourde

Mots-clés	Passif
Description	Augmenter le maximum d'armure à 6.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Port d'armure moyenne"

Cœur – palier 3

Immuable

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pendant 15 minutes, votre cible réduit de moitié toutes les durées des effets qui la cible, nuisibles ou non.

Coeur de plomb

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible est immunisée aux effets de *peur*, *terreur* et *provocation* pendant 1 minute.

Réparation

Mots-clés	Concentration (30 secs)
Description	Vous réparez 1 point d'armure sur une cible a 1 pas.
Limites	Recharge (1 min)

Cœur – palier 4

Colère de la montagne

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	L'effet de ce sort grandit à chaque fois que vous le lancez, puis recommence au premier effet une fois le cycle terminé. - Premier sort : Vous infligez 4 dégâts *fracassants* à une cible à 15 pas. - Deuxième sort : Vous infligez 2 dégâts *fracassants* à 2 cibles à 15 pas et 1 pas l'une de l'autre. - Troisième sort : Vous infligez 2 dégâts *fracassants* à 3 cibles à 15 pas et à 1 pas l'une de l'autre.

Corps – palier 1

Peau de pierre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Vous donnez à la cible a 1 pas un nombre de points d'armure égal au nombre de paliers de *Voie de la Terre* que vous avez débloqués.
Limites	La cible ne doit pas porter d'armure pour bénéficier de ce sort.

Poids de la montagne

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous résistez à un effet de *recul* ou de *renversement* ainsi qu'au prochain.
Limites	1x/ combat

Sang de fer

Description	L'état altéré *nauséeux* dure la moitié du temps sur vous.

Voix de la caverne

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *désorientée* 10 secondes.

Méditation de la terre

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (30 secs)
Description	Après avoir médité 30 secondes avec votre peau en contact avec le sol, vous regagnez 2 points de vie.

Peau de pierre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Vous donnez à la cible a 1 pas un nombre de points d'armure égal au nombre de paliers de *Voie de la Terre* que vous avez débloqués.
Limites	La cible ne doit pas porter d'armure pour bénéficier de ce sort.

Patience des âges

Description	Vous résistez à un effet de provocation.
Limites	2x/ combat

Corps – palier 2

Corps de pierre

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous pouvez arrêter de vous déplacer et déclarer "corps de pierre". Vous obtenez 3 points d'armure tant que vous gardez un pied de pivot fixé au sol.
Limites	2x/ combat

Pétrification partielle

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, ne peut plus utiliser son bras ou sa jambe pendant 5 secondes. **Bras** : Empêche de bloquer ou d'attaquer, ne force PAS un désarmement. **Jambe** : La cible est *enracinée*.

Déviation de sort

Mots-clés	Énergie (1)
Description	Vous annulez un sort qui vous prend pour cible. Coûte 3 PA ou inflige l'effet *brisé* à votre bouclier, si vous en avec un.

Ossature de fer

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (10 secs)
Description	Vous annulez le prochain coup qui vous cible.
Limites	3x/ combat

Port d'armure lourde

Mots-clés	Passif
Description	Augmenter le maximum d'armure à 6.
Limites	Vous devez avoir la compétence "Port d'armure moyenne"

Corps – palier 3

Sens des vibrations

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	Pour 2 minutes, vous êtes immunisé aux effets d'aveuglement.
Limites	Personnel

Fracassement

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Votre prochain coup inflige 3 fracassant.
Limites	Recharge (1 min)

Frappe destructrice

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (5 secs)
Description	Vous chargez votre coup et frappez trois fois de suite sur un bouclier pour lui infliger l'effet *brisé*.
Limites	1x/ combat

Corps – palier 4

Incarnation du Titan

Mots-clés	Incantation, Énergie (2)
Description	Pour une minute, les dégâts que vous infligez font +1 perforant. Vous gagnez 3 annules sur les coups physiques, mais vous recevez 3x le dégât de poison.
Limites	1x/ combat

Esprit – palier 1

Météores

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous invoquez un nombre de petits météores égal à votre nombre de palier de la *Voie de la Terre*que vous avez débloqués. Chaque météore inflige 1 perforant à une cible a 15 pas.
Limites	Recharge (15s/météore)

Écrasement terrestre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *enracinée* 10 secondes. Une cible qui volait est cloué au sol.

Architecture mentale

Mots-clés	Énergie (1), Concentration (10 secs)
Description	Vous permet de détecter un piège à proximité dans une structure faite de pierre.

Oubli des sables

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à 3 pas, oublie les 5 dernières minutes.

Impact de fer

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Le prochain coup de votre cible inflige +2 dégâts et fait *reculer* de 3 pas.
Limites	La cible doit utiliser une arme à deux mains.

Lame d'argent

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Amélioration
Description	L'arme de votre cible inflige des dégâts d'argent pendant 15 minutes

Secousse

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Votre cible, à un maximum de 15 pas, est *renversée*.

Esprit – palier 2

Éboulement

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Une cible à 15 pas et tous ceux à un pas d'elle sont *renversés*.

Impact

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Une cible à 15 pas est *désorientée* pendant 20 secondes.

Réparation terrestre

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous réparez 2 points d'armure sur une cible a 1 pas.

Lance cristalline

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Vous infligez 2 dégâts *fracassants* à une cible.

Terre nourricière

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Les trois prochains soins reçus par votre cible sont augmentés de 1 si elle est en contact avec la terre.

Esprit – palier 3

Pluie de météores

Mots-clés	Passif
Description	Après avoir lancé *Météore*, un météore peut être lancé gratuitement à chaque minute.

Étreinte de fer

Mots-clés	Incantation, Énergie (1)
Description	Si votre cible porte une armure en métal, elle subit 4 dégâts et est *silencieuse* pendant 20 secondes.

Dôme de cristal

Mots-clés	Incantation, Énergie (1), Concentration (1 min)
Description	Pendant une minute ou tant que vous êtes concentré, vous établissez un cercle de protection de 1 pas autour de vous qui empêche les sorts de traverser.

Esprit - Palier 4

Maitrise des météores

Mots-clés	Passif
Description	Vos météores font reculer vos cibles de 3 pas.

Métiers et économie

Section à venir

Cette section décrira le fonctionnement des métiers de géologue, botaniste, chasseur, alchimiste, enchanteur et forgeron ainsi que les recettes qu'ils auront la possibilité de faire.