

# Conflits Éternels

Là où les rêves poursuivent leur réalité.

Soyez le Héros, entrez en Conflits!

Guide des pouvoirs, Première Édition (1.0)

Saison 2016

<b>ARTISANATS</b>	<b>5</b>
<b>ARMURERIE</b>	<b>5</b>
<b>BALISTIQUE</b>	<b>6</b>
<b>COUTURE</b>	<b>6</b>
<b>ÉCRITURE</b>	<b>7</b>
<b>FORGE</b>	<b>8</b>
<b>JOAILLERIE</b>	<b>9</b>
<b>PIERRE ET BOIS</b>	<b>9</b>
<b>SERRURERIE</b>	<b>10</b>
<b>TECHNIQUES MARTIALES</b>	<b>12</b>
<b>ARCHER</b>	<b>12</b>
<b>DÉFENDEUR</b>	<b>12</b>
<b>DUALISTE</b>	<b>12</b>
<b>FINE LAME</b>	<b>13</b>
<b>LANCEUR</b>	<b>13</b>
<b>MAÎTRE</b>	<b>13</b>
<b>RAGEUR</b>	<b>14</b>
<b>SENTINELLE</b>	<b>14</b>
<b>TIREUR</b>	<b>14</b>
<b>SCIENCES ET SYNERGIES</b>	<b>15</b>
<b>ALCHIMIE</b>	<b>15</b>
<b>ANOBSCUROLOGIE</b>	<b>16</b>
<b>ARTILLERIE</b>	<b>17</b>
<b>AUTOMATONIQUE</b>	<b>18</b>
<b>EXPLOSIVOTIQUE</b>	<b>19</b>
<b>FORGE</b>	<b>19</b>
<b>FOUDRONIQUE</b>	<b>19</b>
<b>MÉCANIQUE</b>	<b>21</b>
<b>MÉDECINE</b>	<b>22</b>
<b>SYNERGIES</b>	<b>23</b>
<b>POTIONS</b>	<b>34</b>

<b>POISONS</b>	<b>36</b>
<b>DOMMAGE</b>	<b>36</b>
<b>EFFET</b>	<b>36</b>
<b>MORTEL</b>	<b>37</b>
<b>PIÈGES</b>	<b>38</b>
<b>ONGUENTS</b>	<b>39</b>
<b>DROGUES</b>	<b>41</b>
<b>DÉBILITANTE</b>	<b>41</b>
<b>VIVIFIANTE</b>	<b>41</b>
<b>SORTS DE BARDE</b>	<b>43</b>
<b>DESTINÉE</b>	<b>43</b>
<b>ILLUSION</b>	<b>44</b>
<b>SORTS DE PRÊTRES</b>	<b>47</b>
<b>GÉNÉRAUX</b>	<b>47</b>
<b>VARGOS</b>	<b>47</b>
ASSADAÏ	47
NOCTUROS	48
SHAAD	49
<b>THORAIN</b>	<b>51</b>
ESPRITS ANCESTRAUX	51
THOR	52
VÉRAN	53
<b>CÉLESTAIN</b>	<b>55</b>
HÉLION	55
KYTIL	56
THÉMIS	57
<b>VOS</b>	<b>58</b>
KHAINE	58

**SORTS DE MAGE** **61**

---

<b>CONJURATION</b>	<b>61</b>
<b>EFFET</b>	<b>65</b>
<b>GUERRE</b>	<b>67</b>
<b>NÉCROMANCIE/BIOMANCIE</b>	<b>70</b>
<b>PROTECTION</b>	<b>74</b>

# Artisanats

---

## Armurerie

---

<b>Type</b>	Armurerie	
<b>Nom</b>	Amélioration cuir	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Améliore une armure de cuir pour qu'elle confère un bonus de 2PA au porteur, confère les protections spéciales d'une cotte de mailles	
<b>Durée</b>	Jusqu'au prochain combat	<b>Temps de Fabrication</b> 3 min
<b>Denrée</b>	NC	

---

<b>Type</b>	Armurerie	
<b>Nom</b>	Amélioration métal	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Améliore une armure en métal pour qu'elle confère un bonus de 3PA au porteur	
<b>Durée</b>	Jusqu'à utilisation	<b>Temps de Fabrication</b> 3 min
<b>Denrée</b>	MC	

---

<b>Type</b>	Armurerie	
<b>Nom</b>	Armure signature	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	L'artisan choisi jusqu'à trois armures pour lesquelles il pourra effectuer trois niveaux de traitement gratuit par 6 heures. Il devra s'acquitter de l'ingrédient une fois par 6h pour les 3 armures.	
<b>Durée</b>	Scénario	<b>Temps de Fabrication</b> Spécial
<b>Denrée</b>	MS	

---

<b>Type</b>	Armurerie	
<b>Nom</b>	Armurerie	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne ARMUR. Si l'Artisan a déjà ARMUR, il répare 1PA supplémentaire. (Ex, 1PA/3min passe à 2PA/3min).	
<b>Durée</b>	Spécial	<b>Temps de Fabrication</b> Spécial
<b>Denrée</b>	Aucun	

---

<b>Type</b>	Armurerie	
<b>Nom</b>	Cuir Bouilli	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Améliore une armure de cuir pour qu'elle bloque 6 dommages d'un élément au choix pour maximum 6 heures (feu, froid, électrique).	
<b>Durée</b>	6 heures	<b>Temps de Fabrication</b> 3 min
<b>Denrée</b>	NS	

---

## Balistique

---

<b>Type</b>	Balistique	
<b>Nom</b>	Balle explosive	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Traite 1 balle pour qu'elle fasse +1 dégât feu (maximum 1 par arme à feu).	
<b>Durée</b>	Jusqu'à utilisation.	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	MS	

---

---

<b>Type</b>	Balistique	
<b>Nom</b>	Balles de Froid	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Traite 3 balles pour qu'elle fasse des dégâts de froid.	
<b>Durée</b>	3 heures ou jusqu'à utilisation	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	MC	

---

---

<b>Type</b>	Balistique	
<b>Nom</b>	Enlèvement	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	La prochaine bille enraye pigée devient une bille rate ou la prochaine bille manque devient une bille touche.	
<b>Durée</b>	3 Heures	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	BS	

---

---

<b>Type</b>	Balistique	
<b>Nom</b>	Entretien d'arme à feu	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Enlève une bille rate du sac à billes des armes à feu.	
<b>Durée</b>	3 heures	<b>Temps de Fabrication 3 min/arme à feu total</b>
<b>Denrée</b>	NC	

---

## Couture

---

<b>Type</b>	Couture	
<b>Nom</b>	Étendard	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Immunise le porteur de l'étendard à la peur. L'étendard sert de cimetière pour les membres d'une race prédéfinie à la création.	
<b>Durée</b>	6 heures	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	NC	

---

---

<b>Type</b>	Couture	
<b>Nom</b>	Motif de Camouflage	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne CAMOU. Si la personne a déjà l'habileté, rend invisible pour 10 min deux fois dans la durée.	
<b>Durée</b>	3 heures	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	BS	

---

<b>Type</b>	Couture	
<b>Nom</b>	Rembourrage	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Le morceau de vêtement traité est considéré comme étant une armure de cuir donnant 1PA (réparable) et pouvant recevoir d'autres traitements.	
<b>Durée</b>	6 heures	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	NS	

<b>Type</b>	Couture	
<b>Nom</b>	Traitement Antiseptique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne une SAUVE à la personne portant le vêtement contre la prochaine maladie ou le prochain poison subi par le porteur (BLOQU si poison de type dommage).	
<b>Durée</b>	6 heures	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	BC	

## Écriture

<b>Type</b>	Écriture	
<b>Nom</b>	Contrat	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Oblige les personnes le signant de façon volontaire à respecter les clauses du contrat au meilleur de leurs capacités.	
<b>Durée</b>	6 heures suite à la signature	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	BC	

<b>Type</b>	Écriture	
<b>Nom</b>	Documents	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne une PERSU en lien avec ce qui est écrit sur le document. Le nombre de personnes affectées n'est pas limité.	
<b>Durée</b>	6 heures ou jusqu'à utilisation	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	BS	

<b>Type</b>	Écriture	
<b>Nom</b>	Encyclopédie	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne IDENT pour un seul produit (potion, onguent, drogue, poison ou denrée rare)	
<b>Durée</b>	6 heures ou jusqu'à utilisation	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	NC	

<b>Type</b>	Écriture	
<b>Nom</b>	Lettre de change	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet de déposer à l'auberge jusqu'à 300 écus retirables à tout moment.	
<b>Durée</b>	Doit faire son dépôt dans l'heure	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	NS	

## Forge

<b>Type</b>	Forge	
<b>Nom</b>	Aiguisage	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet à une arme tranchante de donner son prochain coup à +2 et son second à +1.	
<b>Durée</b>	3 heures ou jusqu'à utilisation	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	MS	

<b>Type</b>	Forge	
<b>Nom</b>	Arme de foudre	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Une arme traitée frappe électrique et confère un coup paralysant le membre touché (3 min).	
<b>Durée</b>	1 heure	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	MC	

<b>Type</b>	Forge	
<b>Nom</b>	Arme de froid	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Une arme traitée frappe froid et confère un coup causant une pétrification (3 min).	
<b>Durée</b>	1 heure	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	BS	

<b>Type</b>	Forge	
<b>Nom</b>	Garde renforcée	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne un BLOQU.	
<b>Durée</b>	Doit être utilisé dans les 3 heures	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	BC	



## Joallerie

---

<b>Type</b>	Joallerie	
<b>Nom</b>	Bracelet d'alliance	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Deux bracelets immunisant leur porteur respectif à la faiblesse tant que les deux sont dans la même scène.	
<b>Durée</b>	3 heures	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	MC	

---

---

<b>Type</b>	Joallerie	
<b>Nom</b>	Collier splendide	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Rend la cible irrésistiblement belle pour une scène. Il ne peut attaquer ni se faire attaquer. Lorsque le collier est enlevé, il doit attendre 1 minute avant de porter tout acte offensif. Si le porteur est attaqué tout effet de l'artisanat est instantanément dissipé (y compris la minute de délai). SAUVE permet d'attaquer le porteur.	
<b>Durée</b>	Une scène, doit être utilisé dans les 3 heures	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	NC	

---

---

<b>Type</b>	Joallerie	
<b>Nom</b>	Pierre taillée	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Crée une pierre valant 10 écus pouvant être échangée à l'auberge ou l'artisan peut transformer l'ingrédient MS utilisé en MC.	
<b>Durée</b>	Permanent	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	MS	

---

---

<b>Type</b>	Joallerie	
<b>Nom</b>	Porte Bonheur	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne une SAUVE.	
<b>Durée</b>	Doit être utilisé dans les 3 heures	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	NS	

---

## Pierre et bois

---

<b>Type</b>	Pierre et bois	
<b>Nom</b>	Botte de pierre	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Le porteur est lent et massif pour une scène.	
<b>Durée</b>	3 heures	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	MS	

---

<b>Type</b>	Pierre et bois	
<b>Nom</b>	Javelot	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Crée un piège installable en trois minutes qui cause 4 dommages et POUSS 10m. (Bâton avec du tape noir dessus)	
<b>Durée</b>	Doit être utilisé dans les 6 heures	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	BC	

<b>Type</b>	Pierre et bois	
<b>Nom</b>	Lestage	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	+2 dommages au prochain coup réussi sur une arme de jet. 1 seule arme lestée par personne à la fois.	
<b>Durée</b>	3 heures ou jusqu'à utilisation	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	MC	

<b>Type</b>	Pierre et bois	
<b>Nom</b>	Pierre à aiguiser	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Créer une pierre qui permet d'aiguiser une arme tranchante en 10 sec. Le prochain coup frappe à +1 critique.	
<b>Durée</b>	3 heures ou jusqu'à utilisation	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	NS	

## Serrurerie

<b>Type</b>	Serrurerie	
<b>Nom</b>	Bague à aiguille	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Lors de la fabrication de cet artisanat, un poison est nécessaire. Une personne autre que le porteur dont la peau entre en contact avec la bague reçoit l'effet du poison dans 30 sec.	
<b>Durée</b>	6 heures ou jusqu'à utilisation	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	MC	

<b>Type</b>	Serrurerie	
<b>Nom</b>	Coffre	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet de faire un coffre cachable sur le terrain dans lequel on peut cacher l'argent et les talents de fabrication.	
<b>Durée</b>	Une journée	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	BS	

---

<b>Type</b>	Serrurerie	
<b>Nom</b>	Lame Dissimulée	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Installe un piège de lame dissimulée sur un récipient (pas sur un vêtement). L'ouverture provoque le déclenchement qui démembre le bras et cause 3 dommages. L'artisan peut créer une clé qui permettra d'ouvrir le récipient sans déclencher le piège.	
<b>Durée</b>	6h ou jusqu'à utilisation	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	MS	

---

<b>Type</b>	Serrurerie	
<b>Nom</b>	Outils de voleur	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet de faire un VOLAT ou d'ouvrir une serrure avec 100% de succès.	
<b>Durée</b>	6 heures ou jusqu'à utilisation	<b>Temps de Fabrication 3 min</b>
<b>Denrée</b>	BC	

---

# Techniques Martiales

---

## Archer

---

<b>Type</b>	Archer	
<b>Nom</b>	Filet	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/3HR) Le guerrier projette un filet qui emprisonne(ne peut plus bouger/attaquer) pour 3 min. La flèche doit être tirée près ou sur la cible (2m maximum) et ne cause pas de dégâts. Un coup porté par une personne hostile à la cible la libère. Un allié peut diminuer de moitié la durée restante de l'emprisonnement en « démêlant » le filet.	

---

---

<b>Type</b>	Archer	
<b>Nom</b>	Flèche faucheuse	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/Scène) Permet de démembrer les deux membres du type du membre touché	

---

---

<b>Type</b>	Archer	
<b>Nom</b>	Tir Assommant	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/Scène) Le guerrier assomme une cible avec une flèche. Respecte les mêmes restrictions qu'ASSOM. Un tir raté ne gâche pas l'habileté.	

---

## Défendeur

---

<b>Type</b>	Défendeur	
<b>Nom</b>	Absorption	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/6HR) Bloque un sort et guérit les dégâts du sort en PV au guerrier. Si le sort ne faisait pas de dégât, il redonne 5PV.	

---

---

<b>Type</b>	Défendeur	
<b>Nom</b>	Bouclier scintillant	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/Scène) Aveuglement 10 sec sur une cible à proximité (5m max).	

---

## Dualiste

---

<b>Type</b>	Dualiste	
<b>Nom</b>	Contre-attaque	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/3HR) Le guerrier peut causer les mêmes dommages et effets d'un coup qu'il a subi à celui qui a donné le coup en exécutant un mouvement de type PROMA sur lui. Utiliser une Contre-attaque sur un coup annulera les effets subis sur le guerrier, mais pas les dommages. Exception : Ne fonctionne pas avec les attaques à distance.	

---

---

<b>Type</b>	Dualiste	
<b>Nom</b>	Frénésie	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/3HR) Les 3 prochaines attaques, bloquées ou pas, font des dommages critiques.	

---

## Fine lame

---

<b>Type</b>	Fine lame	
<b>Nom</b>	Démembrement	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/3HR) Démembre un bras touché.	

---



---

<b>Type</b>	Fine lame	
<b>Nom</b>	Feinte	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/Scène) Le guerrier peut réutiliser instantanément une utilisation d'une habileté perdue à cause d'un BLOQU, SAUVE ou CHANC parmi la liste suivante (ASSOM, PROMA, DESAR, POUSS, TECMA, VISER)	

---

## Lanceur

---

<b>Type</b>	Lanceur	
<b>Nom</b>	Crève-œil	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/Scène) Le lancer cause l'aveuglement 10 sec sur la cible.	

---



---

<b>Type</b>	Lanceur	
<b>Nom</b>	Tir assommant	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/Scène) Le guerrier ASSOM une cible avec un projectile. Respecte les mêmes restrictions qu'ASSOM. Un tir raté ne gâche pas l'habileté.	

---

## Maître

---

<b>Type</b>	Maître	
<b>Nom</b>	Prise de bras	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/3HR) Le maître doit toucher son adversaire avec ses deux mains. Tant que le maître garde ses mains sur l'adversaire, celui-ci est pétrifié.	

---



---

<b>Type</b>	Maître	
<b>Nom</b>	Toucher paralysant	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/Scène) Le guerrier peut paralyser un membre touché à MAINU pour 3 min.	

---

## Rageur

---

<b>Type</b>	Rageur	
<b>Nom</b>	Cri de	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Rage (1X/Scène) Permet lorsqu'en RAGEC de faire une POUSS 5m sur toutes les personnes à 1m de soi en criant.	

---

---

<b>Type</b>	Rageur	
<b>Nom</b>	Maîtrise	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet au guerrier d'utiliser une de ses habiletés même pendant sa RAGEC. L'habileté est sélectionnée à la création du personnage parmi cette liste (ASSOM, BLOQU, DESAR, POUSS, PROMA, RACE, TECMA, VISER).	

---

---

<b>Type</b>	Rageur	
<b>Nom</b>	Répit	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/Scène) Permet d'arrêter une RAGEC. Les effets associés à la fin de la RAGEC sont ressentis et le personnage perd les PV excédentaires.	

---

## Sentinelle

---

<b>Type</b>	Sentinelle	
<b>Nom</b>	Coup puissant	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/Scène) Donne un coup à +1 critique.	

---

---

<b>Type</b>	Sentinelle	
<b>Nom</b>	Tombe	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/Scène) Le coup fait tomber la cible en plus de causer les dommages et effets réguliers.	

---

## Tireur

---

<b>Type</b>	Tireur	
<b>Nom</b>	Gâchette rapide	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/Scène) Cause 2 dommages sur une seconde cible lors d'un tir réussi.	

---

---

<b>Type</b>	Tireur	
<b>Nom</b>	Tir précis	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	(1X/Scène) Le guerrier peut faire un DESAR à distance sur une cible en tirant une balle.	

---

# Sciences et synergies

---

## Alchimie

---

<b>Science</b>	Alchimie	
<b>Nom</b>	Concoction isolante	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Le technocrate choisit un élément à la création (Feu, Froid ou électrique). Si lancé sur une cible celle-ci perdra l'immunité à l'élément choisi sinon le technocrate peut utiliser la fiole pour s'immuniser à l'élément choisi.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication 3 min</b>
<b>Activation</b>	"Lancer" le contenu de la fiole sur la cible ou verser sur soi	
<b>Description</b>	Fiole avec liquide rouge (feu), bleu (froid) ou blanc (électrique) selon l'élément	

---

<b>Science</b>	Alchimie	
<b>Nom</b>	Huile	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Crée une zone de glisse 5 m de rayon (tous qui y entrent chutent à chaque pas) ou couvre 1 objet/personne complète (ne peut être saisi ou tenu). Durée: 3 min	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication 3 min</b>
<b>Activation</b>	Ouvrir la fiole et "lancer" son contenu.	
<b>Description</b>	Une bouteille contenant une substance huileuse.	

---

<b>Science</b>	Alchimie	
<b>Nom</b>	Identification	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet d'IDENT: Potions, poisons, drogues, onguents et ingrédients rares.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication 3 min</b>
<b>Activation</b>	Analyser l'objet	
<b>Description</b>	Appareil ou sens inné au choix du joueur	

---

<b>Science</b>	Alchimie	
<b>Nom</b>	Mutation Hypersensibilisante	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Les deux personnes les plus près de la capsule lorsque celle-ci touche le sol subissent un effet de faiblesse pour 3 min.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication 3 min</b>
<b>Activation</b>	Lancer la capsule	
<b>Description</b>	Capsule rouge qu'il est possible de lancer (Sécuritaire)	

---

## Anobscurologie

---

<b>Science</b>	Anobscurologie	
<b>Nom</b>	Détection de la magie	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	La cible peut voir toute source de magie (magium, objets ou créature magique). Il est impossible de voir quelque chose invisible. Durée: 15 min.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min de méditation
<b>Activation</b>	Annoncer "détection de la magie"	
<b>Description</b>	Appareil ou sens inné au choix du joueur	

---

<b>Science</b>	Anobscurologie	
<b>Nom</b>	Détection de l'invisibilité	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Permet de voir l'invisibilité pour 15 min.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min de méditation
<b>Activation</b>	Se déclenche dès qu'il voit quelqu'un d'invisible	
<b>Description</b>	Appareil ou sens inné au choix du joueur	

---

<b>Science</b>	Anobscurologie	
<b>Nom</b>	Détournement d'ondes	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Permet de prendre contrôle d'une conjuration ou d'un automate.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min de recharge
<b>Activation</b>	Activer l'appareil et le pointer vers la conjuration	
<b>Description</b>	Boîte avec une antenne.	

---

<b>Science</b>	Anobscurologie	
<b>Nom</b>	Récepteur phlogistonique	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Un objet magique à vue perd ses propriétés magiques pour 1hr	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min de recharge une heure après utilisation
<b>Activation</b>	Pointer le récepteur vers l'objet	
<b>Description</b>	Bâton entouré d'un ressort	

---



## Artillerie

---

<b>Science</b>	Artillerie	
<b>Nom</b>	Balle choc	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	La balle cause aveuglement 10 sec en plus des dommages réguliers. 3 balles peuvent être transportées en même temps.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min/balle
<b>Activation</b>	Charger l'arme à feu	
<b>Description</b>	Une douille de la longueur d'un doigt.	

---

<b>Science</b>	Artillerie	
<b>Nom</b>	Grenaille	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	La balle touche une personne supplémentaire (billes pigées séparément pour chaque cible), les dommages sont réduits de 1. 3 balles peuvent être transportées à la fois.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min/balles
<b>Activation</b>	Charger l'arme	
<b>Description</b>	Un petit sachet contenant plusieurs morceaux de balle.	

---

<b>Science</b>	Artillerie	
<b>Nom</b>	Lunette-scanner	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	La prochaine balle tirée causera 2 dommages en plus de trancher un membre au choix	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Viser et tirer	
<b>Description</b>	Un petit appareil collé à la lunette.	

---

<b>Science</b>	Artillerie	
<b>Nom</b>	Tromblon	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet d'utiliser un tromblon.	
<b>Énergie</b>	Spécial	<b>Temps de fabrication</b> Spécial
<b>Activation</b>	Spécial	
<b>Description</b>	Un mousquet avec bout en entonnoir.	

---

## Automatonique

---

<b>Science</b>	Automatonique	
<b>Nom</b>	Assistant mécanique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Réduit tous les temps de fabrication de moitié (sciences, habiletés de fabrication, ect). L'assistant peut aussi être utilisé comme automate pouvant accueillir des options, crée en 15 sec. Il possède 3 PV et a MAINU.	
<b>Énergie</b>	1 dose/utilisation	<b>Temps de fabrication</b> 3 min de calibrage à tous les 3h
<b>Activation</b>	Utilisable hors combat uniquement	
<b>Description</b>	Machine avec des "bras"	

---

<b>Science</b>	Automatonique	
<b>Nom</b>	Automate 1	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Fabrique un automate pouvant recevoir des options ayant 10PV et MAINU de base. L'automate a un contrôle total, aucune intelligence et vitesse lente. Le technocrate a à sa disposition 3 options et 2 bogues en commençant.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 30 sec ajouter le temps des options/bogues
<b>Activation</b>	Il faut fabriquer l'automate	
<b>Description</b>	Le fabriquer en modifiant un cadavre avec des outils	

---

<b>Science</b>	Automatonique	
<b>Nom</b>	Gardien automatique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Crée un gardien automatique. 7 PV, ARME, Immobile, Affecté uniquement par Électrique et Force. Cause POUSS 5m à chaque coup en plus des dommages. Attaque toute chose passant à portée sauf celles désignés par son créateur (et celui-ci). Le gardien ne peut pas recevoir d'option.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Déposer l'activateur sur un cadavre/esprit	
<b>Description</b>	Appareil à 5 branches (semblable à une étoile)	

---

<b>Science</b>	Automatonique	
<b>Nom</b>	Kit d'options	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne accès à 3 options supplémentaires et donne 20 sec d'options gratuites à la création d'un automate	
<b>Énergie</b>	Spécial	<b>Temps de fabrication</b> Selon l'option
<b>Activation</b>	Construire un Automate	
<b>Description</b>	Outils d'automatonique	

---

## Explosiotique

---

<b>Science</b>	Explosiotique	
<b>Nom</b>	Boule noire	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause 4 feu dans une zone de 2m. La boule explose lorsqu'elle touche le sol et ne bouge plus.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Allumer la mèche et lancer	
<b>Description</b>	Sphère noire	

---

<b>Science</b>	Explosiotique	
<b>Nom</b>	Cocktail Molotov	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause 3 dommages feu et douleur (sommeil) pour 3 min.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Lancer le flacon	
<b>Description</b>	Flacon rouge pouvant être lancé (doit être sécuritaire)	

---

<b>Science</b>	Explosiotique	
<b>Nom</b>	Dynamite	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause 5 dommages force à la cible. Si la dynamite tombe au sol sans toucher de cible, elle peut être récupéré et relancé (technocrate seulement) dans la minute qui suit, sans quoi, il explose causant 5 force toute personne y touchant.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Allumer la mèche	
<b>Description</b>	Un bâton rouge avec une mèche de corde qui dépasse.	

---

<b>Science</b>	Explosiotique	
<b>Nom</b>	Plastique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Détruit n'importe quel obstacle physique. Enlèvera tout piège visible, mur magique, coffre, barrière, porte verrouillée, faille, enchevêtrement, ect.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Coller sur l'objet ou l'effet et attendre 5 sec	
<b>Description</b>	Une substance en pâte qui peut être modelée et collée.	

---

## Forge

---

<b>Science</b>	Forge	
<b>Nom</b>	Arme d'acier sanglant	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Une arme de mêlée du technocrate frappe critique pour le prochain combat	
<b>Énergie</b>	1 dose à chaque entretien	<b>Temps de fabrication</b> 3 min d'entretien entre chaque combat
<b>Activation</b>	Spécial	
<b>Description</b>	Enduire l'arme "d'huile" entre chaque combat. Bouteille de liquide rougeâtre.	

---

---

<b>Science</b>	Forge	
<b>Nom</b>	Entraînement militaire	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Augmente le maximum de PA permis de 2 et gagne un style de combat supplémentaire choisi à la création.	
<b>Énergie</b>	Spécial	<b>Temps de fabrication</b> Spécial
<b>Activation</b>	Spécial	
<b>Description</b>	Spécial	

---



---

<b>Science</b>	Forge	
<b>Nom</b>	Matériel inaltérable	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Deux objets au choix du Technocrate seront constitués d'un matériel inaltérable. Les objets admissibles sont: arme à feu, arme de corps à corps, arme de tir, armure, bouclier, vêtement. Ces deux objets deviennent immunisés à tout effet. Ainsi, ils ne peuvent rouiller, pourrir, chauffer, coller, glisser, être magnétisés, etc.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min d'entretien au 6 heures
<b>Activation</b>	Modifier les objets	
<b>Description</b>	Objet visiblement modifié.	

---



---

<b>Science</b>	Forge	
<b>Nom</b>	Traitement isolant	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Immunise au premier type de dommage élémental reçu (électricité, feu ou froid) du combat. Il devient vulnérable (X2) à un élément correspondant à son immunité. (Immunité feu - Vulnérable froid, Immunité Froid - Vulnérable électrique, Immunité Électrique - Vulnérable Feu)	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min entre chaque combat
<b>Activation</b>	Recevoir des dommages élémentaux	
<b>Description</b>	Ajuster son armure avec des outils de forge	

---

## Foudronique

---

<b>Science</b>	Foudronique	
<b>Nom</b>	Accumulateur	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet de réutiliser une science de niv 1 ou 2 ou un gadget n'ayant pas une fréquence de plus de 6 heures.	
<b>Énergie</b>	3 doses	<b>Temps de fabrication</b> 9 min
<b>Activation</b>	Brancher à la cible/objet qui en a besoin et dépenser l'énergie (compteur)	
<b>Description</b>	Volume minimum de 125 cm3	

---

---

<b>Science</b>	Foudronique	
<b>Nom</b>	Champ magnétique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Immunise aux projectiles (flèches, armes de jet, balles et aiguilles).	
<b>Énergie</b>	1 dose par projectile dévié	<b>Temps de fabrication</b> 3 min de recharge entre les combats
<b>Activation</b>	Appuyer sur la boîte	
<b>Description</b>	Boîte noire avec un éclair jaune	

---

<b>Science</b>	Foudronique	
<b>Nom</b>	Flash	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Aveugle la cible la plus près (ami ou ennemi) pour 10 sec. 2 fois par scène.	
<b>Énergie</b>	1 dose par utilisation	<b>Temps de fabrication</b> 3 min de recharge
<b>Activation</b>	Appuyer sur le bouton	
<b>Description</b>	Un flash de style ancien appareil photo sur un bâton	

---

<b>Science</b>	Foudronique	
<b>Nom</b>	Tazer	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause Sommeil 3 min, jusqu'à 2 fois par scène	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min d'entretien entre chaque combat
<b>Activation</b>	Toucher la cible	
<b>Description</b>	Un petit boîtier avec un interrupteur et un éclair jaune	

---

## Mécanique

---

<b>Science</b>	Mécanique	
<b>Nom</b>	Appât	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	L'appât BLOQU une attaque au choix, ainsi que le coup suivant.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min pour recharger
<b>Activation</b>	Recevoir un coup	
<b>Description</b>	Petite machine attirant l'attention de 125 cm3 minimum	

---

<b>Science</b>	Mécanique	
<b>Nom</b>	Grappin	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet de soit faire une FUIITE par le vol, un DESAR à distance (vers soi) ou attirer une cible vers soi (POUSS 5 m).	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	"Tirer" en direction de sa cible	
<b>Description</b>	Grappin	

---

---

<b>Science</b>	Mécanique	
<b>Nom</b>	Marteau mécanique P	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause deux POUSS (5m) ou une POUSS(10m) par scène.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 30 secs pour recharger 10 m
<b>Activation</b>	Toucher avec le marteau	
<b>Description</b>	Volume minimal (1000cm3) n'est pas un marteau, c'est un appareil.	

---

<b>Science</b>	Mécanique	
<b>Nom</b>	Marteau mécanique S	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause Sommeil 3 min.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 30 secondes de recharge
<b>Activation</b>	Toucher la cible avec un marteau.	
<b>Description</b>	Volume minimal (1000cm3) n'est pas un marteau, c'est un appareil.	

---

<b>Science</b>	Mécanique	
<b>Nom</b>	Scie mécanique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Démembre un membre touché	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min d'entretien entre chaque utilisation
<b>Activation</b>	Toucher le membre avec la scie	
<b>Description</b>	Scie ronde ou à chaîne (sécuritaire)	

---

## Médecine

---

<b>Science</b>	Médecine	
<b>Nom</b>	Médecine	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Guérit 4 PV en 10 sec, un membre tranché ou 2 PV critique en 30 sec.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 0
<b>Activation</b>	Simuler des soins	
<b>Description</b>	Nécessite des instruments médicaux.	

---

<b>Science</b>	Médecine	
<b>Nom</b>	Pharmacologie	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne deux recettes de drogues niv 1.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Injecter la drogue ou le médicament ou l'ingurgiter.	
<b>Description</b>	Kit de médecine pour les fabriquer.	

---

---

<b>Science</b>	Médecine	
<b>Nom</b>	Traitement choc	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Soigne la paralysie, le sommeil, la lenteur ou la faiblesse sur la cible en 20 sec.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> Spécial
<b>Activation</b>	Simuler des soins	
<b>Description</b>	Outils de médecine	

---

<b>Science</b>	Médecine	
<b>Nom</b>	Vaccination	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Pour les prochains 6 heures, donne SAUVE contre la prochaine maladie ou le prochain poison, de plus le vaccin peut guérir une maladie.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Injecter le vaccin	
<b>Description</b>	Une petite bouteille écrit vaccin	

---

## Synergies

---

<b>Synergie</b>	Alchimie et Anobscurologie	
<b>Nom</b>	Drogues	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne deux recettes de drogues de niv1.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Injecter ou ingurgiter la drogue.	
<b>Description</b>	Kit de médecine ou d'alchimie pour les fabriquer	

---

<b>Synergie</b>	Alchimie et Artillerie	
<b>Nom</b>	Cire de roulement	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Annule les enrayements instantanément sur tout format d'arme à feu. De plus, si elle est appliquée sur une arme à feu intacte, elle transformera le prochain enrayement en rate ou la prochaine bille rate en bille touche	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Appliquer sur l'arme pendant 10 sec.	
<b>Description</b>	Un petit pot de cire et un petit linge lisse.	

---

---

<b>Synergie</b>	Alchimie et Automatonique	
<b>Nom</b>	Huile de performance	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Réduit de 30 secondes le temps de création d'un automate.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication 3 min</b>
<b>Activation</b>	Verser sur le corps de la cible	
<b>Description</b>	Bouteille d'huile	

---

<b>Synergie</b>	Alchimie et Explosiotique	
<b>Nom</b>	Bombe gluante	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	DESAR toutes les cibles dans un rayon de 3 m.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication 3 min</b>
<b>Activation</b>	Lancer la bombe	
<b>Description</b>	Un cube peint de vert lime	

---

<b>Synergie</b>	Alchimie et Forge	
<b>Nom</b>	Transmutation	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet à une arme de frapper d'un élément au choix du technocrate (entre feu, froid, électrique) pour une scène ou permet de changer une denrée de minéral, bois ou nourriture en un autre type de denrée au choix 1 fois par 3h maximum (voir aubergiste)	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication 3 min</b>
<b>Activation</b>	Verser sur une arme ou un ingrédient	
<b>Description</b>	Fiole avec un liquide argenté	

---

<b>Synergie</b>	Alchimie et Foudronique	
<b>Nom</b>	Boisson tonique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne un BLOQU et immunise à lenteur pour 1 scène. Une seule boisson sur soi à la fois.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication 3 min</b>
<b>Activation</b>	Faire boire la boisson à la cible	
<b>Description</b>	Une boisson tonique faite d'extraits de plantes.	

---



---

<b>Synergie</b>	Alchimie et Mécanique	
<b>Nom</b>	Huile à Moteur	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	S'utilise pour causer 3 dommages feu + aveuglement 5 sec sur deux cibles à max 2m l'une de l'autre ou permet de diminuer de moitié le temps de fabrication, de création ou de réparation pour une tâche.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication 3 min</b>
<b>Activation</b>	"Lancer" le contenu de la fiole en direction de la cible ou huiler les instruments utilisés	
<b>Description</b>	Fiole avec un liquide noir	

---

<b>Synergie</b>	Alchimie et Médecine	
<b>Nom</b>	Dosage	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet d'injecter une seconde drogue à une cible et choisir si elle subit l'overdose ou si elle bénéficie des avantages des deux drogues sans avoir de chance de subir d'overdose. Le Technocrate reçoit une recette de drogue avec cette synergie.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication 3 min</b>
<b>Activation</b>	Injecter une seconde drogue "prédosée"	
<b>Description</b>	Matériel d'alchimie, le dosage de la drogue doit être effectué d'avance. Une seule drogue préparée à la fois	

---

<b>Synergie</b>	Anobscurologie et Artillerie	
<b>Nom</b>	Balle de force	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Crée une balle qui cause des dommages force. Trois balles au maximum en possession à la fois.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication 3 min</b>
<b>Activation</b>	Charger dans un pistolet ou mousquet	
<b>Description</b>	Une petite balle peinte de couleur fluorescente et un appareil pour la "charger"	

---

<b>Synergie</b>	Anobscurologie et Automatonique	
<b>Nom</b>	Catalyseur quantique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Lorsque l'automate reçoit un sort, il gagne Force infernale pour le combat et son coup prochain cause +1 dommage	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication 3 min</b>
<b>Activation</b>	Installer sur un automate	
<b>Description</b>	Bijou avec un crystal et des fils	

---

---

<b>Synergie</b>	Anobscurologie et Explosiotique	
<b>Nom</b>	Grenade anti-mage	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause une perte de la moitié du magium en poche. Elle ne se déclenche que si elle atteint une cible sinon elle est réutilisable.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Retirer la "goupille" et lancer la grenade.	
<b>Description</b>	Un petit cube avec un point noir sur chaque face. Volume minimal 125cm <sup>3</sup>	

---

<b>Synergie</b>	Anobscurologie et Forge	
<b>Nom</b>	Disrupteur	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Empêche la cible d'utiliser de la magie pour 3 min.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Toucher la cible avec le disrupteur	
<b>Description</b>	Une petite boîte de 100cm <sup>3</sup> au minimum décoré.	

---

<b>Synergie</b>	Anobscurologie et Foudronique	
<b>Nom</b>	Lampe à non-lumière	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Dissipe l'invisibilité ou rend invisible sur une cible pour 10 min. La lampe a trois charges.	
<b>Énergie</b>	1 dose par utilisation	<b>Temps de fabrication</b> 3 min pour recharger
<b>Activation</b>	Allumer la lampe (1 charge)	
<b>Description</b>	Une grosse lampe de poche à apparence modifiée pour représenter la modification	

---

<b>Synergie</b>	Anobscurologie et Foudronique	
<b>Nom</b>	Turbine Électro-Phlogistonique	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Sur une cible à 5m, tous les objets magiques sont VOLAT par le Technocrate (La cible en est consciente). Les objets en main sont immunisés.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Appuyer sur le bouton	
<b>Description</b>	Volume minimal 125cm <sup>3</sup> avec une hélice.	

---

---

<b>Synergie</b>	Anobscurologie et Mécanique	
<b>Nom</b>	Convertisseur à Phlogiston	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	La cible donne la moitié de son magium au technocrate. Il est impossible de voler l'énergie d'un Thull. Utilisable 1X/3 heures	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Aspirer l'énergie d'une personne/cadavre sans défense	
<b>Description</b>	Un petit aspirateur	

---

<b>Synergie</b>	Anobscurologie et Mécanique	
<b>Nom</b>	Menottes anti-mage	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Empêche celui/celle qui les porte d'utiliser toute magie tant qu'il les porte. Les menottes peuvent être retirées avec EVASN ou une habileté permettant de libérer quelqu'un ou détruire un mur. L'effet se dissipe après 30 minutes.	
<b>Énergie</b>	1 dose/capture	<b>Temps de fabrication</b> 10 minutes de recharge
<b>Activation</b>	Mettre les menottes au lanceur de sorts	
<b>Description</b>	Une paire de menottes modifiées	

---

<b>Synergie</b>	Anobscurologie et Mécanique	
<b>Nom</b>	Réflexe phlogistonique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Le prochain sort reçu est renvoyé à l'expéditeur (Positif ou négatif).	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Automatique au premier sort reçu	
<b>Description</b>	Une machine avec des ressorts	

---

<b>Synergie</b>	Anobscurologie et Médecine	
<b>Nom</b>	Électrochocs	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet d'annuler un effet néfaste qui avait une durée (exclut maladies, malédictions et poisons mortels) sur une cible.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min de recharge
<b>Activation</b>	Apposer les "électrodes" sur la cible et appuyer sur le déclencheur	
<b>Description</b>	Une petite boîte reliée par des fils à des électrodes	

---

---

<b>Synergie</b>	Artillerie et Automatonique	
<b>Nom</b>	Bras-tronqué	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	L'automate peut causer 3 physique à distance sur 2 cibles 1X par scène. Néanmoins, cette option remplace un des bras de l'automate par un tromblon (il ne peut rien tenir avec ce bras, mais peut attaquer à MAINU).	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 20 sec
<b>Activation</b>	Ajouter cette option sur un automate.	
<b>Description</b>	Comme les options d'automate, ne doit pas nécessairement être représenté, mais doit être décrit.	

---

<b>Synergie</b>	Artillerie et Explosiotique	
<b>Nom</b>	Balles explosives	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Augmente les dommages d'une balle de +1 dommage. Par exemple, un pistolet ferait 4 dommages, un tromblon 7 dommages (s'il a deux balles explosives) ou 4 dommages sur 2 cibles. Maximum 3 balles sur soi à la fois	
<b>Énergie</b>	1 dose/balle	<b>Temps de fabrication</b> 3min/balle
<b>Activation</b>	Mettre dans une arme à feu.	
<b>Description</b>	Une balle rouge	

---

<b>Synergie</b>	Artillerie et Forge	
<b>Nom</b>	Arme à recul	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Ajoute à un pistolet/mousquet/tromblon cause POUSS 5m en plus des effets et dommages normaux. Doit être rechargé à chaque tir. Une arme maximum	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> +30 sec pour recharger le recul
<b>Activation</b>	Tirer	
<b>Description</b>	Une arme avec un appareil greffé de 125 cm3 minimum	

---

<b>Synergie</b>	Artillerie et Forge	
<b>Nom</b>	Arme balistique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Le technocrate peut manier une arme qui est à la fois une arme de corps à corps et une arme à feu.	
<b>Énergie</b>	Spécial	<b>Temps de fabrication</b> Spécial
<b>Activation</b>	Spécial	
<b>Description</b>	Spécial	

---

---

<b>Synergie</b>	Artillerie et Foudronique	
<b>Nom</b>	Balle tazeronique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cette balle paralyse un membre au choix du tireur en plus de faire des dommages électriques. 2 balles peuvent être transportées à la fois.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min/balles
<b>Activation</b>	Charger dans l'arme à feu	
<b>Description</b>	Un appareil qui électrocute la balle	

---



---

<b>Synergie</b>	Artillerie et Mécanique	
<b>Nom</b>	Double Barillet	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet de recharger instantanément un pistolet ou un mousquet.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Insérer la douille dans le canon de l'arme à feu	
<b>Description</b>	Un tube de 1 à 2 cm de diamètre et de min 10 cm de long	

---



---

<b>Synergie</b>	Artillerie et Mécanique	
<b>Nom</b>	Fusil à clou	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Remplace une balle normale par des clous. Cause paralysie des 2 jambes pour 3 min au lieu des dommages et effets réguliers.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Charger les clous	
<b>Description</b>	Sac de petits clous	

---



---

<b>Synergie</b>	Artillerie et Médecine	
<b>Nom</b>	Balle saignante	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cette balle lorsque tirée cause des dommages critiques. Deux balles au maximum en possession à la fois.	
<b>Énergie</b>	1 dose/balle	<b>Temps de fabrication</b> 3 min/balle
<b>Activation</b>	Charger l'arme à feu	
<b>Description</b>	Une petite balle peinte d'une croix en rouge	

---

---

<b>Synergie</b>	Automatonique et Explosiotique	
<b>Nom</b>	Court-circuit	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	S'active lorsque l'automate atteint un certain nombre de PV(fixé à l'installation) ou un certain mot est prononcé(fixé à l'installation). L'automate explose causant 5 physique à la cible la plus près (allié ou ennemi)	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Installer sur l'automate.	
<b>Description</b>	Fil en spirale (style gros ressort) très coloré installé sur l'automate	

---

<b>Synergie</b>	Automatonique et Forge	
<b>Nom</b>	Armure automatique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	L'armure donne 2 PA supplémentaires, ces PA sont perdus après tout autre type de PA, mais avant les PV. Lorsqu'il reste au moins 1 PA à l'Armure automatique, les ATTSU et Assassins ne causent que 2 dommages au porteur.	
<b>Énergie</b>	1 dose pour chaque PA réparé	<b>Temps de fabrication</b> 3 min de réparation par PA
<b>Activation</b>	Spécial	
<b>Description</b>	Plaque avec des fils	

---

<b>Synergie</b>	Automatonique et Foudronique	
<b>Nom</b>	Générateur de phlogiston	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Blokue les 2 prochains coups. Par contre, si le générateur n'est pas enlevé avant le prochain coup, il explose causant 4 électrique au Technocrate et son attaquant. Pour le décharger, on l'équipe sur un automate. L'automate dispose alors de 1 pouvoir au choix: 1 coup bloqué ou un toucher 4 électrique.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Équiper le générateur	
<b>Description</b>	Un objet noir contenant une pâte étrange (pâte à modeler) et des fils électriques. Il doit être connecté au technocrate.	

---

<b>Synergie</b>	Automatonique et Mécanique	
<b>Nom</b>	Lame intégrée	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Une main gagne griffe (considérée comme tranchante pour les traitements), de plus le bras peut faire un coup à 3 critique par combat.	
<b>Énergie</b>	1 dose entre chaque combat	<b>Temps de fabrication</b> 3 min d'entretien entre chaque combat
<b>Activation</b>	Spécial	
<b>Description</b>	Avoir une main qui ressemble/intègre une arme	

---

---

<b>Synergie</b>	Automatique et Mécanique	
<b>Nom</b>	Spring V2.0	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Permet de poursuivre une FUIITE ou de faire une FUIITE.	
<b>Énergie</b>	1 dose après chaque utilisation	<b>Temps de fabrication</b> 3 min entre chaque utilisation
<b>Activation</b>	Appuyer sur un bouton	
<b>Description</b>	Jambes visiblement modifiés	

---

<b>Synergie</b>	Automatique et Médecine	
<b>Nom</b>	Membre bionique	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Le membre devient un membre d'automate, il est immunisé à DESAR, paralysie ou tout autre effet qui affecte ce membre. Chaque effet bloqué coûte 1 énergie (dépensée après le combat pour recharger le membre), si le personnage n'a plus d'énergie, le membre cesse de fonctionner pour 1h. Pour 2 énergie, le membre fournit une POUSS.	
<b>Énergie</b>	1 dose entre chaque combat	<b>Temps de fabrication</b> 3 min d'entretien entre chaque combat
<b>Activation</b>	Aucun	
<b>Description</b>	Un membre mi-machine mi-vivant.	

---

<b>Synergie</b>	Explosiotique et Forge	
<b>Nom</b>	Gilet explosif	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	On peut mettre un explosif (qui ne compte pas dans la limite) dans ce gilet. Il affectera une cible (ou plusieurs selon l'explosif) lorsqu'un des effets suivants se produit: sommeil, faiblesse ou mort, Compte comme une armure de cuir.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min de réparation par PA
<b>Activation</b>	Pour activer il faut réparer tous les PA et/ou remplacer l'explosif s'il a été déclenché	
<b>Description</b>	Un gilet incorporant une dynamite.	

---

<b>Synergie</b>	Explosiotique et Foudronique	
<b>Nom</b>	Grenade foudroyante	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause sommeil sur les deux personnes les plus près de l'explosif lors de l'explosion. Elle explose lorsqu'elle touche le sol et ne bouge plus	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Électrocuter la boule et la lancer.	
<b>Description</b>	Une boule bleu avec un éclair dessus et une machine pour la "charger"	

---

---

<b>Synergie</b>	Explosiotique et Mécanique	
<b>Nom</b>	Mine à fragments	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Lorsqu'un individu passe à moins d'un mètre, cause 4 dommages de force dans une zone de 2 m de rayon autour de la mine.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Installer la mine sur le sol	
<b>Description</b>	Deux disques un par-dessus l'autre (ex: deux assiettes de carton une sur l'autre).	

---

<b>Synergie</b>	Explosiotique et Médecine	
<b>Nom</b>	Grenade médicale	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Redonne 3 PV à toutes les cibles (alliées ou ennemies) dans un rayon de 2m.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Lancer, elle explose lorsqu'elle percute quelqu'un ou arrête de bouger	
<b>Description</b>	Une boule blanche peinte d'une croix rouge.	

---

<b>Synergie</b>	Forge et Foudronique	
<b>Nom</b>	Composant électrique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Une arme frappe électrique pour une scène. Paralyse un membre touché 1x/scène.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Appuyer sur un bouton	
<b>Description</b>	Une spirale de métal connectée à une "batterie"	

---

<b>Synergie</b>	Forge et Mécanique	
<b>Nom</b>	Armure à engrenages	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Le prochain coup au corps à corps est bloqué et DESAR l'attaquant (Arme à une ou deux main).	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min entre chaque utilisation
<b>Activation</b>	Recevoir un coup	
<b>Description</b>	Des engrenages sur le torse.	

---



---

<b>Synergie</b>	Forge et Médecine	
<b>Nom</b>	Armure auto-réparante	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Le Technocrate est capable de modifier deux armures complètes (à la fois), ces armures se répareront au rythme de 1PA/5 min pour les prochaines 6 heures Les armures n'ont pas besoin d'appartenir au Technocrate.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min
<b>Activation</b>	Modifier une armure	
<b>Description</b>	Armure modifiée	

---

<b>Synergie</b>	Foudronique et Mécanique	
<b>Nom</b>	Ancre électrique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Rend massif pour une scène	
<b>Énergie</b>	1 dose entre chaque utilisation	<b>Temps de fabrication</b> 3 min entre chaque utilisation
<b>Activation</b>	Automatique dès projection	
<b>Description</b>	Doit contenir un ressort, une corde et avoir un volume minimal de 1000cm3.	

---

<b>Synergie</b>	Foudronique et Médecine	
<b>Nom</b>	Défibrillateur	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Ressuscite la cible si le médecin gagne un test de pareil pas pareil. La cible revient à 1PV. Si le médecin échoue le test, la machine ne pourra être réutilisée sur cette cible pour cette mort.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min entre chaque utilisation
<b>Activation</b>	Appuyer les poignées sur la cible	
<b>Description</b>	Deux "poignées" reliées à un appareil contenant une batterie	

---

<b>Synergie</b>	Mécanique et Médecine	
<b>Nom</b>	Détecteur de mensonge	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet de détecter s'il y a un mensonge sur une phrase prononcée par une cible à moins de 5m.	
<b>Énergie</b>	1 dose	<b>Temps de fabrication</b> 3 min entre chaque utilisation
<b>Activation</b>	Observer l'aiguille au moment de la détection ou brancher l'appareil sur une personne	
<b>Description</b>	Un petit appareil avec une aiguille	

---

# Potions

---

<b>Nom</b>	Potion d'agilité accrue	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Donne une FUIITE. Durée :3h	
<b>Denrée</b>	NC	
<hr/>		
<b>Nom</b>	Potion de bouclier	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Un ou deux (au choix) bras deviennent des boucliers pendant 15 min, ces bras ne peuvent pas porter d'objet	
<b>Denrée</b>	MS	
<hr/>		
<b>Nom</b>	Potion de caméléon	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Donne CAMOU Durée: 30min	
<b>Denrée</b>	NS	
<hr/>		
<b>Nom</b>	Potion de charisme	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Donne une PERSU Durée:3 heures	
<b>Denrée</b>	BS	
<hr/>		
<b>Nom</b>	Potion de contrôle de la terre mineur	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjure un élémental de terre mineur Famille: élémental, contrôlabilité: instinctif, intelligence: aucune, vitesse: lent, 9PV, vulnérable magique, Griffes, BLOQU, nature: attaque créature d'air et les joueurs qui font un effet d'air ou électrique	
<b>Denrée</b>	MC	
<hr/>		
<b>Nom</b>	Potion de contrôle de l'air mineur	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjure un élémental d'air mineur. Famille: élémental, contrôlabilité: instinctif, intelligence: aucune, vitesse: rapide, 5PV, immunité à l'électricité, vulnérable magique, MAINU, invisibilité (15 sec pour regagner), nature: attaque créature de terre et joueur qui font un effet de terre	
<b>Denrée</b>	MC	
<hr/>		
<b>Nom</b>	Potion de contrôle de l'eau mineur	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjure un élémental d'eau mineur. Famille: élémental, contrôlabilité: instinctif, intelligence: aucune, vitesse: rapide, 5PV, immunité au froid, vulnérable au feu et magique, Griffes(Froid), À sa mort, il devient une zone de brouillard 5m pour 3 minutes, nature: attaque créature de feu et les joueurs qui font un effet de feu	
<b>Denrée</b>	MC	

<b>Nom</b>	Potion de contrôle du feu mineur	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Conjure un élémental de feu mineur. Famille: élémental, contrôlabilité: instinctif, intelligence: aucune, vitesse: rapide, 5PV, immunité au feu, vulnérable au froid et magique, Griffes(Feu), À sa mort, tout le monde prend 2 dégâts feu dans un rayon de 3m, nature: attaque créature de feu et les joueurs qui font un effet de froid	
<b>Denrée</b>	MC	
<b>Nom</b>	Potion de protection	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne deux prochains coups bloqué.	
<b>Denrée</b>	BC	
<b>Nom</b>	Potion de ressourcement	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet de reméditer pour se procurer une dose de magium (boire la potion à la fin de la période de méditation).	
<b>Denrée</b>	BS	
<b>Nom</b>	Potion d'énergie magique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Deux sorts peuvent être lancés en magie innée lors du prochain combat, avec un intervalle de 30 secondes entre chacun de ces deux sorts (maximum sorts de niveau 1, une cible maximum pour le sort)	
<b>Denrée</b>	BC	
<b>Nom</b>	Potion d'invisibilité	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Invisible pour 15 min	
<b>Denrée</b>	MC	
<b>Nom</b>	Potion du guerrier	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne +2 PV pour la scène.	
<b>Denrée</b>	MS	

# Poisons

---

## Dommmage

---

<b>Type</b>	Dommmage	
<b>Nom</b>	Dard de guêpe	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	+2 dommmages poison	
<b>Denrée</b>	BS	

---

---

<b>Type</b>	Dommmage	
<b>Nom</b>	Essence de ronces	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	+1 dommmages poison et lenteur 3 min	
<b>Denrée</b>	MC	

---

## Effet

---

<b>Type</b>	Effet	
<b>Nom</b>	D'embrouille	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Empêche la cible de lancer des sorts demandant plus que 5 sec d'incantation.	
<b>Denrée</b>	BC	

---

---

<b>Type</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Du lépreux	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne la lèpre: total de PV descend de 4pv par heure jusqu'à ce que mort s'ensuive (la mort annule la maladie). Les PV peuvent seulement être soignés une fois la maladie guérie.	
<b>Denrée</b>	BC	

---

---

<b>Type</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Marchand des sables	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Sommeil 3min	
<b>Denrée</b>	MC	

---

---

<b>Type</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Pied-Bot	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Paralyse une jambe 3 min	
<b>Denrée</b>	NS	

---

---

<b>Type</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Vérole	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne la vérole: ne peut plus courir jusqu'à sa mort ou guérison.	
<b>Denrée</b>	MS	

---



---

<b>Type</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Vision des brumes	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Aveuglement 10 sec	
<b>Denrée</b>	NC	

---

## Mortel

---

<b>Type</b>	Mortel	
<b>Nom</b>	De l'assassin	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Mortel 30min	
<b>Denrée</b>	MS	

---



---

<b>Type</b>	Mortel	
<b>Nom</b>	Veuve noire	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	+1 dommages poison et Mortel 25 min	
<b>Denrée</b>	BS	

---

# Pièges

---

---

<b>Nom</b>	Collet	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Immobilise les jambes de la cible pendant 10 minutes. Un joueur avec EVASN peut libérer la cible ou se libérer.	
<b>Temps de Fabrication</b>	3 min	
<b>Denrée</b>	Placer une corde en cercle.	

---

---

<b>Nom</b>	Fosse	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Immobilise la cible 10 minutes (ne peut attaquer ni l'être) et cause 2 dommages. Une corde utilisée par une autre personne peut sortir la cible de la fosse.	
<b>Temps de Fabrication</b>	3 min	
<b>Denrée</b>	Un tissu noir ou brun.	

---

---

<b>Nom</b>	Lance-javelots	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause 4 dommages à la cible et POUSS 10m.	
<b>Temps de Fabrication</b>	3 min	
<b>Denrée</b>	Dissimuler un bâton dans un arbre et placer un déclencheur (Bâton avec du tape noir dessus) sur le sol.	

---

---

<b>Nom</b>	Piège à loup	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause 5 dommages à la cible.	
<b>Temps de Fabrication</b>	3 min	
<b>Denrée</b>	Rectangle d'aluminium de 45 cm X 45 cm	

---

# Onguents

---

<b>Nom</b>	Onguent de dissimulation	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	CAMOU pour 30 min.	
<b>Denrée</b>	NS	
<b>Nom</b>	Onguent de protection élémentaire	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Protège contre les 4 prochains dommages d'un élément choisis au moment de la création de l'onguent. (froid, feu, électrique ou poison)	
<b>Denrée</b>	MC	
<b>Nom</b>	Onguent de puissance	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Donne deux DESAR. Durée: Une scène	
<b>Denrée</b>	MS	
<b>Nom</b>	Onguent de rappel d'entre les morts (Bon)	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Relève un cadavre en Késar Famille: kesar (VADER 1), contrôlabilité: totale, intelligence: aucune, vitesse: lent, 11PV, immunité au feu, ATTSU, charmes et sommeil, perce les illusions, vulnérable au maudit et magique, MAINU, Détection du mal à volonté, nature: Attaque les monstres et les joueurs mauvais à vue	
<b>Denrée</b>	BC	
<b>Nom</b>	Onguent de rappel d'entre les morts (Bon)	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Relève un cadavre en Macchabée Famille: mort-vivant (VADER 1), contrôlabilité: totale, intelligence: aucune, vitesse: lent, 11PV, immunité froid, ATTSU, charmes et sommeil, perce les illusions, vulnérable au béni et magique, MAINU, Détection de la vie, nature: Attaque les vivants à vue	
<b>Denrée</b>	BC	
<b>Nom</b>	Onguent de regain magique	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Donne une demi-dose de magium lorsque but à l'auberge.	
<b>Denrée</b>	NC	
<b>Nom</b>	Onguent de réparation	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Régénère un membre après 10 sec	
<b>Denrée</b>	NC	
<b>Nom</b>	Onguent de vol	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Donne une FUIITE par le vol pour une durée de 30 min	
<b>Denrée</b>	MS	

<b>Nom</b>	Onguent divin	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne deux APDIV (+1 béni / maudit selon l'alignement) à la cible. Durée : 30 min	
<b>Denrée</b>	BS	
<b>Nom</b>	Onguent guérisseur	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Redonne 5 PV en tout (distribuables)	
<b>Denrée</b>	MS	
<b>Nom</b>	Onguent sacrée	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet de faire VADER 2 pendant une scène ou de sanctifier un endroit (Effet Roleplay et pour EAUBE)	
<b>Denrée</b>	BC	



# Drogues

---

## Débilitante

---

<b>Type</b>	Débilitante	
<b>Nom</b>	Confusion	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Perd la mémoire pour 15 prochaines minutes	
<b>Denrée</b>	BS	

---

---

<b>Type</b>	Débilitante	
<b>Nom</b>	Déformante	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Ne peut plus attaquer/lancer des sorts à distance pendant 15 minutes.	
<b>Denrée</b>	BC	

---

---

<b>Type</b>	Débilitante	
<b>Nom</b>	Dépresseur	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Déprime et n'a aucune volonté Durée: 30 min	
<b>Denrée</b>	MS	

---

---

<b>Type</b>	Débilitante	
<b>Nom</b>	Kétamine	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Ne peut courir, tombe fréquemment (plus de coordination dans les jambes) pour 3 minutes	
<b>Denrée</b>	MS	

---

---

<b>Type</b>	Débilitante	
<b>Nom</b>	Sensibilisante	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Chaque coup reçu fait tomber le consommateur, durée 3 minutes	
<b>Denrée</b>	BC	

---

## Vivifiante

---

<b>Type</b>	Vivifiante	
<b>Nom</b>	Amphétamines	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Immunise à lenteur et à faiblesse. Durée: la scène	
<b>Denrée</b>	BS	

---

---

<b>Type</b>	Vivifiante	
<b>Nom</b>	Caféine	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Immunise au sommeil et donne le prochain coup bloqué. Durée: la scène	
<b>Denrée</b>	NS	

---

---

<b>Type</b>	Vivifiante	
<b>Nom</b>	Créatine	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Immunise à DESAR et à paralysie. Durée: Une scène	
<b>Denrée</b>	MS	

---

---

<b>Type</b>	Vivifiante	
<b>Nom</b>	Désensibilisateur	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Immunise à tous les effets de charme ou de peur Durée: une scène.	
<b>Denrée</b>	NC	

---

---

<b>Type</b>	Vivifiante	
<b>Nom</b>	Transfusion	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Soigne 4 PV. Aucun risque d'overdose.	
<b>Denrée</b>	MS	

---

# Sorts de Barde

---

## Destinée

---

<b>École</b>	Destinée	
<b>Nom</b>	Appel du destin	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Un ordre d'un mot seulement est donné à la cible.( le mot est interprété par la cible, les gestes ne comptent pas) . L'effet dure 10 secondes au maximum selon l'interprétation de la cible.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>	Charme	
<b>Matériaux</b>	Art	

---

---

<b>École</b>	Destinée	
<b>Nom</b>	Compréhension des langues	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet au Barde de comprendre toutes les langues parlées et même les langues non humaines (animaux par exemple). Le sort ne permet pas par contre de les parler.	
<b>Durée</b>	15 min	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art	

---

---

<b>École</b>	Destinée	
<b>Nom</b>	Cri	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause 3 dommages physique.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art	

---

---

<b>École</b>	Destinée	
<b>Nom</b>	Fortune	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne 1 SAUVE.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art	

---

---

<b>École</b>	Destinée	
<b>Nom</b>	Identification	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet d'IDENT: Potions, poisons, drogues, onguents et ingrédients rares.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art, 3 minutes de concentration près de l'auberge dans un cercle de pierres	

---

---

<b>École</b>	Destinée	
<b>Nom</b>	Pile ou face	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Lance une pièce. Sur pile: la cible BLOQU le prochain coup. Sur Face: Le prochain coup donné par la cible cause +1 dommage magique. La cible ne peut bénéficier d'un autre Pile ou face, tant que le précédent est encore actif.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art et pièce géante	

---

<b>École</b>	Destinée	
<b>Nom</b>	Seconde chance	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet de retenter un effet aléatoire raté pendant que le sort est actif ou de récupérer une habileté qui a été bloquée par une SAUVE pendant que le sort est actif.	
<b>Durée</b>	15 min ou jusqu'à utilisation	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art	

---

<b>École</b>	Destinée	
<b>Nom</b>	Trou de mémoire	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	La cible oublie tout ce qui s'est passé dans les 15 dernières minutes.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art	

---

<b>École</b>	Destinée	
<b>Nom</b>	Valse endiablée	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause faiblesse.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art	

---

## Illusion

---

<b>École</b>	Illusion	
<b>Nom</b>	Beauté	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Rend la cible irrésistiblement belle pour une scène. Il ne peut attaquer ni se faire attaquer. Lorsque le sort est dissipé, il doit attendre 1 minute avant de porter tout acte offensif. Si le porteur est attaqué, tout effet du sort est instantanément dissipé (y compris la minute de délai). SAUVE permet d'attaquer le porteur.	
<b>Durée</b>	15 min	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art	

---

---

<b>École</b>	Illusion	
<b>Nom</b>	Brouillard	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Invoque une zone de ténèbres.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Zone de 5m de rayon
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art	

---



---

<b>École</b>	Illusion	
<b>Nom</b>	Déguisement	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	DEGUI la cible (race et apparence). 1 heure pour la version personnelle seulement.	
<b>Durée</b>	15 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art, la cible doit porter un masque blanc pour la durée du sort	

---



---

<b>École</b>	Illusion	
<b>Nom</b>	Incompréhension	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	La cible entend toujours la même formule (au choix du barde) lorsque qu'elle entend du langage. Par exemple elle pourrait entendre poulet à la place de chaque mot.	
<b>Durée</b>	15 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art	

---



---

<b>École</b>	Illusion	
<b>Nom</b>	Invisibilité	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Rend la cible invisible. Durée: 15 min lorsque personnelle.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art	

---



---

<b>École</b>	Illusion	
<b>Nom</b>	Lueur féérique	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Dissipe l'invisibilité sur les créatures invisibles devant lui.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art	

---

---

<b>École</b>	Illusion	
<b>Nom</b>	Miroir	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Renvoie à l'expéditeur le prochain sort dirigé vers le barde.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>	Miroir	
<b>Matériaux</b>	Art	

---

<b>École</b>	Illusion	
<b>Nom</b>	Sommeil	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause le sommeil.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Touché
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art	

---

<b>École</b>	Illusion	
<b>Nom</b>	Surdit�	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	La cible devient sourde.	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Art	

---

<b>École</b>	Illusion	
<b>Nom</b>	Tendances masqu�es	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Masque les capacit�es magiques ou le bien/mal au choix. Doit �tre choisi au moment de lancer le sort. La cible ne para�tra plus sur ces d�tections.	
<b>Dur�e</b>	3 heures	<b>Port�e</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Mat�riaux</b>	Art	

---

<b>�cole</b>	Illusion	
<b>Nom</b>	Vision flou�e	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	La cible est aveugle quand un de ses membres bouge. Le sort se dissipe si la cible est attaqu�e.	
<b>Dur�e</b>	3 min	<b>Port�e</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Mat�riaux</b>	Art	

---

# Sorts de Prêtres

---

## Généraux

---

<b>École</b>	Général	
<b>Nom</b>	Guérison de la paralysie	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Annule la paralysie, pétrification ou la lenteur. Donne une SAUVE contre la prochaine paralysie, pétrification ou lenteur pour une scène (personnel seulement).	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Planter une aiguille de conifère dans le membre.	

---

<b>École</b>	Général	
<b>Nom</b>	Réveil	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Annule 1 ASSOM, sommeil ou faiblesse. Donne une SAUVE contre le prochain ASSOM ou sommeil pour une scène (personnel seulement).	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Sonner une cloche ou tout autre objet faisant un son semblable.	

---

<b>École</b>	Général	
<b>Nom</b>	Soins mineurs	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Guérit 4 PV ou régénère un membre démembré au touché en 30 sec. Ne guérit pas les dommages critiques ou les PA.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Enrober une bande de tissu autour de la blessure.	

---

## Vargos

### Assadaï

---

<b>École</b>	Assadaï	
<b>Nom</b>	Armure d'ombres	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	BLOQU le prochain coup	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Foulard ou masque noir qui doit être mis par le prêtre à genoux.	

---

---

<b>École</b>	Assadaï	
<b>Nom</b>	Aura de répugnance	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Empêche toute personne ne suivant pas Assadaï de pénétrer dans la zone pour la durée du sort. La zone est centrée sur le prêtre. Le prêtre est lent pour la durée du sort. SAUVE permet d'entré dans la zone.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Zone de 2m de rayon
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Manger des vers	

---

<b>École</b>	Assadaï	
<b>Nom</b>	Bénédiction maléfique	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Confère un bonus de 2 PA.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Verser une gouttelette d'eau sur la tête de la cible.	

---

<b>École</b>	Assadaï	
<b>Nom</b>	Coma	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause Sommeil.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Deux objets faisant un bruit fort lorsque cognés.	

---

<b>École</b>	Assadaï	
<b>Nom</b>	Insensibilité	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Confère un bonus de +1PV (non-soignables) et immunise à COLLI.	
<b>Durée</b>	1 heure	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Passer une main au-dessus d'une "flamme".	

---

## Nocturos

---

<b>École</b>	Nocturos	
<b>Nom</b>	Bouclier squelettique	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	DESAR l'arme à une main qui portera le prochain coup sur le bouclier ciblé.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Os collé sur le bouclier.	

---



---

<b>École</b>	Nocturos	
<b>Nom</b>	Charge négative	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause 3 dommages maudit.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Touché
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Tenir le symbole religieux dans les airs en tirant de l'énergie vers lui.	

---

<b>École</b>	Nocturos	
<b>Nom</b>	Conversation Cadavérique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet de parler avec un cadavre, si le prêtre a PARMO, l'interrogé doit répondre à une question sans mentir (Max une fois par mort).	
<b>Durée</b>	15 min	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Le prêtre impose une main sur la tête du cadavre et pose l'autre main avec une plume sur la sienne.	

---

<b>École</b>	Nocturos	
<b>Nom</b>	Festin macabre	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Redonne 8 PV à tous les morts-vivants qui mangent du cadavre visé. Maximum 5 morts-vivants par corps.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Un cadavre que le Prêtre prépare avec un ustensile.	

---

<b>École</b>	Nocturos	
<b>Nom</b>	Toucher glacial	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause 3 dommages froid et lenteur.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Touché
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Mouiller la main.	

---

## Shaad

<b>École</b>	Shaad	
<b>Nom</b>	Commandement de Shaad	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Un ordre d'un mot seulement est donné à la cible ( le mot est interprété par la cible, les gestes ne comptent pas.). L'effet dure 10 sec au maximum (selon l'interprétation de la cible).	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>	Charme	
<b>Matériaux</b>	Pointer son symbole religieux vers la victime.	

---

---

<b>École</b>	Shaad	
<b>Nom</b>	Couvert des ombres	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Confère le talent CAMOU.	
<b>Durée</b>	1 heure	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Couvrir la main d'un « mouchoir » noir.	

---

<b>École</b>	Shaad	
<b>Nom</b>	Lame ensorcelée de Shaad	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	La lame ciblée frappe maudit pour la scène.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Passer une craie à maintes reprises sur la lame.	

---

<b>École</b>	Shaad	
<b>Nom</b>	Protection contre le bien	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	BLOQU contre les 2 prochains coups portés par un joueur ou créature bonne.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Tracer un pentacle au sol avec une branche qui doit être cassée après l'utilisation.	

---

<b>École</b>	Shaad	
<b>Nom</b>	Rayon affaiblissant	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause faiblesse.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Attacher un ruban jaune autour du doigt	

---

<b>École</b>	Shaad	
<b>Nom</b>	Tatouage de Shaad	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Le prêtre emmagasine un de ses sorts de niveau 1 lancé dans un tatouage. Un tatouage maximum à la fois. Le sort peut être lancé comme un mot de pouvoir une fois.	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Dessiner une rune sur le corps	

---

## Thorain

### Esprits Ancestraux

---

<b>École</b>	Esprits	
<b>Nom</b>	Aigle d'évasion	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	POUSS la cible à 10 m et cause 2 dommages physiques.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Plume brandie dans les airs en mouvements circulaires.	

---

---

<b>École</b>	Esprits	
<b>Nom</b>	Appel d'insectes	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause 3 dommages physique.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Flatter un insecte.	

---

---

<b>École</b>	Esprits	
<b>Nom</b>	Appel du Xiel	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjure un xiel. Famille: sylvestre (VADER 2), contrôlabilité: borné, intelligence: haute, vitesse: rapide, 5PV, vulnérable au feu, magique et maudit, Armes, CAMOU, nature: attaque les joueurs qui utilise de la technologie	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>	Conjuration	
<b>Matériaux</b>	Un cadavre/fantôme qu'on griffe avec une griffe.	

---

---

<b>École</b>	Esprits	
<b>Nom</b>	Caméléon	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Confère CAMOU.	
<b>Durée</b>	1 heure	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Coller une écaille verte sur la cible.	

---

---

<b>École</b>	Esprits	
<b>Nom</b>	Pattes de cougar	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Confère MAINU.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Le Prêtre doit mettre des gants munis de griffes.	

---

---

<b>École</b>	Esprits	
<b>Nom</b>	Saut de lièvre	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne un saut de 10m. La cible est en vol pendant le saut, elle doit retomber le plus vite possible.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Le prêtre doit incanter en tenant une carotte dans les airs.	

---

<b>École</b>	Esprits	
<b>Nom</b>	Yeux d'hiboux	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Détection le CAMOU.	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Le prêtre doit s'appliquer un liquide vert sur les yeux	

---

## Thor

---

<b>École</b>	Thor	
<b>Nom</b>	Bouclier Thorain	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Le bouclier ciblé confère un ANTIM s'il bloque le magium avec le bouclier.	
<b>Durée</b>	Scène ou jusqu'à utilisation	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Dessiner une étoile avec de la cendre sur le bouclier.	

---

<b>École</b>	Thor	
<b>Nom</b>	Crevasse des ancêtres	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause Pétrification.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Lancer une pierre au sol, au pied du Prêtre.	

---

<b>École</b>	Thor	
<b>Nom</b>	Force divine	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne un APDIV.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Enfiler un gant et serrer le poing à plusieurs reprises.	

---

---

<b>École</b>	Thor	
<b>Nom</b>	Marteau de Thor	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause 3 dommages béni à la cible.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Tracer un cercle autour d'un marteau avec la main.	

---

<b>École</b>	Thor	
<b>Nom</b>	Rage thorraine	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Immunise à Sommeil.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Tracer des sourcils rouges sur la cible.	

---

<b>École</b>	Thor	
<b>Nom</b>	Serviteur de Thor	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Donne un bonus de +1 PV et immunise à lenteur.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Le Prêtre doit faire le symbole de Thor sur le sol devant la cible avec un morceau de fer.	

---

<b>École</b>	Thor	
<b>Nom</b>	Tempête d'automne	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Crée une zone de ténèbres centrée sur le prêtre.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Zone de 5m de rayon
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Une poignée de feuille lancée dans les airs.	

---

## Véran

<b>École</b>	Véran	
<b>Nom</b>	Baie empoisonnée	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	L'arme visée donnera son prochain coup à +2 poison.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Écraser des baies quelconques	

---

---

<b>École</b>	Véran	
<b>Nom</b>	Écorce corporelle	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Confère un bonus de 2 PA.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Des morceaux d'écorces frottés avec un objet de cuivre sont appliqués sur la cible.	

---

<b>École</b>	Véran	
<b>Nom</b>	Flèche de vigne	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Une fois le sort lancé sur une flèche, la cible touchée par celle-ci subit pétrification pour 3 min et ne prend aucun dommage. Si la flèche ne touche pas le sort est dissipé.	
<b>Durée</b>	1 heure	<b>Portée</b> Une Cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Une flèche sous laquelle on recouvre végétation	

---

<b>École</b>	Véran	
<b>Nom</b>	Mur végétal	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Crée un mur de 5m de haut reliant deux points (ex : arbres) et tracé visiblement au sol ayant 25 PA. Le mur est vulnérable au feu. Il peut aussi être circulaire (rayon de 2 m/lancé de sort).	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>	Mur	
<b>Matériaux</b>	Une branche doit être alignée à l'endroit où se dressera le mur.	

---

<b>École</b>	Véran	
<b>Nom</b>	Pomme enchantée	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne IMPMA 1 fois pour 4 PV au porteur de la pomme. Une pomme à la fois par personnes	
<b>Durée</b>	3 heures	<b>Portée</b> Spécial
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Frotter une pomme avec un chiffon.	

---

<b>École</b>	Véran	
<b>Nom</b>	Racine trébuchante	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Fait chuter la cible et la rend lente.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Une racine doit être lancée au sol en direction de la victime.	

---

## Célestain

### Hélion

---

<b>École</b>	Hélion	
<b>Nom</b>	Communion	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Ajoute de la puissance à VADER (1 niveau par croyants). Les croyants doivent être en contact avec le prêtre pour maintenir le sort.	
<b>Durée</b>	15 min	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Former un cercle avec jusqu'à 4 croyants pendant 2 minutes en portant des bandeaux blancs.	

---

---

<b>École</b>	Hélion	
<b>Nom</b>	Créature de lumière	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjure une créature de lumière. Famille: angélique (VADER 2), contrôlabilité: instinctif, intelligence: moyenne, vitesse: rapide, 5PV, vulnérable maudit et magique, MAINU, aveuglement (15 sec) au toucher 2X, nature: Protège les créatures/joueurs bon	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>	Conjuration	
<b>Matériaux</b>	Mettre un bandeau jaune autour de la tête d'un cadavre/fantôme.	

---

---

<b>École</b>	Hélion	
<b>Nom</b>	Énergie lumineuse de Dalamis	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	BLOQU le prochain coup	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Passer une source de lumière autour de la cible.	

---

---

<b>École</b>	Hélion	
<b>Nom</b>	Flèche bénite	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Donne un bonus de +2 dommages béni au prochain coup d'un projectile (un seul projectile à la fois, se dissipe si le projectile rate) ou cause 2 dommages béni à une cible.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Dessiner le symbole religieux sur le sol.	

---

---

<b>École</b>	Hélion	
<b>Nom</b>	Protection contre le mal	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne un bonus de 2 PV (non-soignables) utilisables seulement contre le mal.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Tracer la forme du symbole religieux sur le front de la cible.	

---

## Kytil

---

<b>École</b>	Kytil	
<b>Nom</b>	Arc féérique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause 3 dommages physique.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Dessiner un arc sur le sol avec une branche.	

---



---

<b>École</b>	Kytil	
<b>Nom</b>	Ascension	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet de faire une FUIITE par le vol.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Agiter une plume dans les airs.	

---



---

<b>École</b>	Kytil	
<b>Nom</b>	Aura de bonté	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne un bonus de 2 PA.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Tracer des cercles autour de la personne avec le symbole religieux.	

---



---

<b>École</b>	Kytil	
<b>Nom</b>	Liberté de pensée	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne une SAUVE contre le prochain effet mental ou la prochaine PERSU.	
<b>Durée</b>	1 heure	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Mettre un bandeau avec le symbole de Kytil	

---



---

<b>École</b>	Kytil	
<b>Nom</b>	Révélation	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet de voir l'invisibilité.	
<b>Durée</b>	15 min	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Regarder une surface liquide	

---

### Thémis

---

<b>École</b>	Thémis	
<b>Nom</b>	Armure céleste	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne +1PA et immunise à faiblesse.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Verser des gouttelettes d'eau bénite sur l'armure.	

---



---

<b>École</b>	Thémis	
<b>Nom</b>	Bouclier de Thémis	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	BLOQU le prochain sort et le sort bloqué redonne 2PV.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Poser un « cristal » sur le bouclier pendant l'incantation.	

---



---

<b>École</b>	Thémis	
<b>Nom</b>	Cotte de foi	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Confère les protections spéciales de la cotte de maille: demi-dommages sur les flèches et les balles (arrondis vers le haut), une flèche sur un membre cause la paralysie 3 min au lieu de démembrer.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Enrouler une chaîne autour du poignet de la cible.	

---



---

<b>École</b>	Thémis	
<b>Nom</b>	Coup de la justice	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne un APDIV.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Frapper l'arme avec un petit marteau.	

---

---

<b>École</b>	Thémis	
<b>Nom</b>	Rayon de la justice	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause 2 dommages physique et sommeil. Le sort n'affecte pas la cible si elle porte un casque.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Pointer un marteau vers la cible.	

---

## Vos

### Khaine

---

<b>École</b>	Khaine	
<b>Nom</b>	Appel du cerbère	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Conjure un cerbère. Famille: animal, contrôlabilité: borné, intelligence: aucune, vitesse: rapide, 7PV, vulnérable magique, Griffes, PISTA, nature: Protège son maître (surtout s'il est un cadavre).	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>	Conjuration	
<b>Matériaux</b>	Poser un morceau de fourrure en pendentif autour du cou du corps/fantôme.	

---



---

<b>École</b>	Khaine	
<b>Nom</b>	Baptême du feu	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	BLOQUÉ contre le prochain coup.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Toucher le front de la cible avec un morceau de fer rouge.	

---



---

<b>École</b>	Khaine	
<b>Nom</b>	Braise	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause 3 dommages Feu.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Serrer trois pierres peintes en rouge.	

---



---

<b>École</b>	Khaine	
<b>Nom</b>	Cri de guerre	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne un coup à +2 dommages feu.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Crier « Khaine donne-moi ta force ! » en touchant son arme avec une allumette.	

---

<b>École</b>	Khaine	
<b>Nom</b>	Duel des champions	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Force la tenue d'un duel entre deux factions (Au moins 3 personnes chaque) en conflit. Les personnes affectées ne peuvent attaquer ou être attaqués. Chaque faction énonce un acte qui doit être fait par les perdants : ex : libérer quelqu'un, laisser passer, partir pour 10 minutes, etc. Ensuite un champion est choisi par faction, ils regagnent tous ses PV et PA. Tous les effets en cours sur les champions ou leurs armes sont dissipés, ses effets recommenceront à la fin du combat. Tout ce que le champion désire utiliser doit être préparé pendant le combat (Les objets magiques/technologiques sont désactivé pour le combat). Le gagnant revient à son état initial après le combat.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Tracer une ligne au sol avec une épée puis crier halte en lançant une pierre au sol.	
<b>École</b>	Khaine	
<b>Nom</b>	Flèche meurtrière	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause 3 physique.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Planter une flèche dans le sol.	
<b>École</b>	Khaine	
<b>Nom</b>	Griffes de la bête	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Donne Griffes	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Enfiler des griffes.	
<b>École</b>	Khaine	
<b>Nom</b>	Heaume d'instinct	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Confère SIXIE	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Enlever son casque et y tracer un œil du doigt.	
<b>École</b>	Khaine	
<b>Nom</b>	Idole de la guerre	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Immunise à peur.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	S'agenouiller devant un objet représentant une idole.	

---

<b>École</b>	Khaine	
<b>Nom</b>	Rage	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause l'entrée en RAGEC. La cible ne peut réentrer en rage si elle a déjà ragé ce combat.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Toucher la cible avec le symbole religieux en grognant.	

---

<b>École</b>	Khaine	
<b>Nom</b>	Soif de sang	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Donne un APDIV	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Boire une goutte de sang (eau rouge)	

---

<b>École</b>	Khaine	
<b>Nom</b>	Vision d'horreur	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause peur.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Lancer du sable rouge vers la cible.	

---

<b>École</b>	Khaine	
<b>Nom</b>	Vitalité	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Donne un bonus de 2 PA.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Tracer une goutte avec une pierre, y placer les mains puis toucher la cible.	

---

# Sorts de Mage

---

## Conjuration

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Aimant ectoplasmique	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Change en fantôme tous les cadavres des joueurs touchés. Oblige tous les fantômes de joueurs à suivre le magicien jusqu'à leur résurrection normale. Dans le cas où un fantôme serait soumis à deux magiciens, il devra choisir son allégeance.	
<b>Durée</b>	15 min	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Passer devant son corps un aimant.	

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Barrière végétale	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	BLOQU le prochain coup.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Lever du sol un bâton.	

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Élémental d'air mineur	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjure un élémental d'air mineur. Famille: élémental, contrôlabilité: instinctif, intelligence: aucune, vitesse: rapide, 5PV, immunité à l'électricité, vulnérable magique, MAINU, invisibilité (15 sec pour regagner), nature: attaque créature de terre et joueur qui font un effet de terre	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>	Conjuration	
<b>Matériaux</b>	Doit souffler sur le corps.	

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Élémental de feu mineur	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjure un élémental de feu mineur. Famille: élémental, contrôlabilité: instinctif, intelligence: aucune, vitesse: rapide, 5PV, immunité au feu, vulnérable au froid et magique, Griffes(Feu), À sa mort, tout le monde prend 2 dégats feu dans un rayon de 3m, nature: attaque créature de feu et les joueurs qui font un effet de froid	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>	Conjuration	
<b>Matériaux</b>	Doit brûler le corps avec une source de feu.	

---

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Élémental de terre mineur	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjurer un élémental de terre mineur Famille: élémental, contrôlabilité: instinctif, intelligence: aucune, vitesse: lent, 9PV, vulnérable magique, Griffes, BLOQU, nature: attaque créature d'air et les joueurs qui font un effet d'air ou électrique	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>	Conjuration	
<b>Matériaux</b>	Doit jeter une poignée de terre sur le corps.	

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Élémental d'eau mineur	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjurer un élémental d'eau mineur. Famille: élémental, contrôlabilité: instinctif, intelligence: aucune, vitesse: rapide, 5PV, immunité au froid, vulnérable au feu et magique, Griffes(Froid), À sa mort, il devient une zone de brouillard 5m pour 3 minutes, nature: attaque créature de feu et les joueurs qui font un effet de feu	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>	Conjuration	
<b>Matériaux</b>	Doit arroser de quelques gouttes d'eau le corps	

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Enchevêtrement	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause pétrification sur une cible et tout personnage touchant à celle-ci (la chaîne peut s'étendre). L'emprise est relâchée suite à 4 dommages feu.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Doit lancer vers la cible une branche garnie de feuilles	

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Essaim	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause 3 dommages physique.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> 1 cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Ouvrir un pot vide.	

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Feux follets	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Empêche la cible de lancer des sorts demandant plus que 5 sec d'incantation.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Allumer une allumette	

---

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Gargouille	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjure une gargouille. Famille: construction, contrôlabilité: totale, intelligence: aucune, vitesse: rapide, 5PV, vulnérable magique, Griffes, CAMOU, nature: Ne fait rien (attaque pas, défend pas, ne fait rien)	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>	Conjuration	
<b>Matériaux</b>	Poser une pierre sur le front de cible.	

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Gobelin	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjure un gobelin. Famille: orc, contrôlabilité: borné, intelligence: moyenne, vitesse: rapide, 5PV, vulnérable magique, Armes, VOLAT, nature: Attaque Thull à vue	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>	Conjuration	
<b>Matériaux</b>	Mettre un collier avec une dent au cou de la cible.	

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Golem de chair	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjure un golem de chair. Famille: construction, contrôlabilité: totale, intelligence: aucune, vitesse: lent, 9PV, vulnérable magique, MAINU, 2XPOUSS, nature: Ne fait rien (attaque pas, défend pas, ne fait rien)	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>	Conjuration	
<b>Matériaux</b>	Découper un cadavre avec une dague.	

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Griffon	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjure un griffon. Famille: monstre, contrôlabilité: borné, intelligence: moyenne, vitesse: rapide, 5PV, vulnérable magique, Griffes, PROMA, nature: Sauvage, ne se laisse pas approché par autre que son maître	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>	Conjuration	
<b>Matériaux</b>	Couvrir la cible d'un morceau de fourrure.	

---

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Lacertus	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjurer un lacertus. Famille: monstre, contrôlabilité: instinctif, intelligence: moyenne, vitesse: rapide, 5PV, immunité au poison, vulnérable magique, Armes, , nature: Les ordres d'un dragon ou dit en draconique sont plus important	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>	Conjuration	
<b>Matériaux</b>	Dessiner autour de chaque main de la cible une écaille.	

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Mutation	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Si le lanceur de sort gagne un pareil pas pareil augmente les PV de 50% (Arrondis vers le haut) et double les habiletés sinon la créature meurt. Ne fonctionne que sur une créature de conjuration.	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	De la poudre blanche que l'on saupoudre sur la créature	

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Orc	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjurer un orc. Famille: orc, contrôlabilité: borné, intelligence: moyenne, vitesse: rapide, 5PV, vulnérable magique, Armes, BLOQU, nature: Attaque Thull à vue	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>	Conjuration	
<b>Matériaux</b>	Doit poser autour du cou de la cible un collier avec un os.	

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Poche dimensionnelle	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Le magicien devient "non-présent". Il ne peut pas bouger.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Tracer un cercle autour de soi avec un cristal	

---

<b>École</b>	Conjuration	
<b>Nom</b>	Tentacules	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause 3 dommages physique et paralyse une jambe.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Doit agiter un bout de ficelle vers la cible	

---



## Effet

---

<b>École</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Brouillard	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Invoque une zone de ténèbre.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Zone de 5m de rayon
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Jeter une goutte d'eau dans la paume de la main.	

---

---

<b>École</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Caméléon	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Confère CAMOU.	
<b>Durée</b>	1 heure	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Le magicien broie cinq feuilles vertes avec un pilon	

---

---

<b>École</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Détection de la magie	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	La cible peut voir toute source de magie (magium, objets ou créature magique). Il est impossible de voir quelque chose invisible.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Doit tenir au creux de sa main une bille pendant toute la durée du sort.	

---

---

<b>École</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Fou rire	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause faiblesse.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Faire semblant de glisser sur une pelure de banane.	

---

---

<b>École</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Glisse	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Crée une zone où on tombe à chaque pas. Une personne à l'extérieur de la zone peut aider à en sortir sans glisser par un roleplay logique.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Zone de 5m de rayon
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Frotter un morceau de cire des doigts.	

---

---

<b>École</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Identification mineure	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Permet d'IDENT: une propriété d'un objet magique, potions, poisons, drogues, onguents et ingrédients rares.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Doit être dans l'auberge et y brûler une chandelle, 3 min de méditation	

---

<b>École</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Lenteur	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause Lenteur	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Effectuer un mouvement lent avec une plume vers la cible.	

---

<b>École</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Localisation d'un groupe	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne PISTA pour localiser un groupe.	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Poser une aiguille métallique sur une pierre.	

---

<b>École</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Oubli	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	La cible oublie tout ce qui s'est passé dans les 15 dernières minutes.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Tracer un ? avec un bâton.	

---

<b>École</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Paralysie d'un membre	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause paralysie sur un membre présélectionné.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Se piquer le membre qui sera paralysé d'une aiguille.	

---

<b>École</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Pétrification	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause pétrification.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Lancer un caillou dans les airs, la rattraper et pointer la cible.	

---

---

<b>École</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Sommeil	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause sommeil.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Verser du sable tranquillement par le bas de la main.	

---

<b>École</b>	Effet	
<b>Nom</b>	Surdit�	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	La cible devient sourde.	
<b>Dur�e</b>	30 min	<b>Port�e</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Mat�riaux</b>	Tenir un morceau de cire et se jouer dans l'oreille.	

---

## Guerre

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Arme br�lante	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause 3 dommages feu et DESAR.	
<b>Dur�e</b>	Instantan�	<b>Port�e</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Mat�riaux</b>	Frotter du bois dans la main.	

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Arme de terre	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Transforme une arme contondante en pierre. Conf�re une SAUVE contre DESAR, lorsque plant�e dans le sol fait chuter l'ennemi le plus proche 2X/sc�ne	
<b>Dur�e</b>	Sc�ne	<b>Port�e</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Mat�riaux</b>	Saupoudrer sur l'arme de la terre avec une cuiller de m�tal.	

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Arme d'�ther	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	L'arme cause des dommages �th�r�.	
<b>Dur�e</b>	Sc�ne	<b>Port�e</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Mat�riaux</b>	Souffler de la bu�e sur un miroir et l'�tendre sur la lame de l'arme.	

---

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Crevasse	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause 3 dommages physique et paralyse une jambe.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Tracer une faille par terre avec une pierre.	

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Flèche de feu	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause 4 dommages Feu.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Brandir une allumette.	

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Flèche de glace	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause 4 dommages Froid.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Planter une flèche dans le sol.	

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Flèche électrique	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause 4 dommages Électrique	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Dessiner une flèche dans le sol avec une tige en métal	

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Gardien spectral	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Transforme un cadavre/fantôme en une création magique qui ne peut se déplacer. Le gardien a 5PV, une arme à une main, MAINU et n'est affecté que par les dommages de type force, magique et éthéré. Il attaque tout ce qui passe à l'exception d'une race spécifiée à sa création.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Dessiner un losange avec une tige de fer et y lancer le sort	

---

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Lame ensorcelée	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	La lame cause des dommages magiques.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Doit entrer et sortir la lame à ensorceler dans un fourreau invisible.	

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Piège de feu	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Crée un piège sur un objet (représenter selon les matériaux) ou sur le sol ( zone de 0.5m de rayon). Lorsque touché, causera 4 dommages feu. Tout piège doit être distancé d'un autre d'au moins 1m. Maximum de un piège sur une personne.	
<b>Durée</b>	15 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>	Piège	
<b>Matériaux</b>	Tracer le cercle avec un tison et y dessiner une rune dans une flamme.	

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Piège spectral	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Transforme un cadavre/fantôme en piège spectral. Le piège spectral est une création magique qui ne peut marcher ou se tenir debout. Il a 5PV et n'est affecté que par les dommages de type force, magique et éthéré. Il tentera de toucher toutes les cibles qui passent près à l'exception d'une race spécifiée à sa création. Les cibles touchées subissent une POUSS et sont lentes pour 3 min.	
<b>Durée</b>	15 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>	Piège	
<b>Matériaux</b>	Dessiner un hexagone avec une tige de fer et y lancer le sort.	

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Pierre magique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause 4 dommages physique.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Frotter une pierre	

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Poing de pierre	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Transforme le poing du Magicien en pierre ce qui lui permet d'ASSOM 1 cible 1X/scène ou de causer 2 dommages physique au toucher 2X/scène. La main est inutilisable tant que le sort n'est pas utilisé.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Serrer des pierres dans le poing pendant la durée du sort.	

---

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Projectile des tempêtes	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Le projectile cause des dommages électriques et POUSS sur 20m. Le projectile ne fonctionne qu'une fois. Le magicien peut utiliser ce projectile (sauf balle ou flèche).	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Souffler sur le projectile avec une paille	

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Projectiles magiques	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause 3 dommages magique	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Attrape des projectiles dans l'air en serrant un cristal.	

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Rafale	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause POUSS 20m.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Agiter une « cape » vers l'avant.	

---

<b>École</b>	Guerre	
<b>Nom</b>	Statique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause 3 dommages électrique à la prochaine cible touchée ou à la prochaine personne touchant le magicien (pas les armes).	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Touché
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Brandir vers le ciel une tige métallique.	

---

## Nécromancie/Biomancie

---

<b>École</b>	Nécromancie	
<b>Nom</b>	Absorption d'énergie	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause 3 dommages drain.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Touché
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Passer une craie sur le dos de la main.	

---

---

<b>École</b>	Nécromancie	
<b>Nom</b>	Animation d'un Késar	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Anime un Késar. Famille: kesar (VADER 1), contrôlabilité: totale, intelligence: aucune, vitesse: lent, 11PV, immunité au feu, ATTSU, charmes et sommeil, perce les illusions, vulnérable au maudit et magique, MAINU, Détection du mal à volonté, nature: Attaque les monstres et les joueurs mauvais à vue	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>	Conjuration, Bio uniquement	
<b>Matériaux</b>	Faire pendouiller une gemme au bout d'un fil au-dessus du cadavre.	

---

<b>École</b>	Nécromancie	
<b>Nom</b>	Animation d'un Macchabée	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Anime un Macchabée Famille: mort-vivant (VADER 1), contrôlabilité: totale, intelligence: aucune, vitesse: lent, 11PV, immunité froid, ATTSU, charmes et sommeil, perce les illusions, vulnérable au béni et magique, MAINU, Détection de la vie, nature: Attaque les vivants à vue	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>	Conjuration, Nécro uniquement	
<b>Matériaux</b>	Faire pendouiller des fils au-dessus du cadavre.	

---

<b>École</b>	Nécromancie	
<b>Nom</b>	Contamination	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Permet de placer une maladie sur un objet(lancer le sort correspondant avant celui-ci). Dès qu'une cible touche l'objet, elle attrape la maladie. Un message expliquant ce fait doit être collé sur l'objet si le nécromancien est loin. Seulement la première personne sera affectée.	
<b>Durée</b>	Spécial	<b>Portée</b> Touché
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Écrire sur un papier avec de l'encre verte la maladie	

---

<b>École</b>	Nécromancie	
<b>Nom</b>	Corruption	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Crée un piège sur un objet (représenter selon les matériaux). Ce piège, si quelqu'un y touche autre que le porteur, causera 4 dommages poison. Maximum de un piège sur une personne.	
<b>Durée</b>	1 heure	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>	Piège	
<b>Matériaux</b>	Tracer le cercle avec un os et y dessiner une rune dans une goutte	

---

---

<b>École</b>	Nécromancie	
<b>Nom</b>	Douleur	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	La cible se tord de douleur (cause sommeil mais elle peut parler et voir).	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Passer une allumette sous son ongle.	

---

<b>École</b>	Nécromancie	
<b>Nom</b>	Fosse commune	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause pétrification.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Lever une pelletée de terre avec une cuiller.	

---

<b>École</b>	Nécromancie	
<b>Nom</b>	Froid transperçant	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause 4 dommages froid.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Touché
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Verser de l'eau sur la main.	

---

<b>École</b>	Nécromancie	
<b>Nom</b>	Lèpre	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Donne la lèpre à la cible: total de PV descend de 4pv par heure jusqu'à ce que mort s'ensuive (la mort annule la maladie). Les PV peuvent seulement être soigné une fois la maladie guérie.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Touché
<b>Type</b>	Maladie	
<b>Matériaux</b>	Le magicien doit effriter de l'écorce en pluie au-dessus de lui	

---

<b>École</b>	Nécromancie	
<b>Nom</b>	Malédiction Handicap	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Empêche la cible de soulever plus d'un objet à une main à la fois(ex : une épée) jusqu'à guérison de la malédiction.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Touché
<b>Type</b>	Malédiction	
<b>Matériaux</b>	Verser quelques gouttes d'un liquide noir sur son poignet	

---



---

<b>École</b>	Nécromancie	
<b>Nom</b>	Malédiction Surdit�	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Rend la cible sourde jusqu'� gu�rison de la mal�diction.	
<b>Dur�e</b>	Instantan�	<b>Port�e</b> Touch�
<b>Type</b>	Mal�diction	
<b>Mat�riaux</b>	Souffler silencieusement dans un cor.	

---

<b>École</b>	N�cromancie	
<b>Nom</b>	Marche des damn�s	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Rends une conjuration rapide et l'immunise a lenteur	
<b>Dur�e</b>	30 min	<b>Port�e</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>		
<b>Mat�riaux</b>	�tirer une « toile d'araign�e » entre les doigts.	

---

<b>École</b>	N�cromancie	
<b>Nom</b>	Panique	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause peur.	
<b>Dur�e</b>	Instantan�	<b>Port�e</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Mat�riaux</b>	Brandir un os.	

---

<b>École</b>	N�cromancie	
<b>Nom</b>	Rappel d'entre les morts	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	R�g�n�re le cadavre de la cible (le fant�me) ce qui permet de l'animer de nouveau. Ne prolonge pas la mort. Le cadavre ne peut pas �tre vol�.	
<b>Dur�e</b>	Instantan�	<b>Port�e</b> Une cible ou plus
<b>Type</b>		
<b>Mat�riaux</b>	Agiter un « ver » au-dessus de la cible.	

---

<b>École</b>	N�cromancie	
<b>Nom</b>	Rar�faction	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause faiblesse.	
<b>Dur�e</b>	3 min	<b>Port�e</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Mat�riaux</b>	Aspirer dans un tube.	

---

<b>École</b>	N�cromancie	
<b>Nom</b>	Sang vici�	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Cause 4 dommages poison.	
<b>Dur�e</b>	Instantan�	<b>Port�e</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Mat�riaux</b>	Souffler sur une goutte de « sang ».	

---

---

<b>École</b>	Nécromancie	
<b>Nom</b>	Transfert d'énergie	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Cause 2 dommages drain ou le magicien perd 2 PV et soigne une cible de 2 PV au toucher.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>	Bio uniquement	
<b>Matériaux</b>	Passer une craie sur le dos de la main.	

---

<b>École</b>	Nécromancie	
<b>Nom</b>	Vérole	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne la vérole à la cible: ne peut plus courir jusqu'à sa mort ou guérison.	
<b>Durée</b>	Instantané	<b>Portée</b> Touché
<b>Type</b>	Maladie	
<b>Matériaux</b>	Se gratter les bras avec une main squelettique.	

---

<b>École</b>	Nécromancie	
<b>Nom</b>	Voix d'outre-tombe	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Confère la parole à un cadavre. Il peut alors discuter avec les vivants. Si le lanceur de sort a PARMO, l'interrogé doit répondre à une question sans mentir (Max une fois par mort).	
<b>Durée</b>	15 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Placer un cône devant la bouche du mort.	

---

## Protection

---

<b>École</b>	Protection	
<b>Nom</b>	Absorption	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Donne ANTIM contre le prochain sort.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Tamponner avec un bout d'ouate.	

---

<b>École</b>	Protection	
<b>Nom</b>	Bouclier humain	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Un bras du magicien au maximum devient immunisé aux dommages. Ce bras ne peut porter d'arme. Le bras ne peut servir que comme bouclier ou tenir des matériaux.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Dessiner avec un crayon un bouclier contenant la rune du magicien sur l'avant-bras.	

---

<b>École</b>	Protection
--------------	------------

<b>Nom</b>	Emprisonnement	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Enferme la cible dans une "cage" ou elle est pétrifiée mais peut toujours communiquer. La cage ne peut pas être détruite.	
<b>Durée</b>	3 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Faire le mouvement de refermer une grille.	
<b>École</b>	Protection	
<b>Nom</b>	Lien du sang	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Le magicien se lie à un autre individu au toucher (réellement consentant seulement, on ne peut qu'à une personne). Les deux cibles ont alors un bonus de 6PV non-soignables. Si l'un des deux individus meurt, les deux meurent.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Une goutte de liquide rouge versée sur l'avant-bras des deux personnes liées.	
<b>École</b>	Protection	
<b>Nom</b>	Miroir de fer	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Renvoie les dommages et effets du prochain coup de corps à corps. Le Magicien subit tout de même les dommages et effets.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>	Miroir	
<b>Matériaux</b>	Délimiter un panneau devant le magicien avec une dague.	
<b>École</b>	Protection	
<b>Nom</b>	Miroir élémentaire	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Renvoie la totalité d'une attaque qui fait des dommages de feu, froid, critique, magique, physique, électrique ou poison à l'expéditeur s'il provient de devant le magicien. L'élément est sélectionné au lancer du sort.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>	Miroir	
<b>Matériaux</b>	Tracer un symbole de l'élément au sol et l'encercler à l'aide d'un bâton.	
<b>École</b>	Protection	
<b>Nom</b>	Mur de glace	<b>Niv</b> 1
<b>Effet</b>	Conjure un mur de glace rejoignant deux points d'attache visibles du magicien (lancer des graines vers les deux points). Ce mur de 5m de haut a 35 PA et est infranchissable. Le mur est vulnérable au feu.	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>	Mur	
<b>Matériaux</b>	Verser de l'eau et tracer le mur sur le sol.	

---

<b>École</b>	Protection	
<b>Nom</b>	Mur de ronces	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Conjure un mur de ronces de 5m de haut rejoignant deux points d'attache visibles (lancer des graines vers les deux points) ayant 20 PA et causant 3 physique à ceux qui le traversent. Le mur est vulnérable au feu et au froid.	
<b>Durée</b>	30 min	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>	Mur	
<b>Matériaux</b>	Planter une racine dans le sol et tracer le mur.	

---

<b>École</b>	Protection	
<b>Nom</b>	Peau de cristal	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Confère un bonus de 3 PV non-soignables.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Personnelle
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Toucher la peau avec un morceau de cristal.	

---

<b>École</b>	Protection	
<b>Nom</b>	Protection contre les éléments	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Confère une protection contre les 3 prochains dommages de l'élément choisi au lancé du sort ou protègent contre 5 de ces dommages si le sort est personnel. Les éléments possibles sont feu, froid, électrique ou poison.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Tracer un crâne sur le front de la cible avec un os.	

---

<b>École</b>	Protection	
<b>Nom</b>	Veste magique	<b>Niv 1</b>
<b>Effet</b>	Confère un bonus de 2 PA ou 4 PA si le sort est personnel.	
<b>Durée</b>	Scène	<b>Portée</b> Une cible
<b>Type</b>		
<b>Matériaux</b>	Simuler la couture d'une veste à l'aide d'une aiguille	

---