



Index

Introduction.....	4
Règles de bienséance sur le terrain.....	5
La Vie et La Mort.....	5
La Création de Personnage.....	6
La Progression de Personnage.....	7
L'Armure.....	8
Règles d'or.....	9
Les Effets.....	10
Races Communes.....	11
Éladrin.....	11
Elfe Sylvestre.....	12
Gobelin.....	13
Humain.....	14
Nain.....	24
Orc.....	25
Svartan.....	26
Races Peu Communes.....	27
Assimar.....	28
Automate.....	29
Dragonien.....	30
Duergar.....	31
Féral.....	32
Gnome.....	33
Goliath.....	34
Sauriens.....	36
Tieffelin.....	37
Villes et Lieux de Résidence.....	38
Askar.....	38
Croendall.....	39
Désert d'Amara.....	40

Éladriil	41
Fidelium	42
Gathis Bourg	43
Île du Péché	44
Îles de Glace.....	45
Île Innomée.....	46
Islas Del La Sorna.....	47
Île Suki	48
Isotopie	49
Karakorn	50
Kazadorn.....	51
Morburuk.....	52
Nécropoli	53
Solhelm	54
Svartalfheim	55
Sylvania.....	56
Terres de Roc.....	57
Xylia	58
Yuan Tir.....	59
Description des Dieux et leurs créatures sacrées	60
Divinités Majeures	60
Solus.....	61
Baragon.....	62
Valah	64
Séléné	66
Masao	68
Xylia	70
Vélénor	72
Jézabel	74
Amar/Rama	76
Sous-Divinités.....	78
La Mort	78
La Fileuse	79

Le Passeur	80
Autres Cultes	81
L'Athéisme	81
Les Démons	82
Les Dragons	83
Les Compétences	84
Enseignement.....	85
Force	85
Dextérité	87
Constitution.....	90
Sagesse.....	92
Intelligence	99
Charisme	101
Les Métiers	104
Forgeron [Création]	105
Mineur [Récolte].....	105
Trappeur [Récolte].....	105
Forestier [Récolte]	105
Savant [Récolte].....	106
Alchimiste [Création]	106
Enchanteur [Création].....	106
Occultiste [Récolte]	106
Ressources	108
Recettes	111
Recettes d'alchimie.....	111
Recettes de Forge	114
Recettes de pièges	116
Recettes de Joaillier	118
Recettes d'enchanteur	118
Recette pour armes à poudre noires	121
Répertoire d'Inspirations	123
Répertoire de Pouvoir Bardique	125
La Magie	126

Sorts d’Air	127
Sorts d’Eau.....	132
Sorts de Feu	136
Sorts de Glace	141
Sorts de Lumière.....	146
Sorts de Nature	150
Sorts de Sable	156
Sorts de Ténèbres.....	160
Sorts de Terre.....	165

Introduction

Solterra est un jeu de rôle immersif de type médiéval fantastique où le joueur est appelé à interagir dans la trame afin d’y intégrer son personnage et d’influencer l’issue de l’histoire. Toutes les décisions prises par celui-ci façonneront le scénario et influenceront les futures interactions avec les personnages non joueurs, ainsi que les autres joueurs sur le terrain. Venez contribuer à l’histoire avec nous.

L’animation permet une grande liberté de choix et laisse place à la créativité des joueurs en ce qui a attrait au jeu de rôle. Attention, votre personnage peut cependant trouver la mort si ses décisions le mènent à prendre de trop grands risques. Le joueur devra alors prévoir un personnage de rechange afin de poursuivre le scénario.

Le prix d’une entrée par événement est de 50\$ en prépaiement (en virement Interac à gnsolterra@gmail.com ou via Paypal à paypal.me/gnsolterra) et 60\$ à la porte. Vous avez jusqu’à 1 semaine avant la date d’événement pour faire parvenir votre prépaiement et votre fiche de personnage ou background. Passé cette date, l’organisation se permet le droit de refuser les prépaiements et les documents envoyés en retard et d’exiger un paiement à la porte au prix régulier. Veuillez prendre connaissance des règlements de base afin de constituer les informations et statistiques de votre personnage. Vous pouvez aussi constituer un court background (1 page maximum) afin que nos animateurs intègrent votre personnage à l’histoire et lui constituent une quête personnelle. Tous les backgrounds reçus une semaine avant le scénario seront intégrés à l’histoire.

Règles de bienséance sur le terrain

Toute infraction à ce code est passible d'un renvoi immédiat!

1. Il est strictement défendu d'allumer un feu hors des espaces prévus à cet effet. En cas de doute, veuillez consulter un membre de l'organisation.
2. Toute installation utilisant du gaz propane est interdite sur la totalité du terrain. Toute flamme vive (chandelle, torche, etc.) est également interdite.
3. Les animaux sont interdits sur le terrain.
4. Il est interdit de consommer et/ou d'être en possession de drogue ou alcool durant les activités. Consommer hors du terrain et revenir jouer par la suite sous l'effet de ces substances est aussi proscrit. Les fautifs seront expulsés pour une saison.
5. Il est strictement défendu d'abîmer/vandaliser les bâtiments et la forêt.
6. Les coups à la tête et à la fourche sont interdits. Prenez garde de la force de vos coups et de l'emplacement de ceux-ci. En cas de coup à la tête ou à la fourche, des excuses sont de mise et les dégâts du coup sont automatiquement annulés.

La Vie et La Mort

En Solterra, tout ce qui vit passe inévitablement par la mort. Les monstres, les villageois, les rois et les reines, les empereurs et les impératrices et même vous! Pour déterminer votre état de santé général, votre personnage aura des points de vie généraux, aussi communément appelés « Points de Vie Patates ». Vous pouvez perdre ces points en combat, en enclenchant un piège ou même en ingérant un poison.

Une fois les points de vie dépensés et à 0, votre personnage tombe inconscient et au bout d'un moment sans traitement, il/elle meurt. Votre personnage n'a pas de souvenirs de ce qui a causé ça mort, (e.g. votre personnage ne se souvient pas des dernières minutes/de la dernière scène). Le temps de base avant de mourir de votre inconscience est de 15 minutes, cependant, vous pouvez rester couché inconscient pour autant de temps qu'il vous plaira en espérant vous faire soigner.

Si cela ne vous convient pas d'attendre plus longtemps, vous pouvez vous relever avec vos bras croisés pour indiquer que vous êtes hors-jeu et venir à la cabane d'animation. À la cabane d'animation vous rencontrerez l'une des trois entités suivantes; La Mort, La Fileuse ou Le Passeur, pour une chance de revenir parmi les vivants. Votre personnage n'a pas de souvenir précis de son passage devant l'entité qu'il l'a reçu, mais conserve tout de même en mémoire les détails d'un pacte ou d'une entente s'il a passé une telle chose avec l'entité.

Vous rouleriez le dé à six faces de la mort pour connaître ce résultat. Plus vous mourrez et moins vos chances de survie seront hautes.

- Exemple 1; Vous en êtes à votre première mort et vous allez voir la mort pour rouler le dé. La Mort vous indique que vous devez rouler un chiffre qui est supérieur à 1 pour retourner parmi les vivants.
- Exemple 2; Vous êtes mort pour la deuxième fois et vous allez voir la mort pour rouler le dé. La Mort vous indique que vous devez rouler un chiffre qui est supérieur à 2 pour retourner parmi les vivants.
- Etc...

La Création de Personnage

La création de personnage se fait en plusieurs étapes. D'abord, décidez d'un concept pour votre personnage. Puisque nous avons un système sans classes, ce concept vous aidera à sélectionner les compétences qui se marieront le mieux avec votre

personnage. Grâce à votre concept de personnage vous pouvez aussi écrire une histoire à ce dernier. Cette histoire octroie un point d'indice à placer sur un indice de votre choix qui **n'est pas** l'indice bonus donnée par votre race.

Ensuite, choisissez la race qui vous convient. Assurez-vous de respecter les prérequis de costume de cette race. La race que vous aurez choisie vous octroie un point d'indice bonus qui, à l'exception des humains, sera prédéterminé, ainsi qu'un choix de compétence bonus.

Après avoir sélectionné la race de votre personnage, vous devez choisir les compétences avec lesquelles votre personnage débutera. Vous débutez avec un total de quatre points de compétence à placer comme vous le désirez. Ces points de compétences n'incluent pas la compétence raciale de votre personnage.

Bien entendu, vous aurez besoin de finances pour commencer votre aventure. Ne vous inquiétez pas, vous commencerez avec une prime de 5 Fébus de départ pour la colonie au début de votre périple.

Pour simple rappel, **5 Fébus sont nécessaires pour avoir un Fébus d'argent et 10 Fébus d'argent pour avoir un Fébus d'or.**

Finalement, votre personnage commence aussi avec un métier. Ce métier peut être augmenté avec des points de compétence si vous le désirez.

En résumé, votre personnage commence avec;

- 2 dans deux indices différents et 1 dans quatre des autres indices
- 5 Points de Vie
- Une compétence raciale + 4 compétences au choix
- Un métier
- 5 Fébus de bronze
- Réserve de sort, voir la section Magie p.78

Plus de détails dans la capsule vidéo suivantes : [ctr+cliquez ici](#)

La Progression de Personnage

À la fin de chaque événement, un personnage acquière un point de compétence. Ces points de compétence peuvent être utilisés pour acquérir de nouvelles compétences,

pour augmenter le niveau de compétences déjà obtenues ou pour augmenter le niveau d'un métier lors d'un prochain scénario.

Une compétence, un métier, ou un sort ne peuvent être d'un niveau supérieur au niveau de l'indice auquel il est associé. Par exemple; Bob a 2 en force. Bob ne peut donc pas augmenter sa compétence de Coup Puissant au niveau 3.

Votre personnage pourra augmenter d'une unité l'indice de son choix, à la suite de 3 scénarios complétés.

Un joueur désirant augmenter le niveau de ses sortilèges devra prendre la compétence Connaissance des Sorts afin d'obtenir deux points de sorts. Il pourra ensuite les utiliser pour augmenter le nombre de sorts qu'il connaît ou augmenter le niveau d'un sort à concurrence d'un niveau par point de sort.

L'Armure

L'armure est un essentiel dans la vie des aventuriers. Certains préfèrent la furtivité de l'armure de cuir; d'autres préfèrent la protection accrue de l'armure de plaques; d'autres aiment une armure qui se trouve un peu entre les deux. Dans tous les cas, l'armure vous sera d'un grand secours lors de vos aventures.

Chez Solterra, l'armure est simple à calculer. Par souci de simplicité, les points que confèrent l'armure sont directement transféré en points de vie. Vous aurez un maximum de PV d'armure équivalent à 4 fois votre niveau de Constitution en incluant les points d'armure provenant des sorts d'armures élémentals.

Par exemple, à votre premier événement, vous avez décidé de placer soit votre indice d'historique ou votre indice raciale en Constitution et donc vous avez 2 niveaux en Constitution. Vous aurez donc un maximum de 8 PV d'armure. Quand vous aurez 3 niveaux de Constitution, vous aurez un maximum de 12 PV d'armure, etc...

Type	Tête	Torse	Bras (Les deux brassards, ou épaulières)	Jambes (Les deux jambières, tassettes, ou cuissardes)

Cuir : Cuir Souple, Cuir, Cuir Clouté, Cuir Bouilli	+1	+1	+1	+1
Moyenne : Maille, Écailles	+2	+2	+2	+2
Plaques	+3	+3	+3	+3

Vous pouvez agencer votre armure comme vous le désirez avec la table ci-dessus. Par exemple, vous pourriez avoir un plastron en plaque, des brassards et des jambières en cuir et pas de casque pour un total de 5 PV d'armure. **On ne peut pas superposer des valeurs d'armure sur le même membre.**

Règles d'or

Ici sont listé des règles générales qui surplantes les autres en cas confusions:

- Un joueur ne peut pas causer plus de 10 de dégâts sur un autre joueur.
- Quand un joueur compte ses points de dégâts, il ne peut additionner des dégâts d'une même catégorie plus qu'une fois. Catégorie de dégâts:
 - Compétence dextérité,
 - Compétence force,
 - Potions,
 - sortilège,
 - Objet magique de toutes sorte,
 - Chants Bardique,
 - Inspirations.
- Le nombre points de vie maximum d'un joueur est de 25 points de vie. Cela **n'inclue pas** le nombre de point d'armure, un bonus temporaire de l'animation, des points de vie de sources magiques comme des sorts ou des potions.
- Un joueur ne peut pas avoir plus que 3 objets magique de niveau 3 et plus sur lui, sauf indications contraire.
 - Un objet niveau 3 est un objet ayant une charge se rechargeant à chaque jour. Un objet niveau 4 est un objet ayant plusieurs charges par jour. Un objet niveau 5 dont l'effet est toujours actif.

Les Effets

Ceci est un petit guide sur les effets qui seront utilisé lors de votre séjour en Solterra. Ces effets seront utilisés dans toutes compétences de combats et dans les scènes rôle-play. Veillez à bien le lire et à assimiler les informations qui s'y trouvent. Dans le doute vous pourrez toujours vous référer à un animateur.

-Agressivité : La cible attaque toutes les personnes autour.

-Asservissement : La cible obéi à un ordre. La cible n'obéira pas à un ordre de suicide ou d'automutilation.

-Aveuglement : La cible aveuglée ferme les yeux pour la durée.

-Brulure : une brulure encore plus intense que la plupart des autres blessures causé par le feu, selon le niveau de brulure le joueur atteint ne peut pas régénérer un certain nombre de point de vie. (Niv.1 =1, niv.2=2, etc.)

-Dommage d'indice : la cible ne peut utiliser les compétences reliées à l'indice spécifier par la nature de l'effet. Un niveau est associé pour indiquer la difficulté d'enlever l'effet. (Exemple : Dommage d'indice niv.2

-Douleur : L'endroit touché est douloureux et doit être soigné pour que la douleur arrête. (Tout type de soin fonctionne)

-Enchevêtrement : Les jambes de la cible sont immobiles jusqu'à la fin de la durée.
- Halluciner : La cible ressent des sensations non réelles. Ces stimuli peuvent être sonores ou visuels.

-Inconscient : La cible n'a conscience de rien autour de lui/elle. Un dégât réveille la cible si elle lui reste des points de vie.

-Lenteur : la cible doit se déplacer lentement et peut seulement se défendre sans riposter (bloquer les coup).

-Nécrose : Les soins sont à moitié moins efficace arrondi à l'inférieur avec un minimum de 1.

-Paralyse : La cible est dorénavant immobile pour la durée. Un dégât annule la paralysie.

-Peur : La cible fuit l'objet de sa peur.

-Répulsion : La cible est repoussée dans la direction opposée au coup ou au sort. La cible tombe au sol.

-Silence : La cible ne peut ni parler ni incanter jusqu'à la fin de la durée.

Races Communes

Éladrin



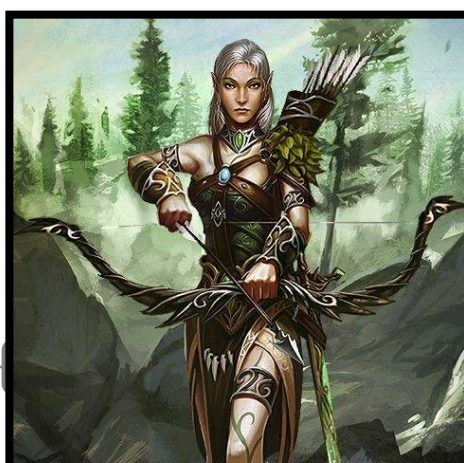
(Hauts elfes) Créés par Masao avec les âmes de Solus. Pour le jouer : il faut de grandes oreilles d'elfes. Il n'existe qu'une communauté d'Éladrins, très soudée et reculée à l'est de Solterra, après la Haute-Forêt.

-Indice Bonus : +1 Sagesse

-Compétence Bonus : Résistance Mentale 1 ou Méditation 1

Éladrins : Résidents d'Eladriil, ville magique caché derrière une forêt d'arbres si haut et si mince, que seules des créatures aussi filiformes y vivent. Les Éladrins ont de longues oreilles pointues. Ils sont plus grands que les Elfes Sylvestres, ou Sylvaniens. Ces êtres quasi surnaturels ont une facilité marquée pour la magie. Ils sont perçus comme étant hautains par les autres races, mais ils sont en fait plutôt réservés, n'ayant vécu qu'avec leurs semblables et leurs usages pendant si longtemps, cachés qu'ils étaient derrière leur forêt. Ils ne sont pas d'une nature compréhensive et ne se soucient guère des autres races, à l'exception faite des Utsuki, qu'ils ont pris sous leur aile afin de leur partager leur culture. Ils connaissent leurs forces et leurs faiblesses, ainsi que leurs limites, mais ne font jamais étalage de ces derniers, préférant se montrer comme des êtres puissants par prudence et protection. Ils revêtent le plus souvent des toges à la confection compliquée, de tissus chatoyants et légers. Ils arborent des parures de tête et des bijoux finement ouvragés et sertis de pierres précieuses et/ou magiques. Ils écoutent de la musique aérienne, douce au tempo plutôt lent. Ils évitent de porter des armures, mais, lorsqu'ils le font, ils préfèrent des amures légères ou en métal finement ouvragé. Leur chef est un Haut-Prince/sse. Sa cour est composée de Princes et Princesses qui le conseillent.

Elfe Sylvestre



(Elfes des bois) Créés par Xylia avec les âmes de Solus. Pour le jouer : il faut de petites oreilles pointues. Il existe plusieurs petites communautés d'elfes des bois, mais la plus grande, les Elfes Sylvestres, vient de la forêt de Sylvania.

-Indice Bonus : +1 Dextérité

-Compétence Bonus : Arme à Distance 1 ou Deux Armes 1

Elfes Sylvaniens : Les Elfes Sylvaniens ou Sylvestres viennent de la forêt dense de Sylvania, au sud-ouest de Solterra. Ils y vivent en harmonie avec la nature dans des maisons dans les arbres. Ce sont des chasseurs émérites et de bons herboristes. L'arc, la nature, les bêtes et la chasse n'ont aucun secret pour eux. Ils portent des vêtements aux couleurs de la nature qui les entoure. Ils entretiennent de bons rapports avec les druides de Croendall et les créatures venant les visiter de la forêt de Xylia. Tout comme les druides, leur système politique est composé d'un cercle d'aînés qui conseille le village et se concertent pour prendre les décisions qui s'imposent lors d'un litige. Cependant, tous sont liés par la loi de la nature de Xylia. Ils sont pour la plupart rapides, agiles, vigilants et un peu méfiants. Ils n'aiment pas particulièrement les Fidelius et les Soliens, qu'ils trouvent trop bruyants et destructeurs.

Gobelin



Créés par le Passeur avec des âmes volées à la Mort. Pour le jouer : il faut une peau verte et un nez long et pointu. Toutes les communautés gobelines se trouvent dans la chaîne de montagne d'Isotopie.

-Indice Bonus : +1 Intelligence

-Compétence Bonus : Alchimie ou Utilisation de Poudre Noire 1

Gobelins Isotopiens : Les Gobelins sont presque tous athées. Ils ont développé des technologies insoupçonnées des autres races pour pallier leur manque de foi. La magie étant une énergie ambiante dans l'univers, plusieurs d'entre eux sont tout de même devenus mages en décodant la nature de l'univers. Sous leurs montagnes, ils ont développé des machines diverses (engrenages, charbon, vapeur) et ont asservi les cyclopes qui s'y étaient installés. Ils vivent en démocratie relative, élisant leurs représentants. Ils portent des vêtements pour la plupart pratique (mode steampunk ou gobeline traditionnelle) et manient des armes diverses. On leur doit l'invention de l'arbalète et du mousquet, qu'ils vendent en quantité aux Los Balderas, aux Soliens et aux Fidelius. Ils sont rusés, intelligents et connaissent bien l'art du marchandage, de la conception de machines et la magie élémentaire. Cependant, leur petite taille en fait d'eux des créatures plutôt faibles sur le plan physique.

Humain

Créés par Solus. Pour le jouer : il faut un costume et des attributs du clan ou tribu d'origine choisi. (9 choix : Al Khatir, Askarok, Croen, Fidelius, Los Balderas, McCreagan, Necro, Solien, Utsuki, autre tribu = en faire part aux organisateurs.)

-Indice Bonus : +1 dans un indice au choix

-Compétence Bonus : Préhension 1 ou Faufileur 1 ou Port d'Armure 1 ou Dévotion 1 ou Érudit 1 ou Réputation 1

Les 9 Grands Clans Humains

Les Humains, premières créatures Anima à avoir peuplé Solterra, sont issus de tous les coins de l'astre. Pour la plupart, ils se sont organisés en clans aux 8 coins du monde habitable. Une seule ville les réunit tous en sa métropole, Solhelm. Il existe aussi quelques regroupements d'êtres

humains éparpillés un peu partout en Solterra, mais on parle ici beaucoup de plus de Tribus que de véritables clans. Voici une description globale des plus grands clans.

Al Khatir : Regroupement d'Hommes de type nomade issu du désert d'Amara. Leur emblème est une main en or dont la paume est pourvue d'un œil, sur fond violet. Cette grande famille Nomade est composée de plusieurs convois de caravanes disséminées à travers le plus grand désert de Solterra. Les convois font halte à chaque oasis croisée, profitant de ses richesses jusqu'à l'assécher, pour ensuite repartir vers une autre. Ils apprécient tous les plaisirs tels la bonne nourriture, fumer la shisha, regarder des danseuses du ventre et, surtout, jouer aux jeux de hasard. Ceux-ci définissent même leur vie. Rien n'est plus tentant pour eux que de jouer toutes leurs possessions aux dés et ils aiment organiser diverses courses et combats sur lesquels on peut parier. En général, ce sont de bons vivants très faciles d'approche, cependant, ils réprouvent la tricherie. « Que les Dieux décident! » est leur adage favori. Beaucoup d'entre eux, de pas leur mode de vie, prient Amar et Rama.

Pour jouer un humain Al Khatir : Il faut se vêtir à la mode traditionnelle arabe, perse, égyptienne ou indienne, porter beaucoup de couleurs vives, de paillettes ou de dorures, de bijoux, de voiles ou de foulards légers et/ou se maquiller le tour des yeux.



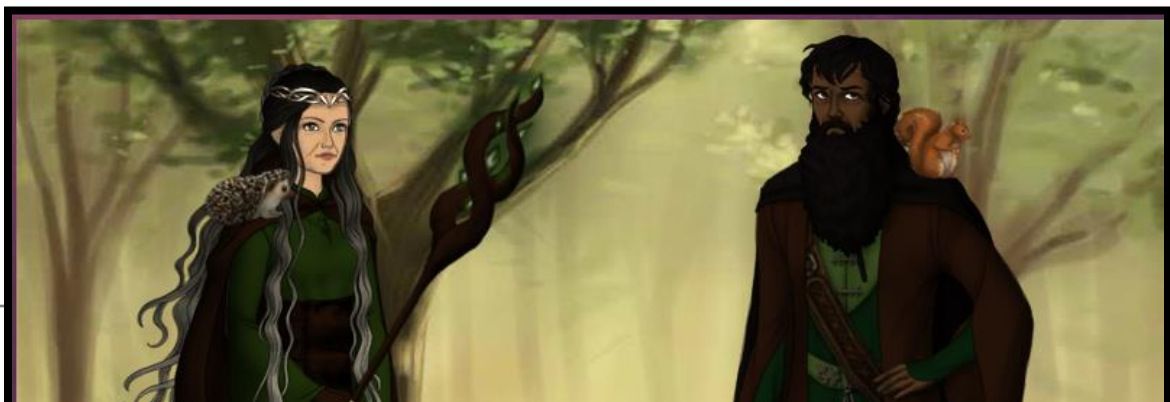
Askarok : Clan venant d'Askar, une ville au Nord rude et froid de Solterra. Leur symbole est un nuage pourvu de deux éclairs croisés, le tout de couleur gris acier sur fond vert forêt. Cette famille aime faire la guerre, conquérir de nouvelles terres et richesses. Elle croit en la valeur d'un homme par ses habiletés au combat. Elle est dirigée par le plus fort guerrier et stratège du clan, le Jarl, un Seigneur de Guerre impitoyable, connaissant très bien le côté chaotique de ses hommes. Il manipule d'ailleurs ce chaos à loisir, tel un chef commandant la foudre. Il est conseillé par un cercle d'anciens, nommés les Skald. Les luttes de pouvoir sont fréquentes dans ce clan, car seul l'emporte le plus valeureux guerrier. Ils valorisent le courage et ne rebuteront pas à tuer n'importe quel ennemi ou civil se plaçant entre eux et ce qu'ils convoitent. Ce grand clan aime bien prier Valah.

Pour jouer un humain Askarok : Il faut se vêtir à la mode traditionnelle viking, porter des couleurs naturelles, de la fourrure, des armures de cuir, porter la barbe et/ou des tresses.



Croens : Ces humains sont pour la plupart réunis en Croendall. Ils sont un clan ancien d'Hommes ayant suivi les enseignements d'Elfes Sylvestres. Depuis, ils sont de fervents adorateurs de la nature, nommant leurs systèmes de croyances et leur mode de vie « druidisme ». Leur emblème est un arbre de vie beige en nœud celtique sur fond vert. Leur mode de vie est régi par le respect de la nature. Ils ont le secret de plusieurs potions et sorts insoupçonnés chez les autres clans. Ils forment les meilleurs herboristes et druides parmi les leurs, et forment même les Êtres désirant vivre de la nature et se présentant à Croendall. Leur hiérarchie est composée d'un cercle de Grands-Druides; d'anciens et sages membres du clan. La plupart des membres du clan sont bien entendu des adorateurs de Xylia.

Pour jouer un humain Croens : Il faut se vêtir à la mode traditionnelle Celte, porter des plumes ou de la fourrure, des toges ou tuniques amples, et les anciens doivent porter la barbe et/ou des rides.



Fidelius : Ces humains sont un clan présent en Fidelium et Solhelm. Leur emblème est un pavois argenté sur fond bleu. Le territoire de Fidelium est composé de seigneuries, toutes fidèles au palais et à la cité de Solhelm. Les seigneuries sont organisées en cadran autour de l'académie de Fidelium qui forme des paladins, des guérisseurs et des gardes qui s'organisent tous afin de protéger Solhelm et Fidelium. Les dirigeants de ce clan vivent dans la richesse et l'abondance. Les autres vivent du travail, du vol ou de la mendicité. Fidelium, plus fortement peuplée d'humains fidelius, sert de rempart à Solhelm, la protégeant contre les attaques extérieures, surtout celles venues de Nécropoli et les Îles de la Sorna. Les Fidelius prient tous les Dieux, mais préfèrent largement Solus et Jézabel.

Pour jouer un humain Fidelius : Il faut se vêtir à la mode traditionnelle Romaine ou grecque, favoriser les armures de métal ou de cuir bouilli, favoriser les couleurs claires, intégrer du bleu à sa tenue, tailler sa barbe et/ou coiffer ses cheveux soigneusement.



Los Balderas : Plus un regroupement libre qu'un véritable clan, les Los Balderas sont des navigateurs des mers du Sud-Ouest issus des Îles Del la Sorna, un regroupement de petites îles pirates non régies par des lois strictes, mais par un ensemble de superstitions et d'ententes. Leur symbole est un crâne blanc sur fond noir. Les Hommes rejoignant le regroupement libre des Los Balderas suivent un Capitane, un commandant de bateau ou de flottes entières, et lui jurent fidélité...jusqu'à ce que la mutinerie leur semble la chose la plus appropriée. Les Los Balderas ne sont ni fidèles, ni loyaux. Ils attaqueront traitreusement quiconque se place en travers de ce qu'ils convoitent et aiment le jeu, la boisson et l'or. Ils décident de la marche à suivre en réunissant les Capitanes en un endroit commun et tenu secret, même s'ils le font très rarement. Sur les Îles Del La Sorna, tout est permis! Quelques-uns prient Séléné pour avoir sa bénédiction en mer.

Pour jouer un humain Los Balderas : Il faut se vêtir comme un pirate venant de l'endroit de votre choix (vous référer aux autres clans). Les Los Balderas originels auront un look plus espagnol, tandis que les pirates issus de d'autres endroits reprendront la mode vestimentaire de leur clan originel et l'adapteront à leur nouvelle situation.



McCreagan : Ce clan des Montagnes rocheuses du Nord-Ouest, appelées Terres de Roc, est un clan sachant vivre à la dure depuis des générations. Leur nom signifie « Enfants des Pierres ». Leur emblème est divisé en 4 parties : en les lisant de gauche à droite et de haut en bas, il y a une enclume grise sur fond rouge vin dans la 1^{ère}, trois roches grises sur fond rouge vin dans la 4^e, et la 2^e et 3^e partie sont vert forêt. Leur système politique est établi en fonction de plusieurs sous clans, dirigés par un Laird. Chaque sous clan a son propre nom, ses lois, un tartan à leur couleur, un adage et des principes. Tous s'allient cependant en cas de guerre, par exemple lorsqu'ils combattirent les féroces Askarok aux limites de leur territoire. L'adage des McCreagan est « Obraich an Tir », ce qui signifie « Travailler la Terre ». En d'autres mots, le clan McCreagan est un clan d'hommes travaillants, fiers et reconnaissant de la terre qui leur permet leur mode de vie. Ils aiment aussi s'amuser en buvant de la bière, dansant et chantant. Beaucoup d'entre eux s'en remettent à Baragon lors de leurs prières et suppliques.

Pour jouer un humain McCreagan : Il faut se vêtir à la mode traditionnelle écossaise, porter un kilt ou du tartan, favoriser les armures de cuir et/ou les peintures de guerre.



Necro : Plus un rassemblement qu'un clan, ces hommes déchus sont des nécromanciens et des parles-aux-morts, des êtres reclus et sombres qui ont quitté les Terres peuplées de Solterra pour s'exiler sur ce qui allait devenir Nécropoli, une nécropole plus peuplée de morts que de vivants. Ils n'ont aucun emblème connu. Les Necros ont des pouvoirs qu'on attribue à Vélénor. Ils défient les lois de la nature et l'ordre social établis en Solterra pour créer une hiérarchie changeante et fragile basée sur le pouvoir. On dit que le chef des Necro est une archi-liche puissante, gouvernant une armée de morts-vivants dépassant l'entendement, et régnant sur des subalternes liches, nécromanciens et, au bas de la hiérarchie, des parles-aux-morts. Tous les Necros prient Vélénor, de qui ils tirent leur pouvoir.

Pour jouer un humain Necro : Il faut se vêtir de façon à démontrer un côté sombre. Les Necros ont des looks variés en fonction de leur clan d'origine, de leurs capacités et de leur propension à faire le mal.



Solien : Les Soliens sont les premiers humains à avoir vu le jour. Les autres clans sont nés de l'exode des premiers Soliens vers les 8 coins de Solterra. Leur emblème est celui de Solus, soit un soleil doré sur fond rouge vin. Ils sont régis par un roi élu de Solus. Ils vivent désormais et pour la plupart en Solhelm, qui est le lieu de résidence du Roi, son château-fort installé à l'endroit même où Solus aurait touché le sol afin d'y créer le premier être humain. Solhelm sert de cité à toutes races y cherchant refuge. Nobles, bourgeois, marchands, paysans et mendiants s'y côtoient. Les Soliens prient tous les Dieux, qu'ils appellent les 9, mais préfèrent de loin Solus et Jézabel.

Pour jouer un humain Solien : Il faut se vêtir à la mode européenne médiévale ou de la renaissance, favoriser le rouge, le jaune ou l'or et/ou adapter sa tenue à son métier (les bardes sont plutôt flamboyants, les paysans sont pauvres et leurs vêtements le sont aussi, les guerriers ont accès à des armures de toutes sortes, les nobles sont couverts de bijoux et de riches étoffes, etc.).



Utsuki : Clan voisin des Eladrins de l'Est. Ils vivent sur l'Île Suki. Leur symbole est un héron blanc sur fond bleu pâle. Ce clan se distingue par son raffinement et son amour des arts et des duels loyaux. Tout chez ce clan est propice à un rituel, du duel en passant par l'origami, jusqu'à la cérémonie de thé. Cette famille est celle du Daïmio, le Seigneur de Guerre élu par son peuple. Ils fonctionnent selon une hiérarchie très serrée, dont les plus hauts placés méritent le plus grand respect de la part de leurs subalternes. Ils prient presque tous Masao, même si des exceptions existent.

Pour jouer un humain Utsuki : Il faut se vêtir à la mode traditionnelle chinoise, vietnamienne, coréenne ou japonaise, être glabre ou porter une moustache et une barbe fine, favoriser les armes et armures japonaises.



Nain



Créés par Baragon avec les âmes de Solus. Pour le jouer : il faut une barbe ou des tresses abondantes (femmes). Il existe deux montagnes dont origine les nains : Karakorn et Kazadorn.

-Indice Bonus : +1 Constitution

-Compétence Bonus : Résistance Physique 1

Nains de Karakorn : Les Nains de Karakorn sont ceux qui ont le plus de contact avec le monde extérieur. C'est d'ailleurs pourquoi les marchands et les guerriers nains proviennent presque tous de Karakorn. Ces derniers sont cependant plus faciles d'approche que leurs voisins. Les Nains Karakornien aiment bien se mêler aux humains pour festoyer dans leurs auberges et tavernes. Ils échangent des armes et des bijoux contre multitude de pièces, de victuailles et d'étoffes précieuses avec les peuples humains, elfes et gobelins. Ils répondent tous à l'appel de leur roi, qui lui vient de Kazadorn. Des seigneurs et vassaux régissent Karakorn en son absence. Les nains de Karakorn sont plus pauvres que leurs voisins. Les paysans nains proviennent tous de cette montagne. Ce sont eux qui ont tendu la main aux elfes noirs qui se sont présentés à leur porte il y a de ça longtemps.

Nains de Kazadorn : Les mages, érudits, nobles, forgerons et joailliers proviennent presque tous de Kazadorn. C'est l'endroit où l'on trouve le plus de richesses. Les Nains Kazadorniens sont plus farouches que leurs voisins et entretiennent beaucoup moins de rapports avec l'extérieur. Ils vivent dans des galeries souterraines très profondément creusées. Certaines de leurs galeries se sont rendues si loin, qu'on raconte qu'ils ont trouvé un ancien volcan, base de ce qu'est aujourd'hui Kazadorn. Le Roi des nains et sa cour est située au milieu de la montagne, protégée par des gardes royaux contre les menaces qui viennent de l'extérieur et celles qui viennent des profondeurs. Les nains de cette montagne sont vêtus avec plus de richesse et

d'excentrisme que leurs voisins et tresses leurs barbe et leurs cheveux de façon plus complexe.

Orc



Créés par le Passeur et Valah avec des âmes volées à la Mort, mais gouvernés par Valah. Pour le jouer : il faut une peau verte et des crocs. La plupart des orcs vivent à Morburuk. Cependant, il existe plusieurs regroupements qui vivent en tribus un peu partout en Solterra.

-Indice Bonus : +1 Force

-Compétence Bonus : Arme Lourde 1 ou Coup Puissant 1

Orcs Morbukuks : Les orcs de Morburuk sont un peuple fier et fort. Ils prient pour la plupart tous Valah. Ils fonctionnent un peu à la façon des humains Askarok. Ces derniers se sont d'ailleurs inspirés de leurs voisins verts pour ce qui est de la politique, de leurs croyances et de leurs valeurs. Les orcs sont des chasseurs, des guerriers et des shamans. À Morburuk, les orcs aiment faire la guerre, conquérir de nouvelles terres et richesses. Ils s'associent d'ailleurs souvent aux Askarok afin de faire la guerre au peuple McCreagan. Ils croient en la valeur d'un homme par ses habiletés au combat et sont dirigés par le plus fort guerrier, le Lider. Il est conseillé par un cercle d'anciens, nommés les Starys. Les luttes de pouvoir sont fréquentes à Morburuk, car seul l'emporte le plus valeureux guerrier. Ils valorisent le courage et ne rebuteront pas à tuer n'importe quel ennemi ou civil se plaçant entre eux et ce qu'ils convoitent.

Svartan



(Elfes noirs) Créés par Vélénor avec des âmes volées à la Mort. Pour le jouer : il faut la peau grise et les cheveux blancs ou argentés, ainsi que des oreilles pointues. Il existe deux regroupements de Svartans connus, les Svartans des sables de Svartalfheim, et les Elfes Noirs des profondeurs de Karakorn.

-Indice Bonus : +1 Dextérité

-Compétence Bonus : Fauçiler 1 ou Arme de Jet 1

Elfes Noirs : Les Svartans Déchus (nommés ainsi en raison de leur déchéance, puis leur exil) sont en réalité nommés elfes noirs presque tout temps. Cette communauté de Svartans est celle qui s'exila dans les galeries des montagnes des nains pour échapper aux railleries des autres peuples, il y a longtemps. Ces Elfes Noirs ont depuis lors presque entièrement rejeté leur Dieu créateur, s'en remettant à d'autres Dieux, notamment Valah. Cela explique en partie pourquoi cette communauté est vite devenue matriarcale. Creusant encore plus profondément dans les petites montagnes entourant Karakorn, les Svartans déchus sont devenus haineux des peuples à la surface. Les seuls peuples échappant à leur haine sont les Nains et les Duergars.

Svartans : Les Svartans sont un clan patriarcal situé au nord-est du désert d'Amara. Leur cité, Svartalfheim, est bien gardée et est plutôt recluse. Au lieu de s'exiler dans les montagnes, les Svartans ont plutôt choisi une région peu fréquentée de Solterra pour s'y établir. Loin des regards, ils y ont prospéré et ont bâti une solide communauté, expérimentant avec la magie et le sable, priant Vélénor et parfois Amar et Rama. Leur chef est un Sultan et possède une Sultane, un harem, un cercle de conseillers et des gardes royaux. Les Svartans de Svartalfheim sont moins méfiants envers les autres peuples que les autres elfes noirs, et entretiennent de bons rapports avec les Al Khatir et les Yuan-Ti.

Races Peu Communes

Assimar



Pour les jouer : il faut des cheveux (couleurs pastel ou blancs argentés) et la peau colorée et brillante. Le seul regroupement d'Assimars qui existe sur Solterra est situé sur l'Île du Péch .

-Indice Bonus : +1 Charisme

-Comp tence Bonus : Inspiration 1 ou R putation 1

Assimars sur l' le du P ch  : Les Assimars vivent de fa on tr s secr te. Leur existence m me est une h r sie, ce qui a pouss  les Dieux   les isoler sur cette petite  le. Ils y vivent cependant en paix et en harmonie. Les Assimars ont des pouvoirs de vision et croient  norm ment au destin, c'est ce qui les a pouss s   devenir tr s priants de la Fileuse. Ils expliquent leur existence non pas comme une h r sie, mais comme faisant partie du plan divin de la Fileuse. Selon eux, elle seule aurait pu pr voir cela. Certains d'entre eux prient d'autres Dieux, comme J zabel et Valah, mais v n rent par-dessus tout la Fileuse. Leur chef est nomm  un  lu, et l'est lors d'un rituel demandant l'avis de la Fileuse   ce sujet. Les Assimars de l' le du P ch  portent des toges et tuniques grises afin de repr senter leur D esse. Ils ont un aspect presque divin lorsqu'ils portent leurs armures et tuniques uniformes, leurs  p es d'une blancheur  clatante au soleil.

Automate



Espérance de vie: Selon la résistance de leurs composantes (bois, métal, cristaux)

Pour les jouer : il faut un masque ou un maquillage steampunk, des éléments de machine sur le costume, pas de peau visible, un collier ou un pendentif jaune-vert (phylactère de l'âme de l'Automate). Il existe très peu d'automates en Solterra, leur création étant assez récente (destruction de la sulphurite par le peuple, quelques automates très rares antérieurs à cet événement, considérés comme des mages mécaniques dans le bestiaire).

Création des Automates : Les Automates sont des personnes ayant voulu devenir des mages mécaniques, mais qui n'ont pas eu à fournir autant d'efforts pour se réinventer. Les Automates ont profité de la destruction de la tour de sulphurite de Faust Nightshade afin de récupérer les fragments du Sulphuryx cristallisé pour y intégrer leur âme et ainsi faire fonctionner leur armure mécanique. Les Automates sont des armures mécanisées et alimentées par la puissance d'un fragment de sulphurite contenant l'âme du créateur de l'armure. Il existe très peu d'Automates en Solterra, l'événement ayant produit les fragments s'étant déroulé très récemment. Par contre, il existait des mages mécaniques avant la destruction de la tour, qui devaient trouver des fragments de sulphurite par leurs propres moyens, ce qui n'est pas chose aisée. Les Automates renaissent après leur transformation et ne se souviennent que très peu de leur vie humaine d'avant. Tout est nouveau pour eux, ils ont une grande curiosité et découvrent le monde à leur manière, très rationnelle.

-Indice Bonus : +1 Constitution ou +1 intelligence

-Compétence Bonus : Résistance physique 1 ou Réserve de sorts 1

Dragonien



Hommes à l'aspect de dragons dont on ne connaît l'origine. Leur âme leur provient vraisemblablement de Maîtres Dragons. Pour le jouer : il faut des écailles et des attributs de dragon. Il existe 8 couleurs de Dragoniens. Ils sont placés plus bas en ordre de caste. Les Dragoniens proviennent tous de l'Île Innommée.

Dragonien d'Or : Souverains sages parmi les leurs, les Dragoniens d'Or sont les plus posés et les plus sereins des Dragoniens, à l'image des dragons qui leurs a insufflé la vie.

-Indice Bonus : +1 Sagesse

-Compétence Bonus : Alerte 1

Dragonien d'Argent : Ils sont pour la plupart des Érudits. Certains d'entre eux apprécient bien la Fileuse, qu'ils respectent comme leur propre créateur.

-Indice Bonus : +1 Intelligence

-Compétence Bonus : Érudit 1

Dragonien de Bronze : Ce sont les marchands et les banquiers de cette race. Ils sont plus avarés que leurs prédécesseurs.

-Indice Bonus : +1 Charisme

-Compétence Bonus : Marchand 1

Dragonien Blancs : Habituellement la milice et les juges des Dragoniens. Ils sont justes, mais inflexibles.

- Indice Bonus : Constitution
- Compétence Bonus : Maîtrise du Bouclier 1

Dragoniens Noirs : Les Dragoniens noirs sont les assassins et les empoisonneurs de cette race. Ils sont les plus belliqueux de leur race.

- Indice Bonus : +1 Dextérité
- Compétence Bonus : Coup Sournois 1

Dragoniens Rouges : Les Dragoniens Rouges sont les soldats de leur race. Ils sont agressifs et combattifs. Il existe aussi des mages de feu de cette espèce.

- Indice Bonus : +1 Force
- Compétence Bonus : Charge 1

Dragoniens Bleus : Cette couleur est associée aux Dragoniens qui ont de la facilité avec la magie de glace ou l'alchimie.

- Indice Bonus : +1 Intelligence
- Compétence Bonus : Réserve de Sort 1

Dragoniens Verts : Cette couleur est associée aux Dragoniens qui, de par leur nature, se sont beaucoup liés à la nature de Solterra et sont devenus druides, herboristes et chasseurs.

- Indice Bonus : +1 Sagesse
- Compétence Bonus : Chasse 1

Duergar



(Nains noirs) Créé du métissage fréquent entre les nains et les elfes noirs. Pour le jouer : il faut la peau noire et une barbe blanche. Le peu de Duergars qui existe résident dans les galeries de Karakorn avec les nains.

-Indice Bonus : +1 Constitution

-Compétence Bonus : Forestier

Duergar : Les Duergars ont jadis eu un parent Elfe Noir et un parent Nain. Cependant, vu leur apparence particulière, beaucoup finirent par se reproduire entre eux, créant une toute petite communauté de Duergars évoluant comme les Nains. Ils se sont amalgamés au système de vie particulier des nains, vivant, mangeant et s'habillant comme eux. Cependant, ils ont développé des talents et des savoirs cachés quant à la mycologie, utilisant les champignons des profondeurs pour créer de puissants poisons et remèdes.

Féral



(Hommes-Loups, Hommes-Félins, Hommes-Rats, etc.) Bénis par Xylia, Solus et Vélénor. Pour le jouer : il faut des attributs de l'animal féralisé.

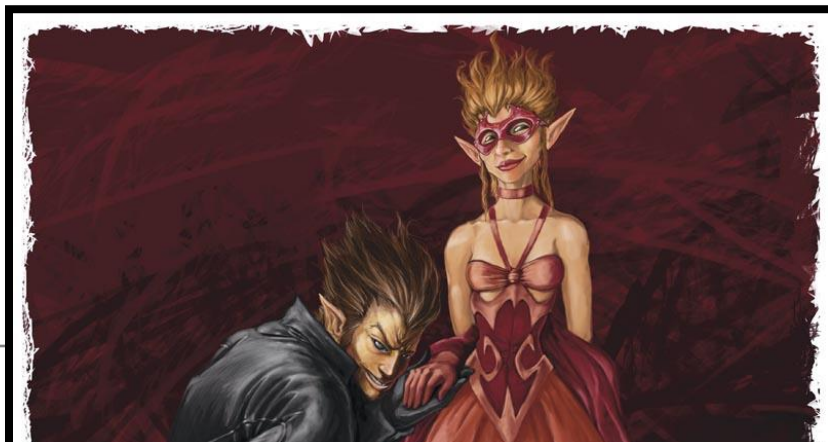
Bjorn Mann : Hommes-Ours du Nord de Solterra. Il en existe de petites tribus un peu partout des Terres de Roc jusqu'aux Terres de Glaces. Ils vivent reclus et sont peu enclin à partager leur savoir avec le monde extérieur. Ils vivent de chasse et de pêche. Leur chef est un grand guerrier et son conseiller le plus près est un Shaman.
-Indice Bonus : +1 Force
-Compétence Bonus : Coup Puissant 1

Lycan : Hommes-Loups provenant de la section boisée du centre et de l'ouest de Solterra. Les Lycans vivent comme les loups en hiérarchie très précise. Le mâle alpha est le chef de la meute. Ce sont d'excellents chasseurs et guerriers.
-Indice Bonus : +1 Sagesse
-Compétence Bonus : Chasse 1

Scaven : Hommes-rats dont l'ancêtre a maîtrisé la bête en lui. Les Scavens sont des créatures malignes et intelligentes. Elles savent tirer profit de chaque situation. On les trouve un peu partout où il y a d'autres regroupements humanoïdes.
-Indice Bonus : +1 Intelligence
-Compétence Bonus : Pose de Piège 1

Tabaxi : Hommes-félins dont l'ancêtre a maîtrisé la bête en lui. Les Tabaxis sont des créatures fières et puissantes. Elles sont habiles de leurs mains et font de très bons bardes. La majorité se retrouvent parmi les Al Khatir dans le désert d'Amara.
-Indice Bonus : +1 Dextérité
-Compétence Bonus : Camouflage 1

Gnome



Créés par Baragon avec les âmes de Solus. Pour le jouer : il faut des petites oreilles pointues, des taches de rousseurs et une petite voix. La majorité des Gnomes vivent dans les montagnes de Karakorn et de Kazadorn, mais certains se trouvent aussi en Isotopie.

-Indice Bonus : +1 Charisme

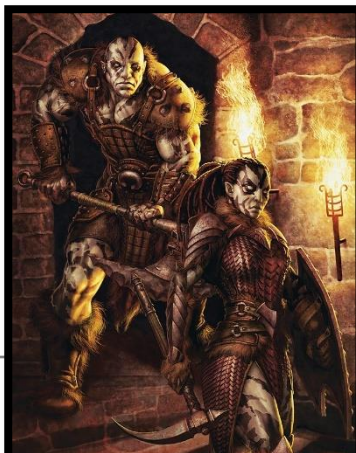
-Compétence Bonus : Pouvoir Bardique 1

Gnomes Kazadorniens : Ces Gnomes vivent aussi richement que les Nains du même endroit. Leur société se mêle étroitement à celle des Nains Kazadorniens et évoluent même jusqu'aux plus hautes sphères de la société. Ils sont toutefois plus joviaux et légèrement plus naïfs que leurs voisins. Les nobles portent de petits bijoux sur chacune de leurs taches de rousseurs et les guerriers portent des armures finement ouvragées.

Gnomes Karakorniens : Cette société de Gnomes vit plus en retrait de la société naine. Ils vivent des récoltes de légumes racines ou de la protection des champs et des leurs. Leurs habits sont plus sobres que les Gnomes Kazadorniens et leurs revenus beaucoup plus maigres.

Gnomes Isotopiens : Cette communauté de Gnomes vit en harmonie avec les Gobelins. Ils profitent des mêmes machines et inventions qu'eux et s'habillent de la même manière. Dans cette communauté, les Gnomes sont souvent des artistes, des bardes, des danseurs et des amuseurs. Par contre, il en existe qui sont devenus des mycologues, des herboristes, des érudits, des joailliers, des mages et des alchimistes.

Goliath



Mi-géants d'humanoïdes augmentés par les divers Dieux. Leur couleur correspond à la Divinité qui les a augmentés primordialement. Pour le jouer : il faut des tatouages de la couleur du Dieu choisi et de l'ampleur aux épaules. Il existe 9 clans de Goliath, tous affiliés à une divinité différente.

Goliath du Clan d'Amar et Rama : Ces Goliath sont des humanoïdes touchés de l'énergie d'Amar et Rama. Ils ont de la facilité avec le sable et ont des tatouages violet ou orange sur tout le corps. Ce type de Goliath est à l'image du Dieu aux 2 visages; il est intelligent et trompeur.

-Indice Bonus : +1 Intelligence

-Compétence Bonus : Dévotion 1 (Amar et Rama)

Goliath du Clan de Baragon : Ces Goliath sont des humanoïdes touchés de l'énergie de Baragon. Ils ont de la facilité avec la terre et ont des tatouages bruns sur tout le corps. Ce type de Goliath est à l'image du Dieu Cornu; il est travaillant et fort.

-Indice Bonus : +1 Force

-Compétence Bonus : Dévotion 1 (Baragon)

Goliath du Clan de Jézabel : Ces Goliath sont des humanoïdes touchés de l'énergie de Jézabel. Ils ont de la facilité avec la glace et ont des tatouages bleu pâle sur tout le corps. Ils sont à l'image de la Déesse protectrice; loyaux et défenseurs.

-Indice Bonus : +1 Constitution

-Compétence Bonus : Dévotion 1 (Jézabel)

Goliath du Clan de Masao : Ces Goliath sont des humanoïdes touchés de l'énergie de Masao. Ils ont de la facilité avec l'air et ont des tatouages jaunes sur tout le corps. Ce type de Goliath est à l'image du Dieu sage; il est avisé et serein.

-Indice Bonus : +1 Sagesse

-Compétence Bonus : Dévotion 1 (Masao)

Goliath du Clan de Séléné : Ces Goliath sont des humanoïdes touchés de l'énergie de Séléné. Ils ont de la facilité avec l'eau et ont des tatouages bleu foncé sur tout le corps. Ce type de Goliath est à l'image de la Déesse charmeuse; il est rusé et perfide.

-Indice Bonus : +1 Charisme

-Compétence Bonus : Dévotion 1 (Séléné)

Goliath du Clan de Solus : Ces Goliath sont des humanoïdes touchés de l'énergie de Solus. Ils ont de la facilité avec la lumière et ont des tatouages dorés sur tout le corps. Ce type de Goliath est à l'image du Dieu créateur; il est flamboyant et vantard.

-Indice Bonus : +1 Charisme

-Compétence Bonus : Dévotion 1 (Solus)

Goliath du Clan de Valah : Ces Goliath sont des humanoïdes touchés de l'énergie de Valah. Ils ont de la facilité avec le feu et ont des tatouages rouges sur tout le corps. Ce type de Goliath est à l'image de la Déesse valeureuse; il est courageux et colérique.

-Indice Bonus : +1 Force

-Compétence Bonus : Dévotion 1 (Valah)

Goliath du Clan de Vélénor : Ces Goliath sont des humanoïdes touchés de l'énergie de Vélénor. Ils ont de la facilité avec la noirceur et ont des tatouages noirs sur tout le corps. Ce type de Goliath est à l'image du Dieu sombre; il est savant et ambitieux.

-Indice Bonus : +1 Intelligence

-Compétence Bonus : Dévotion 1 (Vélénor)

Goliath du Clan de Xylia : Ces Goliath sont des humanoïdes touchés de l'énergie de Xylia. Ils ont de la facilité avec la nature et ont des tatouages verts sur tout le corps. Ce type de Goliath est à l'image de la Déesse naturelle; il est sauvage et chasseur.

-Indice Bonus : +1 Dextérité

-Compétence Bonus : Dévotion 1 (Xylia)

Sauriens



(Hommes-lézards) Créés par Amar et Rama, aidés de Xylia et avec les âmes de Solus. Pour le jouer : il faut des écailles de reptile et des dents pointues. Il existe deux communautés de Sauriens, les Yuan-Ti et les Saurials.

-Indice Bonus : +1 Sagesse

-Compétence Bonus : Chasse 1 ou forestier

Saurial : Les Saurials sont une race d'Homme-Lézards créés par Amar et Rama, mais élevés dans Xyliana par les servants de Xylia elle-même. Leur nombre a rapidement augmenté, mais se situe presque uniquement en Xyliana aujourd'hui. Ce sont des chasseurs émérites et de fervents défenseurs de la nature. Ils vivent en harmonie avec celle-ci. Ils répondent aux mêmes lois que les autres créatures de la forêt dense de Xyliana, impénétrable pour les autres créatures Anima Sola. Leurs écailles sont vertes et ils ressemblent à de grands lézards bipèdes. Les mâles portent des cornes. Certaines femelles ont des épines au visage. Leurs griffes et leurs dents sont pointues.

Yuan-Ti : Les Yuan-Ti sont la race principale d'Hommes-Lézards créés par Amar et Rama, mais contrairement aux Saurials, cette race est restée en communauté dans une oasis au sud du désert d'Amara nommée Yuan-Tir. Ils y vivent pour la plupart en reclus, les portes de leur ville fermées au monde extérieur. Ils n'ont aucun chef, chacun est son propre agent. Leurs lois sont beaucoup moins rigides que celles des Humains; d'ailleurs la seule qui prévaut pour les Yuan-Ti, c'est l'interdiction de tuer un des leurs. Les Yuan-Ti ont des écailles beiges et ont plus l'air d'énormes serpents bipèdes que de lézards.

Tieffelin



Créés à partir d'un croisement entre démons et Solterriens s'étant reproduits entre eux et ayant créé une race à part entière. Pour le jouer : il faut des attributs démoniaques, 2 entre ces 5 choix : Cornes, yeux rouges ou noirs, crocs, queue fourchue, peau colorée.

-Indice Bonus : +1 Charisme

-Compétence Bonus : Marchand 1 ou Inspiration 1

Communautés de Tieffelin : Les Tieffelin sont une race assez rare qui ne s'agglutine pas en communautés. La plupart ont évolué parmi d'autres races, dont celle qui les a fait naître. Ce sont donc leurs parents Solterrien qui les élevèrent. La plupart sont aujourd'hui plutôt solitaires, sinon amalgamé à une société ou une autre.

Villes et Lieux de Résidence

Askar

Askar est une ville au Nord rude et froid de Solterra. Sa population principale est composée d'humains Askaroks. Leur symbole est un nuage pourvu de deux éclairs croisés, le tout de couleur gris acier sur fond vert forêt. Cette famille aime faire la guerre, conquérir de nouvelles terres et richesses. Elle croit en la valeur d'un homme par ses habiletés au combat. Askar est dirigé par le plus fort guerrier et stratège du clan, le Jarl, un Seigneur de Guerre impitoyable. Il est conseillé par un cercle d'anciens, nommés les Skald. Les luttes de pouvoir sont fréquentes dans ce clan, car seul l'emporte le plus valeureux guerrier. Les habitants d'Askar se vêtissent à la mode traditionnelle viking, portent des couleurs naturelles, de la fourrure, des armures de cuir, portent la barbe et/ou des tresses. Cette ville

nordique est composée de plusieurs habitations et fermes dépourvues de fenêtres, mais percée au centre pour y aménager un puit à feu. La Longère du Jarl est l'habitation la plus spacieuse. La ville comprend un autel de prière dédié à Valah. Les gens y vivent de la chasse et de l'agriculture, ainsi que du pillage occasionnel des villes voisines, surtout les Terres de Roc.

Taille de la Ville : Moyenne

Habitants : Majoritairement des Humains Askarok, mais aussi quelques Orcs et Bjorn Mann, Tieffelins.

Type de gouvernement : Jarl et ses conseillers les Skald.



Croendall

Croendall est une ville mystérieuse dissimulée sous le couvert boisé d'une forêt magique. Elle est peuplée du secret peuple des Croens. Ils sont un clan ancien d'Hommes ayant suivi les enseignements d'Elfes Sylvestres. Depuis, ils sont de fervents adorateurs de la nature, nommant leurs systèmes de croyances et leur mode de vie « druidisme ». Leur emblème est un arbre de vie beige en nœud celtique sur fond vert. Leur mode de vie est régi par le respect de la nature. Ils forment les meilleurs herboristes et druides parmi les leurs, et forment même les Êtres désirant vivre de la nature et se présentant à Croendall. Leur hiérarchie est composée d'un cercle de Grands-Druides; d'anciens et sages membres du clan. Ils vivent dans des huttes à l'aspect de collines. Le centre de leur ville, si tant est que l'on puisse la nommer ainsi, est un autel naturel et à ciel ouvert dédié à Xylia et au culte de la nature. Les Croens se vêtissent à la mode traditionnelle Celte, portent

des plumes ou de la fourrure, des toges ou tuniques amples. Ils vivent de cueillette, de chasse modérée et du troc.

Taille de la Ville : Moyenne

Habitants : Humains Croens, Elfes Sylvestres, Saurials, Lycans, Scavens, Tieffelins.

Type de gouvernement : Cercle de Grands-Druides



Désert d'Amara

Le Désert d'Amara est une vaste étendue de sable parsemée de plusieurs oasis et points d'eau formant une route sinueuse qu'emprunte sans cesse les caravanes de nomades du désert. Il existe plusieurs peuples empruntant ce chemin, dont les humains Al Khatir. Ils constituent un regroupement d'Hommes de type nomade issu du désert d'Amara. Leur emblème est une main en or dont la paume est pourvue d'un œil, sur fond violet. Ils sont aussi accompagnés de tous les individus voulant vivre d'une vie nomade de jeu, de boisson et de rire. Ce grand regroupement nomade est composé de plusieurs convois de caravanes disséminées à travers le plus grand désert de Solterra. Les convois font halte à chaque oasis croisée, profitant de ses richesses jusqu'à l'assécher, pour ensuite repartir vers une autre. Rien n'est plus tentant pour eux que de jouer toutes leurs

possession aux dés et ils aiment organiser diverses courses et combats sur lesquels on peut parier. En général, ce sont de bons vivants très faciles d'approche, cependant, ils réprouvent la tricherie. « Que les Dieux décident! » est leur adage favori. Beaucoup d'entre eux, de pas leur mode de vie, prient Amar et Rama. Ils se vêtissent à la mode traditionnelle arabe, perse, égyptienne ou indienne, portent beaucoup de couleurs vives, de paillettes ou de dorures, de bijoux, de voiles ou de foulards légers et/ou se maquillent le tour des yeux. Ils vivent de troc, de vente d'objet et de services.

Taille du Lieu : Très grand.

Habitants : Humains Al Khatir, Yuan Tis, Svartans, Tabaxis, Tieffelins.

Type de gouvernement : Aucun.



Éladriil

Éladriil est une cité majestueuse au bord de la falaise surplombant la mer et l'île Suki. Cette ville magique est cachée derrière une forêt d'arbres si haut et si mince, que seules des créatures aussi filiformes y vivent. La seule race résidant Éladriil, sont les Éladrins. Ces êtres quasi surnaturels ont une facilité marquée pour la magie. Ils sont perçus comme étant hautains par les autres races, mais ils sont en fait plutôt réservés, n'ayant vécu qu'avec leurs semblables et leurs usages pendant si longtemps, cachés qu'ils étaient derrière leur forêt. Ils ne sont pas d'une nature compréhensive et ne se soucient guère des autres races, à l'exception faite des Utsuki, qu'ils ont pris sous leur aile afin de leur partager leur culture. Ils revêtent le plus souvent des toges à la confection compliquée, de tissus chatoyants

et légers. Ils arborent des parures de tête et des bijoux finement ouvragés et sertis de pierres précieuses et/ou magiques. Ils écoutent de la musique aérienne, douce au tempo plutôt lent. Ils évitent de porter des armures, mais, lorsqu'ils le font, ils préfèrent des armures légères ou en métal finement ouvragé. Leur chef est un Haut-Prince/sse. Sa cour est composée de Princes et Princesses qui le conseillent. Ils vivent de la vente de leur artisanat, de leurs armes et armures, de l'échange de leur savoir en magie et en connaissances, ainsi que de la culture des plantes particulières à cette région.

Taille de la Ville : Grande.

Habitants : Presqu'uniquement Éladrins, quelques rares humains Utsuki, Tieffelins issus de la race éladrine.

Type de gouvernement : Haut-Prince ou Haute-Princesse, conseil de princes et Princesses.



Fidelium

Fidelium est une grande cité majoritairement humaine. Le territoire de Fidelium est composé de seigneuries, toutes fidèles au palais et à la cité de Solhelm. Les seigneuries sont organisées en cadran autour de l'académie de Fidelium qui forme des paladins, des guérisseurs et des gardes qui s'organisent tous afin de protéger Solhelm et Fidelium. Les dirigeants de ce clan vivent dans la richesse et l'abondance. Les autres vivent du travail, du vol ou de la mendicité. Fidelium, plus fortement peuplée d'humains fidelius, sert de rempart à Solhelm, la protégeant contre les attaques extérieures, surtout celles venues de Nécropoli et les Îles de la Sorna. Les Fidelius prient tous les Dieux, mais préfèrent largement Solus et Jézabel.

Leur emblème est un pavois argenté sur fond bleu. Ils se vêtissent à la mode traditionnelle Romaine ou grecque, favorisent les armures de métal ou de cuir bouilli, ainsi que les couleurs claires, surtout le bleu, et taillent leur barbe et/ou coiffent leurs cheveux soigneusement. Ils vivent d'agriculture, de pêche, de la vente de leur artisanat, de leurs armes et armures et de divers biens et services.

Taille de la Ville : Grande.

Habitants : Toutes les races, mais majoritairement des humains Fidelius.

Type de gouvernement : Seigneuries, Féodalité.



Gathis Bourg

Ce village est bâti sur les ruines d'une ancienne bataille opposant les démons aux Goliath, ces mi-géants humanoïdes augmentés par les divers Dieux pour combattre la horde. Ils portent des tatouages de la couleur correspondant à la Divinité qui les a augmentés primordialement. À Gathis Bourg, toutes les divinités sont priées. Il existe donc un petit autel dédié au culte des 9. Les Goliath de ce village vivent sous les ordres d'un chef par clan, élu en raison de sa force et de son jugement. Un seul de ces chefs deviendra Grand Chef par élection. Les divers clans de Goliath sont tous sous la gouverne de ce dernier. Les Goliath s'habillent simplement s'ils sont de simple mineurs ou agriculteurs, mais les mercenaires, les

gardes et les chefs s'habillent tous d'armure et de peaux. Les habitants de cette petite bourgade modeste vivent de l'agriculture, de l'élevage de bêtes, de chasse, des minerais ou du mercenariat.

Taille de la Ville : Moyenne.

Habitants : Goliath, Scavens et Lycans, Tieffelins.

Type de gouvernement : Chefs de Clan, Grand Chef.



Île du Pêché

L'Île du Pêché est une île au sud-est de Solterra. La température y est torrides et la végétation exotique. Cette île a depuis longtemps recueilli la seule population Assimar en tout Solterra. Les Assimars, enfants d'anges et de démons, vivent de façon très secrète. Leur existence même est une hérésie, ce qui a poussé les Dieux à les isoler sur cette petite île. Ils y vivent cependant en paix et en harmonie. Les Assimars ont des pouvoirs de vision et croient énormément au destin, c'est ce qui les a poussé à devenir très priants de la Fileuse. Ils expliquent leur existence non pas comme une hérésie, mais comme faisant partie du plan divin de la Fileuse. Selon eux, elle seule aurait pu prévoir cela. Certains d'entre eux prient d'autres

Dieux, comme Jézabel et Valah, mais vénèrent par-dessus tout la Fileuse. Leur chef est nommé un Élu, et l'est lors d'un rituel demandant l'avis de la Fileuse à ce sujet. Les Assimars de l'Île du Péch  portent des toges et tuniques grises afin de représenter leur D esse. Ils ont un aspect presque divin lorsqu'ils portent leurs armures et tuniques uniformes, leurs  p es d'une blancheur  clatante au soleil. Ils vivent dans des habitations pyramidales. La plus grande pyramide est le temple d di    la fileuse. Les Assimars de l' le du P ch  son autosuffisant et vivent de ce que leur offre la nature comme les plantes, les r coltes, le min raux.

Taille de la Ville : Moyenne.

Habitants : Assimars.

Type de gouvernement :  lu.



 les de Glace

Les  les de Glace sont un lieu froid et d sertique qui ne comporte que quelques individus, forts coriaces. Les seuls qui vont y vivre sont soit sans  me, soit exil s de leur ville ou village, soit des ermites en qu te de solitude absolue. Les gens qui osent rester sur les  les de Glace y vivent de la chasse des rares animaux l'habitant et surtout de la p che. Ils n'ont aucune forme de gouvernement, ni d'agriculture.

Taille du Lieu : Très grand.

Habitants : Rares Humains, et/ou autres races.

Type de gouvernement : Aucun.



Île Innomée

L'Île Innomée est située près de l'Île du Péché, au sud-est de Solterra. C'est une île exotique aux multiples volcans. Sa population principale est composée de Dragoniens, des hommes à l'aspect de dragons dont on ne connaît l'origine. Leur âme leur provient vraisemblablement de Maîtres Dragons, qui résideraient eux aussi sur l'île. Il existe 8 couleurs de Dragoniens et de dragons. Ils s'organisent eux-même selon l'ordre d'une caste, selon leur couleur. Les dragons d'or sont les souverains sages parmi les leurs. Les dragoniens vivent dans des habitations créées dans un bois résistant aux flammes, cette espèce poussant abondamment sur l'île, et dans la pierre. Les Dragons et leur progéniture sont totalement autosuffisants.

Ils vivent de la chasse, de la pêche, du mercenariat, de la forge volcanique et du vol des biens de valeurs que leur rapportent les dragons en charge de cette tâche.

Taille de la Ville : Moyenne.

Habitants : Dragons et Dragoniens.

Type de gouvernement : Caste.



Islas Del La Sorna

Les Islas Del La Sorna sont un regroupement d'îles pirates comprenant de nombreux ports, tavernes, auberges et bordels. Les peuples qui y vivent y sont donc très diversifiés, mais comportent une large majorité d'humains Los Balderas. Plus un regroupement libre qu'un véritable clan, les Los Balderas sont des navigateurs des mers. Les Islas Del La Sorna sont non régies par des lois strictes, mais par un ensemble de superstitions et d'ententes. Leur symbole est un crâne blanc sur fond noir. Les Hommes rejoignant le regroupement libre des Los Balderas suivent un Capitane, un commandant de bateau ou de flottes entières, et lui jurent fidélité...jusqu'à ce que la mutinerie leur semble la chose la plus appropriée. Les Los Balderas ne sont ni fidèles, ni loyaux. Ils décident de la marche à suivre en réunissant les Capitanes en un endroit commun et tenu secret, même s'ils le font

très rarement. Sur les Îles Del La Sorna, tout est permis! Quelques-uns prient Sélénée pour avoir sa bénédiction en mer. D'autres race vivent sur ces îles, et prient le Dieu ou la Déesse qui leur convient le plus. Les habitants de ces îles se vêtissent comme des pirates venant de l'endroit de leur origine. Les Los Balderas originels ont un look plus espagnol, tandis que les pirates issus de d'autres endroits reprennent la mode vestimentaire de leur clan originel et l'adaptent à leur nouvelle situation. Ils vivent principalement du vol et du pillage des villes côtières ou des bateaux.

Taille de la Ville : Moyenne.

Habitants : Humains Los Balderas, toutes les autres races et humains.

Type de gouvernement : Capitane et conseil des Capitanes.



Île Suki

L'Île Suki est une île près de la chute tombant de la falaise qu'est la cité d'Éladriil. C'est une île où la distinction et l'élégance priment. C'est le lieu de résidence des Utsuki. Leur symbole est un héron blanc sur fond bleu pâle. Ce clan se distingue par son raffinement et son amour des arts et des duels loyaux. Tout chez ce clan est propice à un rituel, du duel en passant par l'origami, jusqu'à la cérémonie de thé. Ce clan est gouverné par un Daïmio, le Seigneur de Guerre élu par son peuple. Ils fonctionnent selon une hiérarchie très serrée, dont les plus hauts placés méritent le plus grand respect de la part de leurs subalternes. Leurs bâtiments sont construits avec le plus grand soin et le plus grand art. Ils prient presque tous Morio, même si des exceptions existent. De rares Éladrins et vivent à

leurs côtés. Ils vivent de la pêche, de la récolte, de la vente de leur artisanat et de leurs armes et armures, de l'échange de services. Ils se vêtissent à la mode traditionnelle chinoise, vietnamienne, coréenne ou japonaise. Ils sont glabres ou portent une moustache et une barbe fine. Ils favorisent les armes et armures qu'ils conçoivent eux-mêmes.

Taille de la Ville : Moyenne.

Habitants : Humains Utsuki, quelques Éladrins et Scavens.

Type de gouvernement : Daïmio et sa famille.



Isotopie

Isotopie est une chaîne de montagnes dans lesquelles les Gobelins ont creusé des galeries et se sont aménagés une cité digne de leur inventivité. Ils y vivent en relative harmonie avec des cyclopes, des scavens et des gnomes. Vu que les Gobelins sont presque tous athées, il n'y a pas d'autel dans la cité. Ils ont cependant développé des technologies insoupçonnées des autres races pour pallier à leur manque de foi. Sous leurs montagnes, ils ont développé des machines diverses (engrenages, charbon, vapeur) et ont asservi les cyclopes qui s'y étaient installés. Ils vivent tous en démocratie relative, élisant leurs représentants. Ils portent des vêtements pour la plupart pratique, à la mode steampunk ou gobeline traditionnelle, et manient des armes diverses. Ils vivent de la vente de l'arbalète et

du mousquet, de la récolte sous-terrain, du minerais et du marchandage. Dans cette communauté, les Gnômes sont souvent des artistes, des bardes, des danseurs et des amuseurs. Par contre, il en existe qui sont devenus des mycologues, des herboristes, des érudits, des joailliers, des mages et des alchimistes.

Taille de la Ville : Grande.

Habitants : Gobelins, Gnômes, et Scavens.

Type de gouvernement : Démocratie.



Karakorn

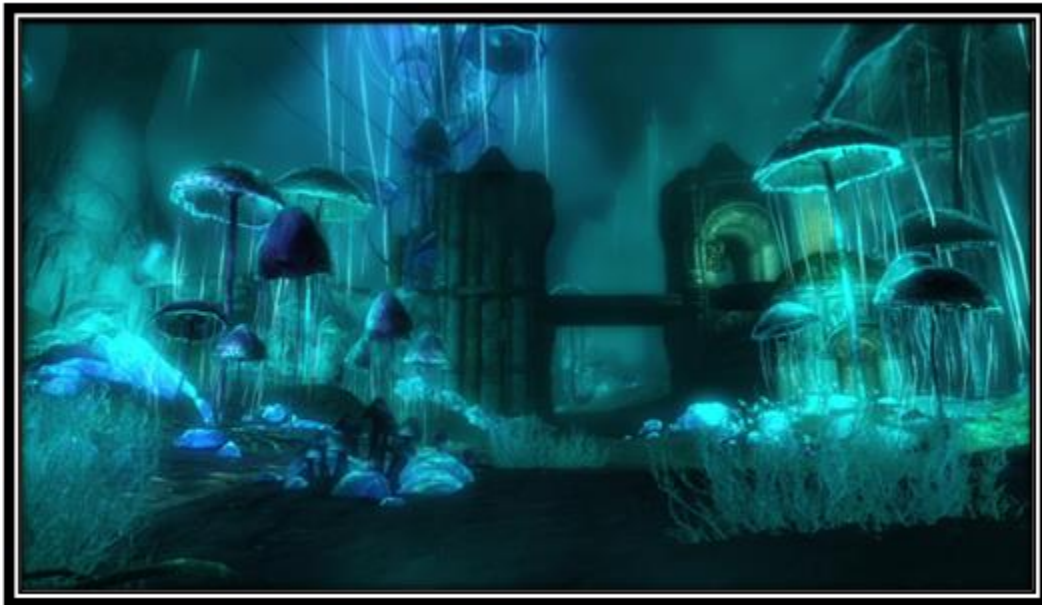
La Montagne de Karakorn cache dans ses entrailles plusieurs sociétés distinctes qui évoluent parallèlement. Cette immense montagne a été creusée très profondément par les Nains y vivant. Les Nains, les Elfes Noirs et les Gnômes en ont tous adopté une strate; les Elfes au tréfonds de la montagne, les Gnômes au-dessus et les Nains surplombant le tout. Les Elfes Noirs de Karakorn sont matriarcaux. Ils sont devenus haineux des peuples à la surface. Les seuls peuples échappant à leur haine sont les Nains et les Duergars. Les Gnômes vivent plus en retrait. Ils vivent des récoltes de légumes racines ou de la protection des champs et des leurs. Leurs habits sont plus sobres et leurs revenus beaucoup plus maigres. Les Nains et les Duergars de Karakorn sont ceux qui ont le plus de contact avec le monde extérieur.

C'est d'ailleurs pourquoi les marchands et les guerriers nains proviennent presque tous de Karakorn. Ils échangent des armes et des bijoux contre multitude de pièces, de victuailles et d'étoffes précieuses avec les peuples humains, elfes et gobelins. Leur roi provient de Kazadorn. Des seigneurs et vassaux régissent Karakorn en son absence. Les paysans nains proviennent tous de cette montagne. Ce sont eux qui ont tendu la main aux elfes noirs qui se sont présentés à leur porte il y a de ça longtemps.

Taille du Lieu : Très grand.

Habitants : Nains, Gnomes, Elfes Noirs, Duergars.

Type de gouvernement : Matriarcat, Système Féodal



Kazadorn

Cette montagne, presque dissimulée derrière Karakorn, est le siège de la richesse Naine. Les mages, érudits, nobles, forgerons et joailliers proviennent presque tous de Kazadorn. C'est l'endroit où l'on trouve le plus de richesses. Les Nains Kazadorniens sont plus farouches que leurs voisins et entretiennent beaucoup moins de rapports avec l'extérieur. Ils vivent dans des galeries souterraines très profondément creusées. Certaines de leurs galeries se sont rendues si loin, qu'on raconte qu'ils ont trouvé un ancien volcan, base de ce qu'est aujourd'hui Kazadorn. Le Roi des nains et sa cour est située au milieu de la montagne, protégée par des gardes royaux contre les menaces qui viennent de

l'extérieur et celles qui viennent des profondeurs. Les nains de cette montagne sont vêtus avec plus de richesse et d'excentrisme que leurs voisins et tressent leurs barbe et leurs cheveux de façon plus complexe. Les Gnomes vivent aussi richement que les Nains du même endroit. Leur société se mêle étroitement à celle des Nains. Ils vivent tous de la vente de leur artisanat, de leurs armes et armures, de leurs minerais et bijoux.

Taille du Lieu : Très grand.

Habitants : Nains et Gnomes.

Type de gouvernement : Royaume; Roi et Nobles.



Morburuk

Morburuk est la plus grande cité d'Orc en Solterra, bien que sa grandeur n'ait rien à voir avec Solhelm. Cette ville est surtout peuplée d'Orc, mais il y existe aussi des Bjorn Mann, des Scavens et des humains Al Khatir. Les orcs de Morburuk sont un peuple fier et fort. Ils prient pour la plupart tous Valah. Les habitants de Morburuk sont des chasseurs, des guerriers et des shamans. Ils aiment faire la guerre, conquérir de nouvelles terres et richesses. Ils s'associent d'ailleurs souvent aux Askarok afin de faire la guerre au peuple McCreagan. Ils croient en la valeur d'un homme par ses habiletés au combat et sont dirigés par le plus fort guerrier, le Lider. Il est conseillé par un cercle d'anciens, nommés les Starys. Les luttes de

pouvoir sont fréquentes à Morburuk, car seul l’emporte le plus valeureux guerrier. Ils valorisent le courage et ne rebuteront pas à tuer n’importe quel ennemi ou civil se plaçant entre eux et ce qu’ils convoitent. Ils vivent de la chasse, du pillage, du vol, de l’agriculture, du mercenariat et du troc. Ils se vêtissent de peaux, de fourrure, de cuir et de métal.

Taille de la Ville : Moyenne.

Habitants : Orcs, Bjorn Mann, Scavens, Tieffelins et Humains Askarok.

Type de gouvernement : Lider et son cercle de Starys.



Nécropoli

Nécropoli est la nécropole vivante de Solterra. C’est une terre aride où rien ne pousse jamais. Les arbres morts et les pierres jonchent l’île entière. Les seules créatures Anima Sola à y vivre sont ceux que l’on nomme Necro. Plus un rassemblement qu’un clan, ces hommes déçus sont des nécromanciens et des parles-aux-morts, des êtres reclus et sombres qui ont quitté les Terres peuplées de Solterra pour s’exiler sur Nécropoli, une nécropole plus peuplée de morts que de vivants. Ils n’ont aucun emblème connu. Sur cette île, un grand autel sacrificiel est dédié à Vélénor. Ils vivent selon une hiérarchie changeante et fragile basée sur le

pouvoir. On dit que le chef des Necro est une archi-liche puissante, gouvernant une armée de morts-vivants dépassant l'entendement, et régnant sur des subalternes liches, nécromanciens et, au bas de la hiérarchie, des parles-aux-morts. Leur économie est aussi morte que la majorité des choses qui marchent en Nécropoli. Les vivants se vêtissent de façon à démontrer un côté sombre. Les Necros ont des looks variés en fonction de leur clan d'origine, de leurs capacités et de leur propension à faire le mal.

Taille de la Ville : Grande.

Habitants : Humains ou autres races Nécros, morts-vivants.

Type de gouvernement : Archi-Liche ou Seigneur de la Mort.



Solhelm

Solhelm est une cité majoritairement humaine au centre de Solterra. Les humains Soliens sont les premiers humains à avoir vu le jour. Les autres clans sont nés de l'exode des premiers Soliens vers les 8 coins de Solterra. Leur emblème est celui de Solus, soit un soleil doré sur fond rouge vin. Ils sont régis par un roi élu de Solus. Solhelm est le lieu de résidence du Roi, son château-fort installé à l'endroit même où Solus aurait touché le sol afin d'y créer le premier être humain. Solhelm sert de cité à toutes races y cherchant refuge. Nobles, bourgeois, marchands, paysans et mendiants s'y côtoient. Les Soliens prient tous les Dieux, qu'ils appellent

les 9, mais préfèrent de loin Solus et Jézabel. Ils vivent richement de toutes les cultures et marchandages possibles. Ils se vêtissent à la mode européenne médiévale ou de la renaissance, favorisent le rouge, le jaune ou l'or et/ou adaptent leur tenue à leur métier; les bardes sont plutôt flamboyants, les paysans sont pauvres et leurs vêtements le sont aussi, les guerriers ont accès à des armures de toutes sortes, les nobles sont couverts de bijoux et de riches étoffes, etc.

Taille de la Ville : Très grande.

Habitants : Toutes les races, mais surtout des Humains Soliens.

Type de gouvernement : Roi élu de Solus.



Svartalfheim

Svartalfheim est une ville svartane à l'est du Désert d'Amara. Elle a été conçue afin de protéger les Svartans du monde extérieur. C'est en réalité une forteresse cachée derrière des dunes de sable. Ses habitants sont majoritairement des Svartans, mais il existe aussi quelques occupants Scavens, Tabaxis, humains Al Khatir et Yuan Tis. Loin des regards, ils y ont prospéré et ont battis une solide communauté patriarcale, expérimentant avec la magie et le sable, priant Vélénor et parfois Amar et Rama. Leur chef est un Sultan et possède une Sultane, un harem, un cercle de conseillers et des gardes royaux. Les Svartans de Svartalfheim sont

moins méfiants envers les autres peuples que les autres elfes noirs, et entretiennent de bons rapports avec les Al Khatir et les Yuan-Ti extérieurs. Ils vivent de troc et de marchandage, de mercenariat et de contrats d'assassinat. Ils cultivent et chassent ce qu'ils peuvent afin de subvenir aux besoins de base des leurs. Ils se vêtissent à la mode des Al Khatir, de vêtements amples et de multiples couches de vêtements, mais ils préfèrent les couleurs sombres, ou celles qui rappellent leur environnement, leur servant alors de camouflage.

Taille de la Ville : Moyenne.

Habitants : Svartans en majorité, Humains Al Khatir, Tabaxis, Scavens et Yuan Tis.

Type de gouvernement : Sultanat.



Sylvania

Sylvania est la plus grande ville d'elfes des bois de Solterra. C'est une grande cité dans les arbres. Bien que sa population soit principalement composée d'elfes sylvestres, il existe aussi des habitants Lycans, Scavens, Saurials, Croens et même quelques Goliath. Les Elfes Sylvaniens ou Sylvestres vivent en harmonie avec la nature dans des maisons dans les arbres. Les habitants de Sylvania sont des chasseurs émérites et de bons herboristes. L'arc, la nature, les bêtes et la chasse n'ont aucun secret pour eux. Ils portent des vêtements aux couleurs de la nature

qui les entoure. Ils entretiennent de bons rapports avec les druides de Croendall et les créatures venant les visiter de la forêt de Xylia. Tout comme les druides, leur système politique est composé d'un cercle d'aînés qui conseille le village et se concertent pour prendre les décisions qui s'imposent lors d'un litige. Cependant, tous sont liés par la loi de la nature de Xylia, qu'ils vénèrent du haut du plus grand arbre. Ils n'aiment pas particulièrement les Fidelius et les Soliens, qu'ils trouvent trop bruyants et destructeurs. Ils vivent de la chasse, de la cueillette, du troc et de l'entraide.

Taille de la Ville : Moyenne.

Habitants : Elfes Sylvestres en majorité, Humains Croens, Lycans, Scavens, Saurials, Goliaths et Tieffelins.

Type de gouvernement : Cercle d'aînés.



Terres de Roc

Les Terres de Roc sont des endroits presque stériles. Ils abritent des Lycans, des Scavens, des Bjorn Mann et, en majorité, des humains McCreagan. Ce clan en est un qui sait vivre à la dure depuis des générations. Leur nom signifie « Enfants des Pierres ». Leur emblème est divisé en 4 parties : en les lisant de gauche à droite et de haut en bas, il y a une enclume grise sur fond rouge vin dans la 1ère, trois roches grises sur fond rouge vin dans la 4e, et la 2e et 3e partie sont vert forêt. Leur

système politique est établi en fonction de plusieurs sous clans, dirigés par un Laird. Chaque sous clan a son propre nom, ses lois, un tartan à leur couleur, un adage et des principes. Tous s'allient cependant en cas de guerre, par exemple lorsqu'ils combattirent les féroces Askarok aux limites de leur territoire. Le clan MCreagan est un clan d'hommes travaillants, fiers et reconnaissant de la terre qui leur permet leur mode de vie. Ils aiment aussi s'amuser en buvant de la bière, dansant et chantant. Beaucoup d'entre eux s'en remettent à Baragon lors de leurs prières et suppliques, qu'ils prient chez eux et sur leur lieu de travail. Ils sont presque autosuffisant, n'échangeant leurs armes et armures que contre des vivres rares sur leurs terres. Ils se vêtissent à la mode traditionnelle écossaise, portent un kilt ou du tartan, favorisent les armures de cuir et/ou les peintures de guerre.

Taille du Lieux : Grand.

Habitants : Humains McCreagan en majorité, Lycans, Scavens, Bjorn Mann et Tieffelins.

Type de gouvernement : Plusieurs Laird.



Xyliana

Xyliana est un milieu excessivement secret. Ses seuls résidents Anima Sola sont quelques Elfes ayant prouvés leur valeur, ainsi que tous les Saurials pris en charge par Xyliana. C'est la résidence de la majorité des créatures féériques, animales, et florales. C'est en fait une immense forêt magique intacte et protégée par ses habitants. Il semblerait que le centre de celle-ci soit indiqué par un chêne

magique gigantesque, à côté duquel se réunissent souvent les habitants de la forêt. On ignore quel type de gouvernement, s'il en existe un, a été mis en place entre les différents habitants. Les Saurials en disent qu'ils respectent la loi de la nature à la lettre et que personne n'a donc à décider de la marche à suivre, ni de son application. Ils sont complètement autosuffisants et n'aiment pas particulièrement le marchandage.

Taille du Lieu : Très grand.

Habitants : Saurials, Créatures Féériques, quelques Elfes Sylvestres.

Type de gouvernement : Loi de la nature.



Yuan Tir

Yuan Tir est la cité serpentine créée par les Yuan Tis, l'espèce de sauriens aux traits faciaux de serpent. Les Yuan-Ti sont la race principale d'Hommes-Lézards créés par Amar et Rama, mais contrairement aux Saurials, cette race est restée en communauté dans cet oasis au sud du désert d'Amara. Ils y vivent pour la plupart en reclus, les portes de leur ville fermées au monde extérieur. Ils n'ont aucun chef, chacun est son propre agent. Leurs lois sont beaucoup moins rigides que celles des

Humains; d'ailleurs la seule qui prévaut pour les Yuan-Ti, c'est l'interdiction de tuer un des leurs. Ils vivent du troc avec les Svartans et les humains Al Khatir, ainsi que de la fabrication de poisons et de potions. Ils chassent et récoltent ce qu'ils peuvent sur leurs terres arides. La ville, plutôt petite, recueille aussi quelques Svartans, Tabaxis, Scavens et humains Al Khatir. Les gens de cette ville s'habillent autant pour se protéger des tempêtes de sable, fréquentes, que pour provoquer et/ou attirer.

Taille de la Ville : Petite.

Habitants : Yuan Tis en majorité, Tabaxis, Scavens, Svartans et Humains Al Khatir.

Type de gouvernement : Chacun est son libre agent tant que la règle d'or est respectée.



Description des Dieux et leurs créatures sacrées

Divinités Majeures

Solus

Solus est un Dieu Créateur. Il est à l'origine du Soleil et de la vie humaine. Les âmes sont créées à partir de son énergie immense. Il a créé le Plancher Divin sur lequel évoluent les autres Divinités, et le Plan Astral où vit la Fileuse, une autre de ses créations. Ses croyants sont souvent dynamiques, énergiques, vaniteux, magnanimes, ils ont un besoin d'attention démesurée, et/ou manquent parfois de concentration. Pour un priant de Solus, la parole est d'or et le silence est absent. Les Rois, Seigneurs, bardes et orateurs sont souvent des priants de Solus. De nombreux paysans le prient aussi pour que son Soleil rayonne afin de permettre de meilleures récoltes. Les vrais dévots de Solus sont cependant des leaders nés et favorisent la parole et le prestige au travail acharné ou aux combats livrés. Son animal totem est le phénix. Sa couleur est l'or.

Adage : « La parole est d'or et le silence est absent. »

Animal Totem : Phénix

Couleur : Or

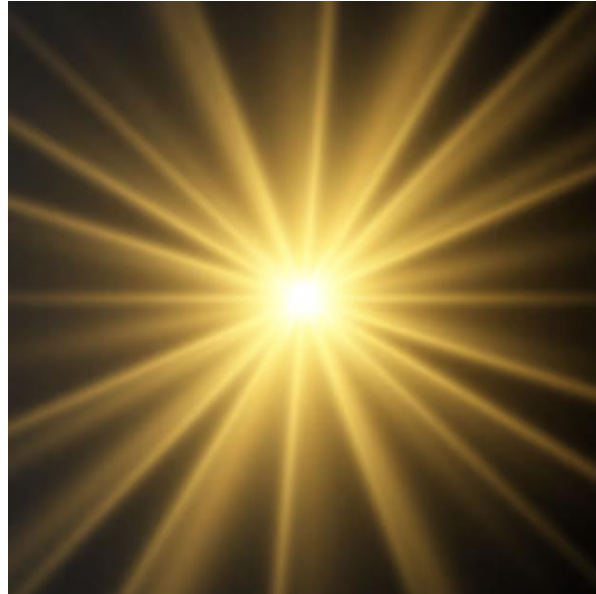
Lieu de Résidence : Soleil



Lumina, la lumière sacrée de Solus

Solus, en voyant le grand trafic d'âmes aller et venir de lui sans arrêt depuis la création de la mort pour les être à anima sola, décida d'engranger son pouvoir créateur afin de ne plus être dérangé dans ses tâches par les allées et venues de sa lumière, prise autant par les autres divinités que par les allées et retour des âmes se régénérant. Il créa ainsi un amas de lumière qui prit vie. Cette lumière si brillante

que les vivants en seraient aveuglés se vit remettre le nom de Lumina. On ne sait si Lumina a une conscience propre, mais elle semble permettre le recyclage des âmes aillant perdu leur luminosité ou la production de nouvelles anima solas.



Baragon

Baragon est le Dieu du Travail, des Montagnes, des Roches et de la Terre. Il a engendré les Nains, les Gnomes et les Trolls en empruntant l'énergie de Solus. Il a aménagé son Plan Tellurique sur le Plancher Divin afin de recevoir les âmes des êtres les plus travailleurs morts sur Solterra. Ses croyants peuvent être entêtés, travailleurs, actifs, honorables, pleins de bon sens, dignes de confiance, et/ou quelques peu réservés. Pour un priant de Baragon, qui travaille comme un bœuf, se

fera cuire un œuf. Nombre de forgerons et mineurs le prient afin qu'il bénit leur travail. La plupart des nains, des duergars et des gnomes le prient, avec quelques exceptions. Les vrais dévots de Baragon sont des travailleurs et guerriers acharnés qui ne rechignent pas devant la tâche à accomplir. Son animal totem est le minotaure. Sa couleur est le brun.

Adage : « Qui travaille comme un bœuf, se fera cuire un œuf. »

Animal Totem : Minotaure

Couleur : Brun

Lieu de Résidence : Plan Tellurique.



Thellia, la Titan Montagneuse de Baragon

Lorsque Baragon se retira dans son domaine tellurique, il lui fallu créer roches, monts et montagnes. La montagne gigantesque principale de son plan devint ensuite sa demeure. Après avoir vécu si longtemps seul au sein de sa montagne, il se mit à lui parler, pour se désennuyer. C'est ainsi, en la considérant comme une véritable entité vivante, qu'il lui donna vie. Il l'appela Thellia, en référence au nom de son plan. Les quelques dévots qui méritèrent de voir leur anima sola envoyée en son plan se virent offrir de tenter d'escalader la montagne

afin de prouver leur valeur. Ceux qui réussiraient sans baisser les bras à atteindre le sommet deviendraient alors ses archanges. On ne sait si aucun d'eux n'atteint un jour le sommet, réputé pour être le plus haut et le plus ardu de tous les sommets connus en cet univers.



Valah

Valah est la Déesse de la Guerre, des Volcans et du Feu. Elle a engendré les Démons, sans âmes, et les Orcs grâce aux âmes volées dans le Sulphurix par le Passeur. Elle a emménagé le Plan Infernal pour ses démons, et le domaine du Val pour ses plus valeureux combattants tombés au combat et elle-même. Ses croyants peuvent être très courageux, campés dans l'action, impatients, irascibles, emportés, magnétiques, enthousiastes et/ou dominateur. Pour les priants de Valah, le feu vaut mieux que le déshonneur. Des forgerons, des combattants, des mages du feu et des

seigneurs de guerre s'en remettent souvent à Elle. Plusieurs Orcs, Tieffelins et Humains Nordiques la vénèrent. Les vrais dévots de Valah sont des combattants, des guerriers ou mages qui désirent mourir l'épée (ou la boule de feu) à la main afin de la rejoindre et festoyer à jamais dans l'après-vie au Domaine du Val. Son animal totem est le loup. Sa couleur est le rouge.

Adage : « Le feu vaut mieux que le déshonneur. »

Animal Totem : Loup

Couleur : Rouge

Lieu de Résidence : Plan du Val.



Taurak, le minotaure démoniaque de Valah

Le plus puissant démon créé par Valah porte les traits déformés de son ennemi le plus avoué, Baragon. En effet, le démon à la tête de la hiérarchie démoniaque, nommé Taurak, représente toute la haine que porte Valah à son confrère, le Dieu de la Terre. La Déesse guerrière l'a créé autant pour veiller sur le plan infernal en son absence (et son désintérêt) que pour insulter ouvertement Baragon. Taurak est un seigneur avare, rusé, cruel, mais paresseux. Il a l'apparence d'un minotaure aux veines protubérantes et au teint rouge vif. Il possède le pouvoir

d'invoquer des flammes pestilentielles et contrôle des hordes de démons hybrides et parfois même humanoïdes. Il est le présent souverain du Plan Infernal.



Séléné

Séléné est la Déesse Charmeuse des Océans, de l'eau et de la Navigation. Elle a engendré les sirènes, les poissons, les mammifères et monstres marins comme le Krakken. Pour se faire, elle n'a pas utilisé les âmes fournies par Solus, ses enfants redeviendront écumes après leur mort. Elle a créé le Domaine d'Odysséum pour y cacher son Krakken aveuglé et elle-même. Ses croyants sont réputés pour avoir un humour noir, aimer rire des autres quitte à s'en faire des ennemis, être amoraux, être sans scrupules, aimer les divers plaisirs de la vie, être fantasques et originaux. Pour un priant de Séléné, seuls les poissons morts suivent le courant. Les pêcheurs la

prient pour plus de poissons, les marins la prient pour s'assurer un passage sûr sur ses océans. Plusieurs loups des mers, marins, pirates et roublards suivent ses préceptes. Ses dévots s'assurent de profiter de la vie au maximum, de remplir leurs poches et leur estomac et de vivre une vie marginale, souvent sur un navire ou près des ports. Son animal totem est la sirène. Sa couleur est le bleu.

Adage : « Seuls les poissons morts suivent le courant. »

Animal Totem : Sirène

Couleur : Bleu

Lieu de Résidence : Plan d'Odysséum



Krakken, le léviathan de Séléné

Après que le Krakken, être des profondeurs, devint aveugle en raison de sa guerre avec Jézabel et l'intervention divine de Solus, Séléné du le guider vers un domaine qu'elle créa pour eux et qu'elle nomma Plan d'Odysséum. Ils s'y cachèrent, vaincus. La Déesse marine, à partir de ce jour, du contrôler le Krakken grâce à sa voix ou à sa pensée, la créature ne pouvant plus y voir grand-chose. Elle se permit elle aussi de se garder un portail au plus profond d'un océan de Solterra vers son Domaine au cas où lui prendrait l'envie de relâcher son Krakken sur l'astre des humanoïdes. Krakken, son léviathan géant et aveugle, mais obéissant, devint son garde, son ami et sa botte secrète.



Masao

Masao est le Dieu de la Méditation, de la Magie d'Énergie, de l'Air et des Nuages. Ses enfants sont les Éladrins, créés grâce à l'énergie de Solus. Il a aménagé le Domaine Satori pour les âmes des défunts qui auraient élevé leur esprit au-delà de leurs besoins terrestres de leur vivant. Ses priants ont souvent le cœur tendre, sont pacifiques, aiment les arts et la beauté, sont miséricordieux, charitables et/ou bienfaiteurs. Pour un priant de Masao, sans esprit, le corps est sans utilité. Des moines, des artistes, des sages et des adeptes du combat martial le prient afin qu'il leur apporte conseils et sagesse. La plupart des Éladrins des cités et les Humains les côtoyant suivent ses enseignements. Ses dévots maîtrisent leur esprit afin de

contrôler leur corps et l'énergie qui en découle. Ils sont de forts fervents de la méditation et du combat martial au bâton ou aux armes non létales. Son animal totem est la grue. Sa couleur est l'argenté.

Adage : « Sans esprit, le corps est sans utilité. »

Animal Totem : Grue

Couleur : Argent

Lieu de Résidence : Plan Satori



Kumo-yong, le yong céleste de Masao

Lors de la création de son Plan Satori, Masao prit sur lui de créer un enseignant sage qui pourra former les recrues qui atteindraient son plan grâce à leur élévation spirituelle afin de lui permettre de poursuivre ses méditations. Le yong créé, créature argentée semblable à un dragon long sans ailes, mais volant à travers le plan, fut nommée Kumo-yong. Cette créature divine porte chance et est d'une sagesse et d'une patience infinie.



Xylia

Xylia est la Déesse de la Chasse, de la Création, de la Nature, des Plantes et des Bêtes. Elle a enfanté les Elfes, divers hybrides, les Férals, et a aidé à créer les Sauriens grâce aux âmes de Solus. Elle a créé le domaine Cœur de Chêne afin de continuer à créer divers plantes et animaux sous la supervision de ses nymphes et de ses génasis. Ses priants sont le plus souvent calmes, méfiants, alertes, aiment le confort des forêts ou des lieux naturels, ont beaucoup de tact, ont des talents de professeur. Pour un priant de Xylia, le bonheur est un bien que nous vend la nature. Des druides, des artistes, des fermiers, des herbologistes, des alchimistes et des

chasseurs prient cette Déesse pour les aider dans leur travail respectif. Beaucoup d'elfes, de Féral et de Saurials suivent ses enseignements et vivent en harmonie avec sa nature. Ses dévots deviennent souvent des archers hors-pairs, des druides avec une grande affinité avec les bêtes ou des alchimistes de renom. Son animal totem est le cerf. Sa couleur est le vert.

Adage : « Le bonheur est un bien que nous vend la nature. »

Animal Totem : Cerf

Couleur : Vert

Lieu de Résidence : Plan Cœur de Chêne



[Fenrir, le loup spectral de Xylia](#)

Xylia peinait tant à gérer seule le cycle de la vie et de la mort de ses créatures sans anima sola qu'elle créa une entité-créature qui l'aiderait dans cette tâche. Pour se faire, elle s'inspira du côté sombre de Vélénor, de son cycle lunaire et de la nuit. Elle créa alors, de son pouvoir le plus sombre, le Fenrir. Cette forme spectrale de loup représente l'acceptation de la mort pour les créatures et le remerciement que Xylia leur offre pour avoir accompli leur tâche en ce monde avant que leur énergie ne s'efface. On dit que lorsqu'une créature sans anima sola de Xylia meure, les crocs du Fenrir sortent de terre et viennent doucement entourer la créature d'une énergie rassurante, affirmant à la créature mourante que son énergie

retournera à la nature, retournera à l'énergie créatrice de Xylia, avant de l'avaler et de permettre à son énergie de se changer en engrais bienfaiteur et propice à une nouvelle création naturelle.



Vélénor

Vélénor est le Dieu de la Nécromancie, de la Destruction, de la Mort et de la Lune. Il est le créateur de la Mort, du Passeur, de plusieurs abominations habitants son Domaine des Ombres et des Svartans. Il a d'ailleurs créé ces derniers en demandant au Passeur de lui voler des âmes dans le Sulphuryx. Ses priants sont décrits comme étant avides de connaissances, allergiques aux conventions et aux règles établies, ardent travailleurs et élèves, enthousiastes, à la recherche de sensations fortes, destructeurs. Pour les priants de Vélénor, la mort n'est que le commencement. Des mages, des nécromanciens et des érudits marginaux le prient souvent pour qu'il les aide à lever le voile sur les mystères de ce monde. Plusieurs

Svartans le vénèrent, bien entendu, mais aussi des Hommes, des Nains, des Duergars, des Férals, des Lycanthropes, des Éladrins et des Elfes. Il fait généralement peu de priants en un même endroit, mais est vénéré de partout dans Solterra. Ses dévots deviennent des nécromanciens et des mages accomplis. Son animal totem est le corbec. Sa couleur est le noir.

Adage : « La mort n'est que le commencement. »

Animal Totem : Corbec

Couleur : Noir

Lieu de Résidence : Plan Ombreux



Vélénoth, la dracoliche de Vélénor

Vélénor ayant toujours été fasciné par les mystères de cet univers, il n'est pas étonnant qu'il se soit intéressé de près à la venue des dragons en Solterra. Les rumeurs à son sujet stipulent qu'il aurait réussi à découvrir certains mystères entourant ces créatures étranges, et même qu'il aurait réussi à transformer l'une de ces créatures en une puissante dracoliche qu'il dissimulerait dans son plan ombreux et qui porterait une contraction de son nom et de l'ancien nom du dragon : Vélénoth. Rien de plus n'est su à son sujet, mais il est certain que cette créature relâchée sur Solterra ferait plus de dégâts qu'on ne peut l'imaginer.



Jézabel

Jézabel est la Déesse de la Guérison, des Rivières et de la Glace. Elle est à l'origine des Anges, anciennes âmes dont le corps est mort sur Solterra et qui a été élevée au rang de gardien des divers plans. Elle a créé le Domaine Céleste afin de faire régner la loi céleste de Solus le Créateur. Elle est son bras droit, sa fidèle protectrice. Ses priants sont le plus souvent doux et pacifiques, lents et mesurés, extrêmement serviables, honnêtes, tolérants et/ou sereins face à l'adversité. Pour les priants de Jézabel, toute maladie vient de l'ombre et se guérit au soleil. Elle a de nombreux priants du côté des bienfaiteurs, des mages de glace, des guérisseurs et des guerriers paladins, issus de toutes races et de tous coins de Solterra. Ses dévots sont des paladins guérisseurs et protecteurs qui ne souhaitent que faire régner ordre

et loi, protection et guérison. Ils ont horreur des morts-vivants et des aberrations. Son animal totem est la lionne albinos. Sa couleur est le blanc.

Adage : « Toute maladie vient de l'ombre et se guérit au soleil. »

Animal Totem : Lionne Albinos

Couleur : Blanc

Lieu de Résidence : Plan Céleste



Auriel, le séraphin de glace de Jézabel

Jézabel, une fois son plan créé et ses vœux de fidélité prononcés auprès de Solus, aurait tout de suite créé une créature qui l'aiderait dans ses tâches divines afin de mieux coordonner et former ses anges pour qu'ils puissent devenir de réels paladins célestes. La créature créée porta le titre de séraphin, la portant au haut de la hiérarchie angélique du Plan Céleste. Le séraphin est un œil de glace géant bordé de plusieurs paires d'ailes telles des cils de plumes, le tout aurolé de cristaux de glace. Jézabel lui donna le doux nom d'Auriel. La créature aide depuis ce temps à gérer le plan céleste et à ordonner les troupes grandissantes d'anges et d'archanges de la douce et loyale Déesse.



Amar/Rama

Amar et Rama sont les Dieux du Hasard et de l'Avarice, de la Magie, des Mystères et des Déserts. Ils sont les créateurs des Yuan-Tis. Ses priants sont souvent charismatiques, persuasifs, loquaces, fins gastronome, avarés, sociables quoique solitaires et/ou parfois malfaisants. Pour les priants d'Amar et Rama, tout dépend du hasard et la vie est un jeu! Plusieurs personnes prient Amar et Rama, la plupart du temps en ne les dissociant peu ou pas; des joueurs, des pirates, des roublards, des bardes, des mages, etc. Les Yuan-Tis des déserts prient presque tous Amar et Rama, mais ils comptent aussi des priants parmi les Humains, les Elfes et tous les autres Solterriens. Ses dévots sont des roublards rusés doublés de chanceux et de

charismatiques personnages. Son animal totem est la manticore. Sa couleur est le violet.

Adage : « Tout dépend du hasard et la vie est un jeu! »

Animal Totem : Manticore

Couleur : Violet

Lieu de Résidence : Plan Mystique



Nahash, le cobra géant bicéphale d'Amar et Rama

Amar et Rama développèrent diverses créatures et créations insolites, se jouant de la magie au gré de leurs fantaisies, mais rien ne fut plus unique que leur créature sacrée nommée Nahash. Il est dit que la créature aurait la forme d'un géant cobra royal bicéphale, chaque tête portant au front un joyau. La tête de droit porterait un joyau d'ambre aussi gros que le poing et la tête de gauche porterait un joyau d'améthyste aussi pur qu'improbable. Les deux créatures siamoises auraient la possibilité d'accueillir chacune une Divinité en elles, notamment Amar et Rama eux-mêmes, et aurait la capacité d'arpenter le monde solterrestre à volonté. Ce qui permettrait aux Dieux eux-mêmes d'observer le monde à travers les yeux de

Nahash. Il est dit que la créature serait effectivement déjà quelque part en Solterra, gardant quelque chose que les Dieux farceurs espéreraient garder caché.



Sous-Divinités

La Mort

La Mort est une Sous-Divinité qui s'occupe du Plan des Morts, sorte de Plan central du Plancher Divin. Il y garde les âmes des morts qui n'ont pas méritées une place dans un Domaine Divin. La Mort compte bien évidemment très peu de priants, la plupart se tournant vers Vélénor afin de répondre à leurs prières. Cependant, quelques-uns, peu nombreux et très marginalisés, peuvent s'en remettre à lui dans la vie. Ces priants sont souvent des militants, justiciers, détestent les injustices,

libérateurs et/ou défenseurs des faibles. Son proverbe connu de tous; la mort est la seule certitude de la vie. Sinon, la plupart des gens mourants peuvent avoir affaire à Lui afin de négocier leurs conditions de vie ou de morts. Son animal totem est la mante noire. Sa couleur est le gris. Ses créatures sont les harpies et le cerbère.

Adage : « La mort est la seule certitude de la vie. »

Animal Totem : Mante Noire

Couleur : Gris

Lieu de Résidence : Plan des Morts



La Fileuse

La Fileuse est une Sous-Divinité qui s'occupe du Plan Astral. Elle file la toile de la vie, décidant qui doit mourir, vivre, aller dans un Domaine Divin ou devenir un héros de Solterra. Tout comme la Mort, elle ne compte que très peu de priants. Cependant, ceux qui la suivent sont souvent perspicaces, excentriques, altruistes, sagaces, idéalistes, extrêmement méfiants envers les autres et/ou intelligents. Son proverbe connu de tous, il n'y a pas de hasards, il n'y a que des rendez-vous. Les juges martiaux lui vouent fidélité. Sa statue se retrouve près de toutes les cours martiales des grandes cités civilisées. Des voyantes, des érudits et des illuminés de partout en Solterra la vénèrent, ou la craignent. Sinon, certains mourants bénis

peuvent avoir affaire à Elle afin de négocier leurs conditions de vie ou de morts. Son animal totem est l'araignée. Sa couleur est le gris pâle. Ses créatures sont les cuirassiers astraux.

Adage : « Il n'y a pas de hasards, il n'y a que des rendez-vous. »

Animal Totem : Araignée

Couleur : Gris Pâle

Lieu de Résidence : Plan Astral



Le Passeur

Le Passeur est une Sous-Divinité qui s'occupe malgré lui de la rivière Sulphuryx, rivière de soufre passant autours du Plan des Morts et se dirigeant en labyrinthes jusqu'aux divers Domaines Divins du Plancher du même nom. Le Passeur a la lourde tâche de conduire les âmes des morts vers le Plan des Morts, puis vers les divers domaines afin que les âmes soient reçues par leur Divinité Maîtresse. Le Passeur a créé les Gobelins, mais il s'en est désintéressé aussitôt. Rares sont ceux qui prient le Passeur, mais ceux qui le font sont souvent décrits comme étant fougueux, alertes, perspicaces, survivalistes, ayant beaucoup de flair, talentueux, versatiles et/ou opportunistes. Son proverbe connu de tous, la vie n'est pas mauvaise,

elle est pire encore. Les Gobelins ne prient pas le Passeur et croient plutôt en leurs capacités, mais certains roublards, mages et sombres personnages font parfois affaire à lui. Sinon, certains mourants peuvent demander à Le voir dans la mort afin de négocier leurs conditions de vie ou de morts. Son animal totem est le scarabée. Sa couleur est le soufre (jaune-vert). Ses créatures sont les gobelins et les hobgobelins. Il a aidé à créer les orcs.

Adage : « La vie n'est pas mauvaise, elle est pire encore. »

Animal Totem : Scarabée

Couleur : Soufre (Jaune-Vert)

Lieu de Résidence : Rivière Sulphuryx



Autres Cultes

L'Athéisme

L'Athéisme n'est pas le déni de l'existence des Dieux, mais plutôt le refus de les prier ou de s'en remettre à eux. Cette pratique a été débutée par les gobelins. Cependant, il existe d'autres individus qui ont suivi cette philosophie. La magie étant une énergie ambiante dans l'univers, plusieurs d'entre eux sont tout de même devenus mages en décodant la nature de l'univers. Les Solterriens qui sont devenus athées s'habillent de façon plus élaborée ou pratique, à la mode steampunk, et s'en remettent beaucoup plus à leurs talents pour développer leur mode de vie. Certains

ont suivi les enseignements des Gobelins afin d'apprendre à créer des machines. Les Athées rouleront des yeux à la mention des Dieux et préféreront nettement les discussions philosophiques, érudites, médicales ou le partage de savoirs qu'ils partageront avec des individus semblables à eux ou ouverts d'esprit.



Les Démons

Il existe plusieurs sortes de démons, tous réunis dans le Plan infernal de Valah. Aucun démon du Plan Infernal n'a d'âme, mais ils sont pourvus de grands pouvoirs divers selon la race du démon. Quelques humains les prient depuis des sectes démoniaques ou des pratiques solitaires. Les Exus des chemins croisés sont les Démons les plus invoqués. Ce titre est donné aux exus se chargeant de conclure des pactes avec les vivants, pactes qui leur octroieront ce qu'ils désirent pour un court laps de temps, puis qui se soldera, le plus souvent, par le don de leur âme. Ce type d'exu est l'un des seuls à pouvoir prendre forme. Mais d'autres sortes de démons puissants peuvent être invoquées, comme Taurak, le Dévoreur d'âmes ou le Roi Exu. Ce qui est certain, c'est que les démons invoqués ne répondent pas aux humanoïdes par bonté de cœur, tous ont une idée en tête. Que ce soit la destruction de

l'humanoïde à Anima Sola ou le vol de son âme, les démons ne sont en général pas enclins à aider les Solterriens sans que ces derniers en paient le prix.



Les Dragons

Les Dragons n'ont été créés par aucune des 12 Divinités reconnues. En réalité, personne ne sait d'où ils proviennent. Certains prétendent qu'ils seraient venus d'un autre Astre, d'autres d'un autre Univers complètement, et aucun dragon actuel ne sait où ne veut révéler l'origine des siens. Tous ce qu'on en sait, c'est qu'ils sont apparus un jour et n'ont plus quitté Solterra depuis. Certains prétendent même que leurs mages seraient à l'origine du métissage entre Solterriens et Dragons, ce qui engendra magiquement la race des Dragoniens. Ne sont pourtant là encore que mythes et conjonctures. En réalité, bien des mystères entourent l'arrivée des Dragons et de la race humanoïde leur ressemblant. Ces mystères ont d'ailleurs conquis plusieurs Solterriens qui se sont mis à la recherche de ces mythiques Dragons, ou encore qui les ont étudiés toute leur vie. C'est d'ailleurs peut-être d'eux qu'est né le Culte du Dragon, sorte de secte très secrète regroupant plusieurs êtres de diverses

origines, ainsi que de nombreux Dragoniens, à ce qu'il semblerait. Il semblerait que cette secte revendique la souveraineté divine des Dragons et prône le découronnement de Solus en tant que Dieu Créateur. Cependant, il est difficile, encore à ce jour, d'en dire plus sur les dogmes exacts de cette secte, car seuls les initiés semblent en connaître les fondements. Les seuls rapports écrits sur cette secte sont issus des autorités compétentes de Fidelium. En effet, il semblerait qu'un ou plusieurs initiés du Culte du Dragon aient été capturés par la milice de Fidelium. Les rapports qu'on en fait ont soulevé plus de questions que de réponses, car les membres résistaient fortement à la torture. Ainsi, les mystères de cette secte; son ampleur, ses dogmes, ses croyants, ses secrets, restent à ce jour intacts.



Les Compétences

Les compétences sont les capacités qu'acquière certaines personnes au cours de leur vie dans plusieurs domaines et selon la puissance de leurs indices de force, de dextérité, de constitution, de sagesse, d'intelligence et/ de charisme. Pour choisir les capacités de son personnage, il faut d'abord choisir sa race de personnage. Chaque race ayant des indices de départ différents, cela peut avoir un impact sur la progression des compétences de votre personnage. Par exemple, un elfe sylvestre aura plus de dextérité qu'un orc et permettra d'aller sélectionner un plus haut niveau dans n'importe quelle compétence dont l'indice est la dextérité. Ensuite, il faut avoir une idée d'ensemble de la direction que prendra notre personnage. Sera-t-il un combattant féroce? Sera-t-il un barde charismatique? Votre background et idée de personnage vous permettra de sélectionner un niveau d'indice au choix, ce qui vous débloquera le 2e niveau des compétences de cet indice. Si le niveau d'indice n'est pas atteint, le même niveau des compétences ne pourra être débloqué.

Enseignement

Un joueur qui a maximisé une compétence au niveau 5 est un maître de cette compétence. Il a la possibilité d'enseigner son art à 1 seul individu par événement. Il peut lui enseigner le premier niveau de cette compétence. Un maître ne peut donner qu'un maximum de deux cours par saison. Un personnage ne peut recevoir qu'un maximum de deux enseignements par saison, toutes compétences confondues. L'enseignement d'une compétence prend une heure. Un maître ne peut pas donner ses deux cours dans la même fin de semaine. Un joueur ne peut pas recevoir deux cours dans la même fin de semaine. **Les compétences : connaissance des sorts, réputation et noblesse sont exclues.**

Force

Armes Lourdes				
Les armes lourdes sont toutes les armes prises à deux mains. Ces armes font 2 dégâts de base. Les dégâts et talents associés possibles selon les niveaux sont expliqués ici-bas (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
+1 dégât	Désarmement 1x par combat (Dire : désarmement!)	+1 dégât	Peur niveau 2 10 secondes 1x par combat 5 cibles (Dire : Peur niveau 2)	+1 dégât
Assommer				
Assommer est une compétence qui sert à rendre inconsciente une cible en la frappant avec une arme contondante ou avec le pommeau d'une arme. Pour se faire, ne frapper pas la tête de la personne, frapper plutôt son épaule (pour plus de sûreté). La cible restera inconsciente le temps donné par le niveau de la compétence, mais se réveillera si elle subit n'importe quelle action offensive (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5

5 min 1 fois par scène 1 cible (Doit être surpris, non applicable en combat)	2 fois par scène (Doit être surpris, non applicable en combat)	La cible ne se souvent plus des 5 dernières minutes (Doit être surpris, applicable en combat)	Permet d'assommer 2 cibles (Doit être surpris, applicable en combat)	Domage d'indice de Sagesse et d'Intelligence niv.2
Brisure				
Une brisure s'occasionne lors d'un coup porté sur un objet, un bouclier, un membre ou une armure selon le niveau de la compétence (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Membres 1x par jour	Membres + 1x par jour	Armes, Armures et Boucliers 1x par jour Obstacles 1x par jour	Armes, Armures et Boucliers + 1x par jour	Objets (de quête, rares et en dessous) Obstacles +1x par jour

Charge				
La charge est le fait de foncer sur sa cible en l'attaquant. Elle requiert un cri d'attaque et 5 pas-de-course complets. La charge est annulée lorsque le joueur reçoit un coup, à moins d'avis contraire ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de PV. Ne peut être utilisé qu'une fois par combat, peu importe le niveau (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
+1 dégât	Effet répulsion Résiste à 2 coups pendant la charge	+1 dégât	La charge ne peut être interrompue par aucun allié ou adversaire	+2 dégâts
Coup Puissant				
Le coup puissant est un coup donné avec plus de force. Pour le donner, il faut avoir 2 mains sur l'arme pendant toute la durée du coup. La cible est propulsée au sol (effet répulsion). Il faut dire : « Coup puissant! », suivi des dégâts octroyés (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
1x par combat (répulsion)	+1 par combat (répulsion)	Donne un coup au sol et 3 cibles proche on l'effet enchevêtrement 5 seconde. 1x par combat	+2 cibles à l'effet chute	+1 coup au sol, suite à la chute les cibles ont l'effet enchevêtrement pendants 10 secondes
Préhension				

La préhension permet d'agripper quelqu'un dont le niveau de faufileur est plus bas. Pour se faire, il faut agripper la personne (par ses vêtements ou légèrement par le bras ou les épaules, nul besoin d'appuyer fortement) et lui dire : « préhension niveau (niveau de votre préhension) ». Une personne qui a la compétence faufileur du même niveau ou plus bas pourra se défaire de la préhension.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
1 niveau de préhension	+ 1 niveau Poigne de fer : permet de contrer le désarmement, 1x par combat (mit au niv 2)	+ 1 niveau Peut ouvrir des palissades 1x par jour	+ 1 niveau +1 poigne de fer par combat	+ 1 niveau Peut ouvrir des palissades +1 par jour

Dextérité

Armes à Distance

Les armes à distance comprennent les arcs et les arbalètes. Ces armes font 2 dégâts de base. Les dégâts et talents associés possibles selon les niveaux sont expliqués ici-bas (tous les niveaux sont cumulables).

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
+ 1 dégât	Tir précis 1x par combat (+2 dégâts) Doit dire : Tir précis, puis les dégâts occasionnés	+ 1 dégât	Tir paralysant (Fige, 5 sec) 1x par combat	+ 1 dégât Tir précis +1x par combat

Armes de Jet

Les armes de jet sont toutes les dagues, hachettes ou autres armes à lancer (corps mou). Les armes de jet font 1 dégât de base. Les dégâts et talents associés possibles selon les niveaux sont expliqués ici-bas (tous les niveaux sont cumulables).

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
+ 1 dégât	Lancer précis 1x par combat (+2 dégâts) Doit dire : Lancer précis, puis les	+1 dégât	Lancer précis +1x par combat	+ 1 dégât Lancer critique (ne peut être bloquer, même par un bouclier) 1x par combat Doit dire: Lancer critique

	dégâts occasionnés			
Armes Légères				
Les armes légères sont les armes que l'on tient à une seule main. Ces armes font 1 dégât de base. Les dégâts et talents associés possibles selon les niveaux sont expliqués ici-bas (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
+ 1 dégât	Coup précis (+ 2 dégâts) 1x par combat, Doit dire: Coup précis	+ 1 dégât	Esquive 1x par combat (annule le dernier dégât reçu) Doit dire: Esquive	+ 1 dégât

Camouflage				
Le camouflage est la capacité de se cacher dans les bois, la noirceur ou des endroits creux sans se faire détecter par les autres. Doit croiser les bras et démontrer son niveau de compétence à l'aide de ses doigts. Peut se camoufler en restant immobile et en restant partiellement caché. <u>La compétence « alerte » d'un niveau supérieur détecte le camouflage.</u>				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Montrer 1 doigt	Montrer 2 doigts	Montrer 3 doigts	Montrer 4 doigts	Montrer 5 doigts
Coup Sournois				
Le coup sournois est un coup porté sournoisement (jamais sur la gorge d'une personne pour la sécurité). La cible doit être surprise (soyez "fair play" pour la surprise). Le coup doit être porté avec une arme légère. Les dégâts et talents associés possibles selon les niveaux sont expliqués ici-bas (tous les niveaux sont cumulables). La compétence : Alerte peut annuler. (voir la compétence Alerte)				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Coup dans le dos en combat +3 dégâts 1x par combat Doit dire : coup sournois ou "backstab"	Égorgement hors combat 1x par <u>jour</u> (Tombe à 0, sur Anima Sola seulement)	Coup dans le dos en combat +1x par combat	Coup dans le dos en combat + 3 dégâts Égorgement hors combat +1x par <u>jour</u>	Égorgement en combat. 1x par <u>jour</u>
Désarmement				
Le désarmement est l'action de désarmer son adversaire en lui assénant un coup. La cible devra se défaire de l'arme selon le bras qui s'est fait frapper. <u>Ce que lui dictera le joueur qui désarme (à</u>				

enlever). Le joueur qui désarme devra dire : « Désarmement! Jette ton arme (endroit)! » Le désarmement peut être utilisé un certain nombre de fois par jour (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
1x par combat l'arme tombe aux pieds	La cible ne peut pas reprendre son arme pendant 3 secondes	+1x par combat	La cible ne peut pas reprendre son arme pendant 5 secondes	+1x par combat L'arme tombe dans les mains du joueur qui désarme si ce dernier a une main de libre (si la cible ne veut pas donner son arme hors-jeu, elle devra considérer qu'elle ne l'a plus.)
Deux Armes Cette compétence permet au joueur de manier deux armes en augmentant les dégâts de sa deuxième arme. La 2^e arme fait 1 dégât de base. Les dégâts et talents associés possibles selon les niveaux sont expliqués ici-bas (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
+ 1 dégât Sur la 2 ^e arme	Coup précis (+2 dégâts) 1x par combat, doit dire: coup précis	+ 1 dégât Sur la 2 ^e arme	Esquive 1x par combat (annule le dernier dégât reçu) Doit dire: Esquive	+ 1 dégât Sur la 2 ^e arme
Faufiler Faufiler permet de résister à la préhension. Le joueur pourra se défaire de divers liens selon le niveau de la compétence (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Résiste à la préhension 1	+ 1 résiste à la préhension et peut se défaire des liens physiques	+ 1 résiste à la préhension	+ 1 résiste à la préhension et peut se défaire de liens magiques	+ 1 résiste à la préhension ne peut être retenue d'une quelconque façon

	(cordes, menottes, etc.)			
Torture				
La torture est une compétence qui permet au joueur d'extraire des informations d'une cible torturée. La torture prend 1 minute de jeu de rôle (avec outils, magie ou armes) par niveau et elle doit être immobilisé. <u>La compétence sang-froid du même niveau protège la cible sur le fait de répondre aux questions et l'effet asservissement.</u> (obéir aux ordres de son tortionnaire pendant 5 minutes après la torture (soyez respectueux, interdit d'ordonner d'attenter à sa vie)) de cette compétence. Chaque niveau permet d'approfondir le questionnement.				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
La cible doit répondre à 1 question sans mentir	+1 question sans mentir Peut infliger l'effet douleur	+1 question sans mentir Peut infliger l'effet brûlure niveau 2	+1 question sans mentir	La cible doit répondre à toutes les questions sans mentir Peut infliger l'effet asservissement pendant 30 minutes

Constitution

Maîtrise du Bouclier				
La maîtrise du bouclier est la capacité de bien se défendre avec un bouclier et augmenter ses talents selon le niveau de maîtrise (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
+ 2 PV Bonus armure	Absorbe 1 répulsion par combat	Résiste à brisure de bouclier 1x par combat	Absorbe +1 répulsion par combat	Capacité de bloquer 1 sort de combat 1x par combat
Port d'Armure				
La maîtrise du port de l'armure est la capacité d'optimiser son port d'armure et augmenter ses talents selon le niveau de maîtrise (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Réduit de 4 dégâts un coup physique 1x par combat	Résiste coup puissant 1x par combat	Résiste une brisure de membre, si armure sur le membre protégé	Encaisse un dégât complet au choix 1x par combat	Armure à pointes qui protégé le porteur, annule la préhension pour se faire saisir et fait 1 point de dégâts.
Rage				

La rage est une compétence qui rend enragé le joueur qui l'utilise. Le joueur ne peut lancer de sort pendant la rage. Au début, il ne distingue pas ses alliés de ses ennemis. Selon le niveau, la compétence lui permettra de mieux contrôler sa rage et de l'utiliser comme un outil de déstabilisation des ennemis.				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Lorsqu'il reste 1 seul PV ou 0 PV, ignore les dommages physiques et les afflications mentales pour 10 secondes, tombe K.O., incapable de se battre pour 5 minutes 1x par jour	+1 rage par jour +1 dégât le temps de la rage	Reconnait les alliés +1 rage par jour	Incapable de se battre pour 2 minutes au lieu de 5 min	Entre en rage sans avoir besoin de tomber à 0 ou 1 PV, mais ignore les dommages seulement quand ses PV tombent à 0 et le décompte de 10 secondes commence. Dure 1 combat +1 dégât le temps de la rage Joueur tombe inconscient et incapable de se battre pendant 2 minutes après.

Résistance Physique				
La résistance physique permet de résister à certains poisons et maladies. Le corps du personnage ayant été habitué à la présence de ce poison ou ayant une tolérance naturelle (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Résiste à une maladie de son choix et résiste aux poisons niveau 1	Résiste à une 2e maladie de son choix et résiste aux poisons niveau 2	Résiste à une 3e maladie de son choix et résiste aux poisons de niveau 3	Résiste à une 4e maladie de son choix et résiste aux poison niveau 4	Résiste à toutes les maladies et aux poisons niveau 5 (mais entre en épuisement pour 10 secondes, Effet lenteur)
Second Souffle				
Le second souffle est la capacité de se guérir en se retirant momentanément du combat. Les talents et le nombre de points guéris dépendent du niveau (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Prendre un recul du combat, "Prendre son souffle" (5 sec) Regain de 3 PV 1x par combat	+2 PV à second souffle	+1x par combat	Revient de l'inconscience après 10 secondes avec 5 points de vie 1x par jour	Revient de l'inconscience avec la moitié de ses PV (1x par jour)
Vitalité				

La vitalité est le nombre de point de vie d'une personne. Plus le niveau de cette compétence augmentera, plus le nombre de points de vie sera important (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
+3 PV	+3 PV	+3 PV	+3 PV	+3 PV

Sagesse

Alerte				
Être alerte, c'est être à l'affût des attaques sournoises et d'attaques surprises, selon le niveau. Le joueur qui sélectionne cette compétence doit dire : « Alerte » dans les 3 secondes suivant le coup afin d'en annuler les effets (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Résiste au coup sournois en combat. 1 fois par combats	Résiste à l'égorgement hors-combat. Permet de voir à travers Camouflage 1	Réduit les dégâts d'un piège de moitié. Permet de voir à travers Camouflage 2	Réduit les dégâts magiques de zone de moitié. Permet de voir à travers Camouflage 3	Résiste à l'égorgement en combat Permet de voir à travers Camouflage 4
Chasse				
La chasse est la compétence qui vous permet de mieux connaître les points faibles des créatures sans Anima Sola afin de les chasser. Cette compétence vous permettra de faire plus de dégâts sur les créatures dont vous détiendrez les connaissances (tous les niveaux sont cumulables. La chasse se fait seulement sur l'animation.)				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5

Choix d'une fiche de créature. + 1 dégât sur ces créatures	Choix d'une fiche de créature.	Choix d'une fiche de créature. + 1 dégâts sur ces créatures	Choix d'une fiche de créature.	Choix d'une fiche de créature. + 1 dégât sur ces créatures
Dévotion				
La dévotion est la capacité de prier une des 12 Divinités de Solterra. Les avantages de cette compétence sont surtout « roleplay », mais octroient plusieurs avantages liés au Dieu prié.				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Rang de dévot (réputation au sein de du clergé du dieu)	Permet de recevoir des messages de sa divinité. (compétence passive)	1 Compétence liée au Dieu choisi Rang de Prêtre (voir ci-dessous)	Obtient un pouvoir personnalisable (sous forme de sort/compétence spéciale)	Rang d'avatar du Dieu, Obtient des pouvoir lié à son dieu et prend la forme d'un être du domaine de sa divinité (voir ci-dessous)

Dévotion 3		
Le joueur doit choisir d'endosser le rôle de consule ou le rôle de gardien de son ordre. Il doit donc choisir un pouvoir parmi les deux pouvoirs possibles. Autrement dit, le joueur n'a accès qu'à une des deux colonnes de son dieu. Cela dit, tous les dévots de niveau trois ont accès à une capacité commune. Ils peuvent tenter d'obtenir réponses à leur questionnement via une prière longue; 15 minutes. Pour obtenir la capacité spécifique à leur divinité, il suffit de faire une prière de 10 secondes contenant le nom de la divinité. Si le dévot reçoit des dégâts durant l'incantation il doit recommencer, mais ne perd pas l'utilisation. Certaines capacités sont inspirées de sorts existant dans le livre de règlement. Dans certains cas, la structure du sortilège est utilisée mais certaines caractéristiques du sortilège, comme la portée, la puissance ou le nombre de cible, ont été modifié. Il faut donc lire les descriptions ci-dessus attentivement. Dans tous les cas, c'est la prière de 10 secondes qui remplace l'incantation magique. Exemple : Si un gardien de l'ordre de la fileuse est terrassé, il lui suffira de dire : « Ignore – changement de destinée », s'il désire utiliser sa capacité et que celle-ci était préparée et active.		
Divinités	Consule	Gardien
Tous	Tous les dévots niv 3 peuvent poser 1 question (oui/non, ne s'applique pas) adressé dieux par fin de semaine. Venir voir l'animation après avoir fait une prière/cérémonie de 15 min.	

Solus	Croisade sacrée : Deux (2) utilisations gratuites par scénario du sort « arme de lumière », max 4 armes affecté, 10 min.	Canalisation de la lumière : + 1 dégâts sur les sorts de lumière. Permanent. Doit adresser sa prière en début de scénario.
Jézabel	Guérison de masse : Deux (2) utilisations gratuites par scénario du sort « Globe de guérison » niv 3, augmentation du nombre de cible à 5, guérit de 9 pv.	Smite !!! : +1 dégâts avec une arme sur toutes les catégories de morts-vivants. Permanent. Doit adresser sa prière en début de scénario.
Masao	Insaisissable : Deux (2) utilisations gratuites par scénario du sort « Nuage gazeux niv 2 ». 2 cibles, touchées.	Relâcher la pression : Deux (2) utilisations gratuites d'un coup puissant spécial. Sort de Sphère : touche 3 cibles dans un diamètre de 3m loin du dévot.
Séléné	Solvant universel : permet de transformer une potion de niv3 (ou moins) en une autre potion de même niveau. Deux (2) utilisations par scénario.	Un coup d'épée dans l'eau : Deux (2) utilisations gratuites d'une armure d'eau qui dure un combat : +8pv temporaire & ignore les 10 premiers dégâts de feu qu'il subit.
Xylia	Hibernation de la meute : Deux (2) utilisations gratuites par scénario du sort « Hibernation » niv 3. L'aspect sort personnelle est remplacé par sort de touché.	Appel de la chasse : Deux (2) utilisations, Transformation en loup, (15min, 15 pv, frappe à 2 avec ses griffes). Les dégâts excédent se transfert aux pv du dévot si tous les pv du loup sont perdu. Capacité de camouflage niv 2 hors combat. Le joueur doit fournir le costume.
Baragon	Transmutation : Le dévot peut transformer un minerai de	Peau de pierre : Deux (2) utilisations gratuites par scénario

	niveau 3 ou moins en n'importe quel autre minéral de niveau 3 ou moins. Deux (2) utilisations par scénario.	du sort « Armure de Pierre » : +8 PV & résiste aux coups puissants durant le combat.
Amar/Rama	Mystérieux mystère : Le dévot peut pourrir cacher la nature magique d'un objet ou au contraire ou au contraire y donner une aura faussement magique. L'illusion dure pendant 1 heure à partir de la prière. Deux (2) fois par scénario.	Sarcophage: Deux (2) utilisations gratuites par scénario du sort « Prison de Sable Vitrifié ». Devient 2 cibles. 1 min fixe.
Vélénor	Danse Macabre : + 2 dégâts & + 5 pv pour les créatures mortes-vivantes créés par le dévot. Doit adresser sa prière avant de créer/relever ses morts-vivants.	+1 dégâts sur les sorts de ténèbres. Permanent. Doit adresser sa prière en début de scénario.
Valah	Aveugler de rage : Deux (2) utilisations gratuites par scénario du sort « Commandement par le Feu (charme) » Niv2. Sort de toucher, 2 cibles. Le dévot et ça cible n'ont pas à s'attaquer entre eux.	Embrassement : Deux (2) combats par scénario. À chaque créature qu'il contribue à terrasser (0pv) durant le combat, le dévot rajoute +1 de feu à ces dégâts. Max +3 dégâts. Doit avoir été initié avec des dégâts de feu. L'effet prend fin à la fin du combat.
La Fileuse	Destins liés : Le dévot pourra désigner une cible consentante comme étant sa moitié. Le dévot ou sa moitié peuvent transférer de leur total de pv à l'autre moitié jusqu'à ce qui reste un minimum de 1 pv à une moitié. Durée une (1) heure à partir de la fin de la prière. Ex. Joueur 1 à 10pv de base et Joueur 2 à 10 pv de base → joueur 1 a maintenant 19pv	Changement de destinée: Le dévot ignore un sortilège, une attaque physique, magique ou de poison qui le rend à 0 pv. Le dévot doit annoncer clairement : Ignore-Changement de destinée, s'il ne désire pas tomber à 0 pv. Cette protection est effective durant les 30 min suivant la prière. Une fois par scénario.

	totaux et joueur 2 a 1 pv. Une fois par scénario.	
La Mort	Faire le mort : La cible semblera morte à toute inspections. La cible est consciente durant la mascarade. La cible peut revenir à elle-même quand bon lui semble mais cela met fin à l'effet. La durée maximale est de 30min. Une fois par scénario. P.S.Puisque la cible semble réellement morte, il est mal vu d'attaquer la cible pour vérifier qu'elle soit réellement morte. Les inspecteurs doivent être bons joueurs.	Le souffle glacial de la mort : Trois (3) utilisations gratuites par scénario du sort « Griffes d'ombre » Niv3. Les cibles sont pétrifiées de peur.
Le Passeur	De bonne foi : Permet de faire un pacte avec une cible. Chacune des parties se voit forcée de remplir leur part du contrat. Une partie qui ne remplit pas sa part sera conduite devant le Passeur. La cible doit être consentante et être consciente des conséquences. C'est aux deux joueurs de décrire les conditions du contrat. Une fois par scénario.	Présence sulfurique : Trois (3) utilisations gratuites par scénario du sort « frayeur nocturne » Niv3. Les cibles sont repoussées par l'odeur nauséabond du Sulphuryx invoqué par le dévot.
Dragons	Varie selon le maître draconique, le patron, dogme, champ d'étude etc.	
Athéisme		
Démons		

Dévotion niveau 5	
Durée	10 min par scénario
Requis	Un élément de costume extravagant témoignant de l'essence divine

Déclanchement	Une prière de 25 secondes comprenant le nom de voter divinité
Nature divine	+10 points de vie (maximum 35pv) et frappe de l'élément de prédilection
Spécifique	Solus : Vaillance niv 5 & ne peut être muet pour la durée Baragnon : Armure de pierre niv 5 pour la durée Valah : Souffle de flammes niv 5 8 charges Sélène : Boule d'eau (sans concentration) niv 5 pour la durée Masao Souffle envoutant niv 5 pour la durée Xylia : Armure d'aubépine (sans vulnérabilité à l'effet brûlure) niv 5 pour la durée Vélénor : Zone de frayeur sort de cercle (centré sur l'avatar) niv 5 pour la durée Jézabel : Explosion glaciale 8 charges Amar et Rama : Effet du sablier niv 5 pour la durée 8 charges La fileuse : Chaines astrales niv5 8 charge Le passeur : brume léthargique niv 5 3 charge La mort : Un (1) toucher de la mort durant la durée. (porté touché) Démon : À venir Athée : À venir

Médecine

La médecine est la capacité qu'ont certaines personnes de soigner les autres sans l'aide de la magie. Le médecin est maître dans l'art de poser des bandages, réaliser des opérations et soigner divers problèmes de santé. Le médecin doit simuler l'opération sur la partie atteinte pendant une minute. **Doit utiliser un bandage par opération (ex : si votre niveau est de 5, vous pouvez guérir de 20 pv). De plus, si le patient garde son bandage après l'opération, sans faire autre chose que se reposer, les effets se ré-appliquent automatiquement à toutes les minutes avec le même bandage.**

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Utilisation des bandages Guérit 3 PV/min Guérit les brûlures niveau 1 avec une opération séparée	Répare les membres brisés Guérit +3PV/min Guérit les brûlures niveau 2 avec une opération séparée.	Guérit les maladies grâce aux bonnes composantes Guérit +4 PV/min Guérit les brûlures niveau 3 avec une opération séparée	Guérit les poisons grâce aux bonnes composantes ou stabilise la cible jusqu'à l'antipoison Guérit +5PV/min Guérit les brûlures niveau 4 avec une opération séparée	Chirurgie : remplace les membres et organes manquants Guérit +5PV/min Guérit les brûlures niveau 5 avec une opération séparée

Méditation

La méditation est la capacité de se concentrer pendant le temps donné afin de récupérer des sorts de sa réserve. Si interrompu, la méditation est annulée à moins d'avis contraire (tous les niveaux sont cumulables). Une méditation de 15 min permet de récupérer la moitié de sa banque de sort, arrondi au plus haut.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
2 méditations par jour.	4 méditations par jour.	6 méditations par jour.	8 méditations par jour.	10 méditations par jour.

Résistance Mentale

La résistance mentale est la capacité à résister aux charmes. Annule les sortilèges spécifiant un charme et les habilités des *beasts* (animations).

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Résiste aux charmes niveau 1	Résiste aux charmes niveau 2	Résiste aux charmes niveau 3	Résiste aux charmes niveau 4	Ne peut plus être charmé

Sang-Froid

Le sang-froid est la capacité à résister à la peur et aux effets de la torture.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
----------	----------	----------	----------	----------

Résistance peur et torture niveau 1	Résistance peur et torture niveau 2	Résistance peur et torture niveau 3	Résistance peur et torture niveau 4	Ne peut plus avoir peur d'aucune façon La torture, bien que douloureuse, ne donne plus d'effets
Connaissance des Sorts				
La connaissance des sorts est la compétence qui vous permet de sélectionner plus de sorts pour les ajouter à votre répertoire. Cette compétence peut être sélectionnée plusieurs fois et sans limite.				
Niveaux (infini)				
Donne 2 sorts supplémentaires ou deux niveaux d'un sort. (Le niveau des sorts est limité par le niveau d'indice de sagesse à l'achat de la compétence)				

Intelligence

Armes à Poudre Noire				
Les armes à poudre noire sont le pistolet (3 dégâts de base) et les bombes (5 dégâts de base, Les bombes cause Lenteur 5 seconde). Leur manipulation est difficile. Cette compétence vous permet de les charger, de tirer ou de les détoner plus efficacement. Dans les plus hauts niveaux, cela vous permettra même de concevoir vos propres bombes et vos balles (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Choix de manipulation du pistolet Ou manipulation des bombes. Fabrication de balles.	Choix de manipulation du pistolet Ou manipulation des bombes.	Pistolet +2 dégâts Fabrication de bombes. Pistolet +1	+5 dégâts de bombe	Pistolet +2 dégâts Nouvelles recettes de bombes et balles. Pistolet +1 dégâts
Crochetage				
Le crochetage est la capacité de forcer et d'ouvrir les serrures. Le niveau déterminera quelles serrures pourront être ouvertes. Au niveau de l'animation, les serrures de jeu seront des serrures à numéro. Les codes des serrures seront remis aux joueurs selon leur niveau de crochetage avant la partie. Si le niveau des menottes n'est pas mentionné, considéré les menottes comme étant de niveau 1. Cette compétence permet de crocheter ses propres menottes.				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Serrures niveau 1	Serrures niveau 2	Serrures niveau 3	Serrures niveau 4	Serrures niveau 5
Érudit				
Les érudits sont capables, grâce à des décodeurs, de lire des textes dans des langues autre que le Commun. Ces textes peuvent être des parchemins anciens, des recettes, des rituels, des informations cruciales ou de moindre importance. Il faut prévoir des crayons et des parchemins vierges pour ce faire. Chaque niveau octroie de nouvelles langues et leur décodeur (tous les				

niveaux sont cumulables). Vous devez aller récolter des textes codés en allant 30 min à la bibliothèque.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Choix de 2 langues communes	Choix de 1 langue commune + 1 langue peu commune	Choix de 2 langues peu communes	Choix de 1 langue commune ou peu commune + 1 langue rare	Choix de 1 langue commune ou peu commune + 1 langue légendaire
Langue de Base	Langues communes	Langues Peu Communes	Langues Rares	Langues Légendaires
Commun	Amarien Dornien Orkish Sylvanil	Creagan Éladril Isotopien Svartan Utsukien	Assimar Bestial Dragonien Necro Yuan Ti	Angélique Aquatique Infernal Ombreux Xylien

Explorateur

Un explorateur est un personnage qui a eu une grande expérience des aventures de donjons ou qui s'y connaît en pièges et en scènes de crime. Il pourra annoncer son niveau d'explorateur afin de recevoir des informations cruciales dans les donjons, pourra détecter des pièges, ou plus tard des portes secrètes, ainsi que désamorcer les premiers. Le niveau des pièges sera inscrit sur ceux-ci, permettant à l'explorateur de déterminer si le piège lui est connu ou non. Au dernier niveau, il trouvera des butins cachés dans les donjons (tous les niveaux sont cumulables).

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Détection et désamorçage des pièges niveau 1.	Détection et désamorçage des pièges niveau 2.	Investigation (scène de crime ou donjon). Détection et désamorçage des pièges niveau 3.	Détection porte secrète. Détection et désamorçage des pièges niveau 4.	Butin bonus dans les donjons. Détection et désamorçage des pièges niveau 5.

Pose de Piège

Le poseur de piège pourra fabriquer et installer des pièges comme des filets et des pièges à ours afin de trapper des cibles. Ses pièges pourraient être détectés et désamorçés par des explorateurs de même niveau ou de niveaux plus élevés.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
----------	----------	----------	----------	----------

Liste de recettes niveau 1	Liste de recettes niveau 2	Liste de recettes niveau 3	Liste de recettes niveau 4	Liste de recettes niveau 5
Réserve de Sorts				
Cette compétence permet d'augmenter sa réserve de sorts. Il sera possible au joueur de lancer plus de sorts par jour selon le nombre indiqué par niveau (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
+ 2 sorts par jour	+ 2 sorts par jour	+ 2 sorts par jour	+ 2 sorts par jour	+ 2 sorts par jour
Connaissance des Sorts				
La connaissance des sorts est la compétence qui vous permet de sélectionner plus de sorts pour les ajouter à votre répertoire. Cette compétence peut être sélectionnée plusieurs fois et sans limite.				
Niveaux (infini)				
Donne 2 sorts supplémentaires (Le niveau des sorts est limité par le niveau d'indice d'intelligence à l'achat de la compétence)				
Pureté élémentaire				
Cette compétence reflète la maîtrise que les individus qui se concentrent sur un type de magie en particulier ont pour leur art. (par exemple un joueur qui choisit uniquement des sorts de feu.) Il sera possible au joueur d'avoir des avantages liés à sa magie (tous les niveaux sont cumulables).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
+ 2 réserves de sort.	+ 1 dégât sur le sort gratuit (cantrip).	Connaissance des sorts spéciale : Donne 3 sorts supplémentaires	+ 1 dégâts sur les sorts du type sauf le sort gratuit (cantrip)	+1 une cible sur les sorts de cône, et sphère. + 3m sur les sorts de cercle

Charisme

Provocation

L'utilisateur provoque un adversaire en combat, que ça soit en attirant son attention, en l'insultant ou par une invitation par l'honneur. La victime doit engager le combat avec l'utilisateur. Ceci est un charme. Résistance au charme annule selon le niveau. L'effet dure 1 minute.				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
1x par combat / pour un maximum de 3 fois par jour. Le charme est de niveau 1.	Le charme est de niveau 2.	Le charme est de niveau 3.	Le charme est de niveau 4.	Le charme est de niveau 5.
Inspiration				
Cette compétence sert à inspirer ses alliés en tenant un discours inspirant pendant 2 minutes. L'effet donné durera le temps du prochain combat. Le combat doit avoir lieu au maximum une heure après le discours sans quoi l'inspiration se dissipe Affecte 3 personnes de base en plus de l'orateur.				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Répertoire d'inspiration niveau 1	Affecte +2 personnes	Répertoire d'inspiration niveau 2	Affecte + 4 personnes	Répertoire d'inspiration niveau 3
Marchand				
Le marchand a accès à des richesses et des ressources, ainsi qu'à des contacts marchands.				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Richesse +5 fébus (Début de partie) +5 fébus (Début de partie)	Contact pour 1 composante noble (à bas prix) 1x par scénario	Richesse ++ (+10 fébus) + obtient le barème des prix des ressources selon leur rareté	Contact receleur de composantes avec remise en fébus : Contact pour 3 composantes jusqu'à rare (à bon prix) 1x par scénario	Richesse +++ (+15 fébus) Composantes gratuites (début partie) Dirigeant d'une entreprise

Noblesse				
Cette compétence débloque un titre de noblesse pour le personnage, ainsi que des actions ou des considérations en jeu en lien avec le titre de noblesse choisi. (voir document de géopolitique)				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Bourgeois ou équivalent	Seigneur ou équivalent	Baron ou équivalent	Compte, Vi-compte ou équivalent	Duc, Marquis ou équivalent
Parler aux Bêtes				
Parler aux bêtes est une compétence hors-combat pour amadouer une créature. Fonctionne plus facilement sur les créatures créées par Xylia (nature). Les mots de commande se cumulent. Un bon "role play" est encouragé.				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5

Parle aux bêtes niveau 1 & mot de commande: Reste!	Parle aux bêtes niveau 2 & mot de commande: Cherche!	Parle aux bêtes niveau 3 & mot de commande: Rapporte!	Parle aux bêtes niveau 4 & mot de commande: Défend!	Parle aux bêtes niveau 5 & mot de commande: Attaque!
Parler aux Morts				
Parler aux morts est une compétence qui sert à amadouer l'Anima d'une personne récemment décédée afin qu'elle vous livre ses secrets. Les questions se cumulent selon les niveaux. Cette compétence est parfois mal vue en raison de son association aux « Parles-aux-Morts » de Vélénor, mais est très utile en cas de meurtre ou de mort suspecte.				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Peut poser 1 question par oui ou non à un mort	+ 2 questions (Par oui ou non)	Au lieu du oui ou non, le mort peut répondre par un mot	Au lieu du mot, le mort répond par une phrase complète	Au lieu de la phrase, le mort répond par une conversation complète (plusieurs phrases ou questions)
Pouvoirs Bardiques				
Cette compétence sert à inspirer ses alliés ou affecter ses ennemis en chantant ou jouant de la musique. L'effet débute après 10 secondes de chant et dure aussi longtemps que le barde chante. Affecte 3 personnes de base en plus du barde.				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Répertoire de chant niveau 1	Les chants affectent 5 personnes	Répertoire de chant niveau 2	Les chants affectent tous les alliés / ennemis	Répertoire de chant niveau 3
Réputation				
Cette compétence donne de la prestance à un personnage autre qu'un titre de noblesse, et lui permet d'obtenir des informations ou des considérations en jeu en lien avec sa réputation (bonne ou mauvaise). Un background est fortement recommandé. (Annoncer de manière explicite si vous mentionnez durant une scène roleplay un élément en lien de votre réputation. Ex: Permettez-moi de me présenter chers amis. Je suis Ronald le célèbre cuisinier, "réputation niv2". Je suis nouveau dans la colonie...).				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Reconnu localement	Reconnu régionalement	Reconnu par les régions limitrophes	Reconnu mondialement	Reconnu sur les Plans Divins

Les Métiers

Les métiers en Solterra sont divisés en deux catégories soit; les métiers de récolte et les métiers de transformation. Ils représentent l'occupation votre personnage, ce qu'il a appris avant de devenir aventuriers. Comme les compétences, chaque métier est lié à l'un des six indices. Comme avec les compétences, il vous faut déjà posséder le niveau d'indice équivalent pour pouvoir sélectionner le niveau de métier souhaité. Par contre, il est possible de choisir un métier à la création de personnage en lien avec l'histoire d'origine du personnage. Vous aurez donc le premier niveau de ce métier de débloquent. Les autres niveaux ou les autres métiers se débloquent de la même façon que les compétences, en augmentant l'indice au bon niveau, puis en achetant la compétence au début d'un scénario.

Lorsque vous utiliserez vos métiers de récolte, vous devrez rester à votre station assignée pour un temps déterminé par le niveau de votre métier et par le niveau de ressource que vous tentez de récolter. Il est souhaité que votre récolte soit honnête: faire une sieste de 30 min ou manger un repas au campement ne constitue pas une récolte.

Pour fabriquer des objets, vous devrez travailler pour une durée prédéterminée. Durant votre labeur, vous devez faire semblant de travailler. Il est interdit de considérer 30 min de repos à son campement comme du travail. Votre niveau de métier et le niveau de l'objet détermineront la durée nécessaire de labeur. En prenant de l'expérience dans votre métier, vous débloquenterez la capacité de travailler des matériaux plus rares et développerez l'habileté de créer plus rapidement les objets avec lesquels vous êtes déjà à l'aise. Si vous êtes interrompus durant votre travail, vous ne perdez pas votre travail. (Vous pouvez considérer que votre potion sur le feu est perdue si vous vous sentez investis dans votre jeu, mais ce n'est pas obligatoire). Il vous suffit de poursuivre après l'interruption. Vous avez le droit à de petite discussion légère durant votre travail mais devez être concentrer. Une attaque de monstre, utiliser des compétences, faire une scène de rôle-play qui n'est pas en lien avec le métier sont des exemples d'interruptions car tous ces exemples nuisent à la concentration nécessaire à votre travail. Les durées de création sont donc les suivants;

Niveau	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Ressources/objets	Pauvre	Commun	Peu Commun	Noble	Rare
Durée de récolte ou de fabrication	-30 min. Pauvre	-30 min. Commun -25 min. Pauvre	-30 min. Peu Commun -25 min. Commun -20 min. Pauvre	-30 min. Noble -25 min. Peu Commun -20 min. Commun -15 min. Pauvre	-30 min. Rare -25 min. Noble -20 min. Peu Commun -15 min. Commun -10 min. Commun Pauvre

Les Métiers Artisanaux

Les métiers artisanaux sont des métiers qui impliquent la récolte ou le façonnage de matériaux liés à la création d'objets. On entend par métiers artisanaux les forgerons, les joailliers et les mineurs. Les personnages ayant fait l'apprentissage d'un tel métier dans leur jeunesse se souviendront toujours des bases de leurs apprentissages. Cela leur permettra de se rendre utile dans l'économie de la nouvelle colonie afin d'y établir une population durable. Les métiers artisanaux nécessitent un indice de **Force**, **Dextérité** ou **Constitution** pour être augmentés.

Forgeron [Création]

Les forgerons sont des forts et habiles artisans habitués depuis leur jeunesse à façonner le métal et le bois afin de créer des armes, armures et boucliers pour les guerriers de tout acabit. Ils ont la capacité de réparer tout type d'armures, d'armes et de boucliers si on y met le prix et le temps. Voir recette Forge. Son travail nécessite un poste de travail et des instruments au minimum.

Joaillier [Création]

Les joailliers sont des artisans issus de familles plus aisées que les deux types précédents. Ils ont eu l'accès à des bijoux de belle qualité depuis leur jeunesse et sont capable de créer des bijoux parfaits pour l'enchantement. Voir recette des Joaillier. Son travail nécessite un poste de travail et des instruments au minimum.

Mineur [Récolte]

Les mineurs sont des travailleurs acharnés, infatigables et persévérants. Ils ont, à la force de leurs bras, appris à reconnaître et à extraire les minéraux et ce, même à la noirceur des mines. Les mineurs auront la capacité et les connaissances nécessaires afin d'identifier les lots de **métaux** ou les **joyaux** et leur valeur marchande moyenne. Le lieux de récolte suggéré est la petit carrière de pierre entre le pont et le passage au ruisseau.

Les Métiers Vivants

Les métiers vivants sont des métiers qui implique la récolte de que la nature a à donner. Certains sages réfère à ces travailleur comme étant des biologistes. Leur connaissance du monde vivant et naturel leur est acquise. On entend par métiers vivants les trappeurs, les forestiers. Les personnages ayant fait l'apprentissage d'un tel métier dans leur jeunesse se souviendront toujours des bases de leurs apprentissages. Cela leur permettra de se rendre utile dans l'économie de la nouvelle colonie afin d'y établir une population durable.

Trappeur [Récolte]

Le trappeur est un fin connaisseur du monde vivants. Il est un attrapeur d'insectes, d'arachnides, de bestioles, de serpents ou de petits et gros animaux en tout genre. Depuis sa tendre enfance, il aime les observer et les attraper dans leurs milieux de vie afin de les étudier ou de les vendre à des alchimistes ou autres acheteurs potentiels. Il aura la capacité et les connaissances nécessaires afin d'identifier les **petites animaux** et les **insectes** ainsi que les **cuirs&fourrures** et les **organes** et leur valeur marchande moyenne. Ce métier nécessite un indice de **Sagesse**, **Charisme** ou **Dextérité** pour être augmentés.

Forestier [Récolte]

Le forestier sont des travailleurs minutieux à l'œil exercé à reconnaître les diverses plantes et champignons. Ils sont également doués pour identifier, couper et préparer le bois nécessaire à la

préparation d'armes, de baguettes, de demeures et de meubles. Ils ont parfois étudié auprès d'alchimistes ou d'apothicaire. Pour sûr, il se sent bien en forêt et il considère la forêt comme un endroit possédant autant de connaissance qu'une bibliothèque. Les forestiers auront la capacité et les connaissances nécessaires afin d'identifier les divers lots de **bois, feuilles et champignons** et leur valeur marchande moyenne. Ce Métier nécessite un indice **d'Intelligence, Constitution ou Force** pour être augmentés. Le lieu de récolte est dans la forêt à distance des sentiers et des campements.

Les Métiers Sapiens

Les métiers suivants sont des métiers qui impliquent la maîtrise des lettres ou de la magie. Les personnages ayant fait l'apprentissage d'un tel métier dans leur jeunesse se souviendront toujours des bases de leurs apprentissages. Cela leur permettra de se rendre utile dans l'économie de la nouvelle colonie afin d'y établir une population durable. Ces métiers nécessitent un indice de **Sagesse, Intelligence ou Charisme** pour être augmentés.

Savant [Récolte]

Le savant connaît les liquides et les poudres leur identification. Il a peut-être étudié auprès d'un alchimiste, d'un distillateur ou d'un Salpêtrier comme apprentis. Ça certaine éducation l'aura habitué à reconnaître les différents **papiers** nécessaires à prise de note lié à son travail. Il aura également la capacité et les connaissances nécessaires afin d'identifier et produire les **liquides et les poudres** leur valeur marchande moyenne. Il peut travailler à l'auberge ou la bibliothèque selon ce qu'il souhaite récolter.

Alchimiste [Création]

L'alchimiste a la capacité de créer des potions magiques grâce à des composantes diverses. Il a sûrement étudié auprès d'un maître alchimiste afin de parfaire ses connaissances et mélanges magiques. Il saura discerner la différence de rareté entre les diverses potions, ainsi que leur valeur marchande moyenne. Il saura créer des potions aux effets divers afin de les revendre ou d'aider ses concitoyens. Son travail nécessite un petit laboratoire ou des instruments au minimum. Voir les recettes d'alchimie.

Enchanteur [Création]

Les enchanteurs sont des savants issus de familles plus aisées que les deux types précédents. Ils ont eu l'accès à des cours privés auprès de mages ou de maîtres enchanteurs depuis leur jeunesse et sont capables d'enchanter des bijoux, des armes ou des armures. Ils peuvent aussi discerner les enchantements qui leur sont connus sur d'autres objets que ceux qu'ils ont eux-mêmes enchantés. Leur magie et acharnement leur permet d'enchanter bagues, colliers et amulettes, armes, armures ou boucliers. Voir les recettes d'enchantement.

Occultiste [Récolte]

Les occultistes sont des savants issus d'origines plus sombres que les trois types précédents. Ils ont eu l'accès à des cours auprès de ritualistes ou de mages trempés dans l'occultisme depuis leur jeunesse et sont capables de transformer n'importe quel outil en véritable objet rituel. Ils peuvent aussi discerner les objets de rituel parmi les objets normaux. L'inclusion objets rituels durant un rituel sont fortement recommandés si l'on veut augmenter les chances de réussite de son rituel.

Certains rituels requièrent d'être dirigé ou du moins organisé par un occultiste. Les occultistes connaissent également le lien mystique entre la nature magique des **certaines plumes et le monde ritualistique**. L'occultiste est capable de matérialiser la magie qui imprègne le monde pour la cristalliser en **gemme élémentaire**. L'occultiste à la capacité de récolter des **plumes et objets rituels**. Son lieu de récolte varie dépendra de la ressource qu'il souhaite récolter, mais dans tous les cas il s'agira d'un lieu calme et isolé.

Ressources

Métier de récolte de ressources	Ressources	Recettes					
		Forge	Joillier	Alchimie	Enchanteur	Pose de Piège	Armes à Poudre Noire
Mineur	Minéraux	X	X			X	X
Mineur	Joyaux		X				
Trappeur	Insectes			X	X		
Trappeur	Petits Animaux			X	X		
Trappeur	Cuir	X				X	
Trappeur	Organes				X		
Forestier	Champignons			X		X	
Forestier	Plantes			X			
Forestier	Bois	X			X	X	
Savant	Poudres			X			X
Savant	Liquides			X			
Savant	Papier et tissu	X				X	X
Occultiste	Objet rituel						
Occultiste	Gemme Élé.				X		X
Occultiste	Plumes			X			

Rareté	Pauvre	Pauvre	Commun	Commun	Peu Commun	Peu Commun	Noble	Noble	Rare
Bois	Cèdre	Acacia	Sorbier	Saule	Palmier des Sables	Ébène	Chêne Sacré	Frêne Argenté	Sureau Céleste
	B-5	B-8	B-2	B-7	B-6	B-9	B-3	B-4	B-1
Champ	Lichen	Bolet	Mousseron (Rond de Sorcière)	Amanite Tue-Mouche	Ramaire	Agaric Luisant	Truffe des Sables	Céladon	Chanterelle Étoilée
	Ch-2	Ch-5	Ch-3	Ch-8	Ch-7	Ch-9	Ch-6	Ch-1	Ch-4
Cuir ou Fourrure	Cuir de Rat/Souris	Cuir de Chien/Renard	Cuir de Loup	Cuir d'Ours Noir	Cuir de Cheval	Cuir d'Ours Polaire	Cuir d'Ours Brun	Cuir de Lion	Cuir de Gorillo
	C-7	C-6	C-3	C-9	C-4	C-2	C-5	C-1	C-8
	Fourrure de Rat/Souris	Fourrure de Chien/Renard	Fourrure de Loup	Fourrure d'Ours Noir	Fourrure de Cheval	Fourrure d'Ours Polaire	Fourrure d'Ours Brun	Fourrure de Lion	Fourrure de Gorillo
	F-7	F-6	F-3	F-9	F-4	F-2	F-5	F-1	F-8
Gem Éléme* *(Rareté Équivalente)	Gemme de Lumière	Gemme de Glace	Gemme de Nature	Gemme d'Air	Gemme de Terre	Gemme de Sable	Gemme Coquillage Phosphorescent	Gemme de Feu	Gemme Ectoplasmique
	G-1	G-2	G-3	G-4	G-5	G-6	G-7	G-8	G-9
Insectes	Larve ou Ver	Fourmis	Scarabée ou Coquerelle	Coccinelle	Araignée	Libellule	Papillon	Mante	Scorpion
	I-9	I-2	I-5	I-3	I-8	I-7	I-1	I-4	I-6
Joyaux	Quartz	Onyx	Ambre	Aigue-Marine	Opale	Saphir	Émeraude	Rubis	Diamant
	J-5	J-9	J-6	J-7	J-4	J-2	J-3	J-8	J-1
Liquide	Sang	Eau Salée	Bière	Eau Pure	Venin	Saké	Vin	Sève de Chêne Sacré	Ectoplasme
	L-8	L-7	L-5	L-2	L-6	L-4	L-1	L-3	L-9
Minéraux	Souffre	Fer	Acier	Cuivre	Bronze	Argent	Or	Ébonite	Solénite
	M-8	M-5	M-2	M-7	M-3	M-4	M-6	M-9	M-1
Obj Rit	Bol Rituel	Chandelle	Encens	Serpe	Pentacle	Sablier	Calice	Baguette	Athamé
	OR-5	OR-8	OR-4	OR-3	OR-9	OR-6	OR-7	OR-2	OR-1
Organes	Ossement	Dent, Dard ou Griffes	Écaille	Cervelle	Os ou Cœur de Lutin/Fée	Cœur	Cœur Élémentaire	Bois de Jakalope	Corne de Licorne
	Os-9	Os-6	Os-7	Os-4	Os-3	Os-8	Os-2	Os-5	Os-1

Papier	Fil/Filet	Bandage	Parchemin	Tissu	Papyrus	Tablette	Bannière	Parchemin d'Invocation	Projet d'Abomination
	PT-7	PT-2	PT-1	PT-3	PT-6	PT-5	PT-4	PT-8	PT-9
Petit ani	Souris/Rat	Grenouille	Serpent	Poisson	Mésange	Chauve-Souris	Lézard	Colombe	Salamandre/Cobra
	A-2	A-5	A-3	A-7	A-4	A-9	A-6	A-1	A-8
Feuilles	Sauge	Nénuphar	Belladone	Eucalyptus	Mandragore	Griffe du Diable	Absinthe	Lotus Bleu	Carotte Féérique
	P-1	P-7	P-9	P-2	P-5	P-8	P-6	P-4	P-3
Plumes	Plume de Corbec	Plume d'Harpie	Plume de Kenku	Plume de Cockatrice	Plume de Caladrius	Plume d'Oiseau Tonnerre	Plume de Phoenix	Plume d'Ange	Plume d'Archange
	Pu-3	Pu-9	Pu-5	Pu-6	Pu-7	Pu-4	Pu-8	Pu-2	Pu-1
Poudre	Cendres Chaudes/Poudre Noire	Sable Fin	Sel	Terre Consacrée	Poussière Luisante	Poussière Phosphorescente	Neige Éternelle	Poudre de Fée	Poussière de Vampire
	Po-8a/Po-8b	Po-6	Po-1	Po-5	Po-4	Po-7	Po-2	Po-3	Po-9

Recettes

Recettes d'alchimie

Alchimiste				
L'alchimiste a la capacité de créer des potions magiques grâce à des composantes diverses. Il a sûrement étudié auprès d'un maître alchimiste afin de parfaire ses connaissances en composantes et mélanges magiques. Il saura discerner la différence de rareté entre les diverses potions, ainsi que leur prix moyen. Il saura créer des potions aux effets divers afin de les revendre, de les consommer ou d'aider ses concitoyens.				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Soin 1 - Soigne 5 PV Feuille pauvre Feuille commun Liquide pauvre	Soin 2 - Soigne 10 PV Feuille pauvre Feuille commun Liquide commun	Soin 3 - Soigne 15 PV Feuille pauvre Feuille commun Liquide peu commun	Soin 4 - Soigne 20 PV Feuille pauvre Feuille commun Liquide noble	Soin 5 - Soigne 25 PV Feuille pauvre Feuille commun Liquide rare
Magie 1 - Redonne 1 sort Feuille pauvre Liquide commun Poudre pauvre	Magie 2 - Redonne 2 sorts Feuille pauvre Liquide commun Poudre commune	Magie 3 - Redonne 4 sorts Feuille pauvre Liquide commun Poudre peu commun	Magie 4 - Redonne 6 sorts Feuille pauvre Liquide commun Poudre noble	Magie 5 - Redonne tous Feuille pauvre Liquide commun Poudre rare
Antidote 1 - Contre les poisons 1 ou moins Liquide pauvre Plume pauvre Feuille pauvre	Antidote 2 - Contre les poisons 2 ou moins Liquide pauvre Plume pauvre Feuille commun	Antidote 3 - Contre les poisons 3 ou moins Liquide pauvre Plume pauvre Feuille peu commun	Antidote 4 - Contre les poisons 4 ou moins Liquide pauvre Plume pauvre Feuille noble	Antidote 5 - Contre tous les poisons Liquide pauvre Plume pauvre Feuille rare

Poison 1 - Perte d'un point de vie par minute pour 10 minutes. Feuille commun Champ commun Liquide pauvre	Poison 2 - Perte de 2 points de vie par minute pour 10 minutes. Feuille commun Champ commun Liquide commun	Poison 3 - Perte de 3 points de vie par minute pour 10 minutes. Feuille commun Champ commun Liquide peu commun	Poison 4 - Perte de 4 points de vie par minute pour 10 minutes. Feuille commun Champ commun Liquide noble	Poison 5 - Perte de 5 points de vie par minute pour 10 minutes. Feuille commun Champ commun Liquide rare
Doit être administré de façon orale (hors combat). Doit être immunisé aux poisons ou administration d'un antidote du même niveau ou supérieur pour s'en guérir. Un joueur tombant à zéro point de vie et recevant de la guérison, recommencera à perdre des points de vie si la durée du poison n'est pas terminée.				
Invisibilité 1 - 1 min Liquide commun Plume pauvre Poudre pauvre	Invisibilité 2 - 2 min Liquide commun Plume pauvre Poudre commun	Invisibilité 3 - 5 min Liquide commun Plume pauvre Poudre peu commun	Invisibilité 4 - 10 min Liquide commun Plume pauvre Poudre noble	Invisibilité 5 - 25 min (Ne fait plus de bruits en se déplacent) Liquide commun Plume pauvre Poudre rare
Force 1 - Augmente le niveau de préhension de 1 pendant 1 minute Liquide pauvre Champ pauvre Plume pauvre	Force 2 - Augmente le niveau de préhension de 2 Pendant 1 minutes Liquide pauvre Champ pauvre Plume commun	Force 3 - Augmente le niveau de préhension de 3 pendant 1 minutes Liquide pauvre Champ pauvre Plume peu commun	Force 4 - Augmente le niveau de préhension de 4 pendant 5 minutes Liquide pauvre Champ pauvre Plume noble	Force 5 - Augmente le niveau de préhension de 5 pendant 5 minutes peut faire 1 démembrement Liquide pauvre Champ pauvre Plume rare
Charme 1 - Charme une cible qui devient ton allié pendant 1 minute Liquide commun	Charme 2 - Charme une cible qui devient ton allié pendant 2 minutes Liquide commun	Charme 3 - Charme une cible qui devient ton allié pendant 5 minutes Liquide commun	Charme 4 - Charme une cible qui devient ton allié pendant 10 minutes Liquide commun	Charme 5 - Charme une cible qui devient ton allié pendant 25 minutes Liquide commun

Feuille commun Champ pauvre	Feuille commun Champ commun	Feuille commun Champ peu commun	Feuille commun Champ noble	Feuille commun Champ rare
Une cible ailée agit comme un ami envers le l'administrateur de la potion. Ce n'est pas un contrôle mentale total envers la cible. La cible agira comme si vous étiez de grands amis : elle peut vous faire un bon prix, prendre votre côté dans une discussion ou voir vos propositions d'un œil favorable. La cible ne fait rien de suicidaire, ni n'est obligé de révéler ses secrets compromettants, ni ne vous donnera sa bourse tout bonnement. Être immunisé aux charmes annule.				
Hallucinogène 1 - La cible hallucine pendant 1 minute (Effet halluciner) Liquide pauvre Plume commun Champ pauvre	Hallucinogène 2 - La cible hallucine pendant 1 minutes et devient très facilement irritable (Effet halluciner, Agressivité sauf les alliés) (Liquide pauvre Plume commun Champ commun	Hallucinogène 3 - La cible hallucine pendant 1 minutes et devient agressive envers tous (Effet halluciner, Agressivité) (Liquide pauvre Plume commun Champ peu commun	Hallucinogène 4 - La cible hallucine totalement pendant 1 minutes et perd contact avec la réalité. (Effet halluciner, aveuglement) Liquide pauvre Plume commun Champ noble	Hallucinogène 5 - La cible hallucine totalement pendant 1 minutes et entre dans un coma (Effet halluciner, aveugle, Inconscient) (Liquide pauvre Plume commun Champ rare

Recettes de Forge

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Armures de cuir				
Réparation d'une armure de base : Cuir pauvre	2 cuir commun 1 minéraux pauvres Ajout de la compétence camouflage niv. 1 Réparation : Cuir commun	2 cuir peu commun 1 minéraux pauvres Résiste à 1 brisure (doit dire résiste) Réparation : Cuir peu commun	2 cuir noble 1 minéraux pauvres Donne +1 niveau à la compétence préhension Réparation : Cuir noble	2 cuir rare 1 minéral rare Résiste à 1 coup ou sort de feu par combat (doit dire résiste) Réparation : Cuir rare
Armures de métal				
Réparation d'une armure de base : Minéral pauvre	2 minéraux commun 1 cuir pauvre Si acier : résiste à 1 brisure (doit dire résiste) Si cuivre : résiste à l'acide (doit dire résiste) Réparation : 1 minéral correspondant	2 minéraux peu commun 1 cuir pauvre Si bronze : résiste à un coup puissant par combat (doit dire résiste) Si argent : résiste à la préhension des créatures affectées par l'argent. Réparation : 1 minéral correspondant	2 minéraux noble 1 cuir pauvre Si or : donne éblouissement niveau 2 (1 fois par jour, de jour) Si ébonite : donne frayeur nocturne niveau 2 (1 fois par jour de nuit) Réparation : 1 minéral correspondant	2 minéraux rare 1 cuir pauvre Si Solénite : Permet le double enchantement de l'armure Réparation : 1 minéral correspondant
Boucliers				
Réparation d'un bouclier de base : 1 bois pauvre	2 bois commun 1 minéral pauvre Résiste à +1 répulsion par combat (doit dire résiste) Réparation : 1 bois commun	2 bois peu commun 1 minéral pauvre Résiste à +1 brisure (doit dire résiste) Réparation : 1 bois peu commun	2 bois noble 1 minéral pauvre Donne +1 esquive par combat (doit dire esquive) Réparation : 1 bois noble	2 bois rare 1 minéral pauvre Résiste à +1 sort par combat (doit dire résiste) Réparation : 1 bois rare
Armes à 1 main et Armes de Jet/Dagues				

Réparation d'une arme de base : 1 minéral pauvre	1 minéral commun 1 bois commun 1 cuir pauvre Si acier : résiste à 1 brisure (doit dire résiste) Si cuivre : résiste à l'acide Réparation : 1 minéral correspondant	1 minéral peu commun 1 bois peu commun 1 cuir pauvre Si bronze : donne poigne de fer une fois par combat Si argent : plus efficace contre les créatures affectées par l'argent Réparation : 1 minéral correspondant	1 minéral noble 1 bois noble 1 cuir pauvre Si or : plus efficace contre les créatures de ténèbres Si ébonite : plus efficace contre les créatures de lumières Réparation : 1 minéral correspondant	1 minéral rare 1 bois rare 1 cuir pauvre Si Solénite : Permet le double enchantement de l'arme Réparation : 1 minéral correspondant
Armes à 2 mains				
Réparation d'une arme de base : 1 minéral pauvre	2 minéral commun 1 bois commun 1 cuir pauvre Si acier : résiste à 1 brisure (doit dire résiste) Si cuivre : résiste à l'acide Réparation : 1 minéral correspondant	2 minéral peu commun 1 bois peu commun 1 cuir pauvre Si bronze : donne poigne de fer une fois par combat Si argent : plus efficace contre les créatures affectées par l'argent Réparation : 1 minéral correspondant	2 minéral noble 1 bois noble 1 cuir pauvre Si or : plus efficace contre les créatures de ténèbres Si ébonite : plus efficace contre les créatures de lumières Réparation : 1 minéral correspondant	2 minéral rare 1 bois rare 1 cuir pauvre Si Solénite : Permet le double enchantement de l'arme Réparation : 1 minéral correspondant
Arbalètes/arcs				
Réparation d'une arme de base : 1 bois pauvre	2 bois communs 1 corde + 1 tir précis par combat Réparation :	2 bois peu commun 1 corde Résiste à 1 brisure Réparation : 1 bois correspondant	2 bois nobles 1 corde + 1 tir paralysant (fige 5 sec) par combat	2 bois rares 1 corde Donne éblouissement niv. 3 sur la cible touchée par combat

	1 bois correspondant		Réparation : 1 bois correspondant	Réparation : 1 bois correspondant
Bâtons				
Réparation : 1 bois pauvre	2 bois communs 1 cuir pauvre +1 réserve de sort Réparation : 1 bois correspondant	2 bois peu communs 1 cuir pauvre +2 réserve de sort Réparation : 1 bois correspondant	2 bois nobles 1 cuir pauvre +3 réserve de sort Réparation : 1 bois correspondant	2 bois rares 1 cuir pauvre +4 réserve de sort Réparation : 1 bois correspondant

Recettes de pièges

Certains aventuriers ont recours à des stratégies plus ingénieuses pour arriver leurs fins ou pour protéger leurs biens ou mêmes leur peau.

Le piège doit être identifié d'une note pour laisser savoir aux victimes leur destin funèbre (à l'exception de la bourse).

---	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Bourse piégée	1 cuir pauvre 2 organe pauvre	1 cuir commun 2 organe pauvre	1 cuir peu commun 2 organe pauvre	1 cuir noble 2 organe pauvre	1 cuir rare 2 organe pauvre
	si désamorcé par explorateur niveau équivalent, doit la réparer en utilisant le temps de préparation				
Cachette secrète	2 cuirs pauvre 1 poudre pauvre	2 cuirs pauvre 1 poudre commun	2 cuirs pauvre 1 poudre peu commun	2 cuirs pauvre 1 poudre noble	2 cuirs pauvre 1 poudre rare
	Le joueur peut placer un objet a un endroit avec une note qui indique le niveau de difficulté pour le trouver (contré par la compétence : explorateur du même niveau, si désamorcé, doit le réparer en utilisant le temps de préparation)				
Coffre piégé	1 bois pauvre 1 papier pauvre	1 bois pauvre 1 papier pauvre	1 bois pauvre 1 papier pauvre	1 bois pauvre 1 papier pauvre	1 bois pauvre 1 papier pauvre 1 minéral rare

	1 minéral pauvre Le piège envoie des dards quand il se déclenche, 3 dégâts et un poison peut être ajouter.	1 minéral commun Le piège envoie des dards quand il se déclenche, 5 dégâts et un poison peut être ajouter.	1 minéral peu commun Le piège envoie des dards quand il se déclenche, 7 dégâts et un poison peut être ajouter et les créatures faibles contre l'argent subissent le double de dégât.	1 minéral noble Le piège envoie des dards quand il se déclenche, 12 dégâts et un poison peut être ajouter et affecte 3 cibles face au coffre (doit réappliquer un poison si déclencher).	Le piège envoie des dards quand il se déclenche, 15 dégâts et un poison peut être ajouter ainsi qu'un enchantement (doit réappliquer un poison si déclencher). Affecte 3 cibles au coffre.
	Désamorcé par explorateur niveau correspondant, doit le réparer en utilisant le temps de préparation si déclencher.				
Fils piégé	1 papier pauvre 1 gemme élémentaire 1 feuille pauvre 3 dégâts de l'élément choisi. 1 charge.	1 papier pauvre 1 lot gemme élémentaire 1 feuille commune 5 dégâts de l'élément choisi. 2 charges	1 papier pauvre 1 gemme élémentaire 1 feuille peu commune 5 dégâts de l'élément choisi. 2 charges	1 papier pauvre 1 gemme élémentaire 1 feuille noble 8 dégâts de l'élément choisi. 2 charges qui se recharge après 1 journée	1 papier pauvre 1 gemme élémentaire 1 feuille rare 10 dégâts de l'élément choisi. Toujours actif
	Le joueur déroule un fil au niveau de la taille pour éviter les étranglements. Désamorcé par explorateur niveau équivalent. Doit le réparer en utilisant le temps de préparation si déclenché.				
Piège à ours (Doit écrire le niveau sur le piège)	1 champ pauvre 2 minéraux pauvres Le joueur dépose 1 piège (plats en aluminium) qui fera 2 de dégâts et effet enchevêtrement	1 champ pauvre 2 minéraux communs Le joueur dépose 1 piège (plats en aluminium) qui fera 4 de dégâts et effet enchevêtrement	1 champ pauvre 2 minéraux peu communs Le joueur dépose 1 piège (plats en aluminium) qui fera 6 de dégâts, effet enchevêtrement pendant 5	1 champ pauvre 2 minéraux nobles Le joueur dépose 1 piège (plats en aluminium) qui fera 8 de dégâts, effet enchevêtrement	1 champ pauvre 2 minéraux rares Le joueur dépose 1 piège (plats en aluminium) qui fera 10 de dégâts, effet enchevêtrement pendant 5 secondes peut être enchanté et peut utiliser un poison (doit réappliquer un poison si déclencher).

	pendant 5 secondes.	pendant 5 secondes.	secondes et les créatures faible contre l'argent subissent le double des effets.	pendant 5 secondes.	
	Désamorcé par explorateur niveau équivalent. Doit le réparer en utilisant le temps de préparation si déclenché.				
Porte piégée	1 bois pauvre 2 papier pauvre Effet enchevêtrement 10 secondes sur 1 cible.	1 bois commun 2 papier pauvre Effet enchevêtrement 10 secondes sur 2 cibles.	1 bois peu commun 2 papier pauvre Effet enchevêtrement 10 secondes sur 3 cibles.	1 bois noble 2 papier pauvre Effet enchevêtrement 10 secondes sur 4 cibles.	1 bois rare 2 papier pauvre Effet enchevêtrement 10 secondes sur 5 cibles.
	Désamorcé par explorateur niveau équivalent. Doit le réparer en utilisant le temps de préparation si déclenché.				

Recettes de Joaillier

Joaillier					
Les joailliers sont des artisans issus de familles plus aisées que les deux types précédents. Ils ont eu l'accès à des bijoux de belle qualité depuis leur jeunesse et sont capables de créer des bijoux parfaits pour l'enchantement. Leurs précision et minutie leur permet de créer des bagues, colliers et amulettes à enchanter en 30 minutes de travail.					
---	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Pendentifs et bagues	Bijoux Pauvres 1 minéral pauvre 1 joyau pauvre	Bijoux Communs - 1 minéral commun 1 joyau commun	Bijoux Peu Communs - 1 minéral peu commun 1 joyau peu commun	Bijoux Nobles - 1 minéral peu commun 1 joyau peu commun	Bijoux Rares - Solénite et Diamant

Recettes d'enchanteur

Enchanteur
Les enchanteurs sont des savants issus de familles plus aisées que les deux types précédents. Ils ont eu l'accès à des cours privés auprès de mages ou de Maîtres enchanteurs depuis leur

jeunesse et sont capables d'enchanter des bijoux, des armes ou des armures. Ils peuvent aussi discerner les enchantements qui leur sont connus sur d'autres objets que ceux qu'ils ont eux-mêmes enchantés. Leur magie et acharnement leur permet d'enchanter bagues, colliers et amulettes, armes, armures ou boucliers en 30 minutes de travail.

---	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Types d'enchantements	Enchantements Pauvres	Enchantements Communs	Enchantements Peu Communs	Enchantements Nobles	Enchantements Rares
Arme Élémentaire (Frappe de l'élément choisi pendant la durée du niveau d'enchantement)	1 combat - Gemme de l'élément choisi x1 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal pauvre	3 combats - Gemme de l'élément choisi x2 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal commun	1 combat par jour, se recharge à chaque jour - Gemme de l'élément choisi x3 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal peu commun	3 combats par jour, se recharge à chaque jour - Gemme de l'élément choisi x4 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal noble	Enchantement permanent - Gemme de l'élément choisi x5 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal rare
Armure Élémentaire (Réduit de 2 points les dégâts reçus dans l'élément choisi pendant la durée du niveau d'enchantement)	1 combat - Gemme de l'élément choisi x1 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal pauvre	3 combats - Gemme de l'élément choisi x2 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal commun	1 combat par jour, se recharge à chaque jour - Gemme de l'élément choisi x3 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal peu commun	3 combats par jour, se recharge à chaque jour - Gemme de l'élément choisi x4 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal noble	Enchantement permanent - Gemme de l'élément choisi x5 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal rare
Bouclier Élémentaire (Absorbe 2 sorts de l'élément reçu pendant la durée)	1 combat - Gemme de l'élément choisi x1	3 combats - Gemme de l'élément choisi x2	1 combat par jour, se recharge à chaque jour -	3 combats par jour, se recharge à chaque jour -	Enchantement permanent - Gemme de l'élément choisi x5

du niveau d'enchantement)	+ 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal pauvre	+ 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal commun	Gemme de l'élément choisi x3 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal peu commun	Gemme de l'élément choisi x4 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal noble	+ 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal rare
Bijou de Bonne Santé (Le bijou doit être du niveau de l'enchantement pour ne pas être détruit pendant le processus)	2 PV temporaires - 1 Os ou organe pauvre + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal pauvre	5 PV temporaires - 1 Os ou organe commun + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal commun	5 PV temporaires, se recharge à chaque jour - 1 Os ou organe peu commun + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal peu commun	5 PV permanents, se guérissent - 1 Os ou organe noble + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal noble	5 PV permanents, guérit le porteur de 5 PV une fois par jour (même inconscient) - 1 Os ou organe rare + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal rare
Bijou de Réserve (Augmente la réserve de sorts selon le niveau, le bijou doit être du niveau de l'enchantement pour ne pas être détruit pendant le processus)	+ 1 sort - Sable Fin + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal pauvre	+ 2 sorts - Terre consacrée + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal commun	+ 3 sorts - Poussière Luisante + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal peu commun	+ 4 sorts - Poudre de Fée + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal noble	+ 5 sorts - Poussière de Vampire + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal rare
Livre de Sorts Élémentaire (+1 dégât à tous les sorts de l'élément choisi, le livre doit être porté sur soi lors de l'incantation pour que le bonus soit accordé)	1 combat - Gemme de l'élément choisi x1 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal pauvre	3 combats - Gemme de l'élément choisi x2 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal commun	1 combat par jour, se recharge à chaque jour - Gemme de l'élément choisi x3 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal peu commun	3 combats par jour, se recharge à chaque jour - Gemme de l'élément choisi x4 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal noble	Enchantement permanent - Gemme de l'élément choisi x5 + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal rare

Solidité (Permet de résister à 1 brisure sur l'objet choisi (arme, bouclier, bijou (protège les membres) dire : résiste)	1 brisure - 1 Os ou organe pauvre + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal pauvre	2 brisures - 1 Os ou organe commun + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal commun	2 brisures, se recharge à chaque jour - 1 Os ou organe peu commun + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal peu commun	2 brisures par combat, se recharge - 1 Os ou organe noble + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal noble	Permanent - 1 Os ou organe rare + 1 sacrifice d'insecte ou de petit animal rare

Recette pour armes à poudre noires

La poudre noire est une trouvaille assez récente des savants gobelins. Ils ont réussi à créer un mélange très explosif qui lui donne plusieurs utilités, toutes plus farfelues les unes que les autres. Cependant, personne ne pourrait en contredire l'efficacité, en combat ou ailleurs. (La liste suivante est disponible seulement à ceux qui ont acquis la compétence « armes à poudre noires »).

---	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Recette Munition	Balle Pauvres - 1 poudre noire 1 papier commun 1 minéral pauvre Balle normale	Balle Communes - 1 poudre noire 1 papier commun 1 minéral commun Balle contre morts-vivants (x2 dégât sur morts-vivants)	Balle Peu Communs - 1 poudre noire 1 papier commun 1 Argent Balle contre créatures maudites (x2 dégât sur créatures maudites)	Balle Nobles - 1 poudre noire 1 papier commun 1 lot d'ébonite Balle contre anges (x2 dégâts contre anges)	Balle Rares - 1 poudre noire 1 papier commun 1 lot Solénite Balles contre démons (démon niv. 3 et moins meurt automatiquement et x2 dégât contre démon)
Recette Bombe (3 mètres de diamètre)	-	-	Bombe fragmentation - 2 minéraux pauvres 2 lots de poudre noire	-	Bombe élémentaire*

Temps	-	-	30 minutes	-	30 minutes, 15 minutes si bombe fragmentation
	Bombe élémentaire : Recette normale + 3 gemmes de lumière (aveuglement 5 secondes) Ou 3 gemmes de glace (Enchevêtrement 5 secondes) Ou 3 gemmes feuille de nature (Guérit 10 pv) Ou 3 gemmes d'air (effets répulsion) Ou 3 gemmes de terre (tremblement de terre, 5 secondes au sol) Ou 3 gemmes de sable (effets suffocations 5 secondes) Ou 3 gemmes d'eau (0 dégât et annule les charmes niveau 3) Ou 3 gemmes de feu (inflige brûlure niveau 3) Ou 3 gemmes de ténèbres (peur niveau 3 pendants 15 secondes) Ou Possibilité de créer des bombes... attention!				

Répertoire d'Inspirations

Dans l'univers de Solterra, plusieurs personnes utilisent les discours pour pousser leurs alliés à donner leur maximum, leur donner une résilience à toute épreuve ! Un discours de 2 minutes devra être fait pour obtenir les effets. Si le discours est interrompu, il devra être recommencé du début. Il n'est pas nécessaire de recommencer pour des personnes chahutant (les hecklers) le discours. Le discours sera interrompu si l'orateur reçoit des dégâts ou lance un sortilège nécessitant de la concentration.

Une banque de compétence est allouée pour l'orateur qui devra les distribuer parmi les joueurs affectés par la compétence. Les effets d'une inspiration ne se cumulent pas avec d'autres inspirations. L'effet d'une inspiration dure pour une heure et le joueur ne peut recevoir l'effet qu'une seule inspiration par combat. De plus, l'orateur ne peut pas avoir plus d'un groupe inspirer à la fois.

	Effets pour les auditeurs du discours (le nombre de cible varie selon le niveau de la compétence d'inspiration)	Banque de compétence à distribuer parmi les auditeurs
1 ^{er} Répertoire	<u>Dur à cuire</u> : donne 2 points de vie temporaire (qui ne peuvent pas être récupérés et durent le temps d'un combat). <u>Volonté de fer</u> : résistance à la peur niveau 1. <u>Réserve agrandie</u> : donne 1 point de sort temporaire (qui ne peut pas être récupéré et dure le temps d'un combat).	1x poigne de fer 1 x esquive 1 x résiste à coup puissant (Maximum 1 par personne).
2e Répertoire	<u>Dure à cuire amélioré</u> : donne 4 points de vie temporaire. <u>Volonté d'acier améliorée</u> : résistance à la peur niveau 3. Réserve agrandie améliorée : donne 3 points de sort temporaire. <u>Croisade</u> : L'inspireur fait appel à son dieu pour la prochaine bataille (doit être dévot d'un dieu et nécessite la présence d'un animateur).	2 x poigne de fer 2 x esquive 2 x résiste à coup puissant (Maximum 2 par personne).

3e Répertoire	<u>Dure à cuire maitrisée</u> : donne 6 points de vie et 1 résiste brisure. <u>Volonté d'ébonite</u> : résistance à la peur niveau 5. <u>Réserve agrandie maitrisée</u> : donne 5 points de sort temporaire	3 x poigne de fer 3 x esquive 3 x résiste à coup puissant (Maximum 3 par personne).
------------------	---	--

Répertoire de Pouvoir Bardique

Le pouvoir mystique des bardes est bien spécial. Les bardes peuvent canaliser la magie qui les entoure grâce à leurs voix ou à l'aide d'instruments. (Soyez créatif pour respecter le thème des chants le plus possible.)

1er Répertoire

- Chant de la Boustifaille : charme de niveau 1 qui calme les autres joueurs et les incite à être joyeux. (Hors combats)
- Chant de Bravoure : résiste à l'effet peur niveau 1 pendant que la musique joue ou pendant le chant.
- Chant Ecclésiastique : aide la connexion à sa divinité lors de prière.
- Chant Méditatif : redonne 1 sort supplémentaire pendant une méditation.

2e Répertoire

- Chant de la Berceuse : charme de niveau 2 qui endort les autres joueurs (Hors combats).
- Chant de la Boustifaille Amélioré : charme de niveau 3 qui calme les autres joueurs et les incite à être joyeux. (Hors combats)
- Chant de Bravoure Amélioré : résiste à l'effet peur niveau 3 pendant que la musique joue ou pendant le chant.
- Chant de la Llorona : donne l'effet peur niveau 2 pendant 10 secondes aux adversaires. Les victimes ne peuvent plus être charmer de cette façon pour le reste du combat.
- Chant hilarant : charme de niveau 2, les cibles sont prises d'un fou rire de 10 secondes et sont incapables d'initier des actions offensives ou de lancer des sorts. Les victimes ne peuvent plus être charmer de cette façon pour le reste du combat.

3eme Répertoire

- Chant des 9 Éléments : rend les armes enchantées selon l'élément choisi par le barde pendant que la musique joue ou pendant le chant.
- Chant de la Berceuse Amélioré : charme de niveau 4 qui endort les autres joueurs (Hors combats).
- Chant de la Llorona Amélioré : : donne l'effet peur niveau 3 pendant 10 secondes aux adversaires. Les victimes ne peuvent plus être charmer de cette façon pour le reste du combat.
- Chant hilarant amélioré : charme de niveau 3, les cibles sont prises d'un fou rire de 10 secondes et sont incapables d'initier des actions offensives ou de lancer des sorts. Les victimes ne peuvent plus être charmer de cette façon pour le reste du combat.

La Magie

La magie en Solterra est tirée de l'énergie divine résiduelle qui flotte librement dans l'éther. Cette énergie est présente depuis la création du monde par les dieux en des temps immémoriaux. En utilisant des mots de pouvoir, des symboles magiques, des rituels et des prières, les pratiquants de la magie manipulent cette énergie pour qu'elle serve leurs dessins quels qu'ils soient. Bien sûre, cette pratique est quelques peu drainante et fatigante pour les praticiens. Cette fatigue est représentée par votre réserve de sorts. Plus vous aurez de réserve de sorts et plus vous pourrez manipuler ces énergies souvent. Certains praticiens récupèrent leurs réserves de sorts en se reposant la nuit, mais il est dit que la pratique de la méditation aide à la récupération des réserves de sorts.

Pour savoir la quantité de réserve de sort maximale que l'on possède, un calcul bien simple peut être effectué, c'est à dire; Indice de Sagesse + Indice d'Intelligence + montant octroyé par la compétence « Réserve de Sorts ». [Par exemple, Merlin a 3 d'intelligence, et 1 de sagesse et a le niveau 1 de la compétence « Réserve de Sorts ».](#) Merlin aura donc (3+1+2) une réserve de 6 sorts par jours qu'il regagne après une nuit de sommeil ou une méditation s'il en a la capacité.

Pour tous les effets nommés dans les descriptions des sortilèges, veuillez-vous référer à la section des effets à la page 10.

Tableau aide-mémoire					
Élément		Expression		Résultat	
Aire	Aer	Cercle	Circulus	Curation	Cura
Eau	Aqua	Cône	Conus	Défense	Defensio
Feu	Ignis	Personnel	Personna	Blesser	Exitium
Glace	Glacies	Projectile	Projecto	Enchanter	Incata
Lumière	Lux	Sphère	Shpaere	Charmer	Fascinum
Nature	Natura	Tactile	Tactus	Illusionner	Illusio
Sable	Harange			Maudire	Maledicto
Ténèbres	Ténèbris			Neutraliser	Neutrum
Terre	Terra			Obstruer	Impeditio
Précision sur les sorts					
	Sort de Cercle		Toutes cibles étant prises dans un cercle de rayon de 3m ayant pour centre l'incantateur.		
	Sort de Cône		4 cibles étant devant, (pas les côtés), l'incantateur. L'incantateur peut s'inclure parmi les 4 cibles.		
	Sort de Lancer		1 cible		
	Sort de Sphère		3 cibles étant relativement groupées en face de l'incantateur. E.g. Il serait possible se dessiner au sol un		

		cercle d'un diamètre de 3m entourant les 3 cibles.
	Sort de toucher	La cible (ou l'arme) doit être touchée pendant l'incantation.
	Sort personnel	L'incantateur est l'unique bénéficiaire de l'effet.
	Portée des sortilèges si ce n'est pas mentionné	Visuel et la cible doit vous entendre.
	Temps d'incantation des sorts mineur (avec catalyseur)	Trois secondes sont nécessaires avant d'incanter à nouveau un sort mineur.
	Garder sa concentration (C)	L'incantateur ne peut incanter un autre sort en même temps. L'incantateur perd sa concentration s'il subit des dégâts.

Sorts d'Air

Boule d'Électricité						
Ce sort est offert gratuitement au niveau 0 à quiconque débloque son premier sort de type Air. Il doit cependant être augmenté par la suite si le lanceur désire faire plus de dégâts. Il agit comme cantrip (ou sort mineur) afin de permettre au lanceur de sorts de se défendre en tout temps. Il nécessite moins de runes d'invocation, car il est nettement le moins puissant des sorts disponibles dans cette catégorie. Pour le lancer, il suffit de dire l'invocation et de lancer un catalyseur en mousse sur la cible. Si celui-ci touche la cible, le sort aura été efficace : vous pourrez ainsi dire haut et fort le nombre de dégât occasionné par votre sort. (Tous les niveaux sont cumulables.)						
Niveau	Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer »	« Aer Unum »	« Aer Duo »	« Aer Tres »	« Aer Quattuor »	« Aer Quintus »
Effet	1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât

Arc Électrique					
L'incantateur lance une décharge électrique qui foudroie les cibles devant lui, leur infligeant des dégâts (cumulables par niveau). Sort de Côte					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer Conus Exitium Unum »	« Aer Conus Exitium Duo »	« Aer Conus Exitium Tres »	« Aer Conus Exitium Quattuor »	« Aer Conus Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts	+1 dégât	+1 dégâts	+1 dégât Paralysie 3 sec	+1 dégâts Paralysie +2 sec
Arme Électrique					

L'incantateur infuse une arme de courant électrique pendant la durée du sort. Dire : « (Dégâts) d'Air » à chaque coup porté pendant la durée (tous les niveaux sont cumulables). Sort de toucher					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer Tactus Incanta Unum »	« Aer Tactus Incanta Duo »	« Aer Tactus Incanta Tres »	« Aer Tactus Incanta Quattuor »	« Aer Tactus Incanta Quintus »
Effet	5 min	+5 min	+5 min +1 dégât	+5 min	+5 min +1 dégât
Armure Statique					
Un courant d'électricité statique recouvre L'incantateur pour une durée déterminée (cumulable par niveau). Lorsque celui-ci reçoit des dommages de mêlée, l'attaquant reçoit des dégâts de foudre. L'armure est détruite si elle reçoit des dégâts de type terre. Sort personnel					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer Persona Defensio Unum »	« Aer Persona Defensio Duo »	« Aer Persona Defensio Tres »	« Aer Persona Defensio Quattuor »	« Aer Persona Defensio Quintus »
Effet	1 dégât 1 min	+1 min	+1 dégât +1 min	+1 min	+1 dégât +1 min
Bourrasque					
L'incantateur invoque un souffle de vent intense qui blesse les cibles. Sort de Sphère					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer Sphaera Impeditio Unum »	« Aer Sphaera Impeditio Duo »	« Aer Sphaera Impeditio Tres »	« Aer Sphaera Impeditio Quattuor »	« Aer Sphaera Impeditio Quintus »
Effet	2 dégâts	+Répulsion	+1 dégâts	+Désarmement	+2 dégâts
Cercle de Méditation (bénédition)					
L'incantateur invoque un cercle de méditation qui protège l'utilisateur et alliés de toute forme d'agression pour la durée d'une méditation (voir la compétence). (Dissipation et âme à nu annule le sort) Le sortilège est traité comme un charme en ce qui attire aux « créatures agressive » qui entre dans le cercle de méditation.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer Circulus Benedictem Unum »	« Aer Circulus Benedictem Duo »	« Aer Circulus Benedictem Tres »	« Aer Circulus Benedictem Quattuor »	« Aer Circulus Benedictem Quintus »
Effet	Protège l'incantateur pendant 1 méditation	+1 personne extérieure	+1 personne extérieure	+1 personne extérieure	+1 personne extérieure

Dissipation

L'incantateur peut annuler les sorts à durée variable (exemple : nuage gazeux, etc.) Dissipe 1 sort excepté les malédictions et charmes. Sort de Lancer					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer Projecto Neutrum Unum »	« Aer Projecto Neutrum Duo »	« Aer Projecto Neutrum Tres »	« Aer Projecto Neutrum Quattuor »	« Aer Projecto Neutrum Quintus »
Effet	Contre les sorts de niveau 1	Contre les sorts de niveau 2	Contre les sorts de niveau 3	Contre les sorts de niveau 4	Contre les sorts de niveau 5
Lévitiation					
L'incantateur fait léviter une cible sur une hauteur maximale de 2m pendant la durée du sort. L'incantateur doit garder sa concentration sur la cible pendant toute la durée du sort (cumulable par niveaux). La préhension veut seulement indiquer la puissance du sort et ne peut pas restreindre une cible comme la compétence. Sort de Lancer					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer Projecto Incanta Unum »	« Aer Projecto Incanta Duo »	« Aer Projecto Incanta Tres »	« Aer Projecto Incanta Quattuor »	« Aer Projecto Incanta Quintus »
Effet	Lévite un petit objet (préhension 1) pendant 1 min	Peut léviter soi-même ou dépouille (préhension 2) +1 minute	(Préhension 3) +1 min	(Préhension 4) Peut léviter +1 dépouille ou une cible de plus consentante autre que soi-même +1 min	(Préhension 5) Peut léviter une cible non consentante +1 min
Main Électrique					
L'incantateur infuse sa main d'une décharge électrique et quand il touche une cible, elle reçoit de lourds dégâts (cumulables par niveaux). Sort de toucher					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer Tactus Exitium Unum »	« Aer Tactus Exitium Duo »	« Aer Tactus Exitium Tres »	« Aer Tactus Exitium Quattuor »	« Aer Tactus Exitium Quintus »
Effet	4 dégâts de foudre	+2 dégâts	+2 dégâts	+2 dégâts	+2 dégâts 2 mains double les dégâts 1 fois par combat (doit avoir les mains libres)
Nuage Gazeux					

L'incantateur peut transformer sa cible sous forme de nuage pendant la durée du sort (cumulable par niveaux). Il est impossible de courir, incanter ou se battre sous cette forme. Protège des attaques physiques (dissipation peut annuler le sort). Sort de toucher					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer Tactus Illusio Unum »	« Aer Tactus Illusio Duo »	« Aer Tactus Illusio Tres »	« Aer Tactus Illusio Quattuor »	« Aer Tactus Illusio Quintus »
Effet	5 min	+5 min	+5 min	+5 min	+5 min Protège aussi contre les attaques magiques (dissipation fonctionne toujours)
Respiration					
L'incantateur empêche les cibles, au début uniquement l'incantateur, puis de plus en plus de cibles autour de lui, de manquer d'oxygène pendant la durée du sort (cumulable par niveaux). Sort de Cercle					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer Circulus Defensio Unum »	« Aer Circulus Defensio Duo »	« Aer Circulus Defensio Tres »	« Aer Circulus Defensio Quattuor »	« Aer Circulus Defensio Quintus »
Effet	Annule les dégâts causés par des sort ou substance qui sont fait par la voie respiratoire pendant 15 minutes (peut respirer sous l'eau)	+1 cible +15 minutes	+1 cible +15 minutes	+1 cible +15 minutes	+1 cible +15 minutes
Sphère de Vent					
L'incantateur invoque une sphère de vent qui entoure les cibles et empêche les projectiles physiques de passer (flèche, armes de jet, balle de pistolet, etc.). De plus, les projectiles qui partent de l'intérieur de la sphère se verront améliorés (+1 dégât aux projectiles). L'incantateur doit garder sa concentration tout le long du sort (durée cumulable par niveaux). Sort de Sphère.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer Sphaera Defensio Unum »	« Aer Sphaera Defensio Duo »	« Aer Sphaera Defensio Tres »	« Aer Sphaera Defensio Quattuor »	« Aer Sphaera Defensio Quintus »
Effet	1 min	+1 min	+1 min	+1 min	+1 min
Souffle Envoûtant (charme)					

L'incantateur lance une brise à l'odeur envoûtante et paisible qui calme les ardeurs des cibles atteintes pendant la durée du sort (cumulable par niveaux). Sort de Cercle. Résistance au charme du même niveau annule. Charme de niveau équivalent au niveau du sort.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer Circulus Fascinum Unum »	« Aer Circulus Fascinum Duo »	« Aer Circulus Fascinum Tres »	« Aer Circulus Fascinum Quattuor »	« Aer Circulus Fascinum Quintus »
Effet	1 min	+1 min	+1 min	+1 min	+1 min
Tempête d'Éclairs					
L'incantateur invoque une tempête d'éclairs qui l'entoure et blesse les cibles (dégâts cumulables par niveaux). Sort de Cercle					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer Circulus Exitium Unum »	« Aer Circulus Exitium Duo »	« Aer Circulus Exitium Tres »	« Aer Circulus Exitium Quattuor »	« Aer Circulus Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts	+1 dégât	+1 dégât Paralysie 2 sec	+1 dégât	+2 dégâts Paralysie +3 sec
Tornade					
L'incantateur invoque un souffle d'air violent qui envoi les cibles dans tous les sens. Les cibles doivent faire le nombre de tour complet par niveau (cumulable). Sort de Cercle					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer Circulus Impeditio Unum »	« Aer Circulus Impeditio Duo »	« Aer Circulus Impeditio Tres »	« Aer Circulus Impeditio Quattuor »	« Aer Circulus Impeditio Quintus »
Effet	1 tour complet	+1 tour complet	+1 tour complet	+1 tour complet	+1 tour complet
Vertige (malédiction)					
L'incantateur affecte l'esprit d'une cible et lui inflige un vertige incontrôlable. Cette dernière cherchera un point d'appui pour la durée du sortilège (cumulable). Sort de Lancer					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aer Projecto Maledicto Unum »	« Aer Projecto Maledicto Duo »	« Aer Projecto Maledicto Tres »	« Aer Projecto Maledicto Quattuor »	« Aer Projecto Maledicto Quintus »
Effet	5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec

Sorts d'Eau

Boule d'Eau						
Ce sort est offert gratuitement au niveau 0 à quiconque débloque son premier sort de type Eau. Il doit cependant être augmenté par la suite si le lanceur désire faire plus de dégâts. Il agit comme cantrip (ou sort mineur) afin de permettre au lanceur de sorts de se défendre en tout temps. Il nécessite moins de runes d'invocation, car il est nettement le moins puissant des sorts disponibles dans cette catégorie. Pour le lancer, il suffit de dire l'invocation et de lancer un catalyseur en mousse sur la cible. Si celui-ci touche la cible, le sort aura été efficace : vous pourrez ainsi dire haut et fort le nombre de dégât occasionné par votre sort. (Tous les niveaux sont cumulables.)						
Niveaux	Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua »	« Aqua Unum »	« Aqua Duo »	« Aqua Tres »	« Aqua Quattuor »	« Aqua Quintus »
Effet	1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât

Apaisement des Brûlures					
Apaise complètement la brûlure et protège la cible selon son niveau. Si le lanceur de sort ayant brûlé la cible ne lui a pas donné le niveau de sa brûlure, considérer que c’est une brûlure de niveau 1. Sort de Lancer.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Projecto Neutrum Unum »	« Aqua Projecto Neutrum Duo »	« Aqua Projecto Neutrum Tres »	« Aqua Projecto Neutrum Quattuor »	« Aqua Projecto Neutrum Quintus »
Effet	Apaise Brûlure niveau 1 Et protège de future brûlure du même niveau pendant 15 minutes	Apaise brûlure niveau 2 Et protège de future brûlure du même niveau pendant +15 minutes	Apaise Brûlure niveau 3 Et protège de future brûlure du même niveau pendant +15 minutes	Apaise Brûlure niveau 4 Et protège de future brûlure du même niveau pendant +15 minutes	Apaise Brûlure niveau 5 Et protège de future brûlure du même niveau pendant +15 minutes

Arme d'Eau					
L'incantateur infuse une arme d'eau pendant la durée du sort. Dire : « (Dégâts) d'eau » à chaque coup porté pendant la durée (tous les niveaux sont cumulables). Sort de toucher					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Tactus Incanta Unum »	« Aqua Tactus Incanta Duo »	« Aqua Tactus Incanta Tres »	« Aqua Tactus Incanta Quattuor »	« Aqua Tactus Incanta Quintus »
Effet	5 min	+5 min	+1 dégât +5 min	+5 min	+1 dégât +5 min
Armure d'Eau					

Armure d'Eau

L'incantateur se revêt d'eau tel une armure. Il reçoit une protection contre le feu, puis éventuellement des PV temporaires jusqu'à écoulement (tous les niveaux sont cumulables, sort personnel uniquement). Note: Les PV temporaires ne sont pas soignables et partent les premiers.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Persona Defensio Unum »	« Aqua Persona Defensio Duo »	« Aqua Persona Defensio Tres »	« Aqua Persona Defensio Quattuor »	« Aqua Persona Defensio Quintus »
Effet	Résiste 1 coup phys. type feu Par combat	+3 PV	Résiste 1 sort Type feu Par combat	+3 PV	+4 PV
Bulle d'Eau					
Bulle protectrice qui bloque les sorts, mais pas les coups physiques. L'incantateur doit se concentrer pendant toute la durée du sort (niveaux cumulables). Sort de Sphère					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Sphaera Defensio Unum »	« Aqua Sphaera Defensio Duo »	« Aqua Sphaera Defensio Tres »	« Aqua Sphaera Defensio Quattuor »	« Aqua Sphaera Defensio Quintus »
Effet	30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec
Chant de la Sirène (charme)					
Charme une personne qui devient l'allié du lanceur de sort pendant la durée du sort (niveaux cumulables). Sort de Lancer					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Projecto Fascinum Unum »	« Aqua Projecto Fascinum Duo »	« Aqua Projecto Fascinum Tres »	« Aqua Projecto Fascinum Quattuor »	« Aqua Projecto Fascinum Quintus »
Effet	1 min	+1 min	+1 min	+1 min	+1 min
Distorsion					
Permet au lanceur de sort de ne pas se faire reconnaître, son visage étant tordu par un voile d'eau pendant la durée du sort (tous les niveaux sont cumulables). Le lanceur de sort devra soit porter un masque, soit mettre sa main devant son visage pour signaler aux autres qu'ils ne le reconnaissent pas (sort personnel).					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Persona Illusio Unum »	« Aqua Persona Illusio Duo »	« Aqua Persona Illusio Tres »	« Aqua Persona Illusio Quattuor »	« Aqua Persona Illusio Quintus »
Effet	15min	+15 min	+15 min	+15 min	+15 min
Douche Froide					

Annule tous les charmes du niveau du sort. Si le lanceur du charme n'a pas mentionné le niveau de celui-ci, faire comme s'il s'agissait d'un charme de niveau 1.

Sort de Cône

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Conus Neutrum Unum »	« Aqua Conus Neutrum Duo »	« Aqua Conus Neutrum Tres »	« Aqua Conus Neutrum Quattuor »	« Aqua Conus Neutrum Quintus »
Effet	Charmes niveau 1	Charmes niveau 2	Charmes niveau 3	Charmes niveau 4	Charmes niveau 5

Eau de Vie

Transforme une source de liquide en potion de soin. Le liquide est enchanté pendant un maximum de 30 minutes.

Sort de Toucher: le liquide doit être tenu.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Tactus Cura Unum »	« Aqua Tactus Cura Duo »	« Aqua Tactus Cura Tres »	« Aqua Tactus Cura Quattuor »	« Aqua Tactus Cura Quintus »
Effet	1 dose de 3 PV	+1 dose de 3 PV	+3 PV à chaque dose	+1 dose de 6 PV	+ 1 dose de 6 PV

Eau Trouble (malédiction)

Enrage les cibles qui se mettent à se chamailler, voir à frapper tous ceux croisent leur regard pendant la durée du sort (niveaux cumulables).

Sort de Toucher

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Tactus Maledicto Unum »	« Aqua Tactus Maledicto Unum »	« Aqua Tactus Maledicto Unum »	« Aqua Tactus Maledicto Unum »	« Aqua Tactus Maledicto Unum »
Effet	30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec

Embrouilles (charme)

Les cibles ont le cerveau embrouillé et ne savent plus où se diriger pendant la durée du sort (niveau cumulables).

Sort de Cercle

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Circulus Fascinum Unum »	« Aqua Circulus Fascinum Duo »	« Aqua Circulus Fascinum Tres »	« Aqua Circulus Fascinum Quattuor »	« Aqua Circulus Fascinum Quintus »
Effet	30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec

Jet d'Eau

Un puissant jet d'eau frappe de plein fouet l'ennemi et lui procure des dégâts physiques (cumulables par niveau). Sort de Lancer					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Projecto Exitium Unum »	« Aqua Projecto Exitium Duo »	« Aqua Projecto Exitium Tres »	« Aqua Projecto Exitium Quattuor »	« Aqua Projecto Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts	+2 dégâts	+2 dégâts	+2 dégâts	+2 dégâts 2 mains double les dégâts 1 fois par combat (doit avoir les mains libres)
Lames d'Eau					
Des lames d'eau tranchantes attaquent les cibles autour du lanceur, infligeant des dégâts (cumulables par niveau). Sort de Cercle					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Circulus Exitium Unum »	« Aqua Circulus Exitium Duo »	« Aqua Circulus Exitium Tres »	« Aqua Circulus Exitium Quattuor »	« Aqua Circulus Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât +Effet chute
Noyade Sèche (malédiction)					
L'eau s'infiltre dans les poumons et la gorge de votre cible, la faisant s'étouffer (effet : effet lanteur). La cible ne peut plus parler, crier ni incanter pendant le temps prescrit (durée cumulable selon le niveau). Le sort s'interrompt si la cible reçoit des dégâts. Sort de Lancer					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Projecto Maledicto Unum »	« Aqua Projecto Maledicto Duo »	« Aqua Projecto Maledicto Tres »	« Aqua Projecto Maledicto Quattuor »	« Aqua Projecto Maledicto Quintus »
Effet	5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec +inconscience
Pétard Mouillé					
Ce sort annule les effets de toutes les armes à poudre noire pendant sa durée (cumulable selon le niveau). Sort de Sphère					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Sphaera Neutrum Unum »	« Aqua Sphaera Neutrum Duo »	« Aqua Sphaera Neutrum Tres »	« Aqua Sphaera Neutrum Quattuor »	« Aqua Sphaera Neutrum Quintus »
Effet	1 min	+1 min	+1 min	+1 min	+1 min
Récupération des Liquides					

Permet de récupérer un ingrédient liquide utilisé pour la confection d'une potion ou d'un mélange. Ne fonctionne pas avec les liquides comme le sang d'une personne et équivalent. Sort de Toucher: la potion doit être tenue.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Tactus Neutrum Unum »	« Aqua Tactus Neutrum Duo »	« Aqua Tactus Neutrum Tres »	« Aqua Tactus Neutrum Quattuor »	« Aqua Tactus Neutrum Quintus »
Effet	Récupère un ingrédient Pauvre	Récupère un ingrédient Commun	Récupère un ingrédient Peu Commun	Récupère un ingrédient Noble	Récupère un ingrédient Rare
Tourbillon					
Un tourbillon trappe les cibles qui doivent tourner ensemble le nombre de tour indiqué par l'incantateur dans la zone prescrite (nombre cumulable selon le niveau). Sort de Cercle					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Aqua Circulus Impeditio Unum »	« Aqua Circulus Impeditio Duo »	« Aqua Circulus Impeditio Tres »	« Aqua Circulus Impeditio Quattuor »	« Aqua Circulus Impeditio Quintus »
Effet	1 tour complet	+1 tour complet	+1 tour complet	+1 tour complet	+1 tour complet

Sorts de Feu

Boule de Feu						
Ce sort est offert gratuitement au niveau 0 à quiconque débloque son premier sort de type Feu. Il doit cependant être augmenté par la suite si le lanceur désire faire plus de dégâts. Il agit comme cantrip (ou sort mineur) afin de permettre au lanceur de sorts de se défendre en tout temps. Il nécessite moins de runes d'invocation, car il est nettement le moins puissant des sorts disponibles dans cette catégorie. Pour le lancer, il suffit de dire l'invocation et de lancer un catalyseur en mousse sur la cible. Si celui-ci touche la cible, le sort aura été efficace : vous pourrez ainsi dire haut et fort le nombre de dégât occasionné par votre sort. (Tous les niveaux sont cumulables.)						
Niveaux	Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Ignis »	« Ignis Unum »	« Ignis Duo »	« Ignis Tres »	« Ignis Quattuor »	« Ignis Quintus »
Effet	1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât

Arme de Feu						
L'incantateur infuse une arme de feu pendant la durée du sort. Dire : « (Dégâts) de feu » à chaque coup porté pendant la durée (tous les niveaux sont cumulables). Sort de toucher						
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	
Invocation	« Ignis Tactus Incanta Unum »	« Ignis Tactus Incanta Duo »	« Ignis Tactus Incanta Tres »	« Ignis Tactus Incanta Quattuor »	« Ignis Tactus Incanta Quintus »	
Effet	5 min	+5 min	+1 dégât +5 min	+5 min	+1 dégât +5 min	
Armure de Flammes						
Des flammes recouvrent l'incantateur pour une durée déterminée. Lorsque celui-ci reçoit des dommages de mêlée, l'attaquant reçoit des dégâts de feu. L'armure est détruite si elle reçoit des dégâts de type eau (niveaux cumulables, sort personnel uniquement).						
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	
Invocation	« Ignis Persona Defensio Unum »	« Ignis Persona Defensio Duo »	« Ignis Persona Defensio Tres »	« Ignis Persona Defensio Quattuor »	« Ignis Persona Defensio Quintus »	
Effet	1 dégât 1 min	+1 min	+1 dégât +1 min	+1 min	+1 dégât +1 min	

Brûlure Ardente
Crée une brûlure a une cible selon son niveau et cette dernière est tellement frappante qu'elle inflige des cloques et affecte le charisme de la victime. Sort de lancer.

*Si le lanceur de sort ayant brûlé la cible ne lui a pas donné le niveau de sa brûlure, considérer que c'est une brûlure de niveau 1.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Ignis Projecto Malidicto Unum »	« Ignis Projecto Malidicto Duo »	« Ignis Projecto Malidicto Tres »	« Ignis Projecto Malidicto Quattuor »	« Ignis Projecto Malidicto Quintus »
Effet	Donne l'effet Dommage d'indice (charisme)niv. 1 et Brûlure niveau 1	Donne l'effet Dommage d'indice (charisme niv.2 et Brûlure niveau 2	Donne l'effet Dommage d'indice (charisme niv. 3 et Brûlure niveau 3	Donne l'effet Dommage d'indice (charisme niv. 4 et Brûlure niveau 4	Donne l'effet Dommage d'indice (charisme niv.5 et Brûlure niveau 5

Cautérisation

Permet de cautériser une blessure par le feu. La procédure est très douloureuse et crée une brûlure. Sort de toucher

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Ignis Tactus Cura Unum »	« Ignis Tactus Cura Duo »	« Ignis Tactus Cura Tres »	« Ignis Tactus Cura Quattuor »	« Ignis Tactus Cura Quintus »
Effet	6 PV Brûlure Niveau 1	+6 PV Brûlure Niveau 2	+6 PV Brûlure Niveau 3	+6 PV Brûlure Niveau 4	+6 PV Brûlure Niveau 5

Commandement par le Feu (charme)

L'incantateur charme une cible et enflamme son esprit. La cible devient enragée pendant la durée du sort. Elle se battra uniquement avec des armes physiques et attaquera alliés et ennemis à proximité et ce, tous confondus. Ignore les afflictions mentales pendant la durée (niveaux cumulables). Sort de Lancer

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Ignis Projecto Fascinum Unum »	« Ignis Projecto Fascinum Duo »	« Ignis Projecto Fascinum Tres »	« Ignis Projecto Fascinum Quattuor »	« Ignis Projecto Fascinum Quattuor »
Effet	30sec	+30sec	+30sec	+30sec	+30sec

Évaporation des Liquides

Permet de récupérer des ressources solides utilisées pour la confection d'une potion ou d'un mélange. Ne fonctionne pas avec les liquides comme le sang d'une personne et équivalent. Instantané, récupérer la composante auprès des animateurs.

Sort de toucher					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Ignis Tactus Neutrum Unum »	« Ignis Tactus Neutrum Duo »	« Ignis Tactus Neutrum Tres »	« Ignis Tactus Neutrum Quattuor »	« Ignis Tactus Neutrum Quintus »
Effet	Récupère 1 ingrédient Pauvre	Récupère 1 ingrédient Commun	Récupère 1 ingrédient Peu Commun	Récupère 1 ingrédient Noble	Récupère 1 ingrédient Rare
Explosion de Feu					
L'incantateur invoque une explosion de feu sur des cibles à distance (dégâts cumulables). Sort de Sphère.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Ignis Sphaera Exitium Unum »	« Ignis Sphaera Exitium Duo »	« Ignis Sphaera Exitium Tres »	« Ignis Sphaera Exitium Quattuor »	« Ignis Sphaera Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât
Illusion de Feu					
Le mage crée une illusion. La cible croit qu'elle est en feu pour la durée du sort (les durées sont cumulables par niveau). Les personnes ayant le même niveau de sang-froid ou supérieur résistent. Sort de Lancer.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Ignis Projecto Illusio Unum »	« Ignis Projecto Illusio Tres »	« Ignis Projecto Illusio Tres »	« Ignis Projecto Illusio Quattuor »	« Ignis Projecto Illusio Quintus »
Effet	5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec La cible croit qu'elle peut enflammer tout ce qu'elle touche
Immolation					
L'incantateur s'embrase et consomme 1 point de vie par niveau pour augmenter sa puissance. Il faut ajouter l'invocation à la suite de celle du sort lancé. Ex: Explosion de feu avec un niveau 2 d'Immolation s'invoque « Ignis Projecto Exitium Unum Immolem ». Ce sort compte comme une utilisation de sort. (1 point de sort pour le sort et 1 pour immolation, donc 2 points de sort total utilisé). Sort personnel uniquement. Fonctionne uniquement sur les sorts de type feu.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Immolem »	« Immolem »	« Immolem »	« Immolem »	« Immolem »
Effet	+2 dégâts	+1 dégât	+2 dégâts	+1 dégâts	+2 dégâts
Jet de Flammes					
L'incantateur invoque un trait de flammes sur une cible (niveaux cumulables). Sort de Lancer.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5

Invocation	« Ignis Projecto Exitium Unum »	« Ignis Projecto Exitium Duo »	« Ignis Projecto Exitium Tres »	« Ignis Projecto Exitium Quattuor »	« Ignis Projecto Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts Brûlure niveau 1	+2 dégâts Brûlure niveau 2	+2 dégâts Brûlure niveau 3	+2 dégâts Brûlure niveau 4	+2 dégâts Brûlure niveau 5 2 mains double les dégâts 1 fois par combat (doit avoir les mains libres)

Main de Feu

L'incantateur enflamme sa main pour causer une déflagration et un effet de brûlure au toucher.
Sort de toucher.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Ignis Tactus Exitium Unum »	« Ignis Tactus Exitium Duo »	« Ignis Tactus Exitium Tres »	« Ignis Tactus Exitium Quattuor »	« Ignis Tactus Exitium Quintus »
Effet	4 dégâts Brûlure Niveau 1	+2 dégâts Brûlure Niveau 2	+2 dégâts Brûlure Niveau 3	+2 dégâts Brûlure Niveau 4	+2 dégâts Brûlure niv. 5 2 mains double les dégâts 1 fois par combat (doit avoir les mains libres)

Mur de Feu

L'incantateur invoque l'élément de feu pour créer un mur de 10 pieds de haut et de 20 pieds de long. Le mur peut prendre la forme désirée, tant que la longueur est respectée. Le mur est constitué de flammes ardentes et brûle les cibles qui le traverseront (dégâts et durée cumulables selon les niveaux).

Note: L'incantateur devra apporter une corde de 20 pieds pour simuler l'emplacement du mur.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Ignis Sphaera impeditio Unum »	« Ignis Sphaera impeditio Duo »	« Ignis Sphaera impeditio Tres »	« Ignis Sphaera impeditio Quattuor »	« Ignis Sphaera impeditio Quintus »
Effet	2 dégâts 1 min	+2 dégâts +1 min	+2 dégâts +1 min	+2 dégâts +1 min	+2 dégâts +1 min

Nuage de Fumée

L'incantateur invoque un cercle de fumée autour de soi (durée cumulable) selon les niveaux. Effet suffocation et aveuglement.
Sort de Cercle.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
---------	----------	----------	----------	----------	----------

Invocation	« Ignis Cerculus Impeditio Unum »	« Ignis Cerculus Impeditio Duo »	« Ignis Cerculus Impeditio Tres »	« Ignis Cerculus Impeditio Quattuor »	« Ignis Cerculus Impeditio Quintus »
Effet	5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec
Souffle de Flammes					
L'incantateur invoque un souffle de flammes devant lui et inflige des dégâts (cumulables selon les niveaux). Sort de Cône.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Ignis Conus Exitium Unum »	« Ignis Conus Exitium Duo »	« Ignis Conus Exitium Tres »	« Ignis Conus Exitium Quattuor »	« Ignis Conus Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts Brûlure Niveau 1	+1 dégât Brûlure Niveau 2	+1 dégât Brûlure Niveau 3	+1 dégât Brûlure Niveau 4	+1 dégât Brûlure Niveau 5

Sorts de Glace

Boule de Glace						
Ce sort est offert gratuitement au niveau 0 à quiconque débloque son premier sort de type Glace. Il doit cependant être augmenté par la suite si le lanceur désire faire plus de dégâts. Il agit comme cantrip (ou sort mineur) afin de permettre au lanceur de sorts de se défendre en tout temps. Il nécessite moins de runes d'invocation, car il est nettement le moins puissant des sorts disponibles dans cette catégorie. Pour le lancer, il suffit de dire l'invocation et de lancer un catalyseur en mousse sur la cible. Si celui-ci touche la cible, le sort aura été efficace : vous pourrez ainsi dire haut et fort le nombre de dégât occasionné par votre sort. (Tous les niveaux sont cumulables.)						
Niveaux	Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Glacies »	« Glacies Unum »	« Glacies Duo »	« Glacies Tres »	« Glacies Quattuor »	« Glacies Quintus »
Effet	1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât

Arme de Glace					
L'incantateur infuse une arme de glace pendant la durée du sort. Dire : « (Dégâts) de glace » à chaque coup porté pendant la durée (tous les niveaux sont cumulables). Sort de toucher.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5

Invocation	« Glacies Tactus Incanta Unum »	« Glacies Tactus Incanta Duo »	« Glacies Tactus Incanta Tres »	« Glacies Tactus Incanta Quattuor »	« Glacies Tactus Incanta Quintus »
Effet	5 min	+5 min	+1 dégât +5 min	+5 min	+1 dégât +5 min

Armure de Glace

L'incantateur se revêt de glace tel une armure. Il reçoit des PV temporaires jusqu'à écoulement (tous les niveaux sont cumulables, sort personnel uniquement).

Note: Les PV temporaires ne sont pas soignables et partent les premiers.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Glacies Persona Defensio Unum »	« Glacies Persona Defensio Duo »	« Glacies Persona Defensio Tres »	« Glacies Persona Defensio Quattuor »	« Glacies Persona Defensio Quintus »
Effet	+ 3 PV	Résiste à 1 brisure par combat	+3 PV	Résiste à +1 brisures par combat	+4 PV

Blizzard

L'incantateur concentre l'énergie de la glace autour de lui, gelant sur place toutes les cibles pour la durée du sort (cumulable). Effet d'engourdissement sur les cibles.

Sort de Cercle.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Glacies Circulus Impeditio Unum »	« Glacies Circulus Impeditio Duo »	« Glacies Circulus Impeditio Tres »	« Glacies Circulus Impeditio Quattuor »	« Glacies Circulus Impeditio Quintus »
Effet	5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec	+10 sec

Conscience Claire (bénédiction)

La cible touchée est protégée contre les effets des charmes pour la durée du sort (tous les niveaux sont cumulables).

Sort de toucher.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Glacies Tactus Benedictem Unum »	« Glacies Tactus Benedictem Duo »	« Glacies Tactus Benedictem Tres »	« Glacies Tactus Benedictem Quattuor »	« Glacies Tactus Benedictem Quintus »
Effet	Charmes niveau 1 1 min	Charmes niveau 2 +1 min	Charmes niveau 3 +1 min	Charmes niveau 4 +1 min	Charmes niveau 5 +1 min

Double de Glace

L'incantateur crée un double de lui-même, fait de glace. Le premier peut faire plusieurs pas dans une direction pour se déplacer. Il s'agit d'un déplacement et non d'une téléportation. Le double de glace se brise lorsque les pas sont complétés. Le lanceur de sort est invisible durant le déplacement (sort personnel, niveaux cumulables).

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Glacies Persona Illusio Unum »	« Glacies Persona Illusio Duo »	« Glacies Persona Illusio Tres »	« Glacies Persona Illusio Quattuor »	« Glacies Persona Illusio Quintus »
Effet	10 pas	+5 pas	+5 pas	+5 pas	+5 pas
Engelure (malédiction)					
L'incantateur touche un membre d'une cible et le gèle. Le membre sera inutilisable jusqu'à la fin de la durée du sort (tous les niveaux sont cumulables). Sort de Toucher.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Glacies Tactus Maledicto Unum »	« Glacies Tactus Maledicto Duo »	« Glacies Tactus Maledicto Tres »	« Glacies Tactus Maledicto Quattuor »	« Glacies Tactus Maledicto Quintus »
Effet	1 min	+1 min	+1 min	+1 min	+1 min
Épines de Glace					
L'incantateur forme une épine de glace qu'il projettera sur sa cible. Le niveau de maîtrise influence la grosseur de l'épine, et aussi ses dégâts. Au niveau de maîtrise 5, l'incantateur produira deux épines qui peuvent soit; toucher la même cible, ou toucher deux cibles différentes (niveaux cumulables). Sort de lancer.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Glacies Projecto Exitium Unum »	« Glacies Projecto Exitium Duo »	« Glacies Projecto Exitium Tres »	« Glacies Projecto Exitium Quattuor »	« Glacies Projecto Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts	+2 dégâts	+2 dégâts	+2 dégâts	+2 dégâts 2 mains double les dégâts 1 fois par combat (doit avoir les mains libres)
Explosion Glaciale					
L'incantateur concentre l'énergie de la glace sur lui et la fait exploser en plusieurs fragments. Les fragments font du dégât à toutes les cibles dans un rayon de 3m autour de l'incantateur (tous les niveaux sont cumulables). Sort de Cercle.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Glacies Circulus	« Glacies Circulus Exitium	« Glacies Circulus Exitium	« Glacies Circulus	«Glacies Circulus

	Exitium Unum »	Duo »	Tres »	Exitium Quattuor »	Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât +Répulsion

Extraction des Poisons

L'incantateur extrait un poison actif sur une cible et le transfère dans un cristal élémentaire de glace. Le niveau du poison que l'incantateur peut extraire dépend de son niveau de maîtrise de ce sort. Chaque niveau de poison prend un temps de base à extraire, qui est aussi modifié par le niveau de maîtrise du sort. Pendant l'extraction, le poison est mis en stase. Tout dégât interrompt le sort. Sort de Lancer.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Glacies Projecto Neutrum Unum »	« Glacies Projecto Neutrum Duo »	« Glacies Projecto Neutrum Tres »	« Glacies Projecto Neutrum Quattuor »	« Glacies Projecto Neutrum Quintus »
Effet	Poison niveau 1: 2 min 30 sec	Poison niveau 2 : 2 min 30 sec Niv. 1 : -30 sec	Poison niveau 3 : 2 min 30 sec Niveau 1/2 : - 30 sec	Poison niveau 4 : 2 min 30 sec Niveau 1-3 : - 30 sec	Poison niveau 5 : 2 min 30 sec Niveau 1-4 : - 30 sec

Globe de Guérison

L'incantateur invoque une sphère de neige infusée d'énergies curatives. Tout allié se trouvant dans cette sphère sera soigné du nombre de PV par niveau (tous les niveaux sont cumulables). Sort de Sphère.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Glacies Sphaera Cura Unum »	« Glacies Sphaera Cura Tres »	« Glacies Sphaera Cura Duo »	« Glacies Sphaera Cura Quattuor »	« Glacies Sphaera Cura Quintus »
Effet	2 PV	+2 PV	+2 PV	+2 PV	+2 PV

Miroir de Glace

L'incantateur crée un miroir fait de glace devant lui et absorbe certains types de sort. Le miroir se dissipe après avoir utilisé toutes ses charges (cumulables au gré des niveaux). Ne peut être jumelée au sort armure de tout type. Ne peut pas s'accumuler plusieurs fois.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Glacies Persona	« Glacies Persona	« Glacies Persona	« Glacies Persona	« Glacies Persona

	Benedictem Unum »	Benedictem Duo »	Benedictem Tres »	Benedictem Quattuor »	Benedictem Quintus »
Effet	Absorbe 1 sort de type Feu (absorbé)	absorbe sort de type feu ET Air (absorbé)	+ 1 absorbe sort de type feu, Air ET terre (absorbé)	absorbé feu, air, terre ET eau (absorbé)	+1 absorbe sort de N'IMPORTE QUEL type (absorbé)

Palissade du Nord

L'incantateur invoque l'élément de glace pour créer un mur de 10 pieds de haut et de 20 pieds de long pendant la durée du sort (niveaux cumulables). Le mur peut prendre la forme désirée, tant que la longueur est respectée. Le mur étant épais, les attaques physiques et magiques ne passent pas au travers. Les sorts ne passent pas non plus au travers puisque le mur est opaque.

Note: L'incantateur devra apporter avec lui une corde de 20 pieds pour simuler l'emplacement du mur.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Glacies Sphaera Defensio Unum »	« Glacies Sphaera Defensio Duo »	« Glacies Sphaera Defensio Tres »	« Glacies Sphaera Defensio Quattuor »	« Glacies Sphaera Defensio Quintus »
Effet	1 min	+1 min	+1 min	+1 min	+1 min

Plaque de Glace

L'incantateur étend une couche épaisse de glace au sol devant lui. Toute personne ou créature dans la zone tombe au sol. L'incantateur peut maintenir son sort et maintenir les cibles au sol pendant la durée du sort (niveaux cumulables).

(P.S. les alliés sont aussi pris dans le sort.) Sort de Cône.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Glacies Conus Impeditio Unum »	« Glacies Conus Impeditio Duo »	« Glacies Conus Impeditio Tres »	« Glacies Conus Impeditio Quattuor »	« Glacies Conus Impeditio Quintus »
Effet	5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec

Rafrâichissement des Idées

Les cibles devant l'incantateur sont libérées des effets des charmes. Sort de Cône.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Glacies Conus Cura Unum »	« Glacies Conus Cura Duo »	« Glacies Conus Cura Très »	« Glacies Conus Cura Quattuor »	« Glacies Conus Cura Quintus »
Effet	Charmes niv.1	Charmes niv.2	Charmes niv.3	Charmes niv.4	Charmes niv.5

Zone de Non-Agression (charme)					
Calme les ardeurs des cibles autour de l'incantateur. Toute personne ou créature se trouvant dans la zone ne veut plus poser de gestes agressifs ou néfastes pendant la durée du sort (tous les niveaux sont cumulables). Sort de Cercle.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Glacies Circulus Fascinum Unum »	« Glacies Circulus Fascinum Duo »	« Glacies Circulus Fascinum Tres »	« Glacies Circulus Fascinum Quattuor »	« Glacies Circulus Fascinum Quintus »
Effet	1 min	+1 min	+1 min	+1 min	+1 min

Sorts de Lumière

Boule de Lumineuse						
Ce sort est offert gratuitement au niveau 0 à quiconque débloque son premier sort de type Lumière. Il doit cependant être augmenté par la suite si le lanceur désire faire plus de dégâts. Il agit comme cantrip (ou sort mineur) afin de permettre au lanceur de sorts de se défendre en tout temps. Il nécessite moins de runes d'invocation, car il est nettement le moins puissant des sorts disponibles dans cette catégorie. Pour le lancer, il suffit de dire l'invocation et de lancer un catalyseur en mousse sur la cible. Si celui-ci touche la cible, le sort aura été efficace : vous pourrez ainsi dire haut et fort le nombre de dégât occasionné par votre sort. (Tous les niveaux sont cumulables.)						
Niveaux	Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Lux »	« Lux Unum »	« Lux Duo »	« Lux Tres »	« Lux Quattuor »	« Lux Quintus »
Effet	1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât
Arme de Lumière						
L'incantateur infuse une arme de lumière pendant la durée du sort. Dire : « (Dégâts) de lumière » à chaque coup porté pendant la durée (tous les niveaux sont cumulables). Sort de toucher.						
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	
Invocation	« Lux Tactus Incanta Unum »	« Lux Tactus Incanta Duo »	« Lux Tactus Incanta Tres »	« Lux Tactus Incanta Quattuor »	« Lux Tactus Incanta Quintus »	
Effet	5min	+5 min	+1 dégât +5 min	+5 min	+1 dégât +5 min	
Armure de Lumière						
L'incantateur infuse une armure de lumière et augmente la défense aux ténèbres. Augmente les PV temporaires de la cible. Les PV temporaires ne peuvent pas être récupérés. Ne peut être cumulé à aucun autre sort d'armure (en revanche, tous les niveaux du sort sont cumulables). Doit mentionner : « Résiste ». Sort de Toucher.						
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	
Invocation	« Lux Persona Defensio Unum »	« Lux Persona Defensio Duo »	« Lux Persona Defensio Tres »	« Lux Persona Defensio Quattuor »	« Lux Persona Defensio Quintus »	

Effet	Résiste à 1 coup physique de type ombre par combat	+3 PV temporaire	Résiste à 1 sort de type ombre par combat	+3 PV temporaire	+4 PV temporaire
Aura de Lumière					
Projette les morts-vivants à 10 pieds (effet : répulsion). Sort de Cercle.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Lux Circulus Defensio Unum »	« Lux Circulus Defensio Duo »	« Lux Circulus Defensio Tres »	« Lux Circulus Defensio Quattuor »	« Lux Circulus Defensio Quintus »
Effet	Mort-vivant niv.1	Mort-vivant niv.2	Mort-vivant niv.3	Mort-vivant niv.4	Mort-vivant niv.5
Détection de la Magie (bénédition)					
L'incantateur détecte les sources de magies pendant la durée du sort (tous les niveaux sont cumulables). Sort de Sphère.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Lux Sphaera Benedictem Unum »	« Lux Sphaera Benedictem Duo »	« Lux Sphaera Benedictem Tres »	« Lux Sphaera Benedictem Quattuor »	« Lux Sphaera Benedictem Quintus »
Effet	1 min	+1 min	+1 min	+1 min	+1 min
Détection des Malédictions (bénédition)					
L'incantateur détecte les malédictions et leurs types pendant la durée du sort. Sort de ligne.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Lux Projecto Benedictem Unum »	« Lux Projecto Benedictem Duo »	« Lux Projecto Benedictem Tres »	« Lux Projecto Benedictem Quattuor »	« Lux Projecto Benedictem Quintus »
Effet	Détecte les malédictions de niveau 1	Détecte les malédictions de niveau 2	Détecte les malédictions de niveau 3	Détecte les malédictions de niveau 4	Détecte les malédictions de niveau 5
Don de Vie					
L'incantateur produit un cône de guérison lumineuse et soigne les cibles à l'intérieur. (Tous les niveaux sont cumulables.) Sort de Cône.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Lux Conus Cura Unum »	« Lux Conus Cura Duo »	« Lux Conus Cura Tres »	« Lux Conus Cura Quattuor »	« Lux Conus Cura Quintus »
Effet	3 PV	+2 PV	+2 PV	+2 PV	+3 PV
Éblouissement					
L'incantateur crée un flash de lumière conique aveuglant les cibles (effet : aveuglement).					

(Tous les niveaux sont cumulables.) Sort de Cône.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Lux Conus Impeditio Unum »	« Lux Conus Impeditio Duo »	« Lux Conus Impeditio Tres »	« Lux Conus Impeditio Quattuor »	« Lux Conus Impeditio Quintus »
Effet	2 sec	+3 sec	+2 sec	+3 sec	+5 sec

Exorcisme

L'incantateur libère sa cible de l'effet d'un charme ou d'une malédiction affectant l'esprit. Sort de Toucher.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Lux Tactus Neutrum Unum »	« Lux Tactus Neutrum Duo »	« Lux Tactus Neutrum Tres »	« Lux Tactus Neutrum Quattuor »	« Lux Tactus Neutrum Quintus »
Effet	Retire un charme ou malédiction niveau 1	Retire charme ou malédiction niveau 2	Retire charme ou malédiction niveau 3	Retire charme ou malédiction niveau 4	Retire charme ou malédiction niveau 5

Imposition des mains

L'incantateur puise l'énergie soignante de la lumière et redonne des points de vie à sa cible (tous les niveaux sont cumulables). Sort de Toucher.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Lux Tactus Cura Unum »	« Lux Tactus Cura Duo »	« Lux Tactus Cura Tres »	« Lux Tactus Cura Quattuor »	« Lux Tactus Cura Quintus »
Effet	5 PV	+5 PV	+5 PV	+5 PV	+5pv Peut lancer le sort sur une autre cible de l'autre main 1 fois par combat (si en combat et doit avoir les mains libres)

Lance de Lumière

L'incantateur forme une lance de lumière qui frappe une cible (tous les niveaux sont cumulables). Sort de Lancer.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Lux Projecto Exitium Unum »	« Lux Projecto Exitium Duo »	« Lux Projecto Exitium Tres »	« Lux Projecto Exitium Quattuor »	« Lux Projecto Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts	+2 dégâts	+2 dégâts	+2 dégâts	+2 dégâts 2 mains double les dégâts 1 fois par combat

					(doit avoir les mains libres)
Liberté de Mouvements					
Neutralise les effets d'entrave sur la cible (tous les niveaux sont cumulables). Sort de Lancer.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Lux Projecto Neutrum Unum »	« Lux Projecto Neutrum Duo »	« Lux Projecto Neutrum Tres »	« Lux Projecto Neutrum Quattuor »	« Lux Projecto Neutrum Quintus »
Effet	1 cible	+1 cible	+1 cible	+1 cible	+1 cible
Révélation					
Un cône de lumière émane de la main de l'incantateur et révèle ce qui est caché dans l'ombre. Doit dire: « Tous ceux qui se cachent dans l'ombre sont visibles pendant (la durée) ». (Tous les niveaux sont cumulables.) Sort de Cône.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Lux Conus Neutrum Unum »	« Lux Conus Neutrum Duo »	« Lux Conus Neutrum Tres »	« Lux Conus Neutrum Quattro »	« Lux Conus Neutrum Quintus »
Effet	1 min	+1 min	+1 min	+1 min	+1 min
Vaillance (bénédiction)					
Protège l'incantateur des effets de la peur (sort personnel). (Tous les niveaux sont cumulables.)					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Lux Persona Benedictem Unum »	« Lux Persona Benedictem Duo »	« Lux Persona Benedictem Tres »	« Lux Persona Benedictem Quattuor »	« Lux Persona Benedictem Quintus »
Effet	Résiste à la peur niveau 1 5 min	Résiste à la peur niveau 2 +5 min	Résiste à la peur niveau 3 +5 min	Résiste à la peur niveau 4 +5 min	Résiste à toute forme de peur +5 min
Vérité Absolue (bénédiction)					
La cible ne peut mentir à l'incantateur pendant la durée du sort (tous les niveaux sont cumulables). Sort de Toucher.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Lux Tactus Benedictem Unum »	« Lux Tactus Benedictem Duo »	« Lux Tactus Benedictem Tres »	« Lux Tactus Benedictem Quattuor »	« Lux Tactus Benedictem Quintus »
Effet	30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec

Sorts de Nature

Boule Épineuse						
Ce sort est offert gratuitement au niveau 0 à quiconque débloque son premier sort de type Nature. Il doit cependant être augmenté par la suite si le lanceur désire faire plus de dégâts. Il agit comme cantrip (ou sort mineur) afin de permettre au lanceur de sorts de se défendre en tout temps. Il nécessite moins de runes d'invocation, car il est nettement le moins puissant des sorts disponibles dans cette catégorie. Pour le lancer, il suffit de dire l'invocation et de lancer un catalyseur en mousse sur la cible. Si celui-ci touche la cible, le sort aura été efficace : vous pourrez ainsi dire haut et fort le nombre de dégât occasionné par votre sort. (Tous les niveaux sont cumulables.)						
Niveaux	Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura »	« Natura Unum »	« Natura Duo »	« Natura Tres »	« Natura Quattuor »	« Natura Quintus »
Effet	1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât

Acide					
L'incantateur lance un jet d'acide sur une cible et lui inflige des dégâts (niveaux cumulables). Sort de Lancer: 1 cible.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Projecto Exitium Unum »	« Natura Projecto Exitium Duo »	« Natura Projecto Exitium Tres »	« Natura Projecto Exitium Quattuor »	« Natura Projecto Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts	+1 dégât	+1 dégâts +Brisure sur équipement	+1 dégâts	+2 dégâts

Ailes Noires					
L'incantateur fait appel aux corbeaux. Une envolée de corbeaux assaille les ennemis et les forcent à se coucher au sol (effets et dégâts des niveaux cumulables). Un attaquant en mêlée sera aussi affecté par le sort. Sort de Sphère : touche 3 cibles dans un diamètre de 3m loin de l'incantateur.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Sphaera Impeditio Unum »	« Natura Sphaera Impeditio Duo »	« Natura Sphaera Impeditio Tres »	« Natura Sphaera Impeditio Quattuor »	« Natura Sphaera Impeditio Quintus »
Effet	Chute 3 sec	2 dégâts	+2 sec + 1 dégât	+ 1 dégât	+3 sec + 1 dégât

Arme Épineuse	
L'incantateur infuse une arme, obligatoirement en bois (bâton, hache, etc.) d'épines naturelles pendant la durée du sort. Dire : « (Dégâts) de nature » à chaque coup porté pendant la durée (tous les niveaux sont cumulables).	

Sort de toucher : l'arme doit être touchée pendant l'incantation.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Tactus Incanta Unum »	« Natura Tactus Incanta Duo »	« Natura Tactus Incanta Tres »	« Natura Tactus Incanta Quattuor »	« Natura Tactus Incanta Quintus »
Effet	5 min	+5 min	+1 dégât +5 min	+5 min	+1 dégât +5 min
Armure d'Aubépine					
Une fine couche de branche d'aubépine recouvre l'incantateur. Lorsque celui-ci reçoit des dommages de mêlée, l'attaquant reçoit des dégâts d'épine pour la durée déterminée. L'armure est détruite si elle est brûlée (sort personnel uniquement).					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Persona Defensio Unum »	« Natura Persona Defensio Duo »	« Natura Persona Defensio Tres »	« Natura Persona Defensio Quattuor »	« Natura Persona Defensio Quintus »
Effet	1 dégât 1 min	+1 min	+1 dégât +1 min	+1 min	+1 dégât +1 min
Chrysalide					
L'incantateur crée un cocon protecteur autour de lui. Plus l'incantateur maîtrise le sort, plus le cocon est grand et peut contenir une personne supplémentaire (niveaux cumulables). La chrysalide protège contre les attaques magiques et physiques. Les cibles sont immobilisé dans le cocon.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Circulus Defensio Unum »	« Natura Circulus Defensio Duo »	« Natura Circulus Defensio Tres »	« Natura Circulus Defensio Quattuor »	« Natura Circulus Defensio Quintus »
Effet	1 min	+ 1 personne	+1 min	+1 personne	+1 minute +1 personne
Feuilles Tranchantes					
L'incantateur s'entoure d'une tornade composée de feuilles tranchantes (aux dégâts cumulables selon le niveau).					
Sort de Cercle : Toutes cibles dans un diamètre de 3m autour de l'incantateur.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Circulus Exitium Unum »	« Natura Circulus Exitium Duo »	« Natura Circulus Exitium Tres »	« Natura Circulus Exitium Quattuor »	« Natura Circulus Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts	+1 dégât	+1 dégât +Enchevêtrement 3 sec	+1 dégât	+1 dégât Enchevêtrement +3 sec

Herbe à poux (malédiction)					
L'incantateur infecte sa cible d'une crise d'urticaire (effet démangeaison, dégâts et durée cumulables). La victime doit se gratter de façon incontrôlée, elle ne peut se battre efficacement, mais peut se défendre et fuir.					
Sort de Toucher : la cible doit être touchée pendant l'invocation.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Tactus Maledicto Unum »	« Natura Tactus Maledicto Duo »	« Natura Tactus Maledicto Tres »	« Natura Tactus Maledicto Quattuor »	« Natura Tactus Maledicto Quintus »
Effet	1 min 1 dégât	+1 min +1 dégât	+1 min +1 dégât	+1 min +1 dégât	+1 min +1 dégât
Hibernation					
L'incantateur tombe en une torpeur similaire à l'hibernation. Il est incapable de se déplacer et de se battre, mais récupère des points de vie pendant le 5 minutes « d'hibernation »					
(sort personnel uniquement, niveaux cumulables).					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Persona Cura Unum »	« Natura Persona Cura Duo »	« Natura Persona Cura Tres »	« Natura Persona Cura Quattuor »	« Natura Persona Cura Quintus »
Effet	+10 PV	Guérit d'un poison niveau 2 et –	+10 PV	Guérit d'une maladie	+10 PV
Lianes Lacérantes					
L'incantateur invoque des lianes lacérantes qui blessent un adversaire et l'attirent vers soi de 3 pas (niveaux cumulables). Sort de Lancer: 1 cible.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Projecto Impeditio Unum »	« Natura Projecto Impeditio Duo »	« Natura Projecto Impeditio Tres »	« Natura Projecto Impeditio Quattuor »	« Natura Projecto Impeditio Quintus »
Effet	1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégâts 2 mains double les dégâts 1 fois par combat (doit avoir les mains libres)
Mimétisme					
L'incantateur peut copier la compétence d'un autre aventurier qui a été observée. Le sort doit être lancé 10 secondes après avoir vu la compétence en question (sort personnel).					

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Persona Incanta Unum »	« Natura Persona Incanta Duo »	« Natura Persona Incanta Tres »	« Natura Persona Incanta Quattuor »	« Natura Persona Incanta Quintus »
Effet	Compétence copiée niv.1	Compétence copiée niv.2	Compétence copiée niv.3	Habileté d'une créature de la nature copiée	La compétence peut être faite 2 fois, de façon consécutive

Pouce Vert (bénédiction)					
L'incantateur est en mesure de redonner vie à la nature lorsqu'il se concentre, lui redonnant des composantes (plantes bois, ou champignons, niveaux cumulables). Sort de Lancer. Une composante créée magiquement ne peut servir de base pour créer une autre composante par magie. Il est donc interdit de lancer le sort en série sur un composante pauvre et la transformer en composante noble.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Projecto Benedictem Unum »	« Natura Projecto Benedictem Duo »	« Natura Projecto Benedictem Tres »	« Natura Projecto Benedictem Quattuor »	« Natura Projecto Benedictem Quintus »
Effet	Transforme une composante pauvre en ressource commune de même catégorie (plante à	Transforme une composante commune en ressource peu commune de même catégorie	Transforme une composante peu commune en ressource noble de	Créer une composante noble supplémentaire à partir d'une ressource noble de même catégorie	Créer 2 composante noble supplémentaire à partir d'une ressource noble de même catégorie

	plante champignon à champignon)		même catégorie		
Régénération					
L'incantateur puise dans l'énergie naturelle pour activer les cellules du corps et réparer le membre brisé (niveaux cumulables). Le processus est toutefois douloureux pour la cible. S'il y a interruption, le membre est partiellement poussé (moignon)! Sort de Toucher					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Tactus Cura Unum »	« Natura Tactus Cura Duo »	« Natura Tactus Cura Tres »	« Natura Tactus Cura Quattuor »	« Natura Tactus Cura Quintus »
Effet	10 min	-5 min	+1 membre régénéré	-3 min	Instantané
Spore (charme)					
L'incantateur invoque un nuage de spores qui provoque le sommeil chez les cibles pendant la durée (cumulable par niveaux). Recevoir des dégâts réveille les victimes. Sort de Sphère					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Sphaera Fascinum Unum »	« Natura Sphaera Fascinum Duo »	« Natura Sphaera Fascinum Tres »	« Natura Sphaera Fascinum Quattuor »	« Natura Sphaera Fascinum Quintus »
Effet	30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec

Symbiose (bébédiction)					
L'incantateur crée un lien symbiotique avec une cible consentante et redistribue des PV vers la personne affaiblie (niveaux cumulables). Il est impossible de rendre le donneur à 0 PV avant le 5e niveau. Sort de Toucher : la cible doit être touchée pendant l'invocation.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Tactus Benictem Unum »	« Natura Tactus Benictem Duo »	« Natura Tactus Benictem Tres »	« Natura Tactus Benictem Quattuor »	« Natura Tactus Benictem Quintus »
Effet	Max de 5 PV	+1 cible	+5 PV	Consente- ment n'est plus requis	Il est possible de drainer à 0 +5 PV
Transformation en Arbre					
L'incantateur se camoufle et prend l'apparence d'un arbre. L'incantateur doit rester immobile le temps du sort (durée cumulable par niveaux, sort personnel).					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Persona Illusio Unum »	« Natura Persona Illusio Duo »	« Natura Persona Illusio Tres »	« Natura Persona Illusio Quattuor »	« Natura Persona Illusio Quintus »
Effet	1 min	+1 min	+1 min	+1 min	+1 min

Vignes Enchevêtrantes					
L'incantateur invoque des vignes du sol qui immobiliseront tous ce qui se trouve à 2 pieds du sol, donc si un individu est couché au sol, il se retrouve complètement immobilisé pendant la durée du sort (cumulable). Les vignes peuvent être détruites par le feu. Sort de Cône : touche 4 cibles devant l'incantateur.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Natura Conus Impeditio Unum »	« Natura Conus Impeditio Duo »	« Natura Conus Impeditio Tres »	« Natura Conus Impeditio Quattuor »	« Natura Conus Impeditio Quintus »
Effet	5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec

Sorts de Sable

Boule de Sable						
Ce sort est offert gratuitement au niveau 0 à quiconque débloque son premier sort de type Sable. Il doit cependant être augmenté par la suite si le lanceur désire faire plus de dégâts. Il agit comme cantrip (ou sort mineur) afin de permettre au lanceur de sorts de se défendre en tout temps. Il nécessite moins de runes d'invocation, car il est nettement le moins puissant des sorts disponibles dans cette catégorie. Pour le lancer, il suffit de dire l'invocation et de lancer un catalyseur en mousse sur la cible. Si celui-ci touche la cible, le sort aura été efficace : vous pourrez ainsi dire haut et fort le nombre de dégât occasionné par votre sort. (Tous les niveaux sont cumulables.)						
Niveaux	Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Haranae »	« Haranae Unum »	« Haranae Duo »	« Haranae Tres »	« Haranae Quattuor »	« Haranae Quintus »
Effet	1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât

Arme de Sable					
L'incantateur infuse une arme de sable pendant la durée du sort. Dire : « (Dégâts) de sable » à chaque coup porté pendant la durée (tous les niveaux sont cumulables). Sort de toucher : l'arme doit être touchée pendant l'incantation.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Haranae Tactus Incanta Unum »	« Haranae Tactus Incanta Duo »	« Haranae Tactus Incanta Tres »	« Haranae Tactus Incanta Quattuor »	« Haranae Tactus Incanta Quintus »
Effet	5 min	+5 min	+1 dégât +5 min	+5 min	+1 dégât +5 min

Bouche Sableuse (malédiction)					
L'incantateur maudit un breuvage et le consommateur a du mal à parler pour la durée du sort (cumulable par niveaux). Note: Cet effet empêche d'incanter des sorts. Sort de Toucher : le breuvage doit être touché pendant l'incantation.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Haranae Tactus Maledicto Unum »	« Haranae Tactus Maledicto Duo »	« Haranae Tactus Maledicto Tres »	« Haranae Tactus Maledicto Quattuor »	« Haranae Tactus Maledicto Quintus »
Effet	5 min	+5 min	+5 min	+5 min	+5 min
Bourse Mouvante					

L'incantateur dissimule un objet de la grosseur d'un de ses poings dans son propre corps. Un 2e sort de « bourse mouvante » doit être lancé pour retirer l'objet. Note: Si l'objet est magique ou a un effet sur un porteur, la cible est affectée par l'objet. Sort de Toucher : l'objet doit être touché pendant l'incantation.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Haranae Tactus Neutrum Unum »	« Haranae Tactus Neutrum Duo »	« Haranae Tactus Neutrum Tres »	« Haranae Tactus Neutrum Quattuor »	« Haranae Tactus Neutrum Quintus »
Effet	Objet gros comme 1 poing, l'incantateur seul peut accueillir l'item	L'objet peut être dissimulé dans une autre personne	Objet gros comme 2 poings	L'objet peut être inséré dans une cible inconsciente	Il n'est pas nécessaire d'utiliser un second sort pour retirer l'objet
Château de Sable					
L'incantateur crée un château de sable autour de lui, empêchant tout sort et attaque physique d'entrer ou de sortir. L'incantateur doit se concentrer sur le sort pour la durée du sort (cumulable par niveaux). Sort de Sphère : touche 3 cibles dans un diamètre de 3m loin de l'incantateur.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Haranae Spheara Defensio Unum »	« Haranae Spheara Defensio Duo »	« Haranae Spheara Defensio Tres »	« Haranae Spheara Defensio Quattuor »	« Haranae Spheara Defensio Quintus »
Effet	30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec
Contrefaçon					
Le sort permet de recréer un objet qui sera fait de sable et présentera une illusion de surface. L'illusion est éphémère et disparaîtra après la durée du sort (cumulable par niveau). Sort de Toucher: l'objet doit être touché pendant l'incantation.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Haranae Tactus Illusio Unum »	« Haranae Tactus Illusio Duo »	« Haranae Tactus Illusio Tres »	« Haranae Tactus Illusio Quattuor »	« Haranae Tactus Illusio Quintus »
Effet	Objet gros comme 1 poing 1 min	+1 min	Objet gros comme 2 poings +1 min	+1 min	L'objet peut mesurer jusqu'à 6' +1 min
Effet du Sablier (malédiction)					
L'incantateur lance une malédiction a une cible qui devra refaire ses dernières actions à l'envers pour la durée du sort (cumulable par niveaux). Sort de Lancer: 1 cible.					

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Haranae Projecto Maledictio Unum »	« Haranae Projecto Maledictio Duo »	« Haranae Projecto Maledictio Tres »	« Haranae Projecto Maledictio Quattuor »	« Haranae Projecto Maledictio Quintus »
Effet	3 sec	+3 sec	+3 sec	+3 sec	+3 sec
Irritation (charme)					
La cible de cette malédiction se débat violemment et attaque tout ce qui est à portée de lui/elle pendant la durée du sort (cumulable par niveaux). Sort de Lancer: 1 cible.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Haranae Projecto Fascinum Unum »	« Haranae Projecto Fascinum Duo »	« Haranae Projecto Fascinum Tres »	« Haranae Projecto Fascinum Quattuor »	« Haranae Projecto Fascinum Quintus »
Effet	5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec
Jet de Sable					
L'incantateur envoie un cône de sable dans les yeux de ses cibles et les aveugle pour la durée du sort (cumulable par niveaux). Sort de Cône : touche 4 cibles devant l'incantateur.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Haranae Conus Exitium Unum »	« Haranae Conus Exitium Duo »	« Haranae Conus Exitium Tres »	« Haranae Conus Exitium Quattuor »	« Haranae Conus Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts Aveugle-ment 5 sec	+1 dégât Aveugle-ment 5 sec	+1 dégât Aveugle-ment 5 sec	+1 dégât Aveugle-ment 5 sec	+1 dégât Aveugle-ment 5 sec
Mirage					
L'incantateur crée une image trouble de lui-même et esquive 1 coup sur 2 en commençant par le premier coup reçu à la suite de l'incantation (cumulable par niveaux, sort personnel uniquement).					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Haranae Persona Defensio Unum »	« Haranae Persona Defensio Duo »	« Haranae Persona Defensio Tres »	« Haranae Persona Defensio Quattuor »	« Haranae Persona Defensio Quintus »
Effet	1 esquive	+1 esquive	+1 sort évité	+1 esquive	+1 sort évité

Momification (malédiction)

Réanime les cibles dans la zone et crée des Momies de la force du niveau du sort pour la durée indiquée ou jusqu'à ce qu'elles tombent (effets cumulables par niveau).
Sort de Cercle : Toutes cibles dans un diamètre de 3m autour de l'incantateur.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Haranae Circulus Maledicto Unum »	« Haranae Circulus Maledicto Duo »	« Haranae Circulus Maledicto Tres »	« Haranae Circulus Maledicto Quattuor »	« Haranae Circulus Maledicto Quintus »
Effet	Momies 5 PV 1 dégât 5 min	+5 min	+5 pv +1 dégât +5 min	+5 min	+5 pv +1 dégâts +5 min
Prison de Sable Vitrifié					
Enferme la cible dans une prison de verre qui l'immobilise complètement pendant la durée du sort (cumulable par niveau). Peut être brisé par un coup physique. Sort de Lancer : 1 cible.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Haranae Projecto Impeditio Unum »	« Haranae Projecto Impeditio Duo »	« Haranae Projecto Impeditio Tres »	« Haranae Projecto Impeditio Quattuor »	« Haranae Projecto Impeditio Quintus »
Effet	30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec
Sable Mouvant					
L'incantateur crée une zone de sables mouvants qui bloquent le mouvement des cibles pour la durée du sort (cumulable par niveau). Effet Enchevêtrement. Sort de Sphère : touche 3 cibles dans un diamètre de 3m loin de l'incantateur.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Haranae Sphaera Impeditio Unum »	« Haranae Sphaera Impeditio Duo »	« Haranae Sphaera Impeditio Tres »	« Haranae Sphaera Impeditio Quattuor »	« Haranae Sphaera Impeditio Quintus »
Effet	5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec
Tel un Grain de Sable					
L'incantateur enchante une à plusieurs armes de jet qui seront de type sable pour la durée du sortilège (cumulable par niveaux).					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Haranae Circulus Incanta Unum »	« Haranae Circulus Incanta Duo »	« Haranae Circulus Incanta Tres »	« Haranae Circulus Incanta Quattuor »	« Haranae Circulus Incanta Quintus »
Effet	1 arme de jet 5 min	+1 arme de jet +5 min	+1 dégât +1 arme de jet +5 min	+1 arme de jet +5 min	+1 dégât +1 arme de jet +5 min
Tempête de Sable					
L'incantateur crée une tempête qui fera des dégâts sur les cibles tout en les empêchant de respirer convenablement à partir du niveau3(dégâts et effets cumulables par niveaux). Sort de Cercle : Toutes cibles dans un diamètre de 3m autour de l'incantateur.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5

Invocation	« Haranae Circulus Exitium Unum »	« Haranae Circulus Exitium Duo »	« Haranae Circulus Exitium Tres »	« Haranae Circulus Exitium Quattuor »	« Haranae Circulus Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts	+1 dégât	+1 dégât Suffocation 3 secondes	+1 dégât	+1 dégât Suffocation +2 secondes
Visage Mouvant					
L'incantateur crée un mirage qui altère son apparence. Le sort n'altère pas les vêtements de l'incantateur. Personne ne peut le reconnaître pendant la durée du sort (cumulable par niveaux, sort personnel uniquement).					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Haranae Persona Illusio Unum »	« Haranae Persona Illusio Duo »	« Haranae Persona Illusio Tres »	« Haranae Persona Illusio Quattuor »	« Haranae Persona Illusio Quintus »
Effet	5 min	+5 min	+5 min	+5 min	+5 min

Sorts de Ténèbres

Boule de Ténèbres						
Ce sort est offert gratuitement au niveau 0 à quiconque débloque son premier sort de type Ténèbres. Il doit cependant être augmenté par la suite si le lanceur désire faire plus de dégâts. Il agit comme cantrip (ou sort mineur) afin de permettre au lanceur de sorts de se défendre en tout temps. Il nécessite moins de runes d'invocation, car il est nettement le moins puissant des sorts disponibles dans cette catégorie. Pour le lancer, il suffit de dire l'invocation et de lancer un catalyseur en mousse sur la cible. Si celui-ci touche la cible, le sort aura été efficace : vous pourrez ainsi dire haut et fort le nombre de dégât occasionné par votre sort. (Tous les niveaux sont cumulables.)						
Niveaux	Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Tenebris »	« Tenebris Unum »	« Tenebris Duo »	« Tenebris Tres »	« Tenebris Quattuor »	« Tenebris Quintus »
Effet	1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât

Âme à Nu					
La cible perd ses bénédictions du niveau du sort ou inférieur. Sort de toucher : la cible doit être touchée pendant l'incantation.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invoca-tion	« Tenebris Tactus	« Tenebris Tactus	« Tenebris Tactus	« Tenebris Tactus	« Tenebris Tactus

	Neutrum Unum »	Neutrum Duo »	Neutrum Tres »	Neutrum Quattuor »	Neutrum Quintus »
Effet	Perd ses bénédictions temporaires de niveau 1	Perd ses bénédictions temporaires de niveau 2	Perd ses bénédictions temporaires de niveau 3	Perd ses bénédictions temporaires de niveau 4	Perd ses bénédictions temporaires de niveau 5

Arme Ténébreuse

L'incantateur infuse une arme de Ténèbres pendant la durée du sort. Dire : « (Dégâts) de ténèbres » à chaque coup porté pendant la durée (tous les niveaux sont cumulables). Sort de toucher: l'arme doit être touchée pendant l'incantation.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Tenebris Tactus Incanta Unum »	« Tenebris Tactus Incanta Duo »	« Tenebris Tactus Incanta Tres »	« Tenebris Tactus Incanta Quattuor »	« Tenebris Tactus Incanta Quintus »
Effet	5min	+5 min	+1 dégât +5 min	+5 min	+1 dégât +5 min

Armure d'os

Augmente les PV temporaires de l'incantateur (sort personnel). Les PV temporaires ne peuvent pas être récupérés. Ne peut être cumulé à aucun autre sort d'armure. Lorsque votre niveau vous permettra de résister à une brisure, vous devrez dire clairement : - « Résiste! » à chaque fois que vous utiliserez cette technique (selon le nombre de coup autorisé par combat). (Tous les niveaux sont cumulables.)

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invoca-tion	« Tenebris Persona Defensio Unum »	« Tenebris Persona Defensio Duo »	« Tenebris Persona Defensio Tres »	« Tenebris Persona Defensio Quattuor »	« Tenebris Persona Defensio Quintus »
Effet	+ 3 PV temporaires	Résiste à 1 brisure par combat	+ 3 PV temporaires	Résiste à +1 brisure par combat	+ 4 PV temporaires

Chevalier de la Mort

Réanime une cible avec toute ses compétences pendant un certain nombre de temps selon le niveau (tous les niveaux sont cumulables). Sort de ligne : 1 cible.

Ce sort ne peut être lancé sur la même cible deux fois de suite (par combat).

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Tenebris Projecto Incanta Unum »	« Tenebris Projecto Incanta Duo »	« Tenebris Projecto Incanta Tres »	« Tenebris Projecto Incanta Quattuor »	« Tenebris Projecto Incanta Quintus »
Effet	5 min	+5 min	+5 min	+5 min	+5 min

Dissimulation des Ombres

Rend une cible invisible à toute détection si elle est placée dans l'ombre. Un niveau de lumière égal ou supérieur annule l'effet. La cible doit lever son poing en l'air pour symboliser son invisibilité. S'il s'agit d'un objet, celui-ci devra porter un bout de papier ou est inscrit le niveau du sort et sa nature (ex. : Cet objet est caché par un sort de ténèbres, niveau 2.). (Tous les niveaux sont cumulables.)

Sort de toucher : la cible doit être touchée pendant l’incantation.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invoca-tion	« Tenebris Tactus Illusio Unum »	« Tenebris Tactus Illusio Duo »	« Tenebris Tactus Illusio Tres »	« Tenebris Tactus Illusio Quattuor »	« Tenebris Tactus Illusio Quintus »
Effet	5 min	+5 min	+5 min	+5 min	+5 min
Étranglement					
La cible cherche son air et ne peut plus parler tant que le lanceur de sort se concentre sur le sort. Des dégâts subséquents ou des dégâts au lanceur de sort annulent l’effet (effet : suffocation). (Tous les niveaux sont cumulables.) Sort de Lancer. Concentration (voire niv 5 pour exception)					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invoca-tion	« Tenebris Projecto Impeditio Unum »	« Tenebris Projecto Impeditio Duo »	« Tenebris Projecto Impeditio Tres »	« Tenebris Projecto Impeditio Quattuor »	« Tenebris Projecto Impeditio Quintus »
Effet	5 sec 2 dégâts	+5secondes +1 dégâts	+5secondes +1 dégâts	+5secondes +1 dégâts	+5seconde +1 dégâts 2 mains double les dégâts 1 fois par combat (doit avoir les mains libres)
Explosion Cadavérique					
La cible (une personne agonisante) explose et cause des dégâts dans la zone (à partir du niveau 3, effet sur la cible : estropié). (Tous les niveaux sont cumulables, les 2 démembrements s’accumulent : démembrement d’un membre au niveau 3, puis d’une 2e au niveau 5.) Sort de Sphère : touche 3 cibles dans un diamètre de 3m loin de l’incanteur.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invoca-tion	« Tenebris Circulus Exitium Unum »	« Tenebris Circulus Exitium Duo »	« Tenebris Circulus Exitium Tres »	« Tenebris Circulus Exitium Quattuor »	« Tenebris Circulus Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts	+2 dégâts	+2 dégâts +démembre- ment	+2 dégâts	+2 dégâts +démembre- ment
Frayeur Nocturne (charme)					
La cible a peur et fuit la zone touchée pendant la durée du niveau du sort (effet : peur). (Toutes les durées des niveaux sont cumulables.) Sort de Sphère : touche 3 cibles dans un diamètre de 3m loin de l’incanteur.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invoca-tion	« Tenebris Circulus	« Tenebris Circulus	« Tenebris Circulus	« Tenebris Circulus	« Tenebris Circulus

	Fascinum Unum »	Fascinum Duo »	Fascinum Tres »	Fascinum Quattuor »	Fascinum Quintus »
Effet	Peur niv.1 10 sec	Peur niv.2 +10 sec	Peur niv.3 +10 sec	Peur niv.4 +10 sec	Peur niv.5 +20 sec
Griffes de l'Ombre					
Des griffes de l'ombre surgissent pour immobiliser les cibles dans un cône pendant la durée du niveau de celui-ci. Les dégâts annulent le sort (effet : enchevêtrement). (Tous les niveaux sont cumulables.) Sort de Cône : touche jusqu'à 4 cibles devant l'incantateur.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Tenebris Conus Impeditio Unum »	« Tenebris Conus Impeditio Duo »	« Tenebris Conus Impeditio Tres »	« Tenebris Conus Impeditio Quattuor »	« Tenebris Conus Impeditio Quintus »
Effet	5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec
Maladresse (malédiction)					
La cible perd son arme le nombre de coups équivalent au niveau du sort après un coup frappé (tous les niveaux sont cumulables). Sort de Lancer: 1 cible.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invoca-tion	« Tenebris Projecto Maledicto Unum »	« Tenebris Projecto Maledicto Duo »	« Tenebris Projecto Maledicto Tres »	« Tenebris Projecto Maledicto Quattuor »	« Tenebris Projecto Maledicto Quintus »
Effet	1x	+1x	+1x	+1x	+1x
Malédiction (malédiction)					
Le lanceur de sort inflige une malédiction à une cible. Sort de Toucher : la cible doit être touchée pendant l'incantation. Choix entre : Hantise (envoie un Esprit tourmenter la cible) et Vieillesse (rend la cible sénile et lente).					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invoca-tion	« Tenebris Tactus Maledicto Unum »	« Tenebris Tactus Maledicto Duo »	« Tenebris Tactus Maledicto Tres »	« Tenebris Tactus Maledicto Quattuor »	« Tenebris Tactus Maledicto Quintus »
Effet	Malédiction niveau 1	Malédiction niveau 2	Malédiction niveau 3	Malédiction niveau 4	Malédiction niveau 5
Mutisme					
La cible perd l'usage de la voix jusqu'à la fin du sort (tous les niveaux sont cumulables). Sort de Lancer: 1 cible.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invoca-tion	« Tenebris Projecto Neutrum Unum »	« Tenebris Projecto Neutrum Duo »	« Tenebris Projecto Neutrum Tres »	« Tenebris Projecto Neutrum Quattuor »	« Tenebris Projecto Neutrum Quintus »

Effet	15 sec	+15 sec	+15 sec	+15 sec	+15 sec
Réanimation des Morts					
Réanime les cibles dans la zone et crée des zombies de la force du niveau du sort pour la durée indiquée ou jusqu'à ce qu'ils tombent. Sort de Sphère : touche 3 cibles dans un diamètre de 3m loin de l'incanteur. Ce sort ne peut être lancé sur la même cible deux fois de suite (par combat).					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invoca-tion	« Tenebris Sphaera Maledicto Unum »	« Tenebris Sphaera Maledicto Duo »	« Tenebris Sphaera Maledicto Tres »	« Tenebris Sphaera Maledicto Quattuor »	« Tenebris Sphaera Maledicto Quintus »
Effet	Zombies 5 PV 1 dégât 5 min	Zombies +1 dégât +5 min	Zombies +5 PV +5 min	Zombies +1 dégâts +5 min	Zombies +5 PV +1 dégâts +5 min
Tentacules Ténébreuses					
Des tentacules ténébreux attaquent la cible et lui font des dégâts physiques (tous les niveaux sont cumulables). Sort de Lancer: 1 cible.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invoca-tion	« Tenebris Projecto Exitium Unum »	« Tenebris Projecto Exitium Duo »	« Tenebris Projecto Exitium Tres »	« Tenebris Projecto Exitium Quattuor »	« Tenebris Projecto Exitium Quintus »
Effet	3 dégâts	+1x Répulsion	+1 dégât	+2 dégâts	La cible est propulsée dans la direction indiquée par l'incanteur

Toucher Vampirique					
La cible se soigne en absorbant des PV de la cible par son toucher (tous les niveaux sont cumulables). Sort de Toucher : la cible doit être touchée pendant l'invocation.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Tenebris Tactus Cura Unum »	« Tenebris Tactus Cura Duo »	« Tenebris Tactus Cura Tres »	« Tenebris Tactus Cura Quattuor »	« Tenebris Tactus Cura Quintus »

Effet	2 dégâts à la cible + 2 PV au lanceur de sort	+1 dégât à la cible + 1 PV au lanceur de sort	+1 dégât à la cible + 1 PV au lanceur de sort	+1 dégât à la cible + 1 PV au lanceur de sort	+3 dégâts à la cible + 3 PV au lanceur de sort
Vision Ténébreuse (bénédiction)					
Un voile noir recouvre les yeux du lanceur et il résiste à éblouissement (toutes les durées des niveaux sont cumulables). (Sort personnel.)					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invoca-tion	« Tenebris Persona Benedictem Unum »	« Tenebris Persona Benedictem Duo »	« Tenebris Persona Benedictem Très »	« Tenebris Persona Benedictem Quattuor »	« Tenebris Persona Benedictem Quintus »
Effet	5 min	+5 min	+5 min	+5 min	+5 min Voit ce qui est caché par le sort dissimulation des ombres

Sorts de Terre

Boule de Roche
Ce sort est offert gratuitement au niveau 0 à quiconque débloque son premier sort de type Terre. Il doit cependant être augmenté par la suite si le lanceur désire faire plus de dégâts. Il agit comme cantrip (ou sort mineur) afin de permettre au lanceur de sorts de se défendre en tout temps. Il nécessite moins de runes d'invocation, car il est nettement le moins puissant des sorts disponibles dans cette catégorie. Pour le lancer, il suffit de dire l'invocation et de lancer un catalyseur en

mousse sur la cible. Si celui-ci touche la cible, le sort aura été efficace : vous pourrez ainsi dire haut et fort le nombre de dégât occasionné par votre sort. (Tous les niveaux sont cumulables.)

Niveaux	Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Terra »	« Terra Unum »	« Terra Duo »	« Terra Tres »	« Terra Quattuor »	« Terra Quintus »
Effet	1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât

Armure de Pierre

L'incantateur se revêt de roches tel une armure. Il reçoit des PV temporaires jusqu'à écoulement (tous les niveaux sont cumulables, sort personnel uniquement).

Note: Les PV temporaires ne sont pas soignables et partent les premiers.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Terra Persona Defensio Unum »	« Terra Persona Defensio Duo »	« Terra Persona Defensio Tres »	« Terra Persona Defensio Quattuor »	« Terra Persona Defensio Quintus »
Effet	+3 PV	Résiste à 1 coup puissant par combat	+3 PV	Résiste à +1 coup puissant par combat	+4 PV

Cristal de Purification

Permet d'enfermer une malédiction dans un cristal formé par le lanceur de sort afin de l'y purifier. Sort de lancer: 1 cible.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Terra Projecto Neutrum Unum »	« Terra Projecto Neutrum Duo »	« Terra Projecto Neutrum Tres »	« Terra Projecto Neutrum Quattuor »	« Terra Projecto Neutrum Quintus »
Effet	Purifie une malédiction niveau 1	Purifie une malédiction niveau 2	Purifie une malédiction niveau 3	Purifie une malédiction niveau 4	Purifie une malédiction niveau 5

Intimidation du Colosse de Pierre (charme)

Les cibles voient le lanceur de sort comme un gigantesque colosse de pierre effrayant, ils fuient la cible de leur peur pendant la durée du sort (cumulable par niveaux).

Sort de Cône : jusqu'à 4 cibles devant l'incantateur.

Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
---------	----------	----------	----------	----------	----------

Invocation	« Terra Conus Fascinum Unum »	« Terra Conus Fascinum Duo »	« Terra Conus Fascinum Tres »	« Terra Conus Fascinum Quattuor »	« Terra Conus Fascinum Quintus »
Effet	10 sec	+10 sec	+10 sec	+10 sec	+10 sec
Lame de Roc					
Des lames de roc sortent du sol et attaquent les cibles, provoquant des dégâts (cumulables par niveau). Sort de Sphère : touche 3 cibles dans un diamètre de 3m loin de l'incantateur.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Terra Sphaera Exitium Unum »	« Terra Sphaera Exitium Duo »	« Terra Sphaera Exitium Tres »	« Terra Sphaera Exitium Quattuor »	« Terra Sphaera Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts	+1 dégât	+1 dégât +Répulsion	+1 dégât	+2 dégâts
Lapidation					
Une pluie de pierres attaque les cibles et leur cause des dégâts (cumulables). Sort de Cône : jusqu'à 4 cibles devant l'incantateur.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Terra Conus Exitium Unum »	« Terra Conus Exitium Duo »	« Terra Conus Exitium Tres »	« Terra Conus Exitium Quattuor »	« Terra Conus Exitium Quintus »
Effet	2 dégâts	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât	+1 dégât +Effet Débilitant
Membre de Pierre					
Permet de faire repousser un membre de pierre à une cible démembrée. Ce membre ne peut être démembré à nouveau ou détruit pendant la durée du sort (cumulable). Sort de toucher : la cible doit être touchée pendant l'incantation.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Terra Tactus Cura Unum »	« Terra Tactus Cura Duo »	« Terra Tactus Cura Tres »	« Terra Tactus Cura Quattuor »	« Terra Tactus Cura Quintus »
Effet	5 min	+5 min	+5 min	+5 min	+5 min
Mur de Pierre					
Crée un mur de pierre qui protège le lanceur de sort et tous ceux qui se trouvent dans le cercle des coups physiques pendant la durée du sort (cumulable). Le lanceur doit maintenir sa concentration (ne protège pas des sorts). Sort de Cercle : Toutes cibles dans un diamètre de 3m autour de l'incantateur.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5

Invocation	« Terra Circulus Defensio Unum »	« Terra Circulus Defensio Duo »	« Terra Circulus Defensio Tres »	« Terra Circulus Defensio Quattuor »	« Terra Circulus Defensio Quintus »
Effet	30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec
Pesanteur (charme)					
La cible se trouve si lourde qu'elle n'arrive plus à faire un geste sans efforts pendant la durée du sort (cumulable par niveau). Sort de Lancer: 1 cible.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Terra Projecto Fascinum Unum »	« Terra Projecto Fascinum Duo »	« Terra Projecto Fascinum Tres »	« Terra Projecto Fascinum Quattuor »	« Terra Projecto Fascinum Quintus »
Effet	5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec	+10 sec
Pétrification (malédiction)					
Pétrifie la cible et l'empêche de bouger complètement, peut être brisé par dissipation de la magie, mais pas par un coup physique. Ne reçoit aucun dégât pendant la durée du sort (cumulable par niveau). Sort de Lancer: 1 cible.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Terra Projecto Maledicto Unum »	« Terra Projecto Maledicto Duo »	« Terra Projecto Maledicto Tres »	« Terra Projecto Maledicto Quattuor »	« Terra Projecto Maledicto Quintus »
Effet	30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec	+30 sec
Solidification (bénédition)					
Permet aux cibles de s'ancrer solidement au sol et ainsi éviter d'être projeté à terre, de quelque façon que ce soit pendant la durée du sort (cumulable par niveau). Si les cibles marchent ou lèvent le pied, le sort en est annulé. Sort de Cercle : Toutes cibles dans un diamètre de 3m autour de l'incantateur.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Terra Circulus Benedictem Unum »	« Terra Circulus Benedictem Duo »	« Terra Circulus Benedictem Tres »	« Terra Circulus Benedictem Quattuor »	« Terra Circulus Benedictem Quintus »
Effet	1 min	+1 min	+1 min	+1 min	+1 min

Stoïque					
La cible ne peut être affecté par une bénédiction ou une malédiction pendant la durée du sort (cumulable par niveau). Sort de Toucher : la cible doit être touchée pendant l'invocation.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5

Invocation	« Terra Tactus Neutrum Unum »	« Terra Tactus Neutrum Duo »	« Terra Tactus Neutrum Tres »	« Terra Tactus Neutrum Quattuor »	« Terra Tactus Neutrum Quintus »
Effet	1 min	+1 min	+1 min	+1 min	+1 min
Tête Dure					
La cible ne peut être asservie pendant la durée du sort (cumulable par niveau, sort personnel uniquement).					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Terra Persona Neutrum Unum »	« Terra Persona Neutrum Duo »	« Terra Persona Neutrum Tres »	« Terra Persona Neutrum Quattuor »	« Terra Persona Neutrum Quintus »
Effet	1 min	+1 min	+1 min	+1 min	+1 min
Transformation en Pierre					
Dissimule le corps du lanceur de sort et le transforme en un rocher banal pendant la durée du sort (cumulable par niveau, sort personnel). Le lanceur doit rester immobile.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Terra Persona Illusio Unum »	« Terra Persona Illusio Duo »	« Terra Persona Illusio Tres »	« Terra Persona Illusio Quattuor »	« Terra Persona Illusio Quintus »
Effet	1 min	+1 min	+1 min	+1 min	+1 min
Tremblement de Terre					
Un tremblement de terre projette au sol les cibles pendant la durée du sort (cumulable par niveau). Sort de Cercle : Toutes cibles dans un diamètre de 3m autour de l'incantateur.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Invocation	« Terra Circulus Impeditio Unum »	« Terra Circulus Impeditio Duo »	« Terra Circulus Impeditio Tres »	« Terra Circulus Impeditio Quattuor »	« Terra Circulus Impeditio Quintus »
Effet	5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec	+5 sec
Cataplasme					
L'incantateur utilise les composantes de la terre pour créer un bandage boueux.					
Niveaux	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5

Invocation	« Terra Terra projecto Cura Unum »	« Terra projecto Cura Duo »	« Terra projecto Cura rculus Tres »	« Terra projecto cura Quattuor »	« Terra projecto cura Quintus »
	Gérision Maladie niv.1 10 min	Gérision Maladie niv.2 -2 min	Gérision Maladie niv.3 -2 min	Gérision Maladie niv.3 -2 min	Gérision Maladie niv.5 Instantané

