



LIVRE DES REGLES

TABLES DES MATIÈRES

| | |
|----------------------------------|----|
| | 1 |
| LA VITALITÉ ET LA MORT | 3 |
| LES ENDURANCES | 4 |
| LA FORCE | 5 |
| LA FATIGUE | 6 |
| LE BLUDGELD | 7 |
| LES TITRE DE NOBLESSE | 7 |
| LES AURAS ET LES EFFETS | 8 |
| LA MAGIE | 9 |
| LES RUNES | 10 |
| LES RITUELS | 11 |
| LES MARQUES TRIBAL | 13 |
| CRÉATION DE PERSONNAGE | 14 |
| LES HÉRITAGES | 15 |
| LES TALENTS | 17 |
| LES MÉTIERS | 21 |
| LES MÉTIERS DE RÉCOLTE | 21 |
| LES MÉTIERS DE CONFECTION | 22 |
| LISTE DES SORTS | 24 |
| LISTE DES RUNES | 26 |
| LISTE DES RITUELS | 27 |

LA VITALITÉ ET LA MORT

La vitalité d'un joueur représente le nombre de dégâts que celui-ci peut subir avant d'être considéré mourant. Tous les joueurs possèdent 5 points de vitalité et ne peuvent pas avoir plus de 5 points de vie. Les points de vitalité sont généralisés sur l'ensemble du corps du joueur (PV Patates).

Lorsqu'un joueur atteint 0 point de vitalité, le joueur tombe au sol et passe à l'état de mourant pendant 5 minutes au sol. Si en combat ou dans une zone non sécurisée, le joueur peut se mettre à l'écart avant de tomber au sol.

Mourant

Dans l'état de mourant, le joueur perd l'usage de tous ses héritages et ses talents (*sauf exemption*). Le joueur ne peut parler qu'en chuchotant et peut seulement ramper au sol. Après 5 minutes au sol dans l'état de mourant, ou si celui-ci est achevé, la personne est considérée comme morte.

*Toutes peuvent faire l'action d'achever une personne, l'action prend 5 secondes et doit être faite avec une arme.

La Mort

Dans l'état de mort, le joueur oublie les dernières 30 minutes (incluant avant sa mort). Le joueur doit attendre un 5 minutes au sol supplémentaire. Ensuite, le joueur doit se lever (avec les bras croisés pour signifier un hors-jeu) et se dirige vers les terres de Helheim.

Les Terres de Helheim

Une fois arrivé dans les terres de Helheim, le joueur doit signer le livre des morts. Par la suite, La mort et le personnage du joueur seront jugés par Hel (ou l'un de ses représentants). Dans le cas où aucune autorité compétente est présente, le processus de régénération de l'âme débute. Le joueur doit attendre **30 minutes** avant de pouvoir retrouver la vie.

En tout temps durant le séjour sur les terres de Helheim (suivant l'état de mort), il est possible pour le joueur de sortir, cependant il y a **deux (2) conséquences qui se produiront.**

1. Le temps d'attente (30 minutes) ou le jugement s'arrête jusqu'au retour du joueur.
2. Le corps n'étant pas rétabli, l'âme du joueur prend une forme physique.
 - Dans le cas d'une mort sous cette forme, l'âme est détruite (fin de fin du personnage).

**Prendre note qu'il y a plusieurs façons pour un personnage d'avoir une mort permanente.

LES ARMES

Les armes, un outil important dans la résolution de combat. Le joueur n'est pas obligé de prononcer le nombre de dégâts (caller les dégâts) si son arme ne fait que 1 dégât sans bonus ou effets.

- Les armes à une main (épée, hache, dague etc...), font toujours 1 dégât à la base.
- Les bâtons (toutes sortes) font 1 dégât à la base.
- Les armes à 2 mains (épée longue etc...) font 2 dégâts à la base.
- Les flèches tirées font 2 de dégâts à la base (seulement 1 flèches peut être tiré à la fois).

Il est possible pour vous d'entendre des effets en combat, il est donc important de connaître les types d'effet possible (voir section auras et effets).

LES ENDURANCES

Les endurances sont un moyen d'ignorer des impacts. Il existe 3 catégories d'endurances soit les endurance Naturelle, Matérielle et Magique. Un joueur avec 1 endurance de chaque catégorie, pourra ignorer 3 impacts, l'endurance magique en premier, suivi de l'endurance matériel (si l'armure est frappée), et finalement l'endurance naturelle. Par la suite le joueur perdra ses points de vitalité, selon les dégâts.

Endurance Naturelle

L'endurance naturel représente la capacité naturelle de l'individu à tolérer la douleur. Un joueur peut avoir un maximum de 3 endurances naturelles en tout temps. Si un joueur reçoit deux (2) effets qui augmentent son endurance naturelle, le joueur prend alors seulement l'endurance le plus élevé des deux. Ne s'additionnent pas.

*Les endurances naturelles sont récupérées après 15 minutes de repos.

Endurance Matérielle

L'endurance matériel représente l'armure d'un joueur. **Un maximum de 3 endurances matérielles est possible en tout temps.** L'armure au torse détermine le niveau d'endurance, et les pièces auxiliaires détermine la couverture matérielle sur le corps La combinaison des armures légères et moyenne est possible. L'impact doit toucher l'endroit couvert par l'armure afin d'utiliser une endurance matérielle. Endurance perdue, il faudra réparée l'armure pour la regagner.

- Les armures légères (Cuir, fourrure, gambison) confèrent un (1) endurance matérielle;
- Les armures moyennes (Cuir clouté) confèrent deux (2) endurances matérielles;
- Les armures lourdes (Cotte de mailles, écailles) confèrent trois (3) endurances matérielles.

*Les armures en plaque ne sont pas acceptées.

Endurance Magique

L'endurance magique représentent une protection conférée par un sort ou autre sources magique

- Une personne peut bénéficier d'un (1) sort conférant une endurance magique à la fois.
- Si celui-ci est déjà sous l'effet conférant une endurance magique et qu'un nouveau sort du même type l'affecte, le joueur prend en compte le nouveau sort et perd le premier.

LA FORCE

La force est une mesure relative pour quantifier les prouesses physiques de chaque individu. La force permet de faire les “actions” suivantes.

Retenir un individu

Un maximum de trois (3) personnes peut retenir un individu à la fois. Ceux-ci devront avoir les 2 mains sur la personne (ou en simulation sur la personne). Un (1) niveau de force supplémentaire que la cible est nécessaire afin de l'empêcher de se déplacer, cependant la cible conserve l'usage de ses bras. Le double en force est nécessaire afin d'immobiliser la cible ou de la déplacer en marche lente.

**Si une personne impliquée dans la manœuvre reçoit des dégâts, l'ensemble des gens impliqués reçoivent le même nombre de dégâts.*

Retenir une porte

Les joueurs doivent avoir les 2 mains sur la porte et être en position de force (mimer l'action de retenir une porte). Le joueur dans cette position additionne sa force personnelle à la difficulté de la porte initiale. Une porte de base, sauf indication contraire (numéro sur la porte), aura toujours le niveau 1 de difficulté à la base.

Forcer une porte ou issue

Les joueurs peuvent cumuler leurs forces afin de forcer une porte ou une issue. Ceux-ci doivent TOUS avoir les deux mains sur la porte et être en position de force (mimer l'action de pousser une porte). Afin de réussir, les joueurs doivent avoir un (1) niveau de force supplémentaire que la difficulté de la porte et des personnes qui la retient, si applicable.

Exemple : une porte de difficulté 5 avec 2 personnes ayant 2 de force chaque qui la retient nécessitent alors 10 de force ou plus pour être considéré forcer/brisée

*Une fois la porte forcée, un Hors-Jeu sera lancé pour ouvrir la porte, le jeu poursuivra.

Un **foulard rouge indique que la porte ou issue est brisée. Elle devra être réparée avant de servir à nouveau. Aviser l'animation d'une porte que vous avez brisée.

La force dans le combat

Un joueur avec un niveau de force de 6 à 9, ajoute à ses attaques d'arme un (1) dégât supplémentaire. Avec un niveau de force de 10 les armes qu'il utilise attaquent avec l'effet de Coup Magique, au lieu de donner un dégât précis.

ATTENTION NOTE IMPORTANT

*Il est interdit de pousser ou de faire ou de simuler une bagarre au coup de points (grappling). La permission doit toujours être demandée auprès de l'animation avant.

**Les actes et/ou simulation de domination sexuel ou de viol est strictement interdit en tout temps, sous peine de perdre votre droit pour la fin de semaine et un bannissement du GN permanent.

LA FATIGUE

La fatigue est un effet en jeu représentant une taxe physique que le joueur ressent dans différentes situations. Lors de l'usage de certains talents, runes, sorts ou rituels, ceux-ci peuvent vous donner des points de fatigue.

Chaque point de fatigue réduit votre total de point de vitalité ainsi que votre force physique d'un (1) point. Il est possible pour un joueur de réduire ses points de vitalité à un (1), et sa force à zéro (0). Dans cet état, il est impossible de faire usage de talent, sort, rune, ou rituels qui causerait l'ajout d'un (1) point de fatigue.

*Avec 0 force, vous ne pouvez pas infliger des dégâts ou enlever des durées.

Vous regagnez 1 point de fatigue par 15 minutes de repos. Les joueurs ne peuvent pas faire d'activité demandant de la concentration ou l'utilisation de talent pendant la période de repos. Il est possible pour le joueur de marcher, parler, dormir ou faire une activité simple qui ne demandent pas d'efforts ou de concentration pendant la période de repos.

Il existe beaucoup de méthodes différentes pour récupérer des points de vitalité et/ou retirer les points de fatigue d'un joueur.

LES ANNEAUX DE GLOIRES

Les anneaux de gloires sont des bracelets et une mesure par laquelle un joueur peut reconnaître le statut et la place hiérarchique d'un individu dans la société. Bien que matériels, les anneaux de gloires ne peuvent être volés, et peuvent uniquement être attribués par un NPC.

Pour obtenir un anneau de gloire une action notoire ou de reconnaissance est nécessaire. La distribution des anneaux de gloires peut se faire par nomination (par un Skald ou un NPC) auprès de la cour d'Odin. La décision ultime de donner un anneau de gloire revient à Odin (ou son représentant). Il existe plusieurs méthodes d'acquisition d'anneaux de gloires.

Les anneaux de gloires (votre réputation) permet au joueur d'avoir des interactions uniques avec des NPC et donner des accès à des usages exclusifs que d'autres n'ont pas normalement. Sans nécessairement échanger un anneau de gloire, voici des exemples possibles d'usage, qui ne sont pas limités qu'à celle-ci :

- Demander une faveur auprès d'un personnage NPC.
- Faire une réparation spéciale d'équipements par le Maître Forgeron
- Demander des consommations gratuites au Hall
- Pétitionner pour un Blutgeld

*Certaines actions peuvent causer la perte ou le gain de l'un ou plusieurs anneaux de gloires.

LE BLUDGELD

Le Bludgeld est une demande de combat formel afin de régler un différend ou autre raison le nécessitant, en demandant la permission à un Chef de Clan (ou son représentant) et en offrant des anneaux de gloire, afin de mettre au défi un autre individu. Le coût en anneaux de gloire est dépendant de votre réputation et celui de l'adversaire.

Si l'adversaire refuse, le Chef de Clan peut retirer des anneaux de gloire de l'adversaire selon la raison donnée. Si l'adversaire accepte le défi, alors le Chef de Clan fera le nécessaire afin d'officialiser le Bludgeld.

Le Chef de Clan valide les raisons du défi et décide si le Bludgeld aura lieu. Si le chef accepte, il décide du lieu et du moment et prend ensuite les anneaux de gloires nécessaires du demandeur. Dans le cas d'un refus, le Bludgeld n'aura pas lieu. Le demandeur peut perdre des anneaux de gloires, si la raison est considérée ridicule.

Le déroulement du Bludgeld

Un juge ou Chef de Clan, ou quelque de nommée par celui-ci) tracera un cercle de 4 mètres de circonférence qui va être le terrain légal du duel. Les 2 combattants se voient donner leur arme considérée comme égale, l'adversaire peut faire le choix d'armes égales, à moins que les deux combattants et le juge acceptent la différence d'armes.

Au moment d'entrer dans le cercle, **tous les effets actifs d'augmentations sur les personnes sont annulés**. Le combat continue jusqu'à ce qu'un des combattants meure, d'un abandon, une sortie du cercle, ou que le juge demande l'arrêt du duel.

Le perdant du Bludgeld sera déterminé et son âme sera détruite. Le joueur devra se présenter au camp NPC afin de créer un nouveau personnage.

LES TITRE DE NOBLESSE

Il existe dans le monde des titres de noblesse, ce sont des titres avec une notoriété inestimable qui peuvent passer d'un porteur à un autre. Chaque titre est unique et ne peut qu'avoir un porteur officiel. Ces titres confèrent des pouvoirs uniques à son porteur.

LES AURAS ET LES EFFETS

Les Auras

Plusieurs types d'auras différents sont présents dans le monde afin de modifier certains aspects.

Lumière magique - La lumière magique est représentée par un Glowstick vert.

Une lumière de sources magiques qui peut être bénéfique ou mal intentionnée, qui veut savoir.

Aura de Peur - L'aura de peur est représentée par un glowstick rouge.

Un joueur affecté par la peur devra s'éloigner le plus vite possible de l'origine de l'effet (minimum de 10 pieds).

Aura de Terreur - La terreur est représentée par un glowstick rouge qui clignote.

La terreur est la représentation de la peur ultime. Un joueur affecté par la terreur devra s'enfuir à toute vitesse jusqu'à ce que l'aura/effet n'est plus en vue (minimum de 15 pieds).

Aura de Protection - L'aura de protection est représentée par un Glowstick bleu.

Il existe plusieurs types de protections et d'immunités possibles, ceci ne veut pas dire qu'ils sont connus de tous.

Aura de Aethéré - L'aura de Aethéré est représentée par un Glowstick mauve.

L'Aethéré est un plan d'existence en dehors du plan physique. Les plans ne peuvent pas interagir entre eux. Ils sont invisibles l'un pour l'autre (certaines exceptions existent).

Non-combattant - Représentée par un glowstick rose

Une personne qui ne peut pas combattre, elle demeure en jeu et n'attaquera pas mais doit faire de son mieux pour éviter d'être dans les combats. Vous pouvez demander un glowstick rose au NPC

Les Effets

Il existe plusieurs types d'effet lors d'un combat ou même hors combat, voici ceux importants à retenir, d'autres peuvent être entendus, mais des explications suivront l'effet, en cas de besoin.

Utilisable 1x par combat : Lorsqu'un talent avec cette mention est utilisé, un temps de repos de 10 minutes (hors combat) et requis avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Coup Assommant - Le joueur reste inerte pendant 5 mins ou s'il reçoit des dégâts,

Coup Destructeur – L'arme, l'armure ou le membre est détruite, celui-ci n'est plus utilisable.

Coup Puissant - Le joueur recule de 3 pas et tombe **ou** fait tomber son bouclier s'il le bloque.

Perce armure – Permet de passer outre les durances matérielles

Assassinat - Le joueur perd tous ses points de vie et tombe dans l'état de mort. Les durances ne préviennent pas l'assassinat.

Mots de pouvoir – Le joueur devra faire l'action stipulée pour un total de 10 secondes.

Domination – Le joueur devra faire l'action stipulée pour un total de 10 minutes (*voir magie*)

Dégâts Magique - Détruit instantanément toutes durances d'une catégorie d'endurance (naturelle, matérielle ou magique). Si le dégât magique frappe les PV, l'impact fait perdre tous les points de vie, et le joueur passe à l'état de mourant.

LA MAGIE

Toute personne est capable de faire usage de la magie, cependant certains talents rendent habile et talentueux dans cet aspect. Il existe plusieurs types de magie, qui est régie par la couleur de des yeux. Utiliser des verres de contact de couleur pour changer la couleur des yeux est possible.

Un joueur doit fournir son propre livre de sort (grimoire et crayon) et ses propre growstick si le sort le requière. Vous ne pouvez pas faire de la magie si vous n'avez pas le glowstick approprié, ou si vous avez les yeux bandés, aveugle ou muté. Un joueur peut être affecté par un (1) seul sort bénéfique à la fois. Si le joueur est affecté par un nouveau sort, le joueur considère toujours le dernier sort comme actif.

École de Magie

***La magie vulgaire** - Tous peuvent pratiquer la magie vulgaire qui rassemble des sorts de bases.

Brun – La magie commune, rassemblant un éventail impressionnant de petits sortilèges.

Vert – La haute magie, forme puissante de magie mélangeant sortilèges et enchantement

Bleu – La magie astrale, puissante, permettant de voir l'avenir et de contrôler le temps

***Jaune** – La magie des Juton, augmentant les capacités physiques

***Rouge** – La magie de sang, puissante, mais formellement interdite en Asgard

***École de magie disponible seulement par un héritage**

****La magie vulgaire est disponible sans l'utilisation du talent "Canalisation des vents magiques"**

Le niveau de magie

Le degré de magie permet au joueur de savoir quel est sacrifice obligatoire pour le niveau du sort (5 niveaux). Tous les sorts nécessitent un temps de concentration de 10 secondes afin d'invoquer les vents magiques. Si un joueur utilise un sort de magie (autre que vulgaire) sans avoir acquis le talent "canalisation des vents magiques" le joueur doit ajouter un cinq (5) minutes de concentration à son sort, et ce voit perdre **1 Point de vitalité PERMANENTE**.

Utilisation des sorts

Il y a deux classes de sort, soit de type sortilège avec un effet instantané ou de type enchantement qui ont un effet plus long terme. Chaque enchantement a un temps de concentration supplémentaire optionnel afin d'augmenter le pouvoir du sort.

| Niveau | Sacrifice obligatoire |
|---------|-------------------------------|
| Mineur | Mal de ventre |
| Modéré | 1 point de vitalité |
| Majeure | 1 point de fatigue |
| Sévère | 1 PV + 1 point de fatigue |
| Ultime | 1 point de vitalité permanent |

Pour faire l'incantation le joueur doit respecter le sacrifice obligatoire prévu pour le niveau du sort qui s'apprête à lancer, et doit avoir les pieds au sol, (aucun déplacement), lever la main dans les airs (être libre d'objet), doit fixer du regard sa cible et après le temps d'incantation, le joueur pointe sa cible en prononce l'invocation

"Par ma volonté, mené par les vents magiques [Inséré le nom du sort] "

Domination

Un joueur sous l'emprise d'une domination est conscient qu'il est dominé, il peut donc parler et agir en conséquence. Celui-ci doit cependant obéir à la domination du lanceur de sort pour une durée maximum de 10 minutes. La durée du sort peut être écourtée si la distance est plus de 60 mètres, ce qui ne permet plus de faire la domination.

**Un joueur dominé ne peut pas s'infliger des dégâts et à droit de se défendre s'il est attaqué.*

LES RUNES

Les runes sont le don des Nornes, une magie mystérieuse et puissante, nécessitant l'héritage "langage des runes" afin de les comprendre. Une rune doit toujours être visible pour être activée, (sur la main, la joue ou le front). Une rune majeure doit toujours être inscrite sur 90% du visage. Un joueur peut avoir jusqu'à une rune sur sa personne à tout moment (sauf exception). Un joueur doit être conscient pour pouvoir activer la rune. Après l'activation d'une rune mineure, celle-ci est effacée.

Seul un runiste peut inscrire ou dissiper (effacer) une rune. Un joueur ne peut donc pas effacer une rune lui-même. La dissipation d'une rune est un processus qui prend une (1) minute et de l'eau fraîche. Le processus inflige un (1) point de fatigue au runiste. La rune doit être complètement effacée et n'avoir aucune trace visible, pour être considérée comme retirée.

**Inscrire ou dissiper une rune, le runiste doit avoir la rune en question dans son carnet de runes.*

**À moins d'avis contraire, les runes inscrites ne sont pas conservées entre les scénarios.*

Rune Mineure

L'inscription d'une rune mineure est un processus qui prend 5 minutes. Il en revient au joueur de créer sa propre création magique pour la rune. Un joueur ne peut pas juste inscrire la rune il doit prendre le temps de faire un mini roleplay pour le faire. Inscrire une rune mineure ajoute toujours un (1) point de fatigue à son créateur. Les runes ne sont pas affectées par le talent "Réceptivité magique".

Rune Majeure

L'inscription d'une rune majeure est un processus qui prend 10 minutes. Il en revient au joueur de faire sa propre création magique pour la rune. Un joueur ne peut pas juste inscrire la rune il doit prendre le temps de faire un mini roleplay pour le faire. Inscrire une rune majeure cause la perte d'un point de vitalité et l'ajoute un (1) point de fatigue à son créateur. Les runes ne sont pas affectées par le talent "Réceptivité magique".

LES RITUELS

Il existe cinq (5) niveaux de progression dans le "Cercle des Ritualistes" et chaque niveau vous permet de porter un titre afin de déterminer votre hiérarchie dans le cercle. Sachez que les rituels demandent un certain niveau de rôleplay.

Le joueur peut avancer dans son parcours de ritualiste avec le système de point de mentorat. Attention par contre, pour passer au niveau suivant, le joueur doit faire une demande auprès de son maître afin de compléter le nombre d'apprentissage (mentorat) nécessaire selon son niveau. Lorsque le Maître ritualiste jugera que le ritualiste est prêt, une quête lui sera confiée afin de mettre à l'épreuve ses compétences et ses connaissances.

| Niveau | Saison | Rang du ritualiste | Ressources extractible |
|--------|-----------|--------------------------|------------------------|
| Niv 1 | Initié | [Nom du joueur] de Havin | Mineur |
| Niv 2 | Printemps | [Nom du joueur] de Vor | Intermédiaire |
| Niv 3 | Été | [Nom du joueur] de Sumar | Avancé |
| Niv 4 | Automne | [Nom du joueur] de Fella | Majeur |
| Niv 5 | Hiver | [Nom du joueur] de Vetur | Rare |

OBJET OBLIGATOIRE

Tout bon ritualiste qui se respecte se doit d'avoir une base pour faire leurs rituels. Un livre de sort/grimoire (*peut être le même que celui de la magie*), une dague/arme et une coupe/corne/chope pour boire. Ces trois articles sont essentiels dans le travail du ritualiste, mais il est possible pour le joueur d'apporter d'autres items afin d'améliorer son rôleplay.

La réussite d'un rituel n'est pas automatique, il y a toujours une possibilité pour un rituel d'échouer. Certaines actions dans un rituel permettent peut-être d'améliorer ses chances de réussir ou d'éviter les effets d'un échec. Les Vaenir étant des adeptes des rituels ont un atout (Secret des Vaenir) qui leur permet d'être plus efficace dans la réussite de leurs rituels.

COMMENT FAIRE UN RITUEL

Le joueur reçoit l'invitation à rejoindre le cercle des Ritualistes par le chef du clan des Vaenir pour une initiation à la magie des rituels. Une fois membre du cercle des ritualistes, votre premier rituel vous sera dévoilé lors de l'initiation.

Si un joueur qui veut faire un rituel doit aviser un membre de l'animation afin de superviser et approuver le rituel. Chaque rituel comporte 3 composantes pour être considéré comme un rituel, soit des composantes verbales (incantation), des composantes gestuelles (préparation) et des composantes matérielles (coûts). Pour terminer le rituel, le joueur doit invoquer l'énergie du rituel avec la phrase :

"Par la volonté absolue, guidé par le cercle, ainsi soit-il".

Composantes Gestuelles

Le joueur doit faire les préparations nécessaires selon le niveau du rituel et son niveau comme ritualiste. L'initié connaît seulement 1 type de préparation (Cercle Sacré), et peut apprendre d'autre type de préparation ou des nouvelles techniques lors de sa progression dans le cercle des Ritualistes.

Composante Verbales

Un rituel nécessite des composantes verbales tout au long du rituel. Le joueur peut prendre l'initiative et trouver des incantations, des prières, ou des chansons de son choix qui le représentent. Une fois cette voie trouvée, ceci devient la marque personnelle du ritualiste.

Composantes Matérielles

Chaque rituel a un coût, celui-ci peut être en ressources ou en point de fatigue. Lorsque les préparations sont terminées, le joueur doit placer les ressources nécessaires ou payer le coût avant de finaliser le rituel.

Voici une liste d'idées afin d'aider dans le choix de la voie du ritualiste. Le choix de la voie n'est pas obligé d'être de cette liste. Il est possible de prier ou invoquer différents aspects du monde réel, ou même des éléments historiques de la mythologie (*sauf les Runes et les Dieux Norse pour éviter la confusion en jeu*).

| Idée RP pour canaliser vos rituels | | | |
|--|---|---|---|
| Plantes et fleurs | Animaux de la forêt | Émotions | Esprits des défunts |
| Astres (Lune, soleil, étoiles...) | Éléments (Eau, Feu, Air, Terre) | Saisons (Printemps, Été, Hiver...) | Points cardinaux (Nord, Sud, Ouest...) |
| Essences des Vaenir (Forêt de Myrkvior) | Esprits de la forêts (fée, dryade ...) | Histoire humaine (Merveille du monde...) | Religions humaines |
| Péchés capitaux (envie, paresse...) | Les niveaux de l'enfer | Anges et/ou Demons (Raphaëlle, Lucifer...) | <i>Plusieurs autre choix</i> |

LES ANNEAU DE CONNAISSANCES

Le joueur ne possède pas de fiche de personnage à remplir et à garder sur soi, cependant celui-ci recevra un anneau de connaissance. Lorsque qu'un joueur obtient un nouveau talent, celui-ci est ajouté à l'anneau de connaissance. Cet anneau est retourné à l'animation à la fin de chaque GN (pour la mise à jour). Les talents sur votre anneau est votre confirmation que vous avez acquis le talent. Il est important de l'avoir avec vous lors de votre GN afin que l'animation puisse valider votre personnage.

LES MARQUES TRIBAL

Pour incarner une race spécifique, le joueur doit prendre l'héritage de son choix, afin d'avoir les avantages propres de la race. Pour une idée de l'historique de la marque ou des idées visuelles, consulter le guide des races.

| Race | Les marques distinctives obligatoires* |
|--------------------|---|
| Les Dwergar | Une (1) ligne pleine qui traverse leur front, la variation de couleur est possible. |
| Les Vaenir | Une série de points qui traverse le visage d'une oreille à l'autre sous les yeux, mais au-dessus du nez. |
| Les Aesir | Une marque sous l'œil droit, cette marque peut être de différente forme, mais est toujours sous l'œil droit. La couleur et la forme de la marque sont différentes pour tous. |
| Les Alfar | De grandes oreilles longues et pointues et sont imberbes du visage. Le joueur doit fournir ses propres oreilles. |
| Les Juton | Grandeurs similaires à celles des humains. Une marque qui traverse le côté droit de leur visage et qui descend le long du bras droit. Ces marques sont de différentes formes & couleurs |

MENTORAT

Nordover utilise un système de point de mentorat pour l'acquisition des talents. Afin d'obtenir un talent, le joueur devra faire des séances d'entraînement (Mentorat) en jeu et ainsi maîtriser le talent, ou sort. Lors de la fin du scénario, le joueur pourra investir un point de mentorat dans le mentorat, sinon, le joueur devra refaire le mentorat à nouveau lors de son prochain GN (*certaine exception s'applique*).

L'obtention d'un point de mentorat est faite automatiquement à la fin de chaque scénario, et sera mis en banque s'il n'est pas utilisé lors de la fermeture de fiche à chaque fin de scénario (débriefing). *Il est possible d'obtenir des points de mentorat de différentes façons.*

Il est possible pour le joueur de dépenser un point de mentorat pour avoir un Talent, pour ce faire, il devra trouver un NPC (ou autre personne accréditée) et demander de faire un mentorat en jeu (*certaines exceptions s'appliquent, voir les descriptions de talents*). Il est possible pour un joueur d'enseigner à d'autres, mais la permission doit être obtenue de l'animation pour devenir accréditée.

C'est possible pour un joueur de ne pas avoir trouver un mentor, soit que celui-ci n'était pas disponible, soit qu'il n'était pas convaincu de votre demande, ou qu'il juge que le joueur n'est pas prêt à l'apprendre. Si c'est le cas, le joueur ne perd pas son point de mentorat, mais il devra redoubler d'ardeur dans ses demandes de mentorat.

CRÉATION DE PERSONNAGE

VOTRE NOM

Il faut choisir un nom qui est décorum. Essayez de trouver un nom que vous aimez, car votre nom va vous servir tout au long de la vie de votre personnage (et plus encore). Évitez le nom d'un personnage qui est connu dans les médias (pour éviter du décrochage), et les noms du panthéon Norse (pour éviter la confusion).

VOTRE HISTOIRE

Une fois que votre nom est trouvé, Répondez à cette question, "Quel est le style et quelle est l'histoire de votre personnage?" Est-ce que tu es un pionnier, un gardien d'un village, ou un guérisseur, etc.? Avec ces réponses, vous allez pouvoir commencer à écrire votre histoire (maximum 1 page). Votre histoire doit comprendre les informations suivantes :

1. Vos valeurs, vos aspirations
2. Votre motivation,
3. Vos liens avec d'autres personnages (joueur existant ou nouveau),
4. Votre but,
5. Si possible la raison pourquoi vous être arrivé à Asgard (*voir l'histoire du monde*)

SVP, contactez l'organisation d'avance, si vous désirez avoir un lien avec un personnage NPC pour valider et que ceci est accepté (Par exemple lignée prestigieuses).

Pour plus d'informations sur la création de personnage, notre page web regroupe l'ensemble du Lore de Nordover, la description des races possible. Sinon, suivez notre groupe Facebook ou notre serveur Discord, ou notre site web, afin de trouver des exemples ou demander conseil.

VOS HÉRITAGES ET VOS TALENTS

Il existe dans l'univers plusieurs héritages et talents qui représente vos habilités en GN. Lors de la création de votre personnage vous pouvez choisir parmi la liste des héritages et talents dans les prochaines pages. C'est la même liste pour l'utilisation des points de mentorat. *Les héritages sont disponibles seulement à la création du personnage.*

Un joueur obtient un (1) héritage et un (1) talent à la création de leur personnage.

Un joueur peut bénéficier jusqu'à **deux (2) talent additionnel si :**

- Si vous possédez une histoire (background) adéquate, (1 talent supplémentaire)
- Si la qualité de son costume est adéquate et décorum. (1 talent supplémentaire)

Lors de la création de votre personnage vous pouvez échanger un (1) héritage afin de recevoir (2) talents, **ou** vous pouvez échanger deux (2) talents afin de recevoir pour un (1) héritage.

Combinaison possible à la création (si vous avez une histoire et un costume accepté)

2 héritages + 1 talent / 1 héritage et 3 talents / 0 héritage et 5 talents.

LES HÉRITAGES

Les héritages sont des habiletés conférées par l'historique, la provenance, le sang qui coule, la race ou bien le simple hasard du personnage. Généralement les héritages sont plus forts que les talents. Les héritages peuvent être acquis uniquement à la création du personnage, ou bien par des actions notoires effectuées en jeu. Bien que des héritages permettent l'obtention de certains talents, les héritages et leurs talents ne peuvent pas être transmis par l'enseignement à d'autres joueurs.

| LISTE DES HÉRITAGES | |
|-----------------------------|---|
| Champion Runique | Permet au joueur de bénéficier de 2 runes en même temps. |
| Chance | Peut, une fois par jours, annuler l'effet de son choix qui l'affecte (au moment de l'effet). |
| Créature monstrueuse | **Le joueur doit avoir un costume approuvé par l'animation** Les effets de cet héritage seront déterminés lors de la création, selon le costume du personnage. |
| Don de Guérison | Permet au joueur de redonner 1 point de vitalité à une personne touchée après 5 secondes de concentration intense. (Ne peut pas se guérir). Maximum de 10 points de vitalité par jour. |
| Dur-à-cuir | Le joueur ne subit pas l'état de "mort". Après 5 minutes au sol, se relève avec 1 point de vitalité et accumule un 1 point de fatigue. <i>*Le joueur doit être achevé obligatoirement pour être tué.</i> |
| Faveur des Nornes | Le joueur à la possibilité de poser une seule question au Nornes qui n'aura aucun "coût". |
| Héroïsme | Immunise le joueur aux effets de la peur et de la terreur. |
| Langage de la Forêt | Permet de parler aux animaux et de leur poser une (1) question par scénario (voir animation). <i>*Donne 5 ressources (au hasard) au début du scénario.</i> |
| Voyageur des Brumes | Le joueur doit prendre 10 minutes pour naviguer les brumes afin d'entrer ou d'en sortir, par exemple pour la forêt du silence. <i>*Les récolteurs ont besoin de vous pour naviguer les brumes.</i> |
| Langage des Runes | Permet de comprendre la magie et l'application des runes sur soi-même. Le joueur débute le jeu avec 4 runes mineurs aléatoires. |

| | |
|--|--|
| Lignée Prestigieuse | Le joueur appartient à une lignée de prestige, peut être associé à un joueur NPC. (<i>à valider avec l'animation</i>). Il débute le jeu avec un anneau de gloire, et permet au joueur de recevoir 2 anneaux de gloires au lieu de 1. |
| Magus Née | Permet au joueur d'avoir les yeux de 2 couleurs différentes. *Le joueur nécessite tout de même des verres de contact pour indiquer la couleur des yeux choisie. (Aucun changement par la suite). |
| Marque de Helheim | Confère un accès libre au joueur à Helheim. Les monstres de type Mort-Vivant considèrent le joueur comme un allié, sous présentation de la marque. <i>La marque de Helheim doit être inscrite sur la main ou la joue.</i> |
| Vision des Völva | Permet de lire au début du scénario, le texte des Völva, qui révèle de façon cryptique des visions ou événements en lien avec votre personnage ou non. * <i>Ses informations sont toujours en lien avec le scénario en cours.</i> |
| Résistance Magique | Tous les sorts affectant le joueur réduit leurs effets et leurs durées, bénéfiques ou non, de moitié. * <i>Un coup magique sur les PV ne fait que 3 dégâts.</i> |
| Skald | Permet d'écrire dans le <u>Livre Légendaire des Sagas de Nordover</u> . Permet la recommandation d'une personne (autre) auprès de la cour d'Odin pour l'acquisition d'anneaux de gloire. <i>Obtient une rumeur et/ou une quête - au début de chaque scénario</i> |
| Yeux du Destin | Permet l'utilisation de verre de contact de couleur Rouge et Jaune. Le choix doit être fait à la création du personnage. |
| Sang de Aésir <i>Marque tribal obligatoire</i> | Reçoit les talents de façon génétique suivants : - Force accrue, Courage, et Entretien. |
| Sang de Juton <i>Marque tribal obligatoire</i> | Reçoit les talents de façon génétique suivants - Force accrue x 2, et Endurance |
| Sang de Alfar <i>Marque tribal obligatoire</i> | Reçoit les talents de façon génétique suivants - Canalisation des vents magiques, - Accès à un école de magie supplémentaire (au hasard) |
| Sang de Vaénir <i>Marque tribal obligatoire</i> | Reçoit les talents de façon génétique suivants - Secret des Vaénirs, Rituels et Réceptivité magique |
| Sang de Dwergar <i>Marque tribal obligatoire</i> | Reçoit les talents de façon génétique suivants - Force accrue, Courage, + le choix d'un métier. |

LES TALENTS

Les talents représentent les connaissances, habiletés et atouts qu'un joueur peut apprendre au cours de sa vie. Les talents peuvent être acquis à la création du personnage ou suivant un entraînement rigoureux (mentorat) en jeu. Il existe 3 types de Talents, soit les talents normaux, les talents avancés et les talents graduels.

Talents avancés

Les talents avancés sont des talents plus puissants que la moyenne et qui prennent plus de temps à maîtriser. Un talent avancé prend toujours 3 séances d'une (1) heure pour l'apprendre, certaines conditions s'appliquent. Les talents avancés ne peuvent pas être achetés à la création du personnage.

Talents graduels

Les talents graduels sont des talents dont la difficulté d'apprentissage augmente avec l'avancement. Le premier niveau du talent graduel prend toujours une (1) heure d'apprentissage (mentorat). Pour les niveaux suivant du talent graduel le nombre de mentorat est égale au niveau du talent que le joueur veut acquérir, chaque achat de talent coûte 1 point de mentorat au moment du premier mentorat. *Seuls les premiers niveaux peuvent être achetés à la création du personnage.*

**Un joueur veut apprendre Coup Brutal une 3^e fois, celui-ci devra faire 3 mentorats de 1 heures en jeu, avant de le maîtriser, et utilisera seulement 1 point de mentorat.*

| LISTE DES TALENTS | |
|--|--|
| Attaque Sournoise | Si le joueur prend sa cible par surprise, avec une dague en main, la dague inflige +2 de dégâts et permet de percer l'armure. <i>L'attaque doit être faite par surprise. Ne peut pas être faite en succession rapide.</i> |
| Baratinage | Si un joueur est capable de faire parler sa cible à propos d'un sujet particulier pendant 1 minute, celui-ci peut poser une question directe à la cible, qu'il devra répondre honnêtement, qu'il le souhaite ou non. |
| Canalisation des vents magiques | Les sorts magiques ont maintenant un degré de sacrifice égal à leurs degrés standard. <i>*Obtiens 2 sorts aléatoire de votre école de magie à la création du personnage</i> |
| Célébration | L'usage de ce talent nécessite un minimum 4 personnes tous possédant un verre. Après 10 minutes, les gens faisant partie de la "célébration" au complet obtiennent Courage et 1x Endurance naturelle pour une durée de 3 heures non cumulable. |
| Courage | Immunise le joueur aux effets de peur. Un effet de Terreur qui l'affecte, il devra s'éloigner le plus vite possible de l'origine de l'effet (minimum de 10 pieds). |

| | |
|---|--|
| Entretien | Permet de prendre 10 minutes après un combat pour réparer votre équipement. Celui-ci sera réparé pour une journée ou bien jusqu'à ce qu'il soit brisé à nouveau. * Doit être réparé si briser après entretien. |
| Étude des Runes <i>(achat multiple)</i> | Permet d'obtenir un (1) rune spécifiquement enseigné par un mentor. *Ne peut pas être acquis à la création du personnage |
| Étude des vents magique <i>(achat multiple)</i> | Permet d'obtenir un (1) sort de spécifiquement enseigné par son mentor dans votre école de magie. *Ne peut pas être acquis à la création du personnage |
| Force Accrue | Permet d'augmenter la force de +1. Permet d'augmenter sa force jusqu'au niveau 4. |
| Inspiration | Permet d'inspirer le courage pour la durée du temps d'une performance et 30 secondes suivant la fin de celle-ci. L'effet entre en vigueur après 10 secondes de performance. Une performance peut être un discours, une chanson ou jouer d'un instrument de musique. Il est possible d'affecter <u>une (1) personne</u> par achat de talent disponible. |
| Manifestation des Runes <i>(Achat multiple)</i> | Permet d'obtenir deux (2) runes de façon aléatoire. *Peut seulement être acquis 1 fois entre 2 scénarios avec un point de Mentorat. (Un cours ou un mentorat n'est pas nécessaire) |
| Manifestation des vents magique <i>(Achat multiple)</i> | Permet d'obtenir deux (2) sorts de votre école de magie de façon aléatoire. *Peut seulement être acquis 1 fois entre 2 scénarios avec un point de Mentorat. (Un cours ou un mentorat n'est pas nécessaire) |
| Réceptivité magique | Le joueur peut être affecté par 1 sort et/ou rituel de plus que normal. |
| Tueur de Monstres | Le joueur doit sélectionner une catégorie de monstre. Tous les dégâts infligés contre ce type de monstres seront augmentés de 1. *Acquisition possible pour d'autres monstre |
| Vol-à-la-tir | Si le joueur réussit à installer une pince à linge sur un contenant, il peut prendre un objet OU jusqu'à 2 ressources. S'il le place sur un objet (exemple un collier), il peut prendre cet objet et ce MÊME si le joueur le porte. L'objet volé doit pouvoir tenir dans une main sans en dépasser. La victime ne doit pas voir le voleur poser la pince et celle-ci doit rester en place pendant 5 secondes sans que la victime ne s'en rende compte. *Le voleur doit apporter sa propre pince. **Ne peut voler des objets personnels ou hors-jeu. |

LISTE DES TALENTS GRADUELS

| | |
|---|---|
| <p>Coup Assommant (Talent Graduel)</p> | <p>Permet d'assommer une cible d'un coup (Milieu des épaules) avec une arme contondante. Cette personne reste inerte pendant 5 minutes ou jusqu'à ce qu'elles reçoivent des dégâts. <u>Utilisable 1 x par combats</u></p> |
| <p>Coup Brutal (Talent Graduel)</p> | <p>Permet d'effectuer un coup de +1 dégât par combat. Nécessite un niveau de force 3 minimum. <u>Utilisable 1x par combats</u></p> |
| <p>Coup Destructeur (Talent Graduel)</p> | <p>Permet de détruire une arme, une armure ou un membre sur impact. Doit <i>mimer un élan forcé et "caller" le coup au début de l'élan</i>. Si l'attaque est manquée, le coup est perdu. <i>Nécessite un niveau de force 5. Utilisable 1x fois par combats</i></p> |
| <p>Coup Puissant (Talent Graduel)</p> | <p>Permet d'infliger de coup qui force la cible à reculer de 3 pas et tombe au sol. Si le joueur bloque le coup avec une arme ou un bouclier, il peut à son choix la laisser tomber plutôt que de reculer et tomber. <u>Utilisable 1x par combats</u></p> |
| <p>Endurance (Talent Graduel)</p> | <p>Confère une (1) endurance naturelle à la personne, (max 3).</p> |
| <p>Étiquette (Talent Graduel)</p> | <p>Permet au joueur de poser une question discrète à un animateur face au protocole dans des situations où l'étiquette est importante. ou Permet le retrait d'une phrase que vous venez de dire. *Le talent doit être utilisé tout suite après la phrase. <u>Utilisable 1x par jour.</u></p> |
| <p>Force Colossal (Talent Graduel)</p> | <p>Permet d'augmenter la force de +1. Permet d'augmenter sa force jusqu'au niveau 10.</p> |
| <p>Mensonge (Talent Graduel)</p> | <p>Permet, une fois par jour, de mentir à n'importe quels sorts, pouvoir, talent, héritages de détections quelconque.</p> |
| <p>Pied Ferme (Talent Graduel)</p> | <p>Le joueur est maintenant habitué à recevoir des impacts puissants, et donc annule l'effet d'un Coup puissant. <u>Utilisable 1x par combats</u></p> |
| <p>Rituel (Talent Graduel)</p> | <p>Donne accès aux rituels et confère 1 rituel de base. Le joueur doit aller voir le maître des rituels afin d'obtenir son premier rituel.</p> |

LISTE DES TALENTS AVANCÉS

| | |
|---|---|
| <p>Aura de peur <i>(Talent Avancé)</i></p> | <p>Permet à un joueur de causer l'aura de peur à volonté. Si le joueur possède l'héritage "Créature monstrueuse", ce talent est considéré comme normal, et non avancé.</p> |
| <p>Confection d'objets de pouvoir <i>(Talent Avancé)</i></p> | <p>Permet d'infuser des propriétés magiques dans un objet en respectant les nécessités de ceux-ci. *voir liste objets de pouvoirs</p> |
| <p>Détection des mensonges <i>(Talent Avancé)</i></p> | <p>Le joueur fixe son regard vers une cible active (discussion ou interaction) pendant 5 minutes afin de comprendre ses expressions. Après le temps alloué, si la cible dit quelque chose que le joueur pense être douteux, le joueur peut lui demander (en hors-jeu) si c'est la vérité ou non. <u>Utilisable 2x par jour.</u></p> |
| <p>Magie Transcendante <i>(Talent Avancé)</i></p> | <p>Permet à un joueur d'incanter des sorts même les yeux fermés ou bandés, ainsi qu'à partir du plan éthérique.</p> |
| <p>Maîtrise d'armes <i>(Talent Avancé)</i></p> | <p>Le joueur peut faire +1 dégâts avec une arme de son choix. <i>Peut seulement être acheté 1 fois par arme.</i></p> |
| <p>Rune Majeure <i>(Talent Avancé)</i></p> | <p>Permet la confection de runes majeures. La rune doit être dessinée et doit couvrir plus de 50% du visage de la cible. *Une rune majeure prend toujours 10 minutes à inscrire</p> |
| <p>Volonté <i>(Talent Avancé)</i></p> | <p>Le joueur peut, plutôt que d'être victime d'un mot de pouvoir ou d'une domination, prendre 10 secondes et être "sans-défense", mais ne pas être affecté par le sort.</p> |

LES MÉTIERS

Il est possible pour un joueur de prendre un métier afin d'aider à l'économie du village et ainsi se perfectionner dans son art. Chaque métier (de confection ou de récolte) possède 5 niveaux de progression. Afin de passer au niveau suivant, le joueur doit voir auprès du Maître de son métier et faire une demande de mentorat (durée 1 heures). Un point de mentorat doit être utilisé pour passer au niveau suivant. *Seulement le premier niveau d'un métier peut être acheté à la création du personnage.*

| Niveau | Métier | Type de Ressources : Cuir / Bois / Herbe / Métaux | Niveau |
|--------|-----------|---|---------------|
| Niv 1 | Amateur | Cuir Animal / Orme / Camomille ou lavande / Fer | Mineur |
| Niv 2 | Stagiaire | Cuir de Cerf / Chêne / Coquelicot / Cobalte | Intermédiaire |
| Niv 3 | Apprenti | Cuir de Troll / Cèdre / Orchidée / Titantium | Avancé |
| Niv 4 | Compagnon | Cuir de Licorne / Ébène / Malvacée / Mythril | Majeure |
| Niv 5 | Artisan | Écaille de Nighogg / Mahogany / Primvère / URU | Rare |

Les possibilités d'avoir plus d'un métier en même temps, la liste des métiers n'est pas complète et d'autre métier sont à découvrir en jeu. Il vous suffit de poser les bonnes questions au bon gens et peut-être découvrir le monde des métiers nouveau.

LES MÉTIERS DE RÉCOLTE

Un joueur peut faire des récoltes de ressource selon le niveau de son métier. Les ressources sont exclusivement trouvées dans la forêt du silence. La présence d'un voyageur des Brumes est obligatoire afin d'entrer, de trouver le point de cueillette, et de sortir de la forêt du silence. Un métier plus avancé permet de trouver de meilleures ressources ou même diminuer son temps de récolte selon niveau.

| Métier | Ressources possible | Temps de récolte | Valeur de récolte |
|-------------------|-------------------------------|--|--|
| Mineur | Accès à la récolte de métaux | 30 minutes par récolte (Voir tableau) | Le joueur récupère 1 bâton par récolte à échangé auprès de l'aubergiste pour sa valeur. *Le bâton n'est pas un objet physique |
| Chasseur | Accès à la récolte du cuir | | |
| Herboriste | Accès à la récolte des herbes | | |
| Bûcheron | Accès à la récolte du bois. | | |

| TEMPS DE RÉCOLTE SELON LE NIVEAU DU MÉTIER | | | | | |
|--|------------|---------------|------------|------------|------------|
| Niv Ressources → | Mineur | Intermédiaire | Avancé | Majeur | Rare |
| Niv 1 - Amateur | 30 Minutes | N/A | N/A | N/A | N/A |
| Niv 2 - Stagiaire | 25 Minutes | 30 minutes | N/A | N/A | N/A |
| Niv 3 - Apprenti | 20 Minutes | 25 minutes | 30 minutes | N/A | N/A |
| Niv 4 - Compagnon | 15 minutes | 20 minutes | 25 minutes | 30 minutes | N/A |
| Niv 5 - Artisan | 10 minutes | 15 Minutes | 20 Minutes | 25 minutes | 30 minutes |

LES MÉTIERS DE CONFECTION

Chaque niveau de métier peut utiliser les ressources et/ou ingrédient qui sont propres à son niveau ou un niveau inférieur. Par exemple, un alchimiste avec le titre d'apprenti, ne peut pas créer une potion majeure ou utiliser de ressources majeures pour des potions de niveau mineure.

- Un renforcement (ou aiguisage) est toujours d'une durée de 5 minutes par objet.
- Une réparation est toujours d'une durée de 10 minutes par objet.
- Une création d'objet est toujours d'une durée de 20 minutes par objet.

| <u>ÉBÉNISTE</u> | | |
|---|---|--------------------------------------|
| L'ébéniste, artisans du bois dans l'âme, l'ébéniste fabrique des objets et les sculpte selon ses inspirations. <u>Ressources associées</u> : Bois (portes, barricades, boucliers, etc...) | | |
| Amateur Niveau 1 | Peut renforcer des portes et des barricades (ajouter 1 de force) et faire des réparations/création de bouclier, selon son niveau et ressources associé | Mineur Orme |
| Stagiaire Niveau 2 | Peut renforcer des portes et des barricades (ajouter 3 de force) et faire des réparations/création de bouclier, selon son niveau et ressources associé | Intermédiaire Chêne |
| Apprenti Niveau 3 | Peut renforcer des portes et des barricades (ajouter 5 de force) et faire des réparations/création de bouclier, selon son niveau et ressources associé | Avancé Cèdre |
| Compagnon Niveau 4 | Peut renforcer des portes et des barricades (ajouter 7 de force) et faire des réparations/création de bouclier, selon son niveau et ressources associé | Majeur Ébène |
| Artisan Niveau 5 | Peut renforcer des portes et des barricades (ajouter 9 de force) et faire des réparations/création de bouclier, selon son niveau et ressources associé | Rare Mahogany |
| <u>TANNEUR</u> | | |
| Le tanneur, l'artisan du cuir est en mesure de fabriquer des objets à base de produit d'animaux et réparer des armures qui ont vu de meilleurs jours. <u>Ressources associées</u> : Cuire (Armure, fourrure, cuire animal etc...) | | |
| Amateur Niveau 1 | Peut renforcer des armures (+1 endurance matérielle) et faire des réparations/création d'armure, selon son niveau et ressources associé | Mineur Cuir Animal |
| Stagiaire Niveau 2 | Peut renforcer des armures (+1 endurance matérielle) et faire des réparations/création d'armure, selon son niveau et ressources associé | Intermédiaire Cuir de Cerf |
| Apprenti Niveau 3 | Peut renforcer des armures (+1 endurance matérielle) et faire des réparations/création d'armure, selon son niveau et ressources associé | Avancé Cuir de Troll |
| Compagnon Niveau 4 | Peut renforcer des armure (+2 endurance matérielle) et faire des réparations/création d'armure, selon son niveau et ressources associé | Majeur Cuir de Licorne |
| Artisan Niveau 5 | Peut renforcer des armure (+1 endurance Magique et 1 endurance matérielle) et faire des réparations/création d'armure, selon son niveau et ressources associé | Rare Écaille de Nidhogg |

FORGERON

Le forgeron, celui qui forge l'âme des épées, fabrique des produits à base de métal et peut réparer les armes qui ont travaillé fort. Ressources associées : Les métaux (armes, les serrures, etc.

| | | |
|------------------------------|--|---------------------------------|
| Amateur Niveau 1 | Peut aiguiser une lame (+1 sur la première attaque) et faire des réparations/création d'armes, selon son niveau et ressources associé | Mineur Fer |
| Stagiaire Niveau 2 | Peut aiguiser une lame (+1 sur la première attaque) et faire des réparations/création d'armes, selon son niveau et ressources associé | Intermédiaire Cobalte |
| Apprenti Niveau 3 | Peut aiguiser une lame (+1 sur la première attaque) et faire des réparations/création d'armes, selon son niveau et ressources associé | Avancé Titanium |
| Compagnon Niveau 4 | Peut aiguiser une lame (+2 sur la première attaque) et faire des réparations/création d'armes, selon son niveau et ressources associé | Majeur Mythril |
| Artisan Niveau 5 | Peut aiguiser une lame (Magie sur la 1 ^{er} Attaque & +1 sur la 2 ^e Attaque) et faire des réparations/création d'armes, selon son niveau et ressources associé | Rare URU |

ALCHIMISTE

L'alchimiste, érudit des herbes et fleurs passe beaucoup de son temps étudier les propriétés des plantes et des fleurs afin de préparer la meilleure des concoctions. Ressources associées : Fleures, liquides etc...

| | | |
|------------------------------|--|---------------------------------------|
| Amateur Niveau 1 | Reçoit toutes les recettes de concoction de niveau associée. Peut seulement faire des mélanges avec les ressources du niveau associée | Mineur Lavande et Camomille |
| Stagiaire Niveau 2 | Reçoit toutes les recettes de concoction de niveau associée. Peut faire des mélanges avec les ressources du niveau associée ou inférieur. | Intermédiaire Coquelicot |
| Apprenti Niveau 3 | Reçoit toutes les recettes de concoction de niveau associée. Peut faire des mélanges avec les ressources du niveau associée ou inférieur. | Avancé Orchidée |
| Compagnon Niveau 4 | Reçoit toutes les recettes de concoction de niveau associée. Peut faire des mélanges avec les ressources du niveau associée ou inférieur. | Majeur Malvacée |
| Artisan Niveau 5 | Reçoit toutes les recettes de concoction de niveau associée. Peut faire des mélanges avec les ressources du niveau associée ou inférieur. | Rare Primevère |

LISTE DES SORTS

MAGIE VULGAIRE

| Nom du Sort | Niveau | Type | Effet |
|-----------------------|--------|--------------|---|
| Lumière | Mineur | Sortilège | Permet l'utilisation d'un glowstick vert comme source de lumière magique |
| Détection de la magie | Modéré | Enchantement | Permet de détecter si un objet est magique, au touché. Concentration supplémentaire: Permet de détecter l'une des informations suivantes : Niveau, couleur, durée restante. |

MAGIE COMMUNE (YEUX BRUN)

| Nom du Sort | Niveau | Type | Effet |
|------------------------|--------|--------------|---|
| Mot de pouvoir: Tombe | Modéré | Sortilège | Lancer un mot de pouvoir qui fait tomber la cible au sol |
| Mot de pouvoir : Danse | Modéré | Sortilège | Lancer un mot de pouvoir qui fait danser la cible. |
| Invoquer le Courage | Modéré | Enchantement | Confère du courage à une cible au touché pour 30 secondes. Concentration supplémentaire : permet de prolonger l'effet de 30 secondes par 1 minute de concentration pendant l'incantation. (max 2 minutes) |
| Réparation mineur | Majeur | Enchantement | Permet de faire "entretien" sur un objet brisé |

HAUTE MAGIE (YEUX VERT)

| Nom du Sort | Niveau | Type | Effet |
|--------------------------------|--------|--------------|--|
| Mot de pouvoir: Enchevêtrement | Modéré | Sortilège | Lancer un mot de pouvoir qui immobilise les pieds d'une cible |
| Guérison Mineur | Majeur | Sortilège | Redonne un (1) point de vitalité à une cible au touché (<i>main</i>) |
| Renvoie de Sortilège | Sévère | Enchantement | Crée une barrière autour de l'incantateur (15 minutes) qui permet de retourner l'effet du prochain sortilège à son incantateur initial Concentration supplémentaire : Après 5 minutes de concentration pendant l'incantation, l'effet de protection se dissipe après l'utilisation. |

| MAGIE ASTRAL (YEUX BLEU) | | | |
|--------------------------------|--------|--------------|--|
| Nom du Sort | Niveau | Type | Effet |
| Domination : Gardien | Majeur | Sortilège | Force la cible à protéger l'incantateur pendant 10 minutes. |
| Dissipation des vents magiques | Sévère | Sortilège | Permet de dissiper tous les effets de la magie dans un rayon de 10 mètres. |
| Domination : Totale | Sévère | Sortilège | Permet d'avoir le contrôle total d'une cible |
| MAGIE DES JUTONS (YEUX JAUNE) | | | |
| Nom du Sort | Niveau | Type | Effet |
| Coup Destructeur | Modéré | Sortilège | Rendre la prochaine attaque "Coup Destructeur" |
| Attaque Élémentaire | Majeur | Sortilège | Lancer un projectile causant des dégâts magique |
| Force du Géant | Majeur | Enchantement | Confère un +1 de force Concentration supplémentaire : Ajout de force supplémentaire par une (1) minute de concentration pendant l'incantation (max +5 de force). |
| MAGIE DE SANG (YEUX ROUGE) | | | |
| Nom du Sort | Niveau | Type | Effet |
| Vision Aéthérique | Majeur | Enchantement | Permet de voir le monde de l'aéthéré. Concentration supplémentaire : permet de prolonger l'effet de 5 minutes par 1 minute de concentration pendant l'incantation. (max 30 minutes) |
| Mot de pouvoir : Terreur | Majeur | Sortilège | Lancer un mot de pouvoir qui cause les effets de « Terreur » sur une cible. |
| Rappel à la Vie | Sévère | Enchantement | Rappel à la vie, une personne morte, ou achevé. La personne regagne conscience à un (1) point de vitalité. Concentration supplémentaire : Chaque tranche de 1 minute de concentration pendant l'incantation donne un (1) point de vitalité supplémentaire. |

LISTE DES RUNES

| | | |
|---|-----------------|--|
|  | Thurisaz | <p>Permet au porteur de la rune d'activer l'effet de rage. Sous l'effet de Rage, le joueur ne peut utiliser ses talents ou héritages qui nécessitent de la concentration. Rage donne de la force supplémentaire, <u>mais le joueur affecté doit attaquer toutes cibles en vue.</u></p> <p>Une fois que le joueur atteint 0 point de vitalité, il reçoit un second souffle (l'ajout d'endurances naturelles) et doit continuer la rage jusqu'à l'épuisement des endurances conférées.</p> <p>Coût : 1 point de vitalité à l'activation de la rune.</p> <p><u>Rune Mineur</u> : +2 forces et 3 endurances, ne peut pas mettre fin à la rage</p> |
|  | Kenaz | <p>Le porteur de la rune doit toucher une cible et lui pose une question, celle-ci doit répondre honnêtement.</p> <p>Coût : 1 point de vitalité</p> <p><u>Rune Mineur</u>: La rune se dissipe après une activation.</p> |
|  | Jera | <p>Si le porteur de la rune meurt, le temps d'attendre à Helheim est coupé de moitié.</p> <p>Coût : <i>aucun coût supplémentaire</i></p> <p><u>Rune Mineur</u>: Cette rune se dissipe une fois utiliser.</p> |
|  | Ehwaz | <p>Le porteur de la rune peut communiquer avec le monde aethéré pour une durée de 10 minutes</p> <p>Coût: 1 point de fatigue, par activation.</p> <p><u>Rune Mineur</u>: La rune se dissipe après une activation.</p> |
|  | Dagaz | <p>La prochaine incantation du porteur de la rune n'aura par pénalité sèvre (<i>exception des coût permanent</i>), Par contre, le temps de concentration est doublé.</p> <p>Coût : <i>aucun coût supplémentaire</i></p> <p><u>Rune Mineur</u>: La rune se dissipe après une activation.</p> |

LISTE DES RITUELS

| Nom du Rituel | Niv | Coût | Effet |
|---------------------|--------|--|---|
| La Racine du Saule | Initié | 1 point de fatigue <i>(Au ritualiste et aux participants)</i> | Confère aux cibles (max 2 personnes) l'utilisation du Talent " Pied Ferme " utilisable seulement 1 fois. <i>*Doit être effectué dans les 6 heures suivant le rituel.</i> |
| La Force de L'Aulne | Initié | 1 point de fatigue <i>(Au ritualiste et aux participants)</i> | Confère aux cibles (max 2 personnes) l'utilisation du Talent " Coup Brutal " utilisable seulement 1 fois. <i>*Doit être effectué dans les 6 heures suivant le rituel.</i> |
| Les Baies de Sureau | Initié | 1 point de fatigue <i>(Au ritualiste et aux participants)</i> | Permet aux cibles (max 2 personnes) de bénéficier de l'effet du Talent " Tueur des Monstres " pour un total de 2 heures après le rituel. <i>*Le bonus applicable varie selon le résultat</i> |