

VOICI LES MISE A JOURS DES REGLES

Nous avons ajouté des précisions sur les effets qui pourrait arriver en jeu.

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.

Nous avons fait la modification de certains talents :

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>
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>

VOICI LES MISE A JOURS DES REGLES

Nous avons fait des modifications sur le système de magie

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 instantanée 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] "

VOICI LES MISE A JOURS DES REGLES

Nous avons ajouté des précisions sur le système de rituels

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/come/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".

VOICI LES MISE A JOURS DES REGLES

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...)	Plusieurs autre choix

VOICI LES MISE A JOURS DES REGLES

Nous avons faire des précision sur les métiers de récolte

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 / Titanium	Avancé
Niv 4	Compagnon	Cuir de Licorne / Ébène / Malvacée / Mythril	Majeure
Niv 5	Artisan	Écaille de Nihogg / 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