

ACADÉMIES

RÈGLES 2019

Toutes les règles des Académies et toutes les Disciplines expliquées.



SOMMAIRE

I. PRÉAMBULE

II. LES COURS

III. LA DISCIPLINE

IV. LA RECHERCHE

V. ANNEXES : LES ACADEMIES

AVANT-PROPOS

Ces règles additionnelles ont vocation à enrichir votre expérience de jeu. Elles offrent notamment au nouvel arrivant la possibilité de se rendre au quartier des Académies afin d'y rencontrer une foule bigarrée ou d'y suivre des cours, favorisant ainsi sa découverte de l'univers des Chroniques de Kandorya. Amis joueurs d'expérience, ce supplément vous invite également à découvrir de nouvelles facettes du gameplay et de nouveaux groupes de personnages afin de varier les plaisirs. Néophytes ou vieux briscards, vous serez toujours les bienvenus aux Académies ! Mais n'oubliez jamais que dans jeu de rôle, il y a "rôle".

Clio & Adrien, Responsables Académies

Pour nous contacter : <http://kandorya.forumactif.org> ou contact@kandorya.net

1. PRÉAMBULE

Les *Académies* sont des instituts renommés qui permettent l'apprentissage de classes de personnages avancées, en jeu, dans la continuité des différents archétypes proposés à la création du personnage dans le livret des règles. Il en existe aujourd'hui cinq :

- l'Académie de la **Guerre**
- l'Académie des **Sciences**
- l'Académie de l'**Aventure**
- l'Académie de **Magie**
- l'Académie de la **Foi**

Chacune des *Académies* regroupe plusieurs branches de connaissances appelées *Disciplines* qui sont les seules à pouvoir enseigner des *Arcanes*.

Les *Arcanes* sont des savoir-faire spécifiques, répartis dans ces différentes *Disciplines* et uniquement accessibles par cette voie, durant le jeu.

Chaque *Discipline* permet d'apprendre des *Arcanes*. Il existe trois niveaux successifs d'*Arcanes* : les *Arcanes* de Novice, puis les *Arcanes* de Disciple et enfin, les plus puissants, les *Arcanes* de Maître.

Tous les *Arcanes* connus figurent en Annexe.

Table des heures de cours validantes :

- **K 2016** : 5 heures
- **K 2017** : 5 heures
- **IK2 2017** : 2 heures
- **IK1 2018** : 4 heures
- **K 2018** : 5 heures
- **IK2 2018** : 2 heures
- **IK1 2019** : 2 heures

II. LES COURS

L'accès aux Disciplines

Les Académies sont ouvertes à tous les personnages. Il n'est pas possible d'y fixer une quelconque restriction d'accès basée par exemple sur la race, l'origine, le statut ou la classe d'un personnage. C'est la règle! En revanche, dans la mesure où les Académies constituent un élément de jeu, elles sont libres de demander une rétribution pour l'accès aux cours (ex. : services, faveurs, argent, etc.). Cette rétribution ne peut être discriminatoire.

La progression

Un personnage est libre de suivre l'enseignement de plusieurs Disciplines dans des Académies différentes (une seule Discipline maximum par Académie). Il peut ainsi apprendre de nouveaux Arcanes en suivant des cours auprès d'une ou plusieurs Disciplines. Dans chaque Discipline, un personnage est libre d'opter pour la progression de son choix mais doit maîtriser, au minimum, un Arcane d'un niveau pour avoir accès à l'apprentissage des Arcanes du niveau directement supérieur.

Les temps d'apprentissage pour chaque nouvel Arcane (toutes Disciplines confondues et tous niveaux confondus) sont les suivants :

- 1^{er} Arcane : 2 h !
- 2nd Arcane : +2 h
- 3^{ème} Arcane : +3 h
- **X^{ème} Arcane : +X heures**

Une fois acquis, il est impossible pour un personnage d'oublier un Arcane!

Les cours

Les cours sont dispensés par les Maîtres de Discipline avec l'accord du Grand maître de chaque Discipline,

selon les modalités suivantes : **1 cours (1 heure) par demi-journée dans chaque Discipline¹.**

Lorsque l'apprentissage d'un Arcane nécessite plus que 2 heures de cours, les heures d'enseignement supplémentaires (à compter de la 3^{ème}) peuvent être des heures de pratique effectuées auprès d'un Maître²

Un personnage ne peut suivre qu'une heure de cours ou de pratique par demi-journée!

Chaque Discipline est tenue d'effectuer le suivi du cursus (heures de cours) de chacun de ses étudiants.

Les lieux de cours

Par dérogation, après accord en jeu du PJA en charge des Académies, les cours pourront se dérouler à l'extérieur du Quartier des Académies mais le point de rendez-vous sera toujours un des quartiers académiques (Édenorya ou Vendavel).

Chaque Discipline doit tenir à jour au Quartier des Académies, à Édenorya, un affichage précisant, à minima, l'horaire et le point de rendez-vous de chaque cours. Un panneau d'affichage dédié sera mis à disposition par l'organisation.

¹ durant cette heure de cours les étudiants pourront être divisés en groupes selon leur niveau ou l'affluence.

² cette heure de pratique pourra se dérouler sur un créneau horaire différent de celui de l'heure de cours ci-dessus

III. LA DISCIPLINE

La fondation

Ces prestigieuses institutions verront naître les Grands maîtres et marqueront l'histoire de Kandorya. Elles sont fondées à l'initiative des joueurs après validation par l'Organisation.

Les Grands Maîtres

Chaque Discipline est dirigée par un Grand Maître qui maîtrise tous les Arcanes de cette Discipline.

Il existe deux façons de devenir Grand Maître :

- fonder une Discipline : le personnage doit posséder la compétence [Grand maître, X PE] dans l'archétype des Érudits (Cf. Livre des règles). Le coût de cette compétence est variable et fixé par l'organisation lors de la validation du projet de création de la nouvelle Discipline (un même personnage ne peut créer qu'une seule Discipline),
- maîtriser tous les Arcanes d'une Discipline : le personnage gagne en jeu la compétence [Grand maître].

Chaque Académie est dirigée par l'ensemble des Grands maîtres des Disciplines qui la compose qui sont libres d'adopter le système de gouvernance de leur choix (un Conseil, un délégué représentant, etc.).

Les Académies sont administrées en jeu par le PJA en charge des Académies qui réunit chacun des Grands maîtres de Discipline au sein du Conseil académique.

Les Maîtres

Pour devenir un Maître, il est nécessaire de réussir un Examen de Maître après avoir suivi les cours nécessaires à l'apprentissage d'un Arcane de Maître. Cet examen est organisé par le Grand maître de la Discipline et doit être impérativement :

- mis en spectacle publiquement,

- validé par la remise d'un Diplôme de Maître en présence des Maîtres de la Discipline.

Les places de Maîtres dans chaque Discipline sont limitées par un quota de **7%** du nombre total des membres ayant suivi au minimum une heure de cours (arrondi à l'entier inférieur), qui augmente donc avec le nombre d'inscrits.

Un Maître doit enseigner au minimum 1 cours par jour dans sa Discipline. Il est sinon automatiquement rétrogradé au rang de Disciple. De plus, 1 heure de cours enseignée compte comme 1 heure de cours suivie dans cette Discipline lui permettant d'apprendre de nouveaux Arcanes dans sa Discipline.

Le Codex

Chaque Discipline doit posséder un **Codex à faire valider à chaque début d'évènement par l'Organisation.** Il est constitué de 2 tomes différents rédigés dans une langue au choix du Grand maître ayant fondé la Discipline. Le Codex peut prendre la forme d'un seul manuscrit regroupant les 2 tomes (sous forme de 2 chapitres) ou de 2 manuscrits distincts, un pour chaque tome, au choix des joueurs.

- Tome 1 : La fondation
Emblème, devise, nom du Grand Maître fondateur de la Discipline, textes fondateurs, diplôme de Maître, tous les Arcanes.
- Tome 2 : La transmission
Registre des membres : Novices, Disciples, Maîtres et Grands Maîtres.

Afin de dispenser des cours, chaque Discipline doit être en pleine possession de son Codex. **La perte ou le vol de ce dernier aura des conséquences.**

IV. LA RECHERCHE

Chaque Discipline est appelée à évoluer, étoffant toujours un peu plus chacune des classes de personnage avec le temps. De nouveaux Arcanes, à maîtriser puis à enseigner, verront ainsi le jour à mesure que la recherche académique, menée par les membres les plus éminents de chacune des Disciplines, portera ses fruits.

Fonctionnement

Les travaux de recherche peuvent être débutés selon des conditions à découvrir en jeu. Vous serez ensuite

guidés dans leur déroulement par l'Organisation qui vous fixera des objectifs afin de la mener à bien pour espérer découvrir un nouvel arcane..

Archivage

L'ensemble des travaux de recherche, aboutis ou non, devra faire l'objet d'**une production écrite qui sera ensuite archivée en jeu** au sein du Quartier des Académies.

ANNEXE I : LA GUERRE

CHEF DE GUERRE

Novice

La compétence Constitution 1 ne vous coûte plus que 1 PÉ au lieu des 3 PÉ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Novice

La compétence Instinct de survie ne vous coûte plus que 1 PÉ au lieu des 3 PÉ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Disciple

Votre expérience de la guerre vous permet de résister à une annonce "Désarme !" une fois par combat. Vous devez annoncer "Résiste !".

Disciple

Votre expérience de la guerre vous permet de résister à une annonce "Brise !" une fois par combat. Vous devez annoncer "Résiste !".

Disciple

Votre expérience et votre charisme font que vous représentez un pilier pour vos alliés dans la bataille. Vous représentez une bannière vivante. Vous gagnez

la compétence Porte-bannière à la différence que VOUS êtes la bannière ! Un ajout à votre tenue (petit étendard personnel) afin d'être visible sur le champ de bataille est indispensable pour bénéficier de cette compétence !

Maître

Vous êtes le cauchemar des artilleurs sur le champ de bataille. Votre expérience de la guerre vous permet de détruire une arme de siège d'un coup de maître, une fois par combat. Vous devez simuler un coup magistral porté avec une arme à deux mains sur une arme de siège à jet ou une arme de siège à explosion et annoncer "Brise !".

Maître

Votre expérience assurée et votre sens de la stratégie font que vous représentez un pilier pour vos alliés dans la bataille. Vous représentez un étendard vivant. Vous gagnez la compétence Porte-étendard à la différence que VOUS êtes l'étendard. Le nombre minimum de personnages devant composer votre faction est réduit à (10).

Un ajout à votre tenue (petit étendard personnel) afin d'être visible sur le champ de bataille est indispensable pour bénéficier de cette compétence !

BRETTEUR

Novice

La compétence Esquive ne vous coûte plus que 3 PE au lieu des 5 PE habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Novice

Votre connaissance du combat vous permet de prendre votre adversaire par surprise. Une fois par combat, vous pouvez annoncer "Recul 5 !". Si le coup porté avec votre arme a touché votre adversaire, les dégâts sont comptabilisés normalement.

Disciple

Votre connaissance du combat vous permet d'annoncer "Désarme !" une fois par combat si le coup porté avec votre arme touche l'arme de votre adversaire. La cible de ce coup doit jeter son arme à (3) mètres de lui dans une direction totalement «safe».

Disciple

Votre connaissance du combat vous permet

d'intimider vos adversaires. Si vous possédez la compétence Intimidation, vous pouvez désormais lancer un maximum de (6) annonces "Intimidation !" sur (6) personnages différents par combat afin de minimiser le surnombre, au lieu des (3) annonces habituelles.

Maître

Votre connaissance du combat vous permet de connaître les points faibles de votre adversaire. Une fois par combat, vous pouvez annoncer "Brise !" si votre coup a touché votre adversaire (son corps, son arme, son armure ou son bouclier). Le membre ou l'équipement touché est brisé et rendu inutilisable jusqu'à ce qu'il soit soigné ou réparé.

Maître

Votre connaissance du combat vous permet d'anticiper les feintes de vos adversaires. Vous pouvez annoncer "Résiste !" à l'une des annonces suivantes : "Recul 5 !", "Intimidation !", "Désarme!", ou "Brise !", 1 fois par combat.

ARCHER

Novice

Adeptes des combats à distance, vous avez développé l'art de soigner vos compagnons. La compétence Premiers secours ne vous coûte plus rien, soit 0 PE, au lieu des 2 PE habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Novice

Quand des guerriers vous foncent dessus alors que vous avez votre arc en main, il faut savoir être agile pour survivre. La compétence Esquive ne vous coûte plus que 3 PE au lieu des 5 PE habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Disciple

Votre connaissance des armes de trait vous permet de prendre votre adversaire par surprise. Une fois par combat, vous pouvez annoncer "Recul 5 !" si votre trait a touché votre adversaire (son corps, son arme ou son armure). Les dégâts sont comptabilisés normalement.

Attention, un trait paré avec une arme ou un bouclier n'inflige aucun dégât, ni effet.

Disciple

Vous êtes un expert en armes de trait. Vous pouvez

lancer l'annonce "Planté !" sur un autre personnage situé à moins d'(1) mètre d'une structure si vous parvenez à la toucher avec votre arme de trait. Votre cible est immobilisée pendant (15) secondes mais peut continuer à se défendre. L'attaque ne fait aucun dégât.

Maître

Votre habileté au tir vous permet de décocher des flèches avec une force et une précision remarquable. Une fois par combat, vous pouvez annoncer "Tombe !" si votre trait a touché un adversaire à portée de voix (son corps, son arme ou son armure). Les dégâts sont comptabilisés normalement.

Attention, un trait paré avec une arme ou un bouclier n'inflige aucun dégât, ni effet.

Maître

Vieux briscard des combats contre des guerriers avec bouclier, vous disposez de vos propres flèches capables de briser un bouclier ou pavois. Une fois par combat, vous pouvez annoncer "Brise !" si votre trait a touché le bouclier ou pavois d'un adversaire à portée de voix. Aucun effet sur une arme ou une armure.

ARTILLEUR

Novice

Artilleur aguerri, vous avez développé l'art de soigner vos compagnons. La compétence Premiers secours ne vous coûte plus rien, soit 0 P€, au lieu des 2 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Novice

Artilleur aguerri, les Chants des canonniers vous galvanisent. Tant que vous chantez durant la bataille, dans une zone de (2) mètres autour de votre arme de siège à explosion en fonctionnement, vous pouvez annoncer "Résiste!" aux annonces suivantes : "Intimidation!", "Peur!".

Disciple

Artilleur d'expérience, vous êtes désormais capable

de manipuler les armes de siège à explosion à (2), avec n'importe quel autre Artilleur de la Discipline. Le temps de rechargement de l'arme est alors réduit de (30) secondes. Non cumulable (sauf avec les Méthodes d'ingénieurs).

Maître

Artilleur d'exception, chacun de vos tirs détruit instantanément une section de mur d'enceinte de 3 mètres de large (non magique). La structure ainsi détruite ne pourra être reconstruite que par des Bricoleurs. Pour chaque tir, une "Carte bricoleur" sera placée (par l'organisation) sur la section à réparer.

FRANC-TIREUR

Novice

Habile avec vos deux mains, la compétence *Ambidextre* ne vous coûte plus rien, soit 0 P€, au lieu des 2 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Novice

Le sang-froid est la première qualité du tirailleur. En pointant votre arme à explosion sur votre cible, vous pouvez désormais lui lancer l'annonce "Intimidation!". L'effet prend fin immédiatement si la cible n'est plus en joue et fonctionne même en dehors d'un combat.

Effet non cumulable en utilisant une seconde arme à explosion.

Disciple

Tirailleur rusé, vous savez viser les jambes. Une fois par combat vous pouvez annoncer "Recul 5 ! + Tombe !" sur un de vos tirs réussi (un son d'explosion audible doit être produit par l'arme à explosion). Non cumulable en utilisant une seconde arme à explosion (une fois par combat et non pas une fois par arme)

Maître

Véritable *As*, vous pouvez désormais cumuler les effets de Tirailleur pour chaque arme à explosion que vous utilisez simultanément et/ou successivement. Attention, vous ne gagnez pas la compétence *Ambidextre*.

PROTECTEUR

Novice

La compétence Constitution 1 ne vous coûte plus que 1 PÉ au lieu des 3 PÉ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Novice

Le sang-froid est la première qualité d'un protecteur. En pointant une arme sur votre cible, vous pouvez désormais lui lancer l'annoncer "Intimidation!". L'effet prend fin immédiatement si la cible n'est plus en joue et fonctionne même en dehors d'un combat. Avec cette technique, il n'est pas possible d'intimider seul plusieurs cibles menaçantes en même temps : vous ne pouvez en choisir qu'une seule.

Disciple

Votre connaissance du combat vous permet d'annoncer "Désarme !" une fois par combat si le coup porté avec votre arme touche l'arme de votre adversaire. La cible de ce coup doit jeter son arme à (3) mètres de lui dans une direction totalement « safe ».

Maître

Maître en l'art de la protection, vous pouvez désormais lancer le sort Champ d'énergie en incluant un personnage à protéger, sans posséder l'archétype magicien et sans dépenser de mana. Vous devez toutefois respecter l'incantation et les composants.

ANNEXE II : LES SCIENCES

JURISTE

Novice

En tant que Jurisconsulte, votre prestance et votre art de la dialectique vous aident à imposer vos points de vue. Vous pouvez utiliser (2) fois par jour l'annonce "Silence !". Votre cible devra se taire durant (5) minutes.

Novice

En tant que Jurisconsulte, vous pouvez concevoir un contrat magico-légal. Ce contrat légalement formé, qui doit respecter les conditions qui vous seront enseignées à l'Académie, engagera les parties sur des clauses diverses (mariage, contrat de non-agression, prêt d'argent, héritage, etc.). En cas de non-respect de ce contrat, la partie en tort devra consacrer de son temps ou de l'argent en dédommagement à la partie lésée, selon le temps passé à sceller magiquement le contrat après sa rédaction :

- (10) minutes : (10) minutes à consacrer ou (10) PC ;
- (20) minutes : (20) minutes à consacrer ou (10) PH ;
- (30) minutes : (30) minutes à consacrer ou (10) PO.

L'utilisation du temps consacré doit être précisé dans le contrat en-cas de non-respect dudit contrat. La résolution de ce type de contrat pourra se faire en RP via un jeu juridique.

Disciple

En fin connaisseur de la loi, votre charisme naturel délie les langues. Jusqu'à (2) fois par jour, lorsque

vous assistez à (10) minutes d'un interrogatoire musclé (il ne s'agit pas d'une torture mais bien d'une forte pression psychologique durant une séance d'interrogatoire RP) d'un prisonnier, vous obtenez une réponse sincère de sa part. Il ne s'agit pas d'un sort de Vérité. Votre cible a pleinement conscience de son interrogatoire.

Disciple

En fin connaisseur de la loi, vous pouvez concevoir un contrat magico-légal. Ce contrat légalement formé, qui doit respecter les conditions qui vous seront enseignées à l'Académie, engagera deux parties sur des clauses diverses (mariage, contrat de non-agression, prêt d'argent, héritage, etc.). En cas de non-respect de ce contrat, la partie en tort perdra des points de vie selon le temps passé à sceller magiquement le contrat après sa rédaction :

- (10) minutes : (1) PV / jour ;
- (20) minutes : (1) PV / demi-journée ;
- (30) minutes : (1) PV / heure.

La perte de point de vie perdure tant que la partie en faute n'a pas respecté sa part de contrat ou apporté un dédommagement conforme au contrat validé devant le juriste (RP). La résolution de ce type de contrat pourra se faire en RP via un jeu juridique.

Maître

En tant que Maître des Lois, vous maîtrisez totalement votre voix et ses intonations. Une aura de confiance et de sagesse se dégage de vous quand vous parlez en public. Vous pouvez utiliser l'annonce "Éloquence !". Toutes personnes vous entendant doit

arrêter toute action (parler, marcher, se battre) et doit vous écouter. Vous disposez de (5) minutes au maximum pour parler (et juste parler).

Si des éléments extérieurs viennent agresser des personnes vous écoutant, le charme est rompu.

L'immunité contre *Aura de majesté* fonctionne aussi contre *Éloquence*.

Maître

En tant que Maître des Lois, vous pouvez concevoir un contrat magico-légal. Ce contrat légalement formé, qui doit respecter les conditions qui vous seront enseignées à l'Académie, engagera deux

parties sur des clauses diverses (mariage, contrat de non-agression, prêt d'argent, héritage, etc..). En cas de non-respect de ce contrat, à compter du moment où il est constaté qu'une partie n'a pas respecté le contrat, la partie en tort décèdera plus ou moins rapidement selon le temps passé à sceller magiquement le contrat après sa rédaction :

- (10) minutes : dans (24) heures ;
- (20) minutes : dans (6) heures ;
- (30) minutes : dans (1) heure.

La résolution de ce type de contrat pourra se faire en RP via un jeu juridique.

Novice

En tant que Vétérinaire, vos connaissances des animaux vous permettent d'entrer en contact avec eux afin de déceler les symptômes des maladies et intoxications courantes. Vous pouvez évaluer la gravité des blessures et autres traumatismes. Considérez que vous pouvez parler aux animaux mais seulement sur un plan médical. Cette compétence peut vous servir à entrer en contact avec des animaux étranges et non encore répertoriés.

De plus, la compétence Diagnosticien ne vous coûte plus que 1 P€ au lieu des 3 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Novice

En tant que Biologiste, vos connaissances en médecine vous permettent de réaliser des prélèvements de sang et des analyses afin d'administrer les traitements adéquates pour les maladies ou intoxications non diagnostiquées ou d'effectuer de la recherche. Vous êtes également capable d'utiliser efficacement des matériels et dispositifs médicaux se rapportant à l'analyse du sang.

De plus, la compétence Diagnosticien ne vous coûte plus que 1 P€ au lieu des 3 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Novice

En tant que Légiste, vos connaissances en médecine vous permettent de pratiquer des autopsies. Après auscultation, dissection et analyses, vous êtes en mesure d'identifier les causes, le jour et parfois même l'heure de la mort d'un humanoïde ainsi que ses âges, sexe, origine, race et parfois même origine géographique.

De plus, la compétence Diagnosticien ne vous coûte

plus que 1 P€ au lieu des 3 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Disciple

En tant qu'Anesthésiste, vos connaissances en médecine vous permettent d'administrer des traitements antalgiques (antidouleurs) et de pratiquer des anesthésies avec efficacité.

De plus, la compétence Homéopathe ne vous coûte plus que 1 P€ au lieu des 3 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Disciple

En tant qu'Omnipraticien, vos connaissances en médecine vous permettent de suturer les blessures du corps pour les soigner même en dehors des camps (villes).

De plus, la compétence Praticien ne vous coûte plus que 2 P€ au lieu des 4 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Attention, votre patient est ensuite toujours en convalescence pendant une durée de (20) minutes. Tout effort pendant la convalescence conduit à la réouverture de chacune des blessures, donc à l'état initial avant les soins.

Maître

En tant que Chirurgien, vos connaissances en chirurgie vous permettent de pratiquer des greffes efficacement. Vous pouvez greffer un membre perdu depuis moins de (1) journée au lieu des (10) minutes habituelles. Compétence Barbier-boucher requise. Votre patient est ensuite en convalescence pendant une durée de (30) minutes au lieu des (60) minutes habituelles. Vous êtes également capable de pratiquer des interventions longues et complexes en

dirigeant une équipe de plusieurs médecins qui combinent alors leurs savoir-faire pour la réussite d'une opération.

Maître

Vos connaissances en médecine vous ont permis de

surpasser votre contrôle sur votre corps. Vos expériences ont aboutis, vous disposez maintenant de la compétence " Régénération " (voir règle générale race Peau verte).

MÉMORIALISTE

Novice

La compétence Mythes et légendes ne vous coûte plus que 2 PE au lieu des 4 PE habituels (0 PE si vous êtes un Érudit). Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction. Érudit assidu, vous disposez désormais d'un accès illimité à un lieu de savoir partenaire de la Discipline, tel qu'une bibliothèque, pour y mener vos travaux.

Novice

Vous gagnez les compétences Parler et Lire & Écrire pour une nouvelle langue de votre choix. Érudit assidu, vous disposez désormais d'un accès illimité à un lieu de savoir partenaire de la Discipline, tel qu'une bibliothèque, pour y mener vos travaux.

Disciple

Votre mémoire ne saurait vous faire défaut. Si vous êtes la cible d'un effet "Oubli !", quelle qu'en soit la source, vous en demeurez conscient. Vous pouvez alors vous rendre dans un lieu de savoir, tel que la bibliothèque de l'Arcanium, dans l'heure qui suit, afin de recouvrer progressivement vos souvenirs.

Chaque minute passée à échanger avec un autre sapientiste vous permet alors de recouvrer une minute de vos souvenirs jusque là oubliés (en remontant progressivement dans le temps, 2 heures max). Si vous attendez plus d'une heure après l'annonce de l'effet "Oubli!" pour débiter cette démarche, vos souvenirs sont définitivement perdus.

Maître

Vous avez fait de votre esprit une forteresse inviolable qui protège tout votre être. Vous êtes conscient en permanence ds sortilèges mentaux ou effets psychiques dont vous êtes la cible. Vous êtes immunisé au sortilège Extraction de souvenir ainsi qu'aux effets de corruption ou de possession de l'esprit. Il vous faut annoncer "Résiste!".

Pour rappel : la corruption se produit lorsqu'un réceptacle du monde réel est gangrené par la marque laissée par un esprit. La possession se produit lorsqu'un esprit prend possession de toute ou partie, d'un réceptacle dans le monde réel.

ANNEXE III : L'AVENTURE

TRAPPEUR

Novice

La compétence Catalyste ou Herboriste ou Mineur ne vous coûte plus que 1 P€ au lieu des 3 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Seule 1 des 3 compétences peut bénéficier de la réduction.

Novice

Avec le temps et l'aventure, vous vous êtes aguerri. Une fois par combat, vous pouvez annoncer "Résiste!" à une annonce "Intimidation !" (le personnage ne peut pas réutiliser son annonce sur vous pour la journée.)

Disciple

La compétence Alchimiste ou Apothicaire ou Forgeron ne vous coûte plus que 2 P€ au lieu des 4 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Disciple

La nature n'a plus aucun secret pour vous. Vous savez

désamorcer les pièges que vous détectez. Vous gagnez donc la compétence Crochetage **UNIQUEMENT POUR LES PIÈGES**, sans avoir la compétence Vol ou être de l'archétype Roublard.

Maître

Avec le temps et l'aventure, vous avez appris à vous camoufler en milieu naturel. Si vous vous placez dans un décor naturel (buisson, haies denses, fourrées, etc..) un genou à terre, ou allongé dans l'herbe, vous pouvez utiliser une écharpe rouge pour signaler que vous êtes invisible. Vous perdez le bénéfice du camouflage dès lors que vous bougez. Cette compétence ne marche pas en milieu urbain (camp ou ville).

Maître

Avec le temps et l'aventure, vous avez appris à maîtriser vos adversaires en utilisant les pièges de la nature. Vous pouvez utiliser (3) fois par jour l'annonce "Entrave!". Voir le sort Entraves. Ceci n'est pas considéré comme de l'utilisation de magie, vous n'avez pas à respecter les prérequis du sort.

GLADIATEUR

Novice

Force de la nature, vous relevez tous les combats. Après avoir crié à pleins poumons votre "Nom de Gladiateur !", vous gagnez (2) niveaux à votre score de Pugilat pour l'affrontement à mains nues à venir.

Novice

Maître gladiateur, plus rien ne vous fera jamais reculer. Après avoir crié à plein poumons "Moritori te salutant !", vous pouvez annoncer "Résiste !" aux annonces "Intimidation !", "Peur !" durant toute la durée du combat en cours. Attention, le cri ne permet pas d'annuler des effets déjà lancés contre vous mais de résister à des effets futurs !

Disciple

Votre connaissance du combat vous permet d'annoncer "Désarme !" une fois par combat si le coup porté avec votre arme touche l'arme de votre

adversaire. La cible de ce coup doit jeter son arme à (3) mètres de lui dans une direction totalement «safe».

Maître

Votre réputation vous précède. Avant un combat à venir, vous pouvez haranguer la foule pour annoncer : "Éloquence !". Vous dégagez alors un charisme exceptionnel. Toute personne vous entendant doit arrêter toute action (parler, marcher, se battre) et doit vous écouter. Vous disposez de (5) minutes au maximum pour parler (et juste parler).

Si des éléments extérieurs viennent agresser des personnes vous écoutant, le charme est rompu.

L'immunité contre Aura de majesté fonctionne aussi contre Éloquence.

NAVIGATEUR

Novice

Explorateur infatigable, vos aventures vous ont emmené là où peu d'hommes sont allés. La compétence Exploration ne vous coûte plus que 1 P€ au lieu des 3 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Novice

Vieux loup de mer, vous avez parcouru les mers et fréquenté de nombreuses rades. Des histoires fantasques ou hors du commun, vous en connaissez tant et plus. La compétence Mythes et légendes ne vous coûte plus que 2 P€ au lieu des 4 P€ habituels (0 P€ si vous êtes un Érudit). Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Disciple

Navigateur charismatique, vous savez pousser les

hommes qui vous entourent à donner le meilleur d'eux mêmes. Sur l'Oculus, (1) fois par tour, vous gagnez la compétence "du nerf les gars!" : vous pouvez tenter un déplacement supplémentaire.

Disciple

Sur l'Oculus, une fois par tour, un échec critique pour votre navire devient un échec simple.

Maître

Marin de renom, vous avez appris à sentir la guigne arriver et le vent tourner. Sur l'Oculus, (1) fois par tour, vous pouvez relancer un dès. Attention, vous conservez le second résultat. De plus, votre navire gagne (1) PVE et (1) PVC.

SORCELAME

Nota : Le Sorcelame ingère de mystérieux élixirs pour utiliser ses Arcanes. Ces élixirs possèdent des effets bloquant tout contact avec la Magie, l'empêchant de posséder l'archétype Magicien. Le Sorcelame ne peut porter plus de 3 points d'armure (PA). Il doit garder une main de libre et ne peut donc utiliser que des armes à une main.

Novice

La compétence Constitution 1 ne vous coûte plus que 1 P€ au lieu des 3 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Novice

Vous avez appris à synthétiser un élixir qui renforce votre peau. Lorsque vous consommez cet élixir, vous bénéficiez alors d'un point d'armure (PA) magique supplémentaire. Ce PA magique est le premier décompté en combat çq ne se régénère pas à l'issue du combat ou dure jusqu'à 12 heures. Un petit ruban bleu doit être positionné sur votre costume pour signaler la présence de ce sort. Personnel et non cumulable.

Disciple

Vous avez appris à synthétiser des élixirs vous octroyant des capacités comparables à des sorts, utilisables en combat, sans posséder l'archétype Magicien.

Vous choisissez des capacités dans la liste suivante pour un total équivalent à (4) P€. Les effets sont équivalents aux sorts du même nom du Livre des règles. **Ce choix est définitif et il est donc strictement interdit de changer de capacité(s) par la suite.**

- Champ d'énergie (3 P€)

- Désarmement (3 P€)
- Dissipation de barrière (3 P€)
- Entraves (4 P€)
- Flammèche (1 P€)
- Langue morte (2 P€)
- Lenteur (4 P€)
- Lumière (1 P€)
- Nausée (2 P€)
- Projectile magique 1 (2 P€)
- Rafale de vent (3 P€)
- Sommeil (3 P€)
- Silence (4 P€)
- Surdit   (3 P€)

Vous pouvez lancer les capacités choisies pour un total équivalent à (4) P€ par heure. **Aucun effet de jeu ne permet de dépasser ce maximum.**

Nota : Le lancement de ces capacités est identique à celui des sorts. Vous devez respecter les Pré-requis (Composants / Action / Incantation). En combat, vous pouvez lancer un sort en utilisant uniquement votre main libre ; parer ou donner des coups de votre main d'arme mais votre incantation est interrompue si vous subissez un coup.

Maître

La compétence Apothicaire ne vous coûte plus que 2 P€ au lieu des 4 P€ habituels. Vous seul maîtrisez l'art d'enduire votre arme. Vous pouvez utiliser une Potion (du livre des Règles de Jeu) afin d'enduire votre lame. Il vous faut bien évidemment posséder un exemplaire de cette potion! Votre coup doit ôter un PV pour que l'effet de la potion prenne effet, mais vous pouvez échanger des coups et baisser les PA d'un joueur tout en ayant oint au préalable votre lame. Dès l'effet annoncé, votre lame perd le pouvoir de la potion.

Attention, nécessite d'être validé par l'Organisation avant utilisation.

ANNEXE IV : LA MAGIE

Règles de l'Académie de Magie

- La réduction accordée en points d'expérience (PÉ) sur le coût initial d'achat des sortilèges ne diminue pas le coût de leur lancement en point de magie (PM).
- La réduction accordée en points d'expérience (PÉ) sur le coût initial d'achat des sortilèges ne diminue pas votre total de (PM), vous gardez le coût initial du sort pour calculer vos (PM).
- Les nouveaux sortilèges appris grâce aux Arcanes n'ont aucun coût initial d'achat en point d'expérience (PÉ), ils n'augmentent donc pas votre total de (PM).
- Les règles de lancement des sorts restent inchangées : vous devez respecter les prérequis de lancement du sort, la longueur des incantations puis annoncer à très haute voix le "Nom de sortilège !".

NÉCROMANT

Novice

Le sort Faire Parler un Mort ne vous coûte plus que 2 PÉ au lieu des 5 PÉ habituels. Vous devez déjà posséder ce sortilège pour bénéficier de cette réduction.

Novice

Le sort Capture d'âme ne vous coûte plus que 3 PÉ au lieu des 5 PÉ habituels. Vous devez déjà posséder ce sortilège pour bénéficier de cette réduction.

Disciple

Cadavere Animus (6 PM): 1 PV / Au contact d'un cadavre / Incantation moyenne

Votre connaissance de la nécromancie vous permet d'insuffler le minimum vital afin d'articuler un cadavre qui obéira à ses injonctions durant trente (30) minutes. Un PnJ peut alors être demandé au PC Orga par le magicien si nécessaire, le joueur victime du sortilège n'étant jamais contraint de l'interpréter s'il ne le souhaite pas. Le cadavre animé possède 10

PV. Il souffre en permanence de l'effet Lenteur pour tous ses gestes et déplacements. Il combat normalement. Il ne peut lancer aucun sortilège ni utiliser aucune arcane. Il ne parle pas. Si le nécromant s'éloigne de plus de 20 mètres ou tombe à l'état d'"Agonie", le cadavre animé tombe en putréfaction et disparaît dans les minutes qui suivent. Nota : ce sort est mal vu par beaucoup de civilisation, attention à son utilisation.

Disciple

Le sort Peur ne vous coûte plus que 3 PÉ au lieu des 5 PÉ habituels. Vous devez déjà posséder ce sortilège pour bénéficier de cette réduction.

Maître

Condamnation: Rituel

Votre maîtrise de la nécromancie vous permet de condamner les âmes des êtres vivants au prix d'immenses sacrifices. Dans un lieu de pouvoir, vous pouvez initier un rituel afin de condamner une cible

qui pourrait périr dans (24) heures. De Le monde de Kandorya étant vaste, il existe certainement des solutions pour lever ce genre de malédiction. Ce rituel coûte inéluctablement beaucoup aux ritualiste. De plus, les grandes puissances et les porteurs d'objets magiques puissants sont susceptibles de résister à cette malédiction.

Attention, validation par le coordinateur Académies ou un organisateur Nécromancie obligatoire. La cible sera informée par un bon spécifique numéroté qui lui précisera les effets et les règles de cette malédiction (édité et validé par l'Organisation).

Maître

Transformation en liche (10 PM) : Masque de Liche /

Personnel / Incantation longue

Votre connaissance de la nécromancie vous permet de vous transformer en liche. Après une longue incantation vous devez enfiler votre masque de liche. Vous disposez alors de 20 points de vie pour une durée de 30 minutes. Vous ne pouvez porter aucune armure. Vous subissez les dégâts normalement et pouvez être achevé normalement par 5 annonces "Souffle de mort !" successives et ininterrompues. A l'issue de ces 30 minutes, vous retrouvez votre forme initiale et, quoi qu'il arrive, vous tombez dans l'état "Agonie".

ARCHIMAGE

Novice

Le sortilège Détection magique ne vous coûte plus rien, soit 0 P€ au lieu des 2 P€ habituels. Vous devez déjà posséder ce sortilège pour bénéficier de cette réduction.

Novice

Le sortilège Méditation ne vous coûte plus rien, soit 0 P€ au lieu des 2 P€ habituels. Vous devez déjà posséder ce sortilège pour bénéficier de cette réduction.

Disciple

Instinct magique

Votre connaissance de la magie vous permet de réduire de façon permanente d'un niveau le temps d'incantation d'un de vos sortilèges. Vous devez l'indiquer sur votre fiche de personnage. Ce choix est définitif.

Disciple

Feu intérieur

Votre connaissance de la magie vous permet de lancer une seconde fois instantanément (sans incantation) un sortilège que vous maîtrisez, dont le coût d'achat est de (3) P€ ou moins, immédiatement après un premier lancement, dans une direction qui peut être différente. Le coût de lancement en (PM) du second sortilège reste inchangé.

Maître

Rebond (7 PM) : Mains vides / Visuel/ Instantané

Votre connaissance de la magie vous permet de

renvoyer un sortilège ou une prière dont vous êtes la cible vers une nouvelle cible. Si vous êtes la cible d'un sort, vous pouvez annoncer "Rebond !" + "Nom du sortilège!" ou "Nom de la prière !" et désigner une nouvelle cible qui subira alors les effets du sort à votre place. Ne fonctionne pas contre le sortilège Projectile magique.

Maître

Psyché de l'Archimage : Maquillage facial permanent

Cette capacité vous permet d'être en permanence conscient de tous les sortilèges mentaux ou effets psychiques, magique ou non (Théoprastes, Potions, etc.) dont vous êtes la cible et de vous en protéger en permanence en annonçant "Résiste!".

Maître

Manipulation de la magie : Source + Réceptacle / Contact+canalisation / Incantation Longue

L'archimage peut transférer l'énergie magique (PM) d'une source (être vivant, objet ou lieu) vers un objet spécialement prévu à cet effet (validé par l'Organisation).

- Le réceptacle ne peut accueillir plus que le total maximum des PM de l'archimage qui le manipule.
- La durée de maintien de l'énergie magique dans l'objet ne dépasse pas normalement la durée d'un GN.

Un objet contenant cette énergie doit porter l'étiquette spécifique de validation et un ruban bleu.

SORCIER

Novice

Le sortilège Flammèche vous confère une annonce “Résiste ! “ à une annonce “Peur !” par combat, tant que votre sortilège est actif et que vous n’êtes pas exposé à la lumière du soleil.

Novice

Le sortilège Barrière magique ne vous coûte plus que 1 P€ au lieu des 3 P€ habituels et devient une Barrière de glace. Vous devez déjà posséder ce sortilège pour bénéficier de cette réduction.

Disciple

Étreinte tellurique : Assis par terre et en tailleur

Grâce à cette capacité, vous puisez désormais dans les forces telluriques afin de régénérer totalement vos point de magie lorsque que vous utilisez le sortilège Méditation. L’afflux de forces magiques venues du sol est tel que vous subissez l’effet “Éntraves” : durant les (5) minutes que dure votre Méditation, il vous est impossible de bouger. Si votre Méditation est interrompue par toute action, hostile ou non, à votre égard, vous tombez immédiatement en agonie et à zéro PM. Cette capacité s’applique désormais obligatoirement à toutes vos Méditations.

Disciple

Ouragan :

Votre connaissance de la magie vous permet de

lancer le sortilège Rafale de vent avec plus de force. Le coût de lancement en (PM) et les prérequis du sort reste inchangés mais l’annonce qui vous devez faire est : “Tombe 3 pas, DE MASSE sur 3 mètres !.

Disciple

La compétence Immunité au Silence ne vous coûte plus que 2 P€ au lieu des 5 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Maître

Survoltage élémentaire (5 PM) : Mains vides / 5 Postures / Incantation courte

Votre connaissance de la magie vous permet de survolter les énergies magiques après avoir adopté 5 postures différentes. Jusqu’à la fin de la scène en cours, pour 15 minutes maximum, tous vos temps d’incantation de sort sont réduits d’un niveau.

Maître

Feu foudroyant de granit glacé :

Votre connaissance de la magie élémentaire vous permet de lancer à une vitesse incroyable des projectiles magiques. Les prérequis pour le sort Projectile magique (quel que soit le niveau) deviennent : Ballon mou colorée / Visuel & Jet / Court

EXORCISTE

Nota : un réceptacle du monde réel peut être un objet matériel ou un être vivant. Les exorcistes récitent des Mantras de 50 mots (minimum).

Novice

Voir les esprits : Contact / Mantra

Vos connaissances en exorcisme vous permettent de détecter les énergies inhabituelles nichées dans les réceptacles du monde réel. Vous avez la capacité de voir les esprits, d'identifier leur alignement (positif, négatif ou neutres). Vous pouvez obtenir des informations complémentaires, dans certains cas, après avoir interrogé un organisateur.

Novice

Convocation spirituelle : Mantra

Les exorcistes Novices possédant cet Arcane forment un triangle pour définir une zone et y convoquer les esprits environnants afin de tenter de communiquer avec ces derniers. Les esprits peuvent alors se manifester (ou non) de bien des façons. Ils pourront également coopérer (ou non) en fonction de vos échanges. Il n'est pas rare que les exorcistes Novices, dont les esprits les plus faibles, subissent des contres coups pouvant être dangereux suite à ce genre de cérémonie.

Disciple

Abjuration du mal, du bien ou du neutre : Visuel / Mantra

Après une longue Mantra, vous pouvez annoncer "Mantra : Douleur !" en ciblant un esprit négatif,

positif ou neutre qui se tord alors de douleur pendant (1) minute. Plusieurs exorcistes autour de leur cible peuvent cumuler leurs efforts simultanément avec cette annonce pour plus d'efficacité.

Maître

Purification : Contact / Mantra

Vos connaissances en exorcisme vous permettent de grandement ralentir toute forme de corruption qui gangrène un réceptacle dans monde réel. Après plusieurs séances quotidiennes, vous parvenez à le purifier totalement. Plusieurs exorcistes (Maîtres, Disciples et Novices) peuvent être nécessaires pour plus d'efficacité.

Attention, cet arcane ne permet pas de guérir les maux d'origine biologique ou magique.

La corruption se produit lorsqu'un réceptacle du monde réel est gangrené par la marque laissée par un esprit.

Maître

Exorcisme : Contact / Mantra

Vos connaissances en exorcisme vous permettent de mener des rituels d'Exorcisme. Après une longue Mantra, vous pouvez renvoyer un esprit maléfique, bénéfique ou neutre vers son plan onirique d'origine. Plusieurs exorcistes (Maîtres, Disciples et Novices) peuvent être nécessaires pour plus d'efficacité.

La possession se produit lorsqu'un esprit prend possession de toute ou partie, d'un réceptacle dans le monde réel.

RITUALISTE

Nota : cette Discipline fait exception à la règle et peut être suivie par un personnage en même temps qu'une autre Discipline de l'Académie de Magie.

Novice

Vous gagnez l'accès à l'archétype Érudit qui ne vous coûte plus rien au lieu des 2 PE habituels.

Novice

La compétence Ritualiste 2 ne vous coûte plus que 1 PE au lieu des 3 PE habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Disciple

Tant que vous êtes dans un lieu de pouvoir, après (15) minutes dans un état d'”Agonie”, au lieu de mourir le

lieu vous maintient en vie jusqu'à ce que vous soyez soigné ou achevé. Si vous quittez le lieu de pouvoir, vous mourrez.

Maître

Votre maîtrise des arts rituels et des flux magiques vous permet d'étudier un lieu de pouvoir afin de connaître l'objet et les effets d'un précédent rituel s'y étant déroulé et ses conséquences sur l'état actuel du lieu de pouvoir.

Vous gagnez de plus le sort Barrière magique sans nécessité de posséder l'archétype magicien. Vous pouvez l'utiliser afin d'ériger une Barrière magique tout autour d'un lieu de pouvoir où vous vous trouvez, en matérialisant son emplacement au sol par une corde munie d'un ruban bleu (limite de 10 mètres de diamètre).

THANATONAUTE

Nota : cette Discipline fait exception à la règle et peut être suivie par un personnage en même temps qu'une autre Discipline de l'Académie de Magie.

Novice

Votre propre esprit a de moins en moins de secrets pour vous. Le sortilège Réparation de la Psyché ne vous coûte plus que 1 PÉ au lieu des 3 PÉ habituels. Vous devez déjà posséder ce sortilège pour bénéficier de cette réduction.

Novice

Le sortilège Extraction de souvenir ne vous coûte plus que 4 PÉ au lieu des 6 PÉ habituels et peut désormais être utilisé sur un défunt dans l'heure qui suit sa mort. La tête doit être présente pour pouvoir en extraire un souvenir.

Disciple

Stase astrale : Paumes ouvertes, assis en tailleur / Canalisation / Incantation moyenne

Votre esprit se sépare de votre corps pour lui faire face aussi longtemps que vous canalisez le sortilège : votre corps est dans un état catatonique et vous êtes psychiquement mort dans le monde réel mais votre cœur bat toujours ; votre conscience reste avec votre esprit.

Les effets magiques en cours sur votre corps lors de votre passage en stase sont suspendus.

- Votre corps est insensible à tout nouvel effet magique dirigé contre lui et vous pouvez annoncer "Résiste !".

- Votre corps reste sensible à tous les effets physiques et biologiques.
- Votre esprit reste sensible aux effets et capacités touchant les esprits, ainsi qu'aux êtres éthérés.

Dès que votre canalisation s'arrête, votre esprit retrouve votre corps et vous subissez l'effet "Coma !" pendant (1) minute. Les éventuels effets magiques précédemment suspendus reprennent après la phase de coma.

Attention, par effets magiques sont entendus les sortilèges, prières et autres capacités magiques, mais pas les potions, théoprastes et autres effets obtenus via l'artisanat.

Maître

Vous gagnez le sortilège Familier de sort ou, si vous le possédez déjà, celui-ci ne vous coûte plus rien, soit (0) PÉ au lieu des (2) PÉ habituels.

Vous pouvez désormais transférer l'esprit d'un être humanoïde mort depuis moins de (24) heures et dont vous possédez encore le corps dans celui de votre familier. L'esprit en prend alors pleinement possession, le rendant ainsi plus puissant. Votre nouveau familier peut lancer (3) sorts, identiques ou différents, au lieu d'(1) sort habituellement, dans les conditions décrites par le sortilège Familier de sort. Votre familier devient sensible aux effets qui touchent les esprits.

ANNEXE V : LA FOI

Préambule

Nous n'avons pas la prétention de connaître toutes les religions que les joueurs peuvent inventer, nous proposons des voies qui reprennent les grandes tendances religieuses. Libres aux joueurs de juger de la pertinence de suivre telle ou telle voie selon les dogmes de leur religion. Un personnage ne peut suivre l'enseignement que d'une seule voie dans sa vie.

Pour chacune des voies de la Foi, des exemples de préceptes sur lesquels elles sont basées vous sont indiqués. Libre à vous désormais de choisir votre voie selon votre foi.

Règles de l'Académie de la Foi

Les symboles sacrés sont dédiés à une croyance ou à un culte d'un personnage, que ce dernier soit prêtre de l'Académie de la foi ou simple croyant. Ils sont nécessaires afin de réaliser des prières ou des cérémonies. Ce sont des objets de jeu qui contiennent une infime quantité d'énergie magique sacrée et portent donc un ruban bleu (objet magique). Attention, ils doivent être visibles car ils dégagent de l'énergie qu'on ne peut dissimuler et doivent faire la taille d'une paume, au minimum. Chaque personnage ne peut posséder qu'(1) seul symbole sacré car on ne peut être croyant de plusieurs religions ou cultes.

Les autels sacrés sont des lieux dédiés à une croyance ou à un culte. Ils sont nécessaires afin de réaliser des cérémonies. Ce sont des nouveaux lieux de pouvoir qui possèdent une importante quantité d'énergie sacrée et portent donc un ruban bleu (objet magique).

Les prêtres de l'Académie de la Foi utilisent leur ferveur pour focaliser la magie sacrée au cours de prières et de cérémonies. Attention, toutes les prières

et cérémonies doivent être dites à très haute voix et entendues par la cible qui doit être à portée de vue, sauf si le descriptif de la prière ne le précise autrement. Lors d'une prière ou d'une cérémonie, chaque symbole sacré doit être soit tenu en main et brandi vers le ciel, soit porté et tourné vers le ciel, toujours sans équivoque, sinon elle est interrompue et se solde par un échec.

Prières & Cérémonies

Prières : (30) mots minimum (composés de chacun au moins 2 syllabes) + (1) symbole sacré. Les prières sont des (petits) rituels. Le prêtre qui les réalise doit être ritualiste (Ritualiste 1).

Cérémonies : (rituels de la Foi) (500) mots minimum + (1) autel sacré + (X) symboles sacrés. Tous les participants d'une cérémonie, prêtres ou simples croyants, doivent brandir un symbole sacré voué à une même croyance ou à un même culte. Eux seuls bénéficient alors des effets de la cérémonie. Chaque cérémonie est conclue inéluctablement par une annonce "Sommeil de masse, (1) minute !" sur tous les participants, à l'exception des Maîtres de la Discipline concernée présents. Les cérémonies sont des rituels. Le prêtre qui les dirige doit être maître ritualiste (Ritualiste 2).

Premiers acquis

Chaque Novice d'une Académie de la Foi bénéficie des (2) capacités suivantes :

Consécration de symbole – Prière

En utilisant la magie sacrée, vous consacrez un objet non magique que vous touchez de votre main libre pour en faire un symbole sacré dédié à votre croyance ou à votre culte. Le symbole, devenu sacré, porte désormais un ruban bleu (objet magique). Ne nécessite pas de symbole sacré.

Consécration d'autel - Cérémonie, (30) symboles sacrés minimum

En utilisant la magie sacrée, vous consacrez un piédestal que vous touchez de votre main libre pour

en faire un autel sacré qui peut être dédié à votre croyance ou à votre culte. Le piédestal, devenu sacré, porte désormais un ruban bleu (objet magique). Ne nécessite pas d'autel sacré.

PARANGON DE L'HARMONIE

Novice

Pansement sacré - Prière

En touchant le corps de votre cible de votre main libre, vous insufflez l'énergie sacrée pour soigner une blessure légère. La magie sacrée utilisée se limite à réparer les tissus vivants, seul (1) PV est récupéré par ce sort et il ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour sur la même cible. Il n'y a pas de période de convalescence pour cette guérison. Le prêtre peut lancer cette prière sur lui-même.

Novice

Résilience – Cérémonie, (10) symboles sacrés maximum

Vous apprenez à focaliser l'énergie sacrée pour mener à bien vos premières cérémonies. A la fin de la cérémonie, chacun des participants bénéficie alors d'(1) annonce "Résiste !" à une annonce "Prière !" ou "Peur !". Non cumulable.

La compétence Ritualiste 2 ne vous coûte plus que 1 PE au lieu des 3 PE habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction. Vous n'êtes pas limité en nombre de cérémonies (rituels de la Foi) que vous pouvez diriger chaque jour.

Disciple

Pacification – Prière

En utilisant la magie sacrée, vous apaisez les tensions. A l'issue de votre prière, vous devez annoncer à votre cible " Prière : Paix!". Votre cible est alors apaisée et perd toute velléité de combat. Durant (10) minutes, ses dégâts sont réduits à 0. L'effet est annulé si elle est attaquée par un ennemi. Si vous subissez un contact physique ou magique, votre prière est interrompue et vous subissez alors

vous-même les effets de votre prière.

Disciple

Armure sacrée – Cérémonie, (20) symboles sacrés maximum

En offrant votre corps à votre Foi, vous nimbez d'énergie sacrée votre prochain. A la fin de la cérémonie, chacun des participants bénéficie alors d'un point d'armure (PA) magique supplémentaire. Ce PA magique est le premier décompté en combat et ne se régénère pas à l'issue du combat ou dure jusqu'à 12 heures. Non cumulable.

Attention, ce PA magique est valable dans la limite fixée par les règles (à savoir : maximum de points d'armure en combinant toutes les possibilités, 5PA et maximum de points d'armure magique 1PA).

Maître

Bénédictio - Prière

En touchant le corps de votre cible de votre main libre, vous lui insufflez l'énergie sacrée pour la délivrer des effets (bénéfiques ou non) d'une prière ou d'un sortilège. Le Maître peut lancer cette prière sur lui-même tant qu'il est en possession de ses moyens.

Maître

Sanctuaire – Cérémonie, (30) symboles sacrés minimum

En utilisant la magie sacrée, vous sanctuarisez un lieu de (10) mètres par (10) mètres autour d'un autel sacré déjà existant qui devient une zone de paix. Toute action néfaste ou violente est impossible à l'intérieur d'un Sanctuaire, à l'exception d'une Profanation.

CROISÉ DE LA DESTRUCTION

Novice

Supplice - Prière

Vous attirez le courroux sacré sur votre cible. À l'issue de votre prière, vous devez toucher votre cible et lui annoncer "Prière de supplice : 1 perce-armure !". Votre cible subit alors 1 point de dégât perce-armure. Si vous subissez un contact physique ou magique, votre prière est interrompue et vous subissez alors vous-même les effets de votre prière.

Novice

Intimidation – Cérémonie, (10) symboles sacrés maximum

Vous apprenez à focaliser l'énergie sacrée pour mener à bien vos premières cérémonies. À la fin de la cérémonie, chacun des participants bénéficie alors d'(1) annonce "Intimidation !". Non cumulable. Ne permet pas de cumuler (4) annonces "Intimidation !" avec la compétence Intimidation.

La compétence Ritualiste 2 ne vous coûte plus que 1 PE au lieu des 3 PE habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction. Vous n'êtes pas limité en nombre de cérémonies (rituels de la Foi) que vous pouvez diriger chaque jour.

Disciple

Choc divin – Prière

En utilisant la magie sacrée, vous précipitez votre prochain dans l'obscurité. À l'issue de votre prière, vous devez annoncer à votre cible "Prière : Assommé !". Votre cible est alors assommée. Si vous subissez un contact physique ou magique, votre prière est interrompue et vous subissez alors vous-même les effets de votre prière. Aucun contact ou effet de surprise n'est nécessaire.

Rappel : "Assommé !" : Si quelqu'un est rendu inconscient, il restera immobile 15 mn et aura un

violent mal de tête quand il se réveillera. Comme ce n'est qu'une « immobilisation » normale, le personnage inconscient peut être réveillé à n'importe quel moment en étant secoué ou par d'autres moyens.

Disciple

Profanation de symbole sacré – Prière

En convoquant la puissance sacrée sur un symbole sacré d'une autre religion ou d'un autre culte que vous touchez de votre main libre, vous parvenez à le profaner. Le symbole sacré, redevenu un simple objet, ne porte plus de ruban bleu (objet magique). À l'issue de votre prière, vous gagnez (1) annonce "Résiste !" à une annonce "Intimidation !". Non cumulable.

+

Profanation d'autel sacré – Cérémonie, (20) symboles sacrés minimum

En convoquant la puissance sacrée sur un autel sacré d'une autre religion ou d'un autre culte que vous touchez de votre main libre, vous parvenez à le profaner. L'autel sacré, redevenu un simple piédestal, ne porte plus de ruban bleu (objet magique). À la fin de la cérémonie, chacun des participants bénéficie alors d'(1) annonce "Résiste !" à une annonce "Prière !" ou "Intimidation !". Non cumulable.

Maître

Maître de l'effroi – Prière

En utilisant la magie sacrée, vous exhorte les forces sacrées à vous soutenir durant la bataille. À l'issue de votre prière, vous gagnez une annonce "Peur !" à utiliser lors de votre prochain combat. Non cumulable.

De plus, en tant que Maître de l'effroi, plus rien ne vous intimide. Vous pouvez désormais annoncer "Résiste !" à toute annonce "Intimidation !".

MaîtreForce sacrée – Cérémonie, (30) symboles sacrés maximum

En utilisant la magie sacrée, vous exhorte les forces sacrées à vous soutenir durant la bataille. A la fin de

la cérémonie, vous, ainsi que les autres Maîtres Croisés de la Destruction, gagnez une annonce “Brise !” De plus, chacun des participants bénéficie alors d’(1) annonce “Recul 5 !”. Non cumulable.

ADEPTE DE LA PROVIDENCE

Novice

Aubaine – Prière

En puisant dans l'énergie sacrée, vous vous transformez en monolithe quasiment indestructible pour (1) minute. À l'issue de votre prière, vous devez annoncer : "Prière : Pétrifié !". Vous ne devez ensuite plus bouger. Lorsqu'un autre joueur tente une interaction, vous devez annoncer : "Pétrifié !". Une fois l'effet terminé, vous oubliez totalement la dernière minute.

Novice

Coup du sort - Cérémonie, (10) symboles sacrés maximum

Vous apprenez à focaliser l'énergie sacrée pour mener à bien vos premières cérémonies. À la fin de la cérémonie, chacun des participants bénéficie alors de (1) annonce "Quelle chance!". Cette annonce permet de changer miraculeusement le résultat de n'importe quel jeu de hasard sans que personne ne puisse s'en apercevoir. Cumulable (3) fois.

La compétence Ritualiste 2 ne vous coûte plus que 1 PE au lieu des 3 PE habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction. Vous n'êtes pas limité en nombre de cérémonies (rituels de la Foi) que vous pouvez initier chaque jour.

Disciple

Châtiment de Lenteur – Prière

Vous manipulez la magie sacrée pour faire s'abattre un châtiment sur votre prochain. À l'issue de votre prière, vous devez annoncer : "Prière : Lenteur !". Votre cible éprouve de grandes difficultés à se mouvoir et n'agit qu'au ralenti durant (15) minutes. L'effet est annulé si elle est attaquée. Si vous subissez un contact physique ou magique, votre prière est

interrompue et vous subissez alors vous-même les effets de votre prière.

Disciple

Châtiment de Surdité – Prière

Vous manipulez la magie sacrée pour faire s'abattre un châtiment sur votre prochain. À l'issue de votre prière, vous devez annoncer : "Prière : Surdité !". Votre cible n'entend plus rien, le joueur se considère comme sourd durant (15) minutes. Si vous subissez un contact physique ou magique, votre prière est interrompue et vous subissez alors vous-même les effets de votre prière.

Disciple

Châtiment de Langue morte – Prière

Vous manipulez la magie sacrée pour faire s'abattre un châtiment sur votre prochain. À l'issue de votre prière, vous devez annoncer à votre cible " Prière : Langue morte !". Votre cible ne pourra que s'exprimer dans une langue incompréhensible durant (15) minutes. Si vous subissez un contact physique ou magique, votre prière est interrompue et vous subissez alors vous-même les effets de votre prière.

Maître

Maître du la confusion - Cérémonie, (30) symboles sacrés maximum

En utilisant la magie sacrée, vous faites pencher les forces sacrées en votre faveur. À la fin de la cérémonie, vous, ainsi que les autres Maîtres Adeptes de la Providence, gagnez une annonce "Esquive!". De plus, chacun des participants bénéficie alors d'(1) annonce "Rebond !" suite à une annonce "Prière !" ou "Désarme!". Non cumulable.

Rappel :

"Rebond !" : Si vous êtes la cible d'une de ces

annonces, vous pouvez annoncer “Rebond !” + (“Nom de la prière !” ou “Désarme !”) et désigner votre adversaire qui subira alors les effets de sa propre annonce à votre place.

Maître

Barrière sacrée – Cérémonie (cette cérémonie ne nécessite pas d'autel), (30) symboles sacrés maximum

Vous puisez dans la puissance sacrée afin de dresser devant vous un rempart d'une longueur égale à l'écartement de vos bras étendus en croix et une hauteur de (2) mètres, vous protégeant de l'adversité. Tant que dure votre prière, sans limite de durée, vous devez annoncer régulièrement: “Prière : barrière

sacrée !”. Cette barrière protectrice est alors physiquement et magiquement infranchissable mais elle peut être contournée. Vous pouvez vous déplacer. Jusqu'à (30) croyants peuvent se joindre à la cérémonie, bras étendus en croix, tous reliés par les symboles sacrés de la même croyance ou du même culte et former ainsi une chaîne humaine. Tant que dure votre cérémonie, pour une durée de (15) minutes maximum, vous formez, ensemble, une même Barrière sacrée.

A la fin de la cérémonie, chacun des participants, à l'exception des Maîtres Adeptes de la Providence, subit l'effet “Nausée de masse, (1) minute !” au lieu de l'effet “Sommeil de masse, (1) minute !” habituel à la clôture d'une cérémonie.

CULTISTE VAUDOU

Novice

Vous êtes en mesure de mener la cérémonie suivante :

Esprits jumeaux - Cérémonie, (X) symboles sacrés

Vous demandez à un esprit de prendre possession d'une paire de symboles sacrés strictement identiques et de les lier entre eux, tels des Jumeaux. Pour ce faire, chaque participant fait offrande à cet esprit, d'un nombre de points de vie égal à (10) moins le nombre (X) de participants à la cérémonie (min. (1) PV)).

Vous pouvez choisir pour cible le(s) symbole(s) sacré(s) d'un des (de deux des) participants à la cérémonie et/ou n'appartenant à personne. La paire de symboles doit être présentée au centre de la cérémonie.

Attention, chaque personnage ne peut posséder qu'(1) seul symbole sacré.

La compétence Ritualiste 2 ne vous coûte plus que 1 P€ au lieu des 3 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction. Vous n'êtes pas limité en nombre de cérémonies (rituels de la Foi) que vous pouvez initier chaque jour.

Novice

Vous êtes en mesure de mener la cérémonie suivante :

Alter ego - Cérémonie, (X) symboles sacrés

Cette cérémonie requiert une paire de symboles sacrés dont un esprit a pris possession par la cérémonie des Esprits jumeaux.

Vous demandez à cet esprit de lier chaque symbole à une cible, dont l'une au moins doit être présente au centre de la cérémonie. Pour ce faire, les participants font offrande à l'esprit d'éléments personnels

appartenant à chacune des deux cibles. Le nombre de ces éléments est égal à (10) moins le nombre (X) de participants à la cérémonie (min. (1) élément), pour chaque cible.

La compétence Ritualiste 2 ne vous coûte plus que 1 P€ au lieu des 3 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction. Vous n'êtes pas limité en nombre de cérémonies (rituels de la Foi) que vous pouvez initier chaque jour.

Disciple

Don de soi - Prière

A l'issue d'une prière intérieure, vous laissez les esprits prendre possession de votre corps qui devient insensible. Votre maximum de point de vie est de (1). Votre maximum de point d'armure (PA) magique est de (0). Vous pouvez désormais annoncer "Résiste !" à toutes les annonces négatives dirigées contre vous (effets, sortilèges et prières), à l'exception des annonces "Mantra !" et des Rituels d'exorcisme auxquels vous devenez sensible.

A l'issue d'une nouvelle prière intérieure, vous négociez avec les esprits pour reprendre pleinement possession de votre corps qui redevient sensible. Vous subissez inéluctablement l'effet "Cécité !" pendant (3) minutes. Vous êtes à (1) point de vie, cependant votre maximum de point de vie n'est plus limité à (1). Vous ne regagnez pas vos points d'armure (PA) magique, cependant votre maximum de point d'armure (PA) magique n'est plus limité à (0).

Si vous subissez un contact physique ou magique, vos prières intérieures sont interrompues et vous subissez alors immédiatement l'effet "Agonie !".

Attention, ne permet pas d'annuler des effets déjà lancés mais de résister à des effets futurs ! Vous restez sensibles aux attaques physiques.

Attention, les grandes puissances et les porteurs d'objets magiques puissants (types légendaires) outrepassent le Don de soi.

Maître

Vous êtes en mesure de mener la cérémonie suivante :

Marque de corruption - Cérémonie, (X) symboles sacrés

Cette cérémonie requiert une paire de symboles sacrés dont un esprit à pris possession par la cérémonie des Esprits jumeaux. Puis ces symboles doivent être associés à leurs cibles par la cérémonie de l'Alter ego.

Vous demandez à l'esprit de corrompre chacune de ces cibles (Marque de corruption), dont l'une au moins doit être présente au centre de la cérémonie. Pour ce faire, chaque participant fait offrande à cet esprit de ses (5) sens pour (10) moins (X) minutes, où (X) est le nombre de participants à la cérémonie (min. (1) minute). Cet effet de contrecoup négatif débutera à la fin de la cérémonie se substituant à la conclusion habituelle "Sommeil de masse, (1) minute!".

La cible présente subit les effets de la Marque de corruption durant (1) minute. Pour l'autre cible, si elle est absente de la cérémonie, les effets commenceront lorsque le symbole lui étant destiné lui sera remis, en jeu, par le moyen de votre choix.

Attention, chaque personnage ne peut posséder qu'(1) seul symbole sacré.

Marques de corruption (une au choix) :

la cible subit l'effet "Peur !", pour une raison à préciser, durant (15) minutes chaque heure, à compter du premier contact avec le symbole ;

la cible subit l'effet "Silence !", durant (15) minutes chaque heure, à compter du premier contact avec le symbole ;

la cible perd (1) point de vie chaque heure, à compter du premier contact avec le symbole.

Non cumulable, non modifiable : (1) symbole possédé par un esprit = (1) marque de corruption.

Remarques :

Les sortilèges Localisation et Détection magique et la compétence Mythes & Légendes permettent aux victimes d'avoir des informations sur les origines de la Marque de corruption (auprès du coordinateur Académies).

L'Arcane Purification permet de prévenir le prochain effet de corruption à venir dans l'heure mais l'esprit subsiste dans le symbole. Les effets reprennent dès l'heure suivante tant que le symbole Jumeau n'est pas neutralisé par un Exorcisme ou jusqu'à ce que le porteur du Jumeau soit mort.

Attention :

La cible absente ne peut refuser de recevoir et porter un symbole. Ce symbole profane et remplace tout autre symbole porté par la cible qui ne peut alors plus s'en séparer et doit le porter sur elle ;

ce symbole ne peut être volé ni profané ;

il est accompagné d'un bon spécifique numéroté qui rappelle ces règles et les effets de la marque de corruption (édité et validé par l'organisation).

PALADIN

Nota : Cette discipline n'est accessible qu'aux personnages qui portent au minimum 5 pièces d'une armure lourde.

Novice

L'archétype combattant ne vous coûte plus que 3 P€ au lieu des 5 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction.

Novice

Aura du traqueur – Cérémonie, (10) symboles sacrés maximum

À la fin de la cérémonie, chacun des participants est en mesure de combattre des créatures mêmes éthérées tant qu'il reste dans un rayon de (10) mètres autour du maître de cérémonie. Durée (1) heure. Non cumulable.

Attention, il est alors nécessaire de mettre temporairement un ruban bleu sur votre arme.

Disciple

Aura de protection – Cérémonie, (5) symboles sacrés maximum

Vous apprenez à focaliser l'énergie sacrée pour mener à bien vos premières cérémonies. À la fin de la cérémonie, chacun des participants bénéficie alors d'(1) annonce "Résiste !" à la prochaine annonce

"Prière !" ou au prochain sortilège (hors Projectile magique) dirigé contre lui tant qu'il reste dans un rayon de (10) mètres autour du maître de cérémonie. Durée (1) heure. Non cumulable.

La compétence Ritualiste 2 ne vous coûte plus que 1 P€ au lieu des 3 P€ habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction. Vous n'êtes pas limité en nombre de cérémonies (rituels de la Foi) que vous pouvez diriger chaque jour.

Maître

Aura de vie – Cérémonie, (20) symboles sacrés maximum

À la fin de la cérémonie, chacun des participants, tant qu'il reste dans un rayon de (10) mètres autour du maître de cérémonie, bénéficie alors d'un point d'armure (PH) magique supplémentaire (ce PH magique est le premier décompté en combat et ne se régénère pas à l'issue du combat) et chaque soin qu'il reçoit est augmenté d'(1) point de vie et ne nécessite pas de convalescence. Durée (1) heure. Non cumulable.

Attention, ce PH magique est valable dans la limite fixée par les règles (à savoir maximum de points d'armure magique 1PH).