

VADENTIS

Manuel de jeu



Crédits

Conception du jeu et de l'univers : **Sandro Ponzetta / Projets-Ventilo**

Illustrations :

- **Lucie Ponzetta** : Illustratrice principale (couverture, carte du monde, Données, ethnies...)
- **Lucie Duclos** : Drapeaux et vitraux
- **Graphrunner49** : Scénario d'introduction 1 : « Le cadeau de Nordfleur »
- **Mikawoel** : Scénario d'introduction 2 : « Le Temps des Sciences »

- **Simon Liengme** : Scénario d'introduction 3 : « Ce qui se trouve sous le sable »
- **Apsou** : Bestiaire

Création et compatibilité du système « Vadentis » pour Foundry VTT : **Überwald**

Animation pour bande-annonce : **Dolocime**

www.vadentis.fr

Projets-VentilOdysée



Chapitre I. Pour commencer p.4

Les intentions de "Vadentis" p.5
 Les Données p.6
 La Vie, la Mort, le Cycle de l'Existence p. 8
 Les Cataclysmes p. 9

Chapitre II. Le Monde p.13

Carte du monde connu p.14
 Un monde en transition p.15

Les Grandes Nations p.18

Le Grand Conseil Mondial p.18
 Le Royaume de Terra p.20
 Le Pays de Xoan p.21
 L'État ecclésiastique d'Estuania p.22
 L'Archipel d'Articia p.23
 Le Continent d'Oblivia p.24
 L'Union des Dirans p.24
 La Nouvelle Makédie p.25

Les Croyances p.26

L'Église du Temps p.27
 Le Culte des 26 p.28
 L'Église Estuanienne p.29
 La Foi du Soleil p.31
 Le Culte de l'Ombre p.32
 La Bénédiction de l'Océan p.33
 Les Adorateurs de Yeshūa p.34

Les langues p.35

Chronologie et Calendriers p.36

Les Ethnies p.37

Les Adams p.39
 Les Umbras p.40
 Les Humain.e.s p.41
 Les Oblivien.ne.s p.42
 Les Scyllas p.43
 Les Aquilas p.44
 Les Golems p.45

Chapitre III. Le système de jeu p.46

Création des personnages p.47

Évolution du personnage p.48

Les affrontements p.49

Mort d'un personnage p.50
 Récupération et repos p.50

Les compétences p.51

Idée de difficulté des tests de compétences p.52

Les attributs p.53

Les techniques p.61

Chapitre IV. Les sorts p.66

Utiliser sa donnée p.67

Lancer des sorts p.68

Sorts de Feu p.71
 Sorts de Vent p.75
 Sorts de Terre p.80
 Sorts de Foudre p.84
 Sorts d'Eau p.88
 Sorts de Lumière p.92

Fusion de Données p.96

Sorts de Chaleur p.97
 Sorts de Magma p.98
 Sorts de Vapeur p.99
 Sorts d'Explosion p.100
 Sorts de Sable p.102
 Sorts de Glace p.104
 Sorts du Végétal p.106
 Sorts de Magnétisme p.107
 Sorts de Bioélémentisme p.108
 Sorts de Tonnerre p.109
 Sorts de Vie flamboyante p.111
 Sorts de Vie tempêteuse p.113
 Sorts de Vie rocailleuse p.115
 Sorts de Vie foudroyante p.117
 Sorts de Vie aqueuse p.119
 Sorts de Non-Vie p.121

Les sorts de Dévotions p.123

Les sorts de l'Église du Temps p.124
 Les sorts du Culte des 26 p.127
 Les sorts de l'Église Estuanienne p.130
 Les sorts de la Foi du Soleil p.133
 Les sorts du Culte de l'Ombre p.135
 Les sorts de la Bénédiction de l'Océan p.138
 Les sorts des Adorateurs de Yeshūa p.140

Chapitre V. Annexes p.143

L'équipement p.144

Feuilles de personnage p.147

Coût de la vie p.150

Carte du réseau postal Golgothien p.152

Exemples de gains d'XP p.153

Exemple affrontement p.154

Fonctionnement d'un orbe élémentaire p.156

Carte avec lieux d'importances p.157

Chapitre I

Pour commencer



Les intentions de “Vadentis”, note aux Maîtres des Données (MD)

Oyez, oyez à vous aventuriers de récits épiques et conteurs aux vers oniriques. Devant vous, se dressent les premiers mots du jeu-de-rôle “Vadentis”.

“Vadentis” a pour principal objectif de vous faire voyager à travers de nombreuses régions, dans un monde qui, bien qu’il paraisse petit, recèle de nombreux mystères. Parfois seront-ils enchanteurs, parfois aussi effrayants que les pires nuits de cauchemar. Ce monde et son système de jeu se veulent être une invitation à parcourir des scénarios aux ambiances variées, pouvant ainsi être joués par toutes personnes de toutes tranches d’âges.

“**Liberté**” et “**plaisir de jeu**”. Voilà les maîtres mots que l’on privilégiera en cet univers. Que cela soit dans les aventures que vivront les personnes autour de la table comme dans le système de jeu. Celui-ci, bien que structuré, a été pensé de manière à laissé libre court à l’imagination du maître du jeu, ici renommé “Maître des Données”, “Maîtresse des Données” (ou “MD” pour les intimes) afin de correspondre davantage aux lois de cet univers.

Le système se veut également très libre pour la création des personnages et leur évolution. La montée de niveaux structurée cède ici sa place à la possibilité d’acquérir des capacités, d’améliorer ses compétences ou de créer ses propres sorts. **Tant qu’il y aura de l’imagination, il y aura de la création.** Et ce sera aux MD de canaliser l’imaginaire de la table afin d’interpréter au mieux les désirs de chaque personne.

Concernant les finitions du système et sa compatibilité avec Foundry VTT

Ce système est la concrétisation d’un travail collectif et personnel. De ce fait quelques erreurs et déséquilibres peuvent potentiellement s’être glissés à l’intérieur de ces règles. Ce système est disponible dans une version jouable et compatible avec le logiciel “Foundry VTT”. Néanmoins, il est possible que quelques inexactitudes ou contradictions soient apparues entre ce qui se trouve dans le module pour “Foundry VTT” et ce manuel de jeu.

Si vous remarquez ce genre de cafouillage, n’hésitez pas à les annoncer sur le discord du serveur Vadentis ou par mail à vadentis.jdr@outlook.com

Vous pouvez également cliquer sur www.vadentis.fr pour poursuivre l’exploration.

Si vos pas vous conduisent en Vadentis et que ces aventures sont enregistrées, ou même simplement si vous souhaitez nous les conter, n’hésitez guère à nous les envoyer sur le mail ci-dessus.

Merci à vous.

Bonnes aventures. Que le Soleil, ancien comme nouveau, bénisse vos pas et votre plume !

Sandro Ponzetta / Projets-Ventilo



Les Données



"Tout ce qui existe, en Vadentis comme au-delà, sur la terre ferme ou en l'Océan infini, dans le Ciel ou Ailleurs, n'est que Données."

Axinton, Migr : L'impact des dernières découvertes concernant les Données : quelles implications sur les courants de pensées du 55ème Siècle 5A ? / Presses Universitaires de Babël, 5409

Toute chose qui existe sur le plan de Vadentis est l'incarnation d'une Donnée. La végétation, les Humains, le feu, la colère, une plume, etc... Il faut imaginer le fonctionnement de cet univers comme si deux espaces distincts évoluaient en parallèle. D'un côté nous avons le plan physique et de l'autre le plan des Données. Celles-ci s'écoulent dans leur propre espace et créent l'existence-même du monde. Tout est régi par l'écoulement des Données. Elles écrivent l'histoire et disposent les différents acteurs à travers le monde. Tout, absolument tout, leur est dû.

Durant de nombreux siècles, les habitants de Vadentis ignoraient leur existence. Ils ont appris à maîtriser les éléments (autrefois appelés « Magie » (le Feu, l'Eau, le Vent, la Foudre, la Terre et la Lumière) sans savoir qu'ils amenaient des Données sur le plan physique. Certains êtres (comme les ethnies des lignées anciennes) ayant l'inscription de leur Donnée sur leurs corps, un rapprochement entre les différents éléments et ces symboles a pu être fait au fil du temps. Ainsi, les Éléments primordiaux ont pu facilement être définis.

Ce n'est qu'en des temps récents, en Xoan, que les chercheurs au service de l'état ont fait cette découverte stupéfiante: les Données. Après de nombreuses années de recherche, ils sont parvenus à ouvrir le Voile qui sépare les deux plans d'existence et ont découvert avec stupeur qu'un flux de Données s'écoulait continuellement en chaque chose, à chaque instant.

La plupart des habitants de Vadentis sont affiliés à une ou plusieurs Données élémentaires de naissance. On les appelle les Données primordiales. Il existe quelques cas recensés de personnes pouvant maîtriser d'instinct d'autres types de Données, mais ils se font plutôt rares. Certains utilisent leur élément dans leur vie de tous les jours, tandis que d'autres ne l'entraîneront jamais où ne parviendront pas à l'utiliser au cours de leur vie. D'un autre côté, il existe des êtres exceptionnels qui, après des années et des années d'entraînement et de méditation, peuvent utiliser plusieurs Données.

Les Adams et les Umbras sont des êtres naturellement doués pour utiliser leur Donnée et auront moins de peine à

l'appréhender. De leur côté, les Humains et les ethnies qui en découlent (Scylla, Aquila, Golem et Oblivien) devront davantage s'entraîner. On ne connaît pas la raison d'une telle différence dans l'aisance d'utilisation des Données. Il se dit que cela pourrait être lié aux faits que les nouvelles soient apparues mystérieusement après le Premier Cataclysme. Le monde était-il différent autrefois ? Les Humains sont-ils la cause d'un tel changement ? Comment sont-ils apparus ? Les questions restent sans réponse, mais cela ne fait que motiver davantage les contes, légendes et recherches scientifiques.

A ce propos, les Scyllas, Aquilas et Golems sont des ethnies en cours d'évolution qui découlent toutes des Humains. Elles auraient évolué au contact de l'environnement dans lequel elles se trouvent, la Donnée de l'élément le plus présent autour d'eux influençant sur leur

métabolisme (Scylla = Eau ; Aquila = Vent ; Golem = Terre). Le cas des Obliviens et des Umbras n'est pas tout à fait semblable, car leur corps est le produit d'évolution en fonction de leur habitude de vie. Pour les Obliviens, leurs physiques s'est endurci et la couleur de leur peau a foncé en raison de l'environnement sauvage d'Oblivia. Les Umbras, quant à eux, sont des Adams qui se sont adaptés aux profondeurs de la terre suite au 1er Cataclysme, leur corps s'étant tassé et leurs yeux habitués à l'obscurité.

La grande majorité des Scylla est ainsi affiliée à la Donnée de l'Eau, les Aquila au Vent et les Golems à la Terre. Néanmoins, ce n'est pas une règle absolue et il arrive que certains représentants de ces ethnies se voient attribués d'autres Données à leur naissance. Pourquoi ? Les scientifiques s'interrogent encore à ce sujet, bien que la thèse de la descendance soit la plus approuvée.



La Vie, la Mort, le Cycle de l'Existence

Toute chose qui vit possède une âme.
L'âme fait le lien entre le plan terrestre et le plan des Données.

Les êtres vivants naissent,
vivent,
meurent.

Quand le trépas s'annonce, l'âme quitte le corps et s'en va vers le ciel.
Là-bas, les âmes sont récupérées par le Soleil, Berceau de la Vie. Il est l'incarnation même de
la Donnée de la Lumière en Vadentis.

L'Astre reprend en son sein les âmes des êtres décédés et les accompagne lentement,
tendrement, dans sa descente vers l'Océan infini. C'est à ses eaux éternelles que le Soleil les
confie.

Une fois baignées dans l'Océan, elles y séjourneront bien des temps afin d'y être purifiées.
Que l'âme précédente oublie ce qu'elle fut et que l'âme nouvelle naisse.

Une fois prête, elle est emmenée vers les rivages de Vadentis.
Là, elle y rejoint la terre. Et par la terre, elle rejoindra les vivants.

Ainsi commence son nouveau voyage.
Ainsi est le Cycle de l'existence.



Les Cataclysmes

Au cours de l'histoire connue de Vudentis, plusieurs événements d'ampleur impactèrent les civilisations. Ces événements furent nommés "Cataclysmes" et ont tous comme élément commun d'être d'origine inconnue.

Les prêtres de l'Église du Temps annoncent depuis plusieurs siècles que le 5^{ème} Cataclysmes sera le dernier et qu'il inaugurerait "La Fin des Jours", soit la fin de l'ère actuelle nommée 3^{ème} Calendrier.

La prophétie du premier Prêtre du Temps qui vit la Fin des Jours déclare ceci :

« Le Premier Fléau, de ses ailes enflammées et d'un cri nommé, l'Ancien monde, Yeshüa détruisit.

Le Second, de sang vêtu et d'une immortelle lame brandie, Eden, sur les Adams sa colère abattra.

Le Troisième, les êtres informes par la rancœur guidés, aux meurtres et aux saccages les Vaadrins sont condamnés.

Le Quatrième, de par l'orgueil et l'esprit enflammé, une mer de feu, un jour, les vertes plaines recouvrira.

Enfin le Cinquième, Cataclysmes dernier, de par sa Souffrance et le Sang dans le Ciel, la Fin des Jours s'écrit. »

Les Cataclysmes sont ainsi nommés lorsque des événements meurtriers et d'envergure, qu'ils se poursuivent à travers le temps ou qu'ils agissent dans des proportions importantes, sont recensés sans qu'on ne parvienne à expliquer exactement leur origine ou leur fonctionnement.

Aujourd'hui, en 5410 du 3^{ème} Calendrier, on prétend que 4 Cataclysmes se sont déjà produits et la menace d'un 5^{ème} est dans l'esprit des personnes les plus superstitieuses.



Le 1^{er} Cataclysme : Yeshüa



La forme de Yeshüa est inconnue.

Tout ce que l'on sait, c'est que ce phénomène a réduit à néant la grande civilisation des Adams du 2^{ème} Calendrier et a défiguré le monde. Heureusement, Estuans aurait protégé les Adams qui pouvaient encore l'être puis a repeuplé Vadentis en mettant au monde les Humains.



Le 2^{ème} Cataclysme : Eden



Eden est un être qui a l'apparence des Adams. Il apparaissait aux quatre coins de Vadentis depuis le commencement du 3^{ème} Calendrier. Chacune de ses apparitions était synonyme de massacre de la population locale. Il s'attaquait en priorité aux Adams mais toute personne qui osait se mettre en travers de sa route succombait sous les coups acharnés de cet être qui, disait-on, pouvait vaincre des armées entières.

Finalement, en 5380 il fut vaincu lors de la dernière bataille de l'Ancienne Terra, qui vit également la mort du Roi Kristopher et de deux Généraux.

Aujourd'hui encore son nom et ses titres font frémir le peuple. Et on parle de lui dans la peur qu'il réapparaisse ou dans des contes pour enfants : *"Si tu n'es pas sage, le Démon rougeoyant viendra dans tes cauchemars"*.

Le 3^{ème} Cataclysme : Les Vaadrins



Les Vaadrins sont des êtres à l'instinct primaire. Ils agissent en meute et s'attaque aux êtres vivants qu'ils croisent. Ce sont des créatures humanoïdes de petites tailles dont le corps semble être fait d'un liquide bleu et informe. Leur forme est ainsi mouvante, parcourue de spasmes et d'un roulis rappelant les vagues sur un rivage.

Recensés tout au long du 3^{ème} Calendrier, leur nombre a drastiquement augmenté depuis la fin du siècle précédente. Pour quiconque sait manier les armes, ils ne représentent pas un grand danger quand ils sont seuls, mais ils deviennent un véritable fléau lorsqu'ils apparaissent en meute. Qui plus, pour les gens du commun, ils restent une plaie lorsqu'ils apparaissent spontanément dans les endroits les plus reculés. Il se dit également que les Vaadrins seraient des êtres vivants qui n'auraient pas trouvé le chemin de l'après-vie.

Leur corps serait alors constitué de l'Océan lui-même, celui-ci faisant le lien entre la Vie et la Mort selon la plupart des croyances.

Le 4^{ème} Cataclysme : l'Incendie de Pandora



En 5398 du 3^{ème} Calendrier, une vague de feu aux dimensions tout juste concevables déferle sur la Plaine de Pandora, du nord vers le sud. Heureusement, de par l'aspect « frontière » de cette région, peu de pertes humaines sont à déplorer. Mais la puissance de cette gerbe de flamme fut telle qu'il a été décidé de la nommer « Cataclysme ».

Aujourd'hui encore on ignore la provenance de cette déflagration mais elle a laissé de grandes séquelles sur cette région qui s'est embrasée sur plus de 200 km en quelques instants.

Habituellement, les régions incendiées deviennent particulièrement fertiles avec le temps, mais dans ce cas-là, il semblerait que la brûlure soit si profonde qu'il est impossible d'y faire repousser quoi que ce soit. Il se dit alors que cette région aurait été brûlée au plus profond de son âme.

Le 5^{ème} Cataclysme : Le Ciel de Sang



Ce cataclysme ne s'est pas encore produit mais est particulièrement redouté par les personnes les plus superstitieuses. Au cours des siècles, plusieurs prêtres de l'Église du Temps attestent avoir eu la vision de ce fléau à venir. La plupart s'accordent sur un ciel nimbé de sang.

*Dernier sera le Cinquième.
De ses cendres naîtront les cris
car de sa voix déjà il envoûte.
Ruines et chaos sans retour.
Par les Ailes de blasphème,
le sang et le ciel unis.
Lumière et joie dissoutes.
Car ainsi sera la Fin des Jours*

Le 5^{ème} Cataclysme est alors considéré comme le dernier fléau qui s'abattra sur Vadentis et serait synonyme de fin du monde. D'autres l'interprètent comme le retour de Yeshüa, bouclant le cycle des Cataclysmes qui commença avec lui à la fin du 2^{ème} Calendrier.



Chapitre II

Le Monde actuel





Vădăntis
Carte du monde connu
50 km

Un monde en transition

Le monde change

L'époque contemporaine (5410, 3^{ème} Calendrier) est marquée par les grandes recherches en sciences élémentaires. Le fonctionnement du monde et des Données apparaît peu à peu bien plus clair et les avancées technologiques Xoaniennes vont en ce sens. C'est une période étrange où les légendes d'autrefois s'estompent en des théories scientifiques, où les nations s'échangent connaissances et folklore mais où les pays ne sont pas tous égaux, comme si plusieurs époques se chevauchaient. On découvre par exemple tout récemment la véritable influence des Données sur le plan physique, notamment en ce qui concerne les climats stables, presque figés, de certaines régions. De notre point de vue, Vadentis peut sembler petit. Mais pour les gens de ce monde, c'est tout ce qui existe : Vadentis, des continents posés sur l'Océan infini. A l'ouest les terres sauvages d'Oblivia restent encore bien secrètes. Au nord la Grande Tempête empêche d'imaginer un autre horizon. Des souterrains inexplorés du monde profond cachent encore leurs civilisations endormies... Mais hormis ces régions, les nations considérées comme « civilisées », entendez par là tous les pays qui ont rejoint le Grand Conseil Mondial, ont des cartes plutôt bien dessinées, même si des périles rôdent toujours dans chaque recoin. Ce monde est ainsi en proie à de grands

changements, entre autres grâce aux avancées technologiques élémentaires. C'est notamment au sujet de ces inventions que le Grand Conseil Mondial essaie d'apporter un semblant d'équité, de stabilité. Et l'un des projets les plus importants que le Conseil a mis en place, c'est l'envoi et l'application matérielle des orbes élémentaires à travers toutes les nations.

Les orbes élémentaires

Des Données sont concentrées au sein d'une sphère d'Elentia (comparable à du verre très solide) pas plus grande qu'une paume, à laquelle on ajoute un mécanisme d'extraction de Donnée. Ainsi les orbes élémentaires sont fabriqués en série en Xoan, notamment par la société Dorevano. Cet outil peut ainsi servir à apporter un confort et un rendement plus important dans bien des domaines. Les bateaux peuvent en être équipés de différentes manières : des orbes de Feu pour faire avancer l'embarcation à plus grande vitesse ; des orbes de Vent pour gonfler les voiles ; des orbes d'Eau pour utiliser un circuit de projection aquatique... D'autres machines ont vu le jour de cette manière, comme des presses automatiques pour les journaux qui peuvent se le permettre ou, bien évidemment, dans des applications militaires : de nouvelles armes capables de projeter à distance des versions miniatures

de ces orbes à, devenant ainsi des munitions d'armes à feux de nouvelles générations : les pistolémentaire.

Sans oublier l'avènement des vaisseaux volants, réservés pour le moment à une certaine classe plutôt aisée au vu du coût onéreux des orbes.

Au cours du dernier siècle, cet outil s'est retrouvé dans le quotidien de tous les peuples du Grand Conseil Mondial, bien que les Xoaniens soient les plus coutumiers de cette technologie.

Ainsi les orbes sont utilisés dans tous les domaines d'application envisageables, bien que leur production coûte une certaine somme, ce qui n'en fait pas une technologie abordable par toutes les classes. Dans le Royaume de Terra par exemple, ce sont surtout les services publics qui offrent au peuple le confort de l'orbe élémentaire : en éclairant les rues de candélabres munis de cette technologie ou en proposant un équilibre militaire dans l'armement.

Il y a toute une procédure et un savoir-faire pour fabriquer ces orbes. Chaque concepteur possède sa propre recette mais l'entreprise Dorevano, gérée par la famille homonyme Articienne qui s'est alliée avec le gouvernement Xoanien, est passée maître dans la production en série.

Les étapes de la fabrication des orbes sont les suivantes :

- minage de l'Elentia
- raffinage de la ressource
- découpage

- élémentisation, (principe d'insérer la Donnée au sein de la sphère, c'est souvent un petit boulot d'étudiant de l'Académie des élémentistes de Golgotha ou des travaux d'intérêts généraux de prisonniers)

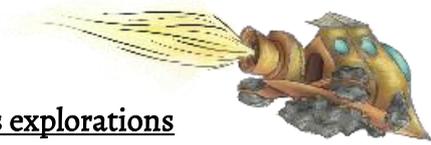
- finition du mécanisme

- envoi aux demandeurs.

L'orbe élémentaire, bien qu'installé depuis près d'un siècle dans le quotidien des nations du Grand Conseil Mondial, n'en est encore qu'à ses balbutiements et promet de grandes choses pour la suite. Peut-être qu'au fil des années, la fabrication de ces objets deviendra moins coûteuse et que d'autres sociétés parviendront à se hisser au niveau de l'entreprise Dorevano, permettant ainsi une concurrence et donc de meilleurs prix, plus accessibles pour toutes les fortunes.



Un orbe élémentaire standard



Les grandes explorations

Les véhicules fonctionnant à orbes élémentaires deviennent peu à peu une norme. Bateaux et vaisseaux volants font partie des luxes que les gens connaissent, bien qu'ils n'y aient pas forcément accès. D'autant plus que ces engins consomment énormément d'orbes élémentaires. Dès lors, les régions se trouvant autour des nations du Grand Conseil Mondial semble aussi proches qu'inatteignables. L'on connaît tout juste les pays qui n'y sont pas affiliés, comme la Nouvelle Makédie ou l'Union des Dirans. Quant au Continent sauvage d'Oblivia, à l'ouest, lui commence tout juste à voir ses côtes orientales définies.

Pendant très longtemps les expéditions vers ces terres inconnues n'étaient menées que par des courageux ou des fous qui souhaitaient percer les secrets du monde et voir ce qu'il y avait au-delà de l'Océan. Cela ne fait que quelques années que l'idée d'explorer ces mondes nouveaux a germé dans les têtes des gouvernements. C'est pourquoi quelques projets ont été mis en place. Le Continent d'Oblivia se révèle peu à peu bien plus grand que ce que l'on aurait pu croire et la Grande Tempête magnétique au nord, au-delà du Froid Pays et de l'Archipel d'Articia, reste un mur infranchissable pour tout engin fonctionnant à l'aide d'orbes élémentaires.

Mais des projets se dessinent et dans les prochaines années il est tout à fait envisageable d'imaginer la mise en place d'expéditions de grande importance. Qui sait ce que pourront révéler ces périple vers le monde qui entoure Vadentis ? Y'a-t-il un ailleurs ? Et d'où vient cette mystérieuse tour vide posée au milieu de l'Océan dont la matière n'existe pas en Vadentis ? Ces terres sont-elles seules et abandonnée sur l'Océan infini ?

Tout ce qui n'est pas découvert ne peut être qu'encre d'imagination. Et les régions de Vadentis regorgent déjà de suffisamment de mystères pour bien des aventures...



Les Grandes Nations

“Vadentis” c’est le monde connu. Les terres siégeant sur l’Océan infini. En grande partie cartographiées, bien des secrets se cachent pourtant dans les pénombres.

Aujourd’hui, en l’an 5410 du 3^{ème} Calendrier, les grandes nations se sont regroupées sous la bannière du “Grand Conseil Mondial”. Mais certaines contrées sont encore trop peu explorées et d’autres souhaitent simplement garder leur indépendance.

La géographie du monde connu:

- Continent d’Oblivia à l’ouest.
- Continent de Mediima au centre avec à l’ouest le Pays de Xoan et à l’est le Royaume de Terra.
- Continent de Solina à l’est, occupé en grande partie par l’État ecclésiastique d’Estuania.
- L’Archipel d’Articia au nord.
- Les îles d’Ispodia au sud, avec la Nouvelle Makédie à l’ouest et l’Union des Dirans à l’est.

Ce monde connu est entouré par l’Océan éternel et il se dit qu’il n’y a rien au-delà.

"Depuis trop longtemps nos pays sont en guerre. Depuis trop longtemps nous subissons nos erreurs passées. Notre histoire est écrite dans le sang, mais nous restons les auteurs de notre avenir. En ce jour béni, nous créons l'avenir de notre monde. Une paix pour Vadentis.

En ce jour béni, nous unissons le Royaume de Terra et le Pays de Xoan! Que le Premier Conseil de Mediima s'ouvre!"

- Discours prononcé par Melfina Karan, Présidente de Xoan.

Le Grand Conseil mondial

Le Grand Conseil Mondial a lieu tous les quatre ans et rassemble à Golgotha les représentants des quatre grandes Nations de Vadentis afin de discuter des problèmes importants, d’entretenir un climat pacifique et de maintenir des échanges commerciaux, technologiques et militaires. Ces quatre nations sont :

- **Le Royaume de Terra**
- **Le Pays de Xoan**
- **L’Archipel d’Articia**
- **L’État ecclésiastique d’Estuania**

La mise en place du Conseil a commencé par la volonté du peuple de rétablir la paix entre le pays de Xoan et le Royaume de Terra. Cette idée s’est concrétisée et un climat pacifique est né. À cette époque, le GCM (Grand Conseil Mondial) se nommait simplement: Conseil de Mediima, en référence au Continent homonyme qu’occupent les deux pays.

Par la suite, l’Archipel d’Articia en grande détresse suite à la guerre civile menée par un ancien Haut-Seigneur, s’est intégré dans le processus. Depuis, l’Archipel participe activement à l’effort de l’intégration de tous les peuples aux échanges et à la pacification.

Bien plus tard, souhaitant profiter de la paix apportée par le Conseil Mondial, l’État Ecclésiastique d’Estuania s’y est également intégré, renommant ainsi cette organisation : « Grand Conseil Mondial ».

Avec l’instauration du GCM, une monnaie commune est mise en place afin de faciliter les échanges commerciaux: le Vadentien (VA). La monnaie est en argent tandis que les billets sont tissés en Aurum, une plante qui ne pousse qu’au sud du Continent de Solina. La langue Terranienne s’impose comme le commun, bien que Xoan et Estuania en parlaient déjà des dialectes très proches. C’est surtout l’Archipel

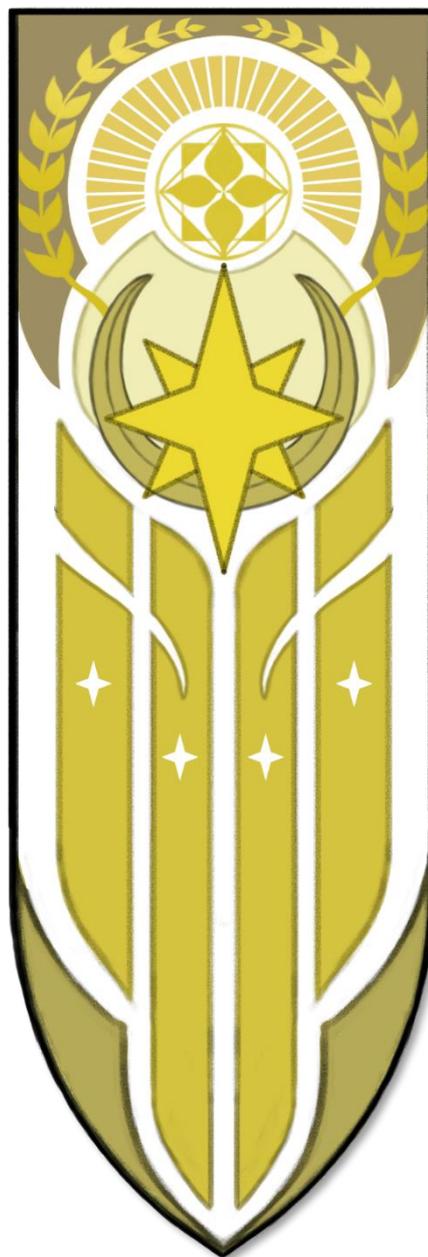
d'Articia qui a du bien davantage instruire son peuple à cette nouvelle langue.

Le Grand Conseil Mondial a lieu tous les quatre ans à Golgotha, la Capitale Mondiale.

Sont présent lors des conseils :

- Le Roi de Terra (actuellement: Roi Maxime dit « le Bon » de la Maison Dominian).
- Le bras droit du Roi (actuellement: Kuzey Général la Guerre) et / ou l'un des trois autres généraux (Général des élémentistes et des espions, Général des frontières, Général de protection du peuple).
- La Présidente de Xoan (actuellement: Jill Idrizal).
- Un ou plusieurs ministres de Xoan en fonction des sujets à aborder.
- Le Haut-Seigneur d'Articia (actuellement: Egin Son Borzdan).
- Quelques autres représentants de la famille régente.
- Le Nuntius d'Estuania (actuellement: Lix Sullivan Nuntius).
- Un ou plusieurs Cardinaux d'Estuania.
- Le Maître-Arbitre des Élementistes de Golgotha (actuellement: Athlan Gloria).

La Capitale Mondiale, Golgotha, également appelée « Ville du Cœur de Marbre » de par ses hautes tours et ses grandes allées taillées finement dans du marbe) est une cité jouissant d'un commerce immense et d'une sécurité pacifique sans précédent. Des centaines de ressortissants fortunés provenant de toutes les régions de Vadentis s'y installent chaque année.



Royaume de Terra

Capitale : Terra II

Gouverné par : Le Roi Maxime « dit Le Bon » de la Maison Dominian.

Composé essentiellement de grandes plaines verdoyantes, ce royaume est le plus ancien de tout Vadentis. Autrefois le pays s'étalait sur l'entièreté du continent de Mediima, mais une guerre civile sépara l'unité du Royaume, faisant naître une seconde nation lors de la "Bataille des trahisons": Xoan.

De nos jours, le Royaume est gouverné par le Roi Maxime, petit frère de l'Ancien Roi Kristopher, mort au combat lors de la dernière attaque d'Eden sur l'ancienne Capitale du Royaume.

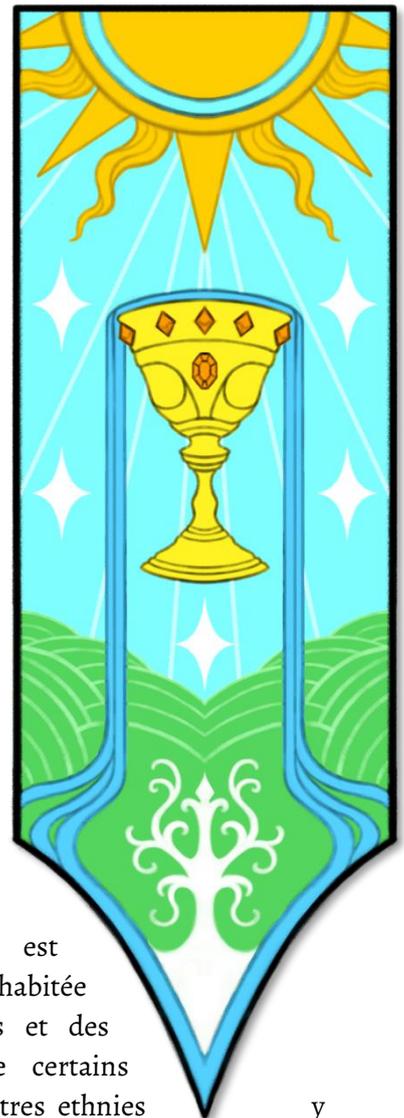
Le pays profite depuis peu du commerce des orbes élémentaires et n'a jamais cherché à poursuivre la recherche technologique ou à remettre en cause les traditions. C'est pour ces raisons qu'un grand décalage existe au sein de cette nation : les contes légendaires cohabitent avec les vaisseaux volants qui traversent le ciel. Les chevaliers en armure de fer patrouillent la nuit dans des ruelles éclairées par les lampadaires xoaniens. Dans une taverne on entendra autant parler de trésors gardés par d'antiques dragon que du prix d'un voyage sur un bateau à moteur propulsé sur les eaux du Lac des Rois. Terra est un Royaume à mi-chemin entre une époque qui semble obsolète et des temps trop avancés pour son peuple.

La Capitale, Terra II, est construite en forme circulaire, protégée par de grands remparts, le souvenir de l'attaque d'Eden sur la première Capitale étant toujours gravé dans le souvenir des gens. Un lac intérieur se trouve au milieu de la ville, tandis que quatre ponts s'ouvrant derrière les portes permettent de rejoindre l'îlot principal. Sur celui-ci se trouve la

Citadelle de Kristopher, entouré par de hautes-murailles ainsi que de nombreuses habitations.

Tous les ans, et ce depuis la disparition d'Eden, une grande fête a lieu en mémoire des morts causées par ce Cataclysme. On montre le respect à tous les Terraniens décédés sous les coups du Démon rougeoyant et on fête sa disparition.

La ville est principalement habitée par des Humains et des Adams, bien que certains représentants d'autres ethnies vivent également.



*"Mort au Démon! Qui de ses flammes a écourté la vie de notre Roi!
Longue vie au Roi! Qui ne saurait oublier les pleurs des innocents!"*

Le Roi Nouveau a parlé: le peuple survivant de la Capitale habitera désormais la Forteresse de Kerzdan!"

- Discours du Bard Dorian Tunngliq.

Pays de Xoan

Capitale : Babël

Gouverné par : La Présidente Jill Idrizal

Autrefois faisant partie du Royaume de Terra, cette Nation est née des suites d'une guerre civile. Néanmoins, l'entente entre les deux régions est tout à fait cordiale aujourd'hui, grâce notamment aux accords du Grand Conseil Mondial. Malgré tout certaines tensions ou moqueries peuvent encore s'entendre chez les plus réfractaires.

Le pays est très vite monté en puissance car il s'est présenté comme étant le paradis des chercheurs et de l'anti-traditionalisme. Chaque jour est une nouvelle découverte, chaque jour une nouvelle invention. Les dirigeants de Xoan ont cherché à rassembler les plus grands scientifiques de tous les domaines afin de percer les mystères de Vadentis et d'en comprendre les rouages mystiques, physiques et élémentaires. Les premières années furent difficiles, tant l'instabilité des anciens duchés absorbés par le nouveau système politique promettait des guerres civiles à n'en plus finir. Mais bien vite, les recherches apportèrent de nouveaux confort au peuple dans bien des domaines. Des eaux filtrées et accordées à tous les habitants en a rien de temps, des systèmes de chauffage des habitations reposant sur la Donnée du Feu, ... en bref : chercher le plus d'application possible des Données dans le quotidien et dans l'armement pour garantir la stabilité et la tranquillité. Les années passant, les Données furent découvertes au sein même de leur plan immatériel et la compréhension des éléments primordiaux accentua de possibles applications matérielles, garantissant toujours plus de confort pour tout le monde et ce peu importe sa classe sociale. Les usines naquirent, le rendement avec. Et heureusement pour les autres pays, la volonté de partager ces connaissances avec le reste du monde apparut au sein du

gouvernement xoanien. En résultèrent les prémices du Grand Conseil Mondial et de changement de paradigmes à travers l'entier des contrées connues.

Sa Capitale, Babël, démontre l'envergure (ou la folie) de l'avancée technologique du Pays, alliant maîtrises matérielles et élémentaires. Car Babël flotte dans le ciel de Xoan à des kilomètres au-dessus de la terre, enfermée dans une immense sphère de métal et de roches flottantes.

Aujourd'hui, c'est la Présidente Jill Idrizal qui gouverne Xoan, aidée de ses ministères : éducation, économie, renseignement, recherche, l'armée et santé.

Babël, flottant dans le ciel grâce à une puissance technico-élémentaire sans précédent, elle peut être atteinte en train et en ascenseur. La capitale est construite sur trois étages : la zone industrielle, la zone résidentielle et la zone administrative. Tout comme Terra II, les ethnies les plus fréquentes à Babël sont les humains et les Adams.

"Aujourd'hui, en ce lieu nous posons la première pierre de notre liberté.

Aujourd'hui, nous clamons haut et fort que nous ne subirons plus le joug arriéré de la couronne de Terra.

Aujourd'hui, notre terre libre est née. Longue vie à l'Ouest! Longue vie à Xoan!"

- Discours du Général-Président Shin Xoan



État ecclésiastique d'Estuania

Capitale : Vatann

Gouverné par : Lix Sullivan Nuntius

Religion fondée sur la foi Estuanienne, la Divinité qui aurait protégé Vадentis de Yeshuā le 1er Cataclysme. Cette religion a tant résonné chez les peuples qu'une nation entière en est née. Au départ, seules de petites colonies souhaitaient vivre en totale autarcie afin de louer le nom d'Estuans en chaque instant. Aujourd'hui ces colonies sont devenues l'une des plus grandes nations de Vадentis. Celle-ci accepte les ressortissants de tous les pays, tant que ces derniers souhaitent apporter Estuans dans leur foi et le vénérer dans leur quotidien. C'est dans les terres arides de l'est, par-delà le Détroit des Fois, que se sont installés les premières colonies là où la chaleur rappelle sans cesse le titre d'Estuans : la Flamme solitaire. Peu de grandes villes sont recensées, les gens préférant rejoindre directement la Capitale qui grandit d'années en années pour accueillir les dévots de toutes contrées. C'est dans ce pays que les avancées technologies xoanienne, comme les orbes élémentaires, sont le moins présentes. Cela est surtout dû au fait que le gouvernement estuanien n'est pas particulièrement demandeur de telles machineries, les habitants cherchant avant tout à vivre dans la simplicité de leur culte. Aujourd'hui, c'est Lix Sullivan Nuntius, aidé par ses Cardinaux, qui gouverne Estuania. Vatann est une très grande cité qui semble s'étendre chaque jour qu'Estuans fait, les maisons rustiques de pierre blanche agrandissant ses frontières continuellement. Les plus grands ennemis de la paix de Vatann sont les "Elus d'Estuans", un groupuscule religieux extrémiste qui affirme revendiquer la véritable parole du Dieu. Ceux-ci, sont la cause de nombreux meurtres sordides au sein même des rues de Vatann, parfois confondu avec ceux d'un autre culte : "Les Adorateurs de Yeshuā".



"Nous serons les premiers à accepter la Flamme solitaire au sein de notre foyer. Nous vivrons la Lamière d'Estuans, ici en ces terres abandonnées. Le Protecteur nous guidera et nous apprendra à vivre en paix. Ensemble louons Estuans, en chaque instant, en chaque rêve. Que sa voix parle à travers nos actes. Que notre vie soit Signne !"

- Dørln Vindøl Nuntius

Archipel d'Articia

Capitale : Armon

Gouverné par : Le Haut-Seigneur Egin son Borzdan

De par son climat principalement marin, la plupart des habitants sont des Scyllas, bien que toutes les autres ethnies soient également représentées dans ce pays.

Articia est un archipel composé de nombreuses îles entouré d'une grande barrière de mangroves. On y trouve également des mines d'or dont le minage est aujourd'hui essentiellement à destination des joailliers et orfèvres, la monnaie commune n'utilisant plus cette matière. Une partie nord de l'Archipel dénote de par ses températures extrêmement basses : le Froid-Pays, représentation même de l'implication des Données élémentaires sur le plan matériel, puisque que seulement quelques kilomètres séparent les jungles de la banquise.

Les connaissances navales furent un apport conséquent pour les recherches élémentaires xoaniennes. C'est d'ailleurs l'une des Grandes Familles qui est aujourd'hui à la tête de l'entreprise la plus importante en confection d'orbes : les Dorevano.

Les échanges commerciaux ont installé les orbes élémentaires de manière tout à fait naturelle au sein de l'archipel, notamment dans la construction des bateaux et vaisseaux volants.

Tous les dix ans l'une des Grandes Familles est élue par le peuple pour gouverner et représenter le pays. C'est ensuite aux membres de cette même Famille que revient la tâche de choisir un représentant qui deviendra le Haut-Seigneur d'Articia. Il est de notoriété publique que celui-ci n'a pas plus de pouvoirs que le reste de sa famille, mais c'est notamment à lui que reviennent les décisions les plus urgentes et surtout, d'être présent lors du Grand Conseil Mondial.

Aujourd'hui, c'est la famille Son Borzdan, avec à sa tête Egin Son Borzdan, qui gouverne la région et occupe le Siège Principal d'Articia à Armon. La Capitale est un ensemble d'îlots entouré par un mur circulaire datant du 2^{ème} Calendrier.

L'entrée d'Armon est d'ailleurs considérée comme l'un des plus beaux paysages de tout Vadentis et de nombreux voyageurs n'hésitent pas à parcourir de nombreux kilomètres pour contempler ce panorama.

Les six Grandes Familles d'Articia, héritières des anciens clans indépendants, ont chacune un domaine à gérer au sein du pays: Son Borzdan, l'économie ; Son Derenial, la culture ; Endrid, la santé ; Milakta, l'agriculture ; Dorevano, l'étude des éléments ; Son Juliera, le patrimoine historique.



*"Son Borzdan aura la main dorée,
Son Derenial aura la main d'energe,
Endrid aura la main guérissuse,
Milakta aura la main de la nature,
Dorevano aura la main de l'Océan,
Son Juliera aura la main de poussière.
Il y eut la main oubliée par la sanction.
Ainsi sont les six mains qui protègent
l'Articia"*

- Pacte fondateur de l'Huni-Anha

Continent d'Oblivia

Également appelé « Le Continent Oublié », Oblivia est un continent difficile d'accès de par ses récifs tranchants et ses hautes falaises qui bordent la mer. Ainsi il n'y a que les explorateurs les plus courageux, les plus intrépides ou les plus fous, qui ont pu mettre pied dans ces régions périlleuses.

Très peu sont revenus de ces missions d'exploration mais la plupart ont affirmé durant des décennies que des peuplades humaines vivaient également en ces terres. Tout d'abord considérées comme des affabulations, ces rumeurs se sont avérées vraies le jour où des explorateurs ont ramené avec eux quelques-uns de ces autochtones. Physiquement, ils sont très semblables aux Humains, hormis une carrure plus athlétique et une teinte de peau hâlée.

Nommés Obliviens en langage commun, certains d'entre eux ont quitté les terres sauvages d'Oblivia et sont venus s'installer dans les nations du Grand Conseil Mondial au cours du siècle précédent. Croiser des personnes d'origine obliviennne est aujourd'hui considéré comme quelque chose de tout à fait banal.

On ne connaît que très peu la géographie du continent, les explorations à bord de vaisseaux volants commençant à peine à naître dans les projets du Grand Conseil Mondial. L'on sait malgré tout que ces terres sont bien plus grandes que ce l'on a pu définir jusqu'à présent, les côtes ouest n'ayant pas encore été atteintes. La plupart des territoires d'Oblivia est recouvert d'épaisses jungles ou de montagnes infranchissables. Mais ce ne sont pas les seuls dangers qui s'y terrent, car les créatures qui y résident sont soit inconnues, soit bien trop dangereuses. Il se dit que, là-bas, certaines araignées peuvent dévorer les plus grands des éléphants, que des plantes rendent fous les esprits les plus sages et que les rivières les plus calmes sont en réalité des acides plus brûlant que les laves de Terre-feu.

"Une terre qui veut la mort des faibles! Un ciel d'orages qui tue les lâches! Une mer déchaînée qui abat les plus grands navires! Voilà c'est qu'est l'Oblivia. Oublions l'Oblivia."

- Extrait du journal de bord du Capitaine Wap'a Ohiwa, retrouvé dans les "Sans-Peuple" en 5220

Union des Dirans

L'Union des Dirans est la partie d'Ispodia, les Îles du Sud, qui a refusé la venue du Grand Conseil Mondial et qui ainsi restée retranchée en clans éparses à travers les grandes steppes de l'est de l'île.

Les pays du Grand Conseil Mondial communiquent encore moins avec les représentants de ce pays qu'avec ceux de la Nouvelle Makédie, mais l'on sait qu'il n'y a pas véritablement d'instance politique centrale. Ce sont surtout des clans nomades qui vouent un culte aux Adams du 2ème Calendrier, certaines de leurs ruines étant particulièrement bien conservées.

La plupart des Diraniens n'ont en cure du reste du monde quand ils ne considèrent pas les pays extérieurs à Ispodia comme des ennemis. "La Faute d'Engo", événement dramatique Estuaniens qui a apporté une pollution élémentaire sur tous les rivages nord de leur île, n'a fait qu'augmenter ce ressentiment.

"Ces sauvages nous ont regardé de loin, comme le vautour épie le cadavre. Alors ils ont voulu nous dévorer lorsque nous étions affaiblis! Ignorants, qu'ils étaient, nous n'étions pas la proie. Ils ont déguerpri avec, comme seul courage, d'ériger le grand Mur Gris! Ils ont saccagé nos rivages avec leur ignoble boue aux couleurs non naturelles! Quand ils reviendront en apportant leurs maux, nous serons là! Car nous sommes, et resteront, les loups!"

- Discours de Klarvhgn, Chef du Clan Folkk

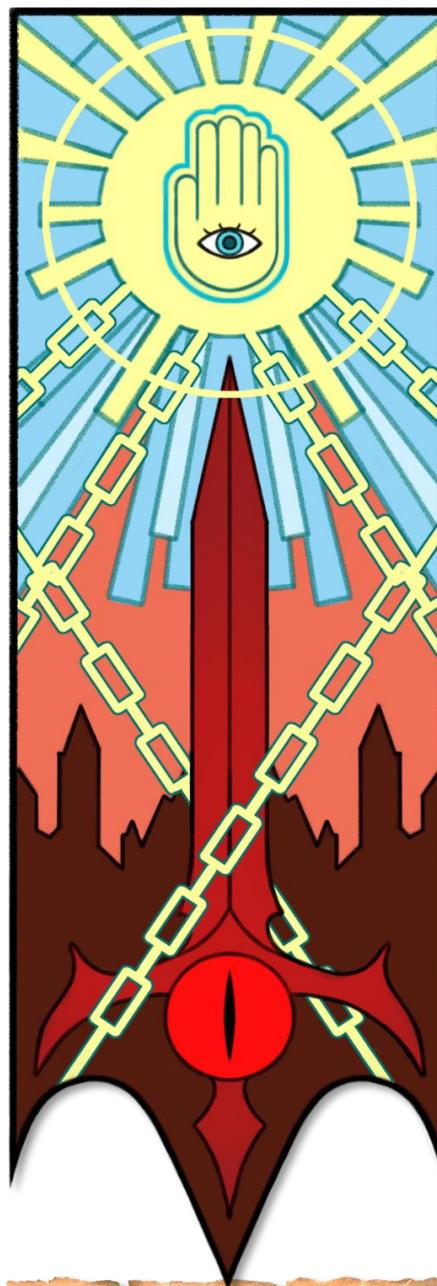
Nouvelle Makédie

Capitale: Yehir

La Nouvelle Makédie est un pays indépendant à la tête duquel a été placé un Seigneur de guerre par le Grand Conseil Mondial. Effectivement, les habitants de cette nation guerrière, non-content de chercher à éradiquer les autres indigènes de « leur » île, se sont longtemps attaqués aux côtes sud du Royaume de Terra. Raison pour laquelle le Grand Conseil Mondial a un jour décidé de bâtir la Muraille de la Paix entre la Makédie et l'Union des Dirans. Mais surtout, il fut décidé de placer un dirigeant qui calmerait les ardeurs guerrières de la Makédie vers les nations « civilisées ». Ainsi un arrangement fut mis en place pour que l'administration de Golgotha garde un contrôle sur ces terres : pas d'attaque sur les nations du Conseil et la Nouvelle Makédie devient terre prohibée pour les ressortissants des pays étrangers.

On y trouve des régions plutôt inhospitalières pour les gens du commun, notamment "Terre-Feu" (également nommée Ohgranziv en Makédien) où brûlent constamment des incendies, ou encore les Zamjattan, des plateaux infertiles où la roche coupante comme des rasoirs recouvre des kilomètres et des kilomètres.

La Capitale, Yehir, est un grand village de maisons en terre cuite où siège un semblant d'administration gérée par le Seigneur de guerre actuel, placé en garnison par le Grand Conseil Mondial.



"Pourquoi chercher à imposer notre culture à un peuple qui n'en a jamais eu besoin ? Qui sommes-nous pour nous prétendre civilisés ? En tant que Golgothien, je réclame l'indépendance de la Nouvelle Makédie."

- Discours prononcé à l'occasion du Grand Conseil Mondial de 5132 par Arnthé Benzlia Nuntius

Les Croyances

Toutes sortes de cultes et religions ont existé au cours des millénaires. Il se dit par exemple qu'à l'époque du 2ème Calendrier, lors de la grande Civilisation des Adams, ceux-ci croyaient et puisaient leur force dans ce qu'ils appelaient « l'Univers ». Mais le concept des 26, culte né tout récemment en Vudentis, était également déjà présent.

Des formes divines plus "personnifiées" ont également été vénérées par des peuples, même encore aujourd'hui comme en Nouvelle Makédie ou à l'Union des Dirans. Mais au sein des nations appartenant au Grand Conseil Mondial, six grandes religions coexistent. Et celles-ci, pour la première fois de toute l'histoire connue, ont pour particularité de ne pas s'opposer, mais au contraire, de se compléter :

- L'Église du Temps
- Le Culte des 26
- L'Église Estuanienne
- La Foi du Soleil
- Le Culte des Ombres
- La Bénédiction de l'Océan

Certaines personnes portent une simple foi en ces croyances, tandis que d'autres dévouent leur existence en celles-ci en vivant de leurs préceptes au quotidien. Mais seules les personnes qui, non-seulement vivent totalement au travers de ces religions, mais qui également passent par certains rituels leur âme à l'épreuve, peuvent obtenir des capacités en retour (voir Sorts de Dévotion). On les appelle alors des « Âmes bénies ».

A savoir que l'on recense également quelques autres cultes plus secrets et qui, parfois, portent préjudices envers des concepts ou certains groupes de personnes. C'est le cas par exemple des Élus d'Estuans, caste extrémiste de l'Église Estuanienne. Ces dévots prétendent entendre la véritable voix de leur Seigneur et c'est au nom de celui-ci qu'ils commettent des actes meurtriers. Les Adorateurs de Yeshūa gagnent également en importance au fil des années et profitent de leur foi pour assouvir leurs pensées ethnofobes.

L'Église du Temps

*« Ô toi qui fût, qui est et qui sera,
Puisses-tu être à nos côtés jusqu'à notre Fin et à ton prochainement Commencement »*

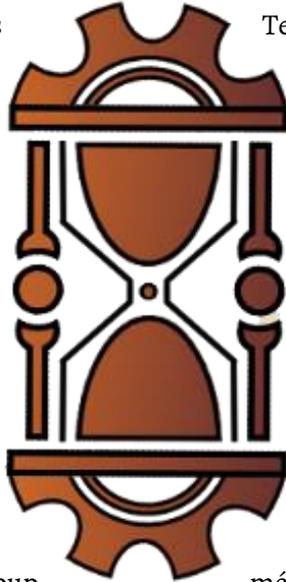
L'Église du Temps rassemble tous les fidèles qui portent leur foi dans la toute-puissance du Temps, celui-ci régnant au-dessus des lois de l'univers, existant depuis toujours et ce jusqu'à la fin de toutes choses.

L'Église du Temps existe depuis plusieurs siècles mais c'est lorsque les premières grandes découvertes scientifiques de Xoan ont commencé que le culte s'est propagé à travers Vadentis de façon bien plus importante. Le culte est particulièrement implanté dans le quotidien des Xoaniens, à tel point que la mode vestimentaire s'en inspire : raison pour laquelle on retrouve sur les vêtements beaucoup d'accessoires rappelant le temps et ses rouages.

Son lieu de culte principal se trouve à Babël dans la grande Cathédrale du Temps.

L'Église du Temps est surtout reconnue pour ses nombreuses prédictions, certains prêtres étant suffisamment pieux pour faire voyager leur âme à travers les méandres temporels. C'est ainsi que fut prophétisé "La Fin des Jours", annoncée après le 5ème et dernier Cataclysme.

Dans la vie de tous les jours, les personnes portant leur foi dans le Temps cherchent à profiter de chaque instant, ceux-ci étant des trésors qui leur sont accordés. Profiter du Temps, certes, mais sans pour autant bafouer celui d'autrui. Un respect de son prochain se crée ainsi puisque tous les êtres vivants sont liés par un grand fil universel.



Rituel de lien avec le Temps - devenir une Âme bénie :

Pour avoir accès aux sorts de dévotion du Temps, il faut passer par plusieurs étapes.

La première est d'avoir une grande connaissance de l'histoire du monde. Etudier les archives faisant état des grands événements des 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} Calendriers. Ainsi on s'imprègne du passé.

La deuxième étape est d'entrer dans un grand rituel de méditation dans une église du Temps. Cette plongée en osmose peut durer plusieurs jours durant lesquels la patience, la fatigue, la faim et la soif du dévot sont mises à rude épreuve. Au travers de cette méditation, on maintient le dévot réveillé avec un mécanisme battant la mesure toutes les secondes. C'est un rituel mentalement difficile à surpasser.

Durant cette méditation, on rappelle à la personne de se souvenir du passé, de s'imaginer les événements de l'histoire. On entre ainsi dans le cours du temps et on tente de le remonter dans un sens ou dans l'autre.

L'objectif est ainsi d'atteindre une vision en faisant voyager son âme dans le passé, le présent ou l'avenir.

Dès lors, la personne ayant lié son âme à la Donnée du Temps, elle se sentira peut-être capable d'influer sur celui et pourra donc user des sorts de dévotions temporels.

Le Culte des 26

« Maîtres de tous les choix, seigneurs de tous les destins, nous implorons votre clémence. Montrez-nous la voix à suivre, afin que l'histoire du monde, telle qu'elle est censée être, soit »

Le Culte des 26 vénère les 26 Décideurs. Elle est la religion la plus récente ET la plus ancienne de Vadentis.

Les 26 Décideurs seraient des entités qui vivraient en-dehors du plan matériel et qui guideraient le flux des Données pour écrire l'histoire du monde. Il semblerait que les 26 étaient déjà priés du temps du 2ème Calendrier et qu'ils offraient leur pouvoir à cette ancienne civilisation. Néanmoins, cette foi a totalement disparu après Yeshüa, Premier des Cataclysmes, et l'avènement des Humains au commencement du 3ème Calendrier.

Depuis maintenant un peu plus d'un siècle, les recherches en Xoan ont apporté la preuve irréfutable de l'existence des Données dans un plan qui sera nommé "Plan des Données", univers non-matériel où s'écoule le flux des Données. Les expérimentations se poursuivant en ce sens, les recherches ont attesté l'existence de 26 « Lignes de Données » qui émanerait du Ciel et desquelles proviendrait l'écoulement des Données sur Vadentis. Ainsi, de par ces informations et de par la confirmation que les Adams du 2ème Calendrier portaient également leur foi envers 26 entités supérieures, une croyance s'est imposée de par la science. Ces 26 existent et on ne peut aujourd'hui plus réfuter leur existence. Rapidement la foi dans les 26 se répand.

Aujourd'hui on prie les 26, les créateurs de l'histoire du monde, pour différentes raisons :

- Car l'histoire possède plusieurs chemins possibles et c'est aux mortels d'apporter la meilleure des voies possibles. On travaille donc au quotidien pour améliorer la société, pour comprendre le fonctionnement du monde, pour apporter son aide à autrui... En bref: aider

et montrer aux 26 que les mortels sont prêts à prendre le meilleur chemin envisageable.

- Certaines personnes prient les 26 par dépit.

Leur existence étant irréfutable, ils s'imposent ainsi comme une toute-puissance qui décide du sort du monde. Certaines personnes se dévouent donc au culte sans vraiment en comprendre les fondations.

- La recherche et la compréhension des mécanismes du monde et également une manière de vouer sa foi envers les 26. Si leur existence a pu être prouvée par la science, elle n'est donc pas leur ennemie. Au contraire, la recherche et les expérimentations seraient alors une manière de prouver sa dévotion.

Rituel de lien avec les 26 - devenir une Âme bénie :

Pour avoir accès aux sorts de dévotion des 26, il faut passer par plusieurs étapes. La première est d'entretenir ses connaissances en matière de Données et d'en assimiler les recherches les plus récentes. Ensuite, cette religion étant toute récente, tout est encore à découvrir. Mais certaines personnes ont tenté d'ouvrir le voile entre le plan physique et le plus des Données afin de se rapprocher des 26. Pour ce faire, certaines expériences ont été menées en concentrant de puissantes énergies élémentaires opposées sur un seul point. Le voile de la réalité peut alors se briser, comme une fenêtre sur l'autre côté, et on peut tenter de plonger à l'intérieur de cet univers informe. Certains s'y sont risqués et ne sont jamais réapparus. D'autres, au contraire, sont parvenus à revenir sur le plan physique en tissant un nouveau lien avec la réalité.

L'Église Estuaniennè

*« Merci pour les jours oubliés et pour ceux que tu nous as offerts.
Dans notre foyer nouveau, nous prendrons soins de tes braises. »*

*« Estuans Ô flamme solitaire, sous le sang il nous protégera de nos guerres.
De ses cendres naîtra une ère. De paix et de Lumière. »*

«Le Mythe d'Estuans» est un texte considéré aujourd'hui comme sacré et qui a été retrouvé dans les ruines d'une ancienne cité Adam post 2ème Calendrier. Il raconte les exploits d'une créature majestueuse aux ailes nimbées de flammes. Celle-ci aurait combattu Yeshüa, le 1er Cataclysme, et permis à une poignée d'Adams de survivre.

Il va sans dire qu'au vu de la teneur de ce texte, la majorité des habitants de Vadentis ayant permis à ce culte de se répandre ont été les Adams, incroyablement heureux de découvrir celui qui leur a probablement permis d'être en vie aujourd'hui. Cette lignée ancienne a ainsi pu se répandre à nouveau à travers les terres et le temps. Cette joie a traversé les siècles et d'autant plus lorsque d'autres documents retrouvés attestent qu'Estuans aurait également créé les Humains. Ainsi à ce jour, toutes les ethnies de Vadentis peuvent vénérer le Dieu.

Le premier texte sacré avait été retrouvé par un Adam archéologue du nom de Ven Nuntius. Le ramenant à la surface, il a entrepris de trouver des preuves de l'existence d'Estuans. Ce qu'il parvint à faire en explorant des vestiges Umbras dont les sculptures, gravures et documentations n'étaient pas sans rappeler la description de l'entité mentionnée. Suite à cela, Ven Nuntius est devenu le porte-parole de cette nouvelle religion.

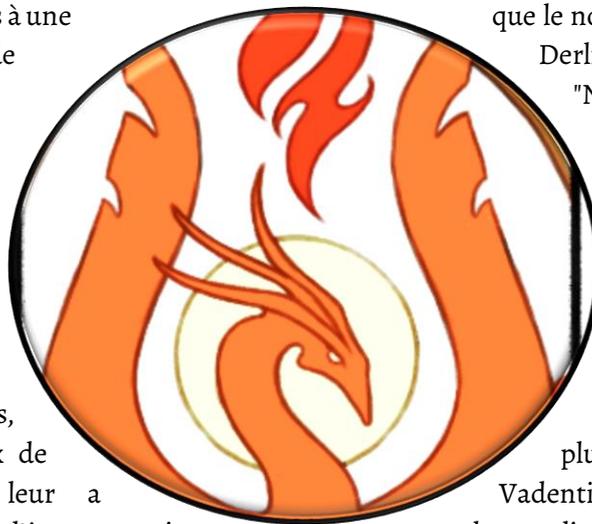
C'est l'un de ses suivants, Derln Vindel, un humain qui s'instruisit des enseignements de Ven Nuntius, qui poursuivra le projet de son maître : bâtir une nation en l'honneur d'Estuans et que chaque être qui y habiterait porte la foi du Protecteur en son cœur. Pour que le nom de son maître perdure, Derln Vindel prendra le titre de "Nuntius", titre qui sera hérité par chacun des portes paroles d'Estuans.

Aujourd'hui, le culte d'Estuans s'est tellement propagé qu'il est à l'origine d'un des plus grands pays de Vadentis: Estuania. Mais une telle

ampleur religieuse ne vient pas sans conséquence. Effectivement, deux groupuscules bien plus insidieux sont en opposition avec la foi Estuaniennè : les Élus d'Estuans et les Adorateurs de Yeshüa.

Les Élus d'Estuans forment un culte secret qui sévit au sein même de la Capitale et dont les objectifs demeurent incertains. Néanmoins on les considère comme une branche extrémiste du culte estuanien puisque plusieurs attaques sur des civiles ou des sacrifices « au nom d'Estuans » ont été revendiqués par ce groupe, considéré dès lors comme une secte illégale.

Concernant les Adorateurs de Yeshüa, plus d'informations sur ce groupuscule se trouvent dans les pages qui suivent.



Rituel de lien avec Estuans - devenir une Âme bénie

Pour avoir accès aux sorts de dévotion d'Estuans, le dévot accorde non seulement une longue prière quotidienne à la Flamme solitaire, mais il œuvre aussi en son nom pour faire grandir sa notoriété à travers les pays de Vadentis.

Mais au-delà de cette dévotion au quotidien, pour augmenter la puissance du lien qu'entretien le dévot avec Estuans, il passe par le Rituel de la Souffrance. C'est une chose méconnue du grand public et très mal vue par le Grand Conseil Mondial. Effectivement, Estuania étant un pays qui doit maintenir l'équilibre des forces armées imposé par le Grand Conseil Mondial, renforcer sa puissance élémentaire en se liant à une divinité pourrait sonner comme un renforcement de sa force militaire.

C'est pourquoi il n'est pas foncièrement interdit d'avoir recours à ce rituel, mais ce n'est pas quelque chose qui est clamé haut et fort.

Le Rituel de la Souffrance est une série d'épreuves consistant à endurer la douleur pendant de longues heures, rappelant les temps sombres de la torture pré-instauration du Grand Conseil Mondial. Les blessures physiques et mentales, exécutées par quelques hauts dignitaires de l'Église Estuanienne, s'enchaînent durant plusieurs jours et si le dévot survit à ce rituel, son lien avec Estuans peut s'en trouver grandement renforcer, à tel

point qu'il se dit parfois qu'il peut en entendre la voix. S'il ne devient pas fou, il peut ainsi exécuter les ordres confiés directement par son Dieu qui, en retour, lui confiera de grands pouvoirs.

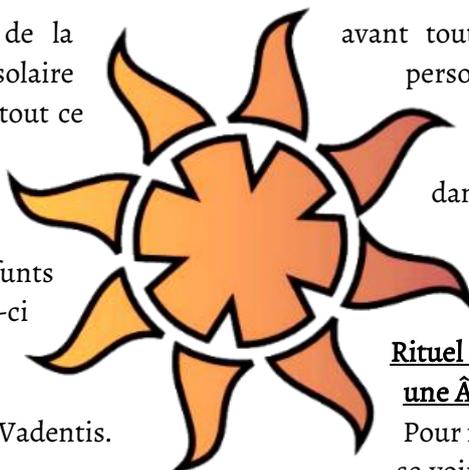
Néanmoins pour maintenir ce lien, il est nécessaire de se rappeler de cette Souffrance de manière régulière en se blessant volontairement au nom d'Estuans en secret.



La Foi du Solzil

*« La Vie lui est due,
Lumière et pureté du monde,
Il reprendra nos âmes
Pour les bercer à nouveau »*

La Foi du Soleil est née de la croyance qui veut que l'Astre solaire soit le berceau des âmes de tout ce qui vit en Vadentis. Celui-ci aurait créé la vie et perpétuerait son cycle en amenant les âmes des défunts dans l'Océan. Une fois celles-ci accompagnées dans les Eaux Spirituelles, elles renaîtraient sur les terres de Vadentis.



C'est l'une des plus anciennes croyances du 3ème Calendrier qui s'était notamment répandue à travers tout Mediima et qui est restée très ancrée dans la culture du Royaume de Terra. Les horizons verts du pays sont bénis par le Soleil, il est ainsi le symbole du bien-être et de la propagation de la vie.

Aujourd'hui, les recherches élémentaires s'accordent à dire que la Lumière est une Donnée particulière car elle imprègne chaque être vivant. Chaque existence possède un peu de cette Donnée en elle. Les scientifiques pensent alors que le Soleil serait peut-être l'entité qui a fait apparaître les Données, ce qui expliquerait pourquoi toute chose vivante en est imprégnée. Mais c'est l'une des rares contradictions religieuses que l'on peut trouver en cette époque contemporaine, car la Bénédiction de l'Océan déclare également que les Données viendraient des Eaux éternelles, tout comme les 26 en seraient les créateurs.

Les adeptes de la Foi du Soleil vouent donc un culte à la Vie et à la Lumière. Ils cherchent

avant tout à apporter le réconfort aux personnes démunies ou aux malades.

Les personnes issues de la paysannerie le prient également dans leur quotidien pour qu'il apporte ses bienfaits à leurs terres.

Rituel de lien avec le Soleil - devenir une Âme bénie :

Pour renforcer son lien avec le Soleil et se voir accorder des pouvoirs pouvant contribuer au bonheur des peuples de Vadentis, les prêtres du Soleil ont découvert plusieurs méthodes au fil des siècles.

La première est une forme de pèlerinage à travers le désert d'Arbolia, pèlerinage durant lequel le dévot du Soleil risque sa vie au quotidien en survivant dans ces contrées hostiles mais baignées constamment par l'Astre.

Une seconde solution est de se rendre à l'un des points les plus élevés de Vadentis : la Montagne d'Altha, L'Ailleurs, les Montagnes flottantes ou l'un des pics de la Chaîne immergée. Une fois sur place, exécuter un rituel visant à abandonner son corps pour que son âme rejoigne le Soleil où elle sera bercée durant de longues heures.

La troisième possibilité repose sur une simple chance : il semblerait que les enfants naissant dans la nuit du 30 Judan au 1^{er} Julin (au passage de la saison chaude) aient davantage de chance d'être bénis par le Soleil et d'ainsi posséder un lien très fort avec cet Astre.

Le Culte de l'Ombre

*“ Vie et Mort, Lumière et Ombre, point ne s'opposent
Nulle n'est plus importante que l'autre.
Elles sont l'équilibre, elles sont l'Existence”*

Le Culte de l'Ombre, parfois nommé “Église des Ombres” ou “Secte de la Mort”, est assez mal perçu dans la plupart des régions affiliées au Grand Conseil Mondial car il est souvent méconnu. Les gens du peuple qui ne s'y intéresse pas outre-mesure en ont surtout une vision très malsaine, en décalage avec ce qu'elle est véritablement.

Les adeptes du Culte de l'Ombre ont un respect de la Vie et de la Lumière presque aussi grand que les dévots de la Foi du Soleil. Leur philosophie est simplement différente concernant l'attente de la Mort. Là où la Foi du Soleil cherchera davantage à conserver la vie le plus longtemps possible, le Culte de l'Ombre, lui, accueille volontiers la Mort une fois celle-ci arrivée.

Mourir est une forme de bénédiction, bien que les adeptes ne cherchent pas à écourter leur vie. La Mort, et donc l'Ombre, ne pourra être que la récompense finale d'une vie bien menée et ne pourra être acceptée par le croyant que lorsque le moment sera venu, pas avant.

Un prêtre de l'Ombre pourra dévouer sa vie à accompagner les personnes proches de la mort ou encore à reconforter les familles endeuillées.

La forme divine de la Mort peut également se rapprocher de Muurta, la Sainte Patronne des croquemorts, également priées par certains corps médicaux à travers Vadentis.

On célèbre la Mort en fêtant l'anniversaire du décès des proches, en se remémorant qui ils étaient et ce qu'ils ont accompli de leur vivant.



Rituel de lien avec l'Ombre - devenir une Âme bénie :

Pour forger un lien intense avec la Mort et se voir confier des pouvoirs liés à celle-ci, différentes manières sont envisageables bien qu'elles reposent toutes sur le même principe.

L'objectif est de s'entourer d'âmes et d'entrer en communion avec celles-ci. Ainsi, on les accompagne dans leurs trépas jusqu'au néant. Celui-ci prend différentes formes et, peut-être, n'est-il que l'image que se font personnellement les prêtres de l'Ombre de ce qu'il se trouve après la vie. Dès lors certains affirment avoir été englouti dans une obscurité insondable, d'autres se seraient noyés dans l'Océan éternel et d'autres auraient brûlé leur chair dans le Soleil lui-même. Dans tous les cas, les prêtres de l'Ombre ayant cherché à atteindre ces pouvoirs, ont tous expérimentés une forme de mort en accompagnant des âmes qui quittaient le plan physique de Vadentis. Et pour ce faire, chaque personne portant sa foi dans l'Ombre peut imaginer son propre rituel, certains étant plus moraux que d'autres. On peut par exemple se rendre dans un lieu où une bataille s'est déroulée récemment ou dans un cimetière qui vient d'accueillir plusieurs défunts. Il a déjà été fait mention d'un prêtre de l'Ombre qui, cherchant à s'élever, aurait commis des meurtres en série. On prétend que cette façon de faire aurait fonctionné bien qu'elle soit en opposition totale avec les préceptes du Culte de l'Ombre.

La Bénédiction de l'Océan

*“Nos terres et nos horizons siègent timidement sur l'éternel Océan.
Nous sommes venus de lui et nous retournerons à lui car, comme l'écume, nous ne sommes qu'un instant sur les rivages”*

Vadentis est un amas de terre sur l'Océan infini. On prétend que les âmes des personnes décédées s'en vont vers le Soleil et que cet astre se charge de les baigner de lumière avant de les accompagner vers l'Océan. Là, elles iront nourrir le monde et se réincarneront un jour sur Vadentis sous une autre forme.

Les eaux de l'Océan, bien que peu explorées, sont différentes de celles que l'on peut trouver autour de Vadentis. Il faut s'en éloigner pendant bien des jours à bord d'une embarcation à orbe élémentaires pour en trouver les premières traces. “L'eau” de l'Océan recouvre tout l'horizon au-delà de Vadentis et n'est pas comparable à celle d'une eau “normale” : elle n'a pas la même portance, est bien plus claire et non-salée. Tenter de s'y baigner c'est courir le risque de tomber dans des abîmes infinis. Les explorateurs les plus chevronnés prétendent qu'il est possible d'y voir s'écouler le flux des Données, mais ce genre d'expédition n'est pas à l'ordre du jour en Vadentis, dont les gouvernements s'intéressent davantage à explorer Oblivia, un continent bien physique.

De par sa proximité avec l'eau, c'est dans l'Archipel d'Articia que l'on retrouve le plus de personnes portant leur foi envers l'Océan, bien que cette croyance ait évolué au fil du temps, passant d'un être divin doté d'une conscience à la forme qu'on lui connaît aujourd'hui, plus diffuse, plus conceptuelle.



Rituel de lien avec le Divin - devenir une Âme bénie :

Le rituel pour se lier à l'Océan et en obtenir de fabuleux pouvoirs est probablement le plus structuré des rituels religieux cherchant à renforcer le lien avec les croyances. Il se déroule à Armon, la Capitale d'Articia, et est mis en place par les représentants des sept grandes Familles. Le départ se fait en fête depuis les quais de la Capitale, à la baie des Coraux. Les représentants des sept Familles ainsi qu'un prêtre de l'Océan accompagne ainsi les quelques dévots à bord d'une embarcation. Là ils sont conduits au large dans un lieu tenu secret où l'Océan éternel se mêlerait à l'Océan “normal”. Le rituel a alors lieu : on fait boire aux participants du sang d'antique léviathan avant de les faire entrer au sein même de l'Océan par des escaliers plongeant au plus profond de l'eau. Le lien s'y tisse peu à peu, pendant de longues heures où les dévots ne font qu'un avec l'Origine de l'existence. Certains recevraient dès lors des visions en provenance d'autres lieux ou d'autres temps, où l'on apercevrait de grandes créatures danser dans le ciel et dans l'Océan. Léviathans ou Dragons, ou autres entités inconnues comme les Kaelorbias, elles entreraient en contact avec le dévot et lui offrirait un lien avec l'Océan. La plupart des personnes effectuant ce rituel en ressortent avec une impression de rêve et la sensation d'avoir été noyé pendant plusieurs jours. La confusion entre ce qui est vrai et ce qui ne l'est pas, ce qu'il s'est déroulé ou non durant ce rituel, reste vague dans leur esprit embrumé.

Les Adorateurs de Yeshüa

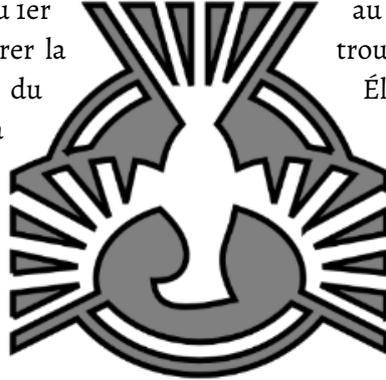
“Gloire à ton retour futur, toi qui ne voulais apporter que la perfection. Dans les profondeurs tu fus enchaîné, mais dans le Ciel Rouge tu renaîtras.”

Yeshüa est le nom qui fut donné au 1er Cataclysme, celui qui fit s’effondrer la grande civilisation des Adams du 2ème Calendrier. On ignore la forme que ce cataclysme prit, mais on lui octroya ce nom: “Yeshüa”, ou “Le cri sauveur” en ancien Adam. Yeshüa fut combattu par Estuans et c’est au terme de leur affrontement que le monde se brisa et que presque tous les Adams périrent. Alors Estuans créa les Humains pour repeupler le monde.

Du moins c’est ce qu’il se dit. C’est suite à l’ascension de l’Estuania que l’autre versant religieux, de manière plus insidieuse, se révéla également. En somme, c’est parce que le nom “Estuans” réapparut, que celui de “Yeshüa” le fit également. C’est ainsi que des regroupements religieux virent une autre lecture du mythe Estuanien. Ce que voulait Yeshüa n’était pas la destruction du monde, mais la mort des Adams. Cet ancien Empire s’était élevé si haut dans la manipulation des Données qu’ils étaient capables de donner vie à tous leurs désirs. Pourtant ils étaient empêtrés dans un conflit idéologique meurtrier qui s’éternisa durant plusieurs siècles. Ces êtres seraient dès lors “imparfaits”. Les mouvements Humains xénophobes s’accaparèrent alors cette vision et la joignirent à leur pensée politique ethnophobe. C’est ainsi que les Adorateurs de Yeshüa virent le jour.

On prétend qu’on trouverait des caves où se réuniraient les membres de culte, au sein même de Vatann, la Capitale d’Estuania, agissant ainsi sous le nez leur némésis.

Peu d’action sont effectuées par les membres du culte, mais il arrive parfois que des Adams soient tués au nom de Yeshüa, leur chair gravée du symbole de leur Dieu. Puisque c’est



au sein même de Vatann que se trouverait le groupe extrémiste des Élus d’Estuans, on prétend que ces deux groupuscules seraient liés.

La vie au sein du culte suit le principe des Cataclysmes. Chacun de ceux-ci est vénéré comme une sorte de continuité du 1er: Yeshüa. Eden, les Vaadrins et la Vague de Feu sont tout autant sacralisés que leur Dieu. Le Ciel de Sang, quant à lui annoncé comme futur 5^{ème} et dernier Cataclysme, il amorcerait le retour de Yeshüa qui viendrait terminer son projet d’extermination de tous les Adams une bonne fois pour toute.

Rituel de lien avec le Divin - devenir une Âme bénie :

Pour obtenir la reconnaissance de Yeshüa et donc créer un lien suffisamment fort pour puiser dans ses pouvoirs, les Adorateurs de Yeshüa effectuent des sacrifices en son nom. Les Adams sont leurs premières victimes, mais s’attaquer aux représentants politiques de mouvements anti-racistes est également dans leurs projets. Ces sacrifices sont effectués en secret, entouré des membres supérieurs du culte lors de grandes cérémonies « d’élévation spirituelle. » L’un de ces rituels consiste à s’imprégner de la conceptualisation de chaque Cataclysme : il faudrait tout d’abord exécuter de longues prières à Yeshüa. Une fois cela fait, s’auto-mutiler avec une lame rouge en l’honneur d’Eden avant de boire l’étrange consistance d’un Vaadrin. Enfin, pour encenser de la Vague de Feu, les dévots reçoivent une marque apposée au fer brûlant.

Les Langues

Le Terranien / le commun

Le Terranien est la langue la plus parlée à travers Vudentis notamment car elle fut officialisée comme langue commune par le Grand Conseil Mondial. Elle était autrefois la langue unique du Royaume de Terra mais les argots Xoaniens et Estuaniens ne s'en sont jamais véritablement éloignés.

Lorsque le Terranien fut choisi comme langue commune, seul l'Archipel d'Articia a dû chambouler bien de ses habitudes pour permettre l'instauration de ce langage dans ses contrées.

L'Adam ancien

Langue parlée à l'époque du 2ème Calendrier par la grande civilisation des Adams. Aujourd'hui, seuls les érudits cherchent à apprendre cette langue considérée comme langue morte pour parfaire leurs recherches.

C'est une langue qui use de concepts parfois flous ou difficilement traduisibles en commun.

L'Ancien Articien / Tawi'to Waya

Ancien langage parlé dans l'Archipel d'Articia. Cette langue utilisait des concepts simples mais qui, aujourd'hui, pourraient paraître chaotiques si on la traduisait telle quelle. A l'époque contemporaine, seuls les membres des six Grandes Familles et quelques linguistes savent comprendre et parler cette langue. Il n'en reste pas moins qu'en Articia il est

officieusement décidé que toutes les réunions d'importance sont censées se faire avec ce parler.

A l'époque de l'intégration d'Articia au Conseil Mondial, le peuple avait d'ailleurs vivement critiqué la décision de changer bien des termes de leurs vocabulaires pour s'adapter à la langue commune.

Le Golemien

Le Golemien est un dialecte utilisé par la plupart des tribus nomades du Désert d'Arbolia, au sud d'Estuania. Il est difficilement unifié, car toutes les tribus parlent un dialecte proche les unes des autres mais avec des différences notables. Au final, quelqu'un parlant le commun pourra très certainement comprendre une discussion entre deux Golems d'une tribu, mais les détails lui échapperont.

L'Oblivien

Tout comme le Golemien, l'Oblivien n'est pas véritablement unifié. A priori, il n'y a pas de grandes villes en Oblivia, les peuples se rassemblant plutôt en petits villages. De ce fait, il n'y a pas de langage codifié, mais la plupart fonctionnent sous les mêmes constructions, ce qui fait que deux Obliviens peuvent potentiellement se comprendre. Néanmoins, la plupart des chercheurs s'intéressant à ces peuples ont créé un langage Oblivio-Commun qui permet d'appréhender cette langue avec plus de facilité.

Chronologie et Calendriers

L'histoire de Vadentis est séparée en trois Calendriers qui représentent les trois grandes ères connues.

Le 1er Calendrier : l'Ere de l'Oubli

L'on ignore ce qu'il y avait en Vadentis durant cette période, mais les textes des Adams du 2ème Calendrier certifient la présence de "quelque chose" avant leur ère. Par exemple il est parfois fait mention de ruines d'anciens peuples. Certains artefacts encore debout aujourd'hui, comme la lame géante de Sous-l'Épée, attestent de ce fait : il y avait "quelque chose" avant la grande Civilisation des Adams.

Le 2ème Calendrier : l'Ere des Adams

Il se dit que cette civilisation était capable de communiquer avec l'Univers et pouvait quémander sa puissance en tout temps pour concevoir des choses fabuleuses à partir de rien. Yeshüa, le 1er Cataclysme, a totalement annihilé cette civilisation dont il ne reste aujourd'hui plus que des ruines qui jalonnent les souterrains de Vadentis. Néanmoins, une poignée d'Adams a réussi à survivre grâce à Estuans, la Flamme solitaire, et c'est aujourd'hui l'un des peuples les plus répandus à travers Vadentis. Les érudits savent qu'avant leur chute, L'Empire Adam était séparé en deux nations : Midgard à l'ouest et Asgard à l'est. Deux idéologies différentes en ce qui concernait l'utilisation des pouvoirs de l'Univers seraient la cause de cette scission. Ce fameux « pouvoir » serait, selon certaines théories, une sorte de manifestation des 26 sur le plan physique. Une guerre millénaire se serait ainsi imposée mais tout conflit destructeur aurait été empêché par des êtres élus par les 26 : les Lyrikems. Quatre Adams faisant le lien entre le plan physique et les 26.

Le 3ème CALENDRIER : l'Ere des Humains

Les Humains sont apparus par un procédé inconnu que les scientifiques tentent encore de comprendre bien qu'il se dit que c'est

Estuans qui les aurait mis au monde. Ils peuplent aujourd'hui toutes les régions de Vadentis et ce sont eux qui gouvernent en grande partie le monde aux côtés des Adams. Certains humains ont évolué au fil des années au contact des Données et possèdent aujourd'hui des caractéristiques physiques particulières qui composent les diverses ethnies: les Scyllas, les Obliviens, les Aquila et les Golems.

Déroulement d'une année

Une année compte 360 jours séparés en deux saisons: froide et chaude, bien que les différences météorologiques soient minimes. On notera surtout une température basse et des pluies plus fréquentes en saison froide.

Il y a 12 mois dans une année:

Jandin, Fevrin, Markhan, Avrij, Mailan, Judan
Julin, Aouđjan, Sentrin, Oktobrin, Novrin,
Dezan.

Chaque mois est composé de 6 semaines de 5 jours et les jours de la semaine font référence aux Données primordiales en Ancien Adam : Ignem, Aquem, Terrem, Ventem, Luxem

Les grands événements du 3^{ème} Calendrier

0 : Apparition des Humains.

500 : 1^{ère} apparition recensée d'Eden.

3400 : Les premiers Umbras ressortent de terre.

4197 : Découverte des textes d'Estuans.

4578 : Bataille des trahisons. Naissance de la nation de Xoan.

4700 : Formation du Conseil de Mediima.

4752 : Articia est intégré au Conseil de Mediima.

5000 : Estuania rejoint le Conseil Mondial.

5300 : Découverte des Données.

5310 : Incendie de la Plaine de Pandora.

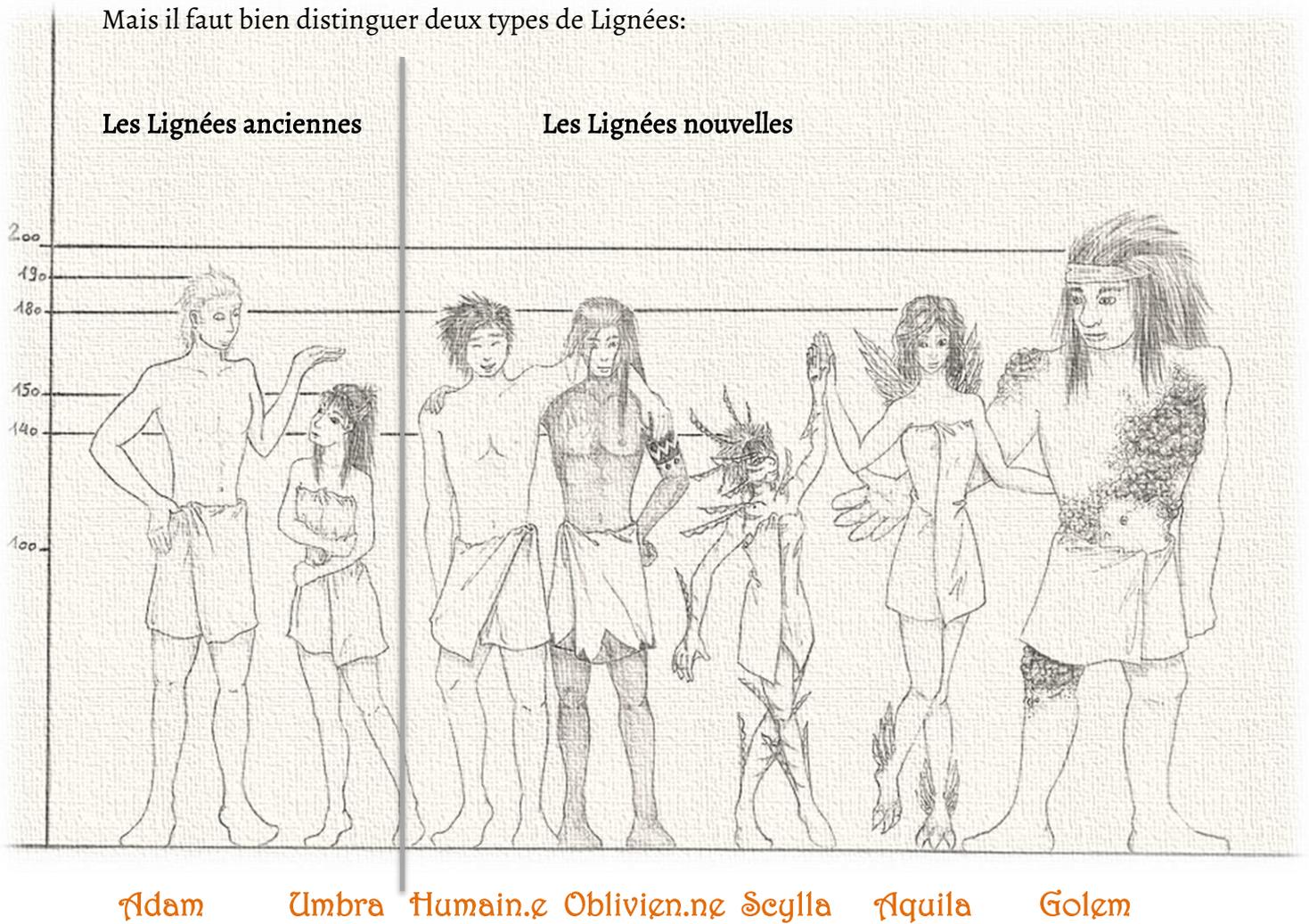
5390 : Présence des Vaadrins en augmentation.

5395 : Bataille de Terraville, où Eden est abattu par les quatre Généraux et le Roi.

5410 : Époque contemporaine.

Les Ethnies

Aujourd'hui, on compte sept ethnies différentes à travers Vadentis.
Mais il faut bien distinguer deux types de Lignées:



Adam

Umbra

Humain.e

Oblivi.e.n.e

Scylla

Aquila

Golem

Les Lignées anciennes

Le terme de “Lignées anciennes” désigne :

- les Adams
- les Umbras

Si on les distingue des autres peuples de Vadentis, c'est parce qu'ils existaient avant les premiers Humains, durant l'ère du 2^{ème} Calendrier. Les Adams étaient autrefois le seul peuple qui régnait sur Vadentis et on l'on sait aujourd'hui que leur civilisation était bien plus avancées en maîtrise et application des Données que ne l'est l'époque contemporaine. Mais celle-ci a pris fin suite à l'apparition de Yeshüa, le Premier Cataclysme. Bien que l'on ignore sa forme, on sait qu'il a totalement anéanti cette civilisation et que la géographie même de Vadentis a été chamboulée à jamais. Quelques poignées d'Adams ont survécu tandis que d'autres sont restés piégés sous terre. Ces derniers ont évolué au fil du temps et sont devenus ce que l'on désigne aujourd'hui sous le nom d'Umbr.

Si on oppose les Adams et Umbras des autres ethnies c'est surtout car leurs métabolismes, pour des raisons inconnues, sont différents sur bien des points. L'exemple le plus parlant étant qu'il est impossible de concevoir un enfant entre un Adam et un Humain, alors que cela est tout à fait possible entre un Adam et un Umbr ou un Humain et un Scylla.



Les Lignées Nouvelles

On considère comme “Lignées Nouvelles”, toutes les ethnies humaines qui sont apparues au cours du 3^{ème} Calendrier.

On recense ainsi :

- les Humain.e.s
- les Oblivien.ne.s
- les Scyllas
- les Aquilas
- les Golems

L'apparition des Premiers Humains est considérée comme l'an 0 du 3^{ème} Calendrier. Contrairement aux Lignées Anciennes, les Humains ont évolué au sein de leur environnement, leur métabolisme se modifiant au contact de la Donnée élémentaire environnementale de leur lieu de vie. Ainsi, au fil des siècles, sont apparus de nouvelles ethnies influencées par les éléments.

Même les plus érudits ne savent pas pourquoi les Humains sont apparus suite à la quasi-disparition des Adams, et ce malgré le mythe Estuanien qui clame qu'Estuans les a mis au monde. Aujourd'hui les deux lignées cohabitent en Vadentis, bien que des tensions et de l'ostracisme aient pu apparaître de-ci de-là au fil des siècles. A présent ce genre d'inepties n'a plus lieu d'être, hormis chez les simples d'esprits. Et il en demeure encore...



Les Adams

Les Adams sont les descendants des survivants du 1er Cataclysme. Leur nature très proche des Données leur permet d'être davantage en contact avec elles que ne le sont les Humains. Les Adams viennent d'un peu partout en Vadentis et cohabitent en nombre presque égal avec les Humains.

Leurs corps sont minces et allongé, leurs yeux d'un blanc laiteux, la pupille se dessinant à peine dans les orbites, et leur peau tire vers le pâle. Du fait de leur nature proche des éléments, il peut arriver que les symboles des Données auxquelles ils sont affiliés apparaissent sur leur peau.

Caractéristiques de base :

Données accessibles : jusqu'à 2

Force : 1

Attaque : 0

Maîtrise Données : 1

Dévotion : 1

Déplacement : 9 mètres

Défense : 8

PV : 10 + 2D4 (3X prendre le meilleur résultat)

PE : 10 + 2D6 (3X prendre le meilleur)

Armes naturelles :

Attaque à main nue (1D2 + Force / 2D2 + Force)

Taille moyenne : 190 cm

Durée de vie moyenne : 110 ans

Poids moyen : 55 kg



*Sanael, Adam prêtre du Temps et élémentiste de Lumière.
Orphelin apparu mystérieusement au Refuge de Noktaa à travers une faille temporelle.*

"Les Adams sont la preuve vivante de l'existence d'une civilisation avant l'apparition des Humains. Sages et réfléchis, ils représentent la perfection que nous nous devons d'atteindre."

- Rapport de Xendra Irlurx, archéologue Xoanien spécialiste dans l'anthropologie Adam

Les Umbras

Les Umbras sont les descendants des Adams qui ont été ensevelis sous terre suite au 1er Cataclysme. Ceux-ci ont passé des siècles dans les souterrains du monde. Ils se sont alors habitués à voir dans les ténèbres et leur corps a évolué pour s'adapter à cet environnement. On pense que d'antiques cités Umbra doivent encore exister sous terre, ne sachant même pas que la surface est habitable. La plupart des Umbras vivant à la surface sont des descendants de petites colonies qui se sont risqués à découvrir de nouvelles terres encore bénies par le Soleil. Aujourd'hui on ne dénombre que très peu d'Umbras à la surface et leur aspect lugubre peut parfois être considéré comme repoussant pour certaines personnes.

Effectivement Les corps pâles des Umbras sont un peu plus petits que ceux des Humains et leurs yeux sont d'un noir profond sans pupille. Du fait de leur nature proche des éléments, il peut arriver que les symboles des Données auxquelles ils sont affiliés apparaissent sur leur peau.



Caractéristiques de base :

Données accessibles : 1

Force : 2

Attaque : 1

Maîtrise Données : 1

Dévotion : 1

Déplacement : 6 mètres

Défense : 9

PV: 10 + 2D4 (3X prendre le meilleur)

PE: 10 + 2D6 (3X prendre le meilleur)

Armes naturelles :

Attaque à main nue (1D3 + Force / 2D3 + Force)

Griffes (1D4 + Force / 2D4 + Force)

Vision dans le noir :

Les Umbras ont la capacité de voir dans le noir jusqu'à 18m

Alix Anomos, une Umbrax marchande Élémentiste de Foudre.

Tout le monde dans les ruelles de Vatann connaît « la marchande qu'on ne vole pas ».

Taille moyenne : 150 cm

Durée de vie moyenne : 110 ans

Poids moyen : 55kg

"Le monde s'est refermé sur nous. Piégés sous la terre par les Ailes de la Mort. Combien de temps survivrons-nous ici ? Jamais plus la douce lumière du Soleil ne nous atteindra. Les Lyrikems et l'Univers nous ont abandonnés.

À vous qui trouverez ces écrits, nous ne sommes plus que l'Ombre d'un souvenir."

- Gravure anonyme retrouvée dans les fouilles près d'une cité Umbra

Les Humain.e.s

L'Humain est l'ethnie la plus répandue à travers Vadentis. Ils sont apparus au commencement du 3^{ème} Calendrier, soit par un phénomène encore inconnu à ce jour, soit par le Dieu Estuans.

Ils cohabitent en harmonie avec les Adams et les autres ethnies et sont représentés dans tous les pays. L'Humain est le pilier de la nouvelle Lignée duquel découle toutes les autres ethnies qui se sont adaptées aux Données environnementales.

Caractéristiques de base :

Données accessibles : 1

Force : 3

Attaque : 2

Maîtrise Données : 0

Dévotion : 0

Déplacement : 9 mètres

Défense : 10

PV: 10 + 1D12 (3X prendre le meilleur)

PE: 10 + 1D12 (3X prendre le meilleur)

Armes naturelles :

Attaque à main nue (1D3 + Force / 2D3 + Force)

Taille moyenne : 180 cm

Durée de vie moyenne : 90 ans

Poids moyen : 65kg



*Winluu Syclère, Humaine pilote de vaisseaux volants à Babél.
On raconte que suite à une mission d'escorte, elle se serait enfuie avec une étrange cargaison.*

*“Tout d’abord il y eut l’Oubli.
Puis de l’Oubli naquirent les Adams.
Les Adams Dominèrent l’Univers.
Et l’Univers le leur rendit.
Yeshüa, Premier des Cataclysmes, brisa le Monde.
Estuans, Gardien des innocents, protégea les Adams et, par le Soleil accompagné,
donna naissance à l’Humain”*

- Texte du “Mythe d’Estuans”

Les Obliviens

Les Obliviens sont des humains dont le métabolisme a évolué dans le climat inhospitalier d'Oblivia. Très peu d'explorateurs étant parvenus jusqu'à ce pays, la plupart des Obliviens vivants dans les régions "civilisées" sont des descendants de voyageurs qui ont quitté le pays hostile dans lequel ils vivaient. Les Obliviens ne sont donc pas aussi présents que les Adams ou les humains, mais on en compte tout de même un certain nombre dans les recensements des différentes régions de Vадentis.



Leur ascendance génétique leur a donné un corps capable de se déplacer rapidement et doté d'une grande agilité. Ils ressemblent beaucoup aux Humains, si ce n'est qu'ils ont le teint halé.

Caractéristiques de base :

Données accessibles : 1

Force : 3

Attaque : 1

Maîtrise Données : 0

Dévotion : 0

Déplacement : 10 mètres

Défense : 11

PV: 10 + 1D12 (3X prendre le meilleur)

PE: 10 + 1D12 (3X prendre le meilleur)

Armes naturelles :

Attaque à main nue (1D3 + Force)

Taille moyenne : 180 cm

Durée de vie moyenne : 80 ans

Poids moyen : 65kg

Saya, Sage Oblivienne.

Shaman d'une tribu dans la Jungle sans-fond, où l'on vénère le Monstre-Pays.

"Ils vivent de façon médiocre mais semblent plus sages que nous autres. Il émane d'eux un véritable respect de la nature puisqu'ils ne gaspillent aucune ressource. L'idée que des peuplades puissent vivre en ces terres nous est inconcevable à nous, faibles humains."

- Journal de voyage de Jurian Fierloup

Les Scyllas

Les Scyllas sont des Humains ayant évolué en vivant dans un élément particulièrement marin, la Donnée de l'eau ayant changé peu à peu leur métabolisme afin de s'adapter à cet élément. C'est pourquoi la majorité des Scylla sont originaires de l'Archipel d'Articia.

La plupart sont affiliés à la Donnée de l'Eau bien qu'il puisse y avoir des exceptions.

Leurs pieds et leurs mains sont parfois palmés. Ils sont plus petits que des humains et leur peau tire généralement vers le gris-bleu, bien que d'autres nuances soient tout de même recensées. Il peut même arriver que des nageoires apparaissent aux poignets ou aux coudes.

Il n'y a pas d'évolution totalement définie, les Scyllas étant une ethnie qui semble être en cours d'évolution encore aujourd'hui.

Caractéristiques de base :

Données accessibles : 1 (en général Donnée de l'Eau)

Force : 2

Attaque : 2

Maîtrise Données : 1

Dévotion : 1

Déplacement : 8 mètres

Nage : 8 mètres

Défense : 9

PV: 10 + 1D12 (3X prendre le meilleur)

PE: 10 + 2D6 (3X prendre le meilleur)

Armes naturelles :

Attaque à main nue (1D3+ Force / 2D3 + Force)

Apnée :

Les Scyllas peuvent tenir leur respiration pendant 5 minutes.

Taille moyenne : 140 cm

Durée de vie moyenne : 90 ans

Poids moyen : 45kg



*Raki Attarangi, Scylla de l'Archipel d'Articia et Élémentiste d'Eau.
Son véritable nom serait tout autre, semblable à celui d'une héritière portée
disparue.*

Connaissez-vous l'histoire de Huti Runga? Laissez-moi vous chanter l'histoire de ce héros qui a affronté l'Île-Vivante avec une simple fronde !

- Discours du Bard Vagaan Kanti, noté dans les mémoires de Héléda

Les Aquilas

Les Aquilas sont des Humains ayant évolué au cours des siècles au sommet des montagnes.

Ceux-ci se sont adaptés à la Donnée du Vent.

Il n'y a que très peu d'Aquila vivant dans les grandes citées humaines et ce sont des êtres que

l'on n'oublie pas après les avoir croisés.

La plupart sont affiliés à la Donnée du Vent, bien qu'il y ait des exceptions.

Leur peau est endurcie, mais ils possèdent néanmoins une grande agilité. Les traits de leur visage peuvent rappeler celui d'oiseaux et

il peut arriver que leurs pieds soient munis de serres et leur main de

griffes. Certains sont dotés d'ailes dans leur dos ou le long des bras, voir

sur leur crâne. Tout comme les Scyllas et les Golems, les Aquilas sont les représentants d'une ethnie encore en cours d'évolution.

Certains sont dotés d'ailes dans leur dos ou le long des bras, voir sur leur crâne. Tout comme les Scyllas et les Golems, les Aquilas sont les représentants d'une ethnie encore en cours d'évolution.

Caractéristiques de base :

Données accessibles : 1 (en général Donnée du Vent)

Force : 2

Attaque : 1

Maîtrise Données : 1

Dévotion : 1

Déplacement : 9 mètres

Défense : 10

PV: 10 + 1D12 (3X prendre le meilleur)

PE: 10 + 2D6 (3X prendre le meilleur)

Armes naturelles :

Attaque à main nue (1D3 + Force / 2D3 + Force)

Serres (1D4 + Force / 2D4 + Force)

Griffes (1D4 + Force / 2D4 + Force)

Avec les ailes déployées :

Bond de 5 m

Possibilité de planer

Taille moyenne : 180 cm

Durée de vie moyenne : 90 ans

Poids moyen : 65kg

Arasei Gnosi, un Aquila explorateur et utilisateur de la Donnée de l'Encre.

C'est à travers les contrées du Mur du Golem Inconnu qu'il perce les mystères de l'histoire.

"Nous, Aquilas, sommes la quintessence de l'évolution humaine. Notre simple existence démontre l'un des plus grands rêves des Humains et des Adams: voler. Nous leur sommes supérieurs et ils ne méritent pas notre purté. Repartons là où nous appartenons. Repartons vers les hauteurs!"

- Seigneur Frëndads Tilios, chef du Mouvement Aquilien d'Évolution Suprême

Les Golems

Les Golems sont apparus de manière soudaine. Nul ne sait s'ils existaient depuis des années et qu'ils auraient commencé à rejoindre les villes bien plus tard où s'ils sont véritablement apparus du jour au lendemain au cours du 3ème Calendrier.

Ils sont grands et leur peau est souvent recouverte de plaques pierreuses.

La grande majorité des Golems est affiliée à la Donnée de la Terre et il s'agit là d'une grande fierté dans certains clans. Il arrive tout de même que des Golems naissent affiliés à d'autres Données, ce qui peut leur valoir d'être reniés voir exilés par les leurs.

Il n'existe pas de véritable gouvernement Golemien, la plupart vivant en nomades ou en tribu à travers les terres désertes d'Estuania, notamment en Arbolia.

Parfois rejetés par les grandes villes, c'est pourquoi ils acceptent d'effectuer des travaux physiques et ingrats. Il s'agit souvent de travailler à la mine ou dans des expéditions à risque.

Caractéristiques de base :

Données accessibles : 1 (en général Donnée de la Terre)

Force : 4

Attaque : 0

Maîtrise Données : 1

Dévotion : 1

Déplacement : 6 mètres

Défense : 12

PV: 10 + 1D12 (3X prendre le meilleur)

PE: 10 + 2D6 (3X prendre le meilleur)

Armes naturelles :

Attaque à main nue (1D4 + Force / 2D4 + Force)

Résistance aux climats chauds :

Les Golems ont une résistance naturelle aux climats chauds.

Taille moyenne : 200 cm

Durée de vie moyenne : 90 ans

Poids moyen : 90 kg



Général Kuzey, de son véritable nom : Mako Arenar, Golem Général de la guerre du Royaume de Terra.

Il est le bras droit du Bon Roi Maxime, de la Maison Dominian.

*"Les Golems sont des impuretés vivantes! Ni humaines ni naturelles!
Ces hordes barbares ne méritent que l'expulsion totale de nos villes! Pour protéger
nos femmes et nos enfants!"*

- Roi Dørlan 3ème, renié par sa population

Chapitre III

Système de jeu



Création de Personnages

La création et l'évolution des personnages se veulent les plus libres possibles afin que les joueurs puissent les affiner au gré de leurs envies. Au cours de l'aventure, les personnages recevront de l'expérience (XP). Avec ces XP, on pourra « acheter » :

- ▶ des Points de Vie, d'Énergie et d'Adrénaline
- ▶ des points de Caractéristiques
- ▶ des points de Compétence
- ▶ des Attributs latents
- ▶ des Techniques
- ▶ des Sorts élémentaires
- ▶ des Sorts de dévotion

Mais avant d'user librement de ces XP, il faut créer le personnage. Pour ce faire, on procède par étape.

Etape 1 - Avant la personnalisation :

Donnée : 1 ou 2 Donnée(s) à sélectionner

Foi : (facultatif) 1 Église à sélectionner

Points d'Adrénaline (PA) : 3

Mental : 1

Tous les éléments suivants sont à noter en fonction de l'ethnie du personnage :

Points de Vie (PV) ; Points d'Énergie (PE) ;
Attaque ; Force ; Défense ; Maîtrise
Données ; Dévotion ; Déplacement.

Etape 2 - Points de Compétences :

10 points distribuer dans les 6
compétences : **Athlétisme, Connaissances,**
Habilité, Mental, Perception, Social.
(max 5 par compétences à la création)

Etape 3 - Points pour PV et PE :

14 points à distribuer dans :

- ▶ les PV
 - ▶ les PE
-

Etape 4 - Points de Caractéristiques :

12 points à distribuer dans ces caractéristiques :

- **Attaque** (max 5 à la création)
 - **Maîtrise** Données (max 5 à la création)
 - **Dévotion** (max 5 à la création)
 - **Initiative** (max 5 à la création)
 - **Force** (max 5 à la création)
 - **Défense** (max 15 à la création)
 - **Déplacement** (max 12 à la création)
 - **Point d'Adrénaline (PA)** (max 10 à la création)
-

Etape 5 - XP des Attributs, Sorts et Techniques :

3000 XP à dépenser parmi :

- ▶ les **Attributs**
- ▶ les **Sorts élémentaires** (uniquement Palier 1 à la création)
- ▶ les **Sorts de dévotion** (qui ne dépassent pas 600 XP)
- ▶ les **Techniques**

Note aux MD : cette étape de la création peut paraître « oppressante » puisque les possibilités sont nombreuses. La meilleure méthode pour ne pas perdre les joueurs à sa table et les guider serait peut-être de leur dire « que souhaites-tu jouer comme type de personnage ? Plutôt combattant, roublard, lanceur de sorts. Comment souhaites-tu l'interpréter ? ». Cette question peut dès lors permettre aux joueurs de voir vers quoi se diriger.

Si à la fin de la création d'un personnage tous les XP proposés ici ne sont pas dépensés, il est possible de les conserver pour la future évolution du personnage ou d'en profiter pour déjà le personnaliser à sa création. Des personnages pré-tirés sont également disponibles si nécessaire.

Évolution des Personnages

Au fil du jeu et des événements auxquels feront face les personnages, ils seront récompensés par des points d'expériences (XP). Dans le système de "Vadentis", on privilégie l'adage suivant:

"Toute épreuve, qu'elle soit physique ou morale, réussite ou échec, sera récompensée par de l'expérience".

(Une échelle des gains d'XP en fonction des épreuves est proposée en fin de manuel)

Les personnages ne gagnent pas de niveaux, mais peuvent accumuler de nouvelles compétences ou, tout simplement, se renforcer en fonction des envies du joueur en dépensant ses XP. Il peut le faire quand il le souhaite, en s'accordant avec le MD, à condition qu'il soit dans une situation de repos et hors-danger. Ainsi, le joueur pourra dépenser ses XP en fonction des informations de ce tableau.

Ces modifications peuvent être inscrites directement dans la colonne « base » de la feuille de personnage.

	XP	EFFETS
POINT DE VIE	50	+1 PV [Réserve de vitalité] [MAX 100 PV]
POINT D'ÉNERGIE	50	+1 PE [Réserve d'énergie pour lancer des sorts] [MAX 100 PE]
POINT D'ADRÉNALINE	500	+1 PA [Réserve d'adrénaline pour utiliser des techniques ou des bonus] [MAX 20 PA]
ATTAQUE	500	+1 Attaque [Capacité à porter une Attaque] [MAX +20 Attaque]
MAÎTRISE DONNÉES	500	+1 Maîtrise Données [Capacité à lancer un sort Élémentaire] [MAX +20 Maîtrise Données]
DÉVOTION	500	+1 Dévotion [Capacité à lancer des sorts de Dévotion] [MAX +20 Dévotion]
INITIATIVE	100	+1 Initiative [Rapidité d'action en combat] [MAX +20 Initiative]
FORCE	500	+1 Force [Puissance des dégâts au corps-à-corps] [MAX +20 Force]
DÉFENSE	500	+1 Défense [Capacité à esquiver ou endurer les attaques] [MAX +20 Défense]
VITESSE DE DÉPLACEMENT	300	+1m [Vitesse de déplacement par round lors d'un combat] [MAX 20m]
COMPÉTENCES	100	+1 Point dans une Compétence [Pour augmenter ses facultés dans diverses Compétences] [MAX +20]
DÉBLOQUER UNE 2 ^{ÈME} DONNÉE	1000	Permet d'accéder aux sorts élémentaires d'une 2 ^{ème} Donnée (ou plus)
ATTRIBUTS	Coût de l'attribut	Les attributs sont des facultés latentes
SORTS	Coût du sort élémentaire ou de Dévotion ou coût du Palier à passer.	Les sorts comprennent les sorts Élémentaires et les sorts de Dévotion
TECHNIQUES	Coût de la technique	Les techniques utilisent 1 Point d'Adrénaline lors de leur activation et ne peuvent être lancées qu'une fois par round.

Les Affrontements

L'initiative

Au début d'un affrontement, tous les personnages agissant dans le combat tirent leur Initiative. Pour ce faire, on lance **1D20 + Initiative**. On classe ensuite les personnages dans l'ordre des résultats, du plus élevé au plus bas.

Les actions possibles durant 1 tour

On considère qu'un tour dure environ 6 secondes. Durant le tour d'un personnage, celui-ci peut effectuer jusqu'à quatre actions:

- un déplacement
- une action simple
- une action complexe
- une technique/utiliser des PA

Déplacement :

Le personnage peut se déplacer du maximum de sa vitesse. Si le personnage n'effectue pas d'action complexe, on considère qu'il peut courir de 1,5 fois sa vitesse.

Action simple :

Parler, désigner, sortir du matériel d'une sacoche, ...

Actions complexes :

Attaquer, lancer un sort élémentaire ou un sort de dévotion, se désengager, ...

Utiliser une technique :

Une technique consomme 1 PA et une seule technique peut être utilisée par round. Pour utiliser des PA différemment, voir page suivante.

Attaquer

Une attaque se déroule en deux étapes :

- ▶ 1. La phase d'attaque
- ▶ 2. La phase de dégâts

1. Première phase: l'attaque

Lorsqu'un personnage souhaite attaquer une cible, le joueur lance **un jet d'Attaque (1D20 + Attaque) et doit battre la Défense** de l'adversaire. En fonction des résultats, quatre situations peuvent se présenter :

- Le résultat est supérieur ou égal à la Défense :

L'attaquant touche la cible et peut passer à la phase de dégâts.

- Le résultat est inférieur à la Défense :

L'attaquant ne touche pas la cible et rien ne se passe.

- Le dés affiche un 20 :

C'est une réussite critique ! Lors de la phase de dégâts, les dégâts de l'attaquant seront plus puissants (vérifier dans la table des armes l'effet de la réussite critique).

- Le dés affiche un 0 :

C'est un échec critique ! Les conséquences seront mauvaises pour le personnage. A l'interprétation du MD.

2. Deuxième phase : les dégâts

Une fois que la cible est touchée, l'attaquant lance ses dés de dégâts en fonction de l'arme qu'il a utilisée pour attaquer.

Les attaques avec des armes de corps-à-corps produisent des dégâts auxquels on ajoute le bonus de Force de l'attaquant.

Les attaques d'opportunités

Quand un personnage quitte un affrontement au corps-à-corps, il subit une attaque d'opportunité (une attaque unique) de la part de son adversaire. Pour éviter pareille situation, il peut effectuer une action complexe de désengagement. Les personnages subissent également des attaques d'opportunité s'ils se déplacent et passent à portée d'un adversaire. Lancer un sort alors que l'on se trouve au contact avec un adversaire lui octroie également une attaque d'opportunité.

Utiliser l'adrénaline en combat

Il est possible d'utiliser ses PA (Points d'Adrénaline) lors d'un tour de jeu au lieu d'utiliser une technique. Chaque PA dépensé permet d'obtenir les bonus suivants :

- +1 Attaque
- +1 Maîtrise Données
- +1 Dévotion
- +1 Déplacement

Jusqu'à un maximum de 5 PA peut être utilisé en 1 tour.



Mort d'un personnage :

Un personnage tombant à 0 PV ou en-dessous est considéré comme évanoui. Chaque tour du personnage évanoui, on lance 1D8 dégâts de blessures qu'il subira tant qu'il ne sera pas soigné ou pris en charge. Si les PV de ce personnage descendent jusqu'à son maximum de PV en négatif, que ça soit à cause de ces blessures ou qu'un adversaire l'achève, celui-ci est définitivement mort et ne pourra pas être ramené à la vie. La résurrection est un concept qui n'existe pas en Vadentis. Alors l'âme du défunt partira vers le Soleil avant d'être plongée dans les eaux de l'Océan éternel.

Un jour peut-être cette âme purgée de sa vie passée, se réincarnera-t-elle sous une forme nouvelle quelque part en Vadentis.

Récupération et repos :

Lors d'une nuit complète (8h de repos),

les personnages récupèrent :

- l'entier de leurs PE
- l'entier de leurs PA
- la moitié de leur maximum de PV
- leur maximum de Mental

Lors d'une nuit courte (4h de repos),

les personnages récupèrent :

- la moitié de leur maximum de PE
- la moitié de leur maximum de PA
- le tiers de leur maximum de PV
- un niveau de 0 en Mental s'ils ont subi des points négatifs dans cette compétence. S'ils ont subi des malus qui n'ont pas descendu leur niveau de mental en-dessous de 0, ils ne récupèrent qu'1 point.

Les Compétences

Les compétences sont les capacités physiques et psychologiques des personnages auxquelles ils font appel lorsqu'une situation le demande. Le MD définit la difficulté de l'épreuve en question puis le joueur effectue un test de compétence. Une table d'estimation de la difficulté des épreuves est disponible à la page suivante.

Les tests de compétences se font ainsi : **1D20 + la compétence du personnage.**

Comme pour les tests d'Attaque, un 20 sur le dé équivaut à une réussite critique et un 1 à un échec critique.

Il est possible d'utiliser jusqu'à 5 PA (Ponts d'Adrénaline) pour obtenir des bonus dans un test de Compétence (1 PA = +1 ; 2PA = +2 ; ...)

Athlétisme

Épreuves qui demandent d'effectuer des mouvements acrobatiques ou de l'escalade.

Connaissances

Épreuves qui font appel à ses connaissances et à sa culture générale. Le contexte de vie d'un personnage peut lui octroyer des bonus en fonction de l'information recherchée.

Habilitété

Épreuves pour effectuer des mouvements fins ou des conceptions artisanales. Crocheter une serrure ou fabriquer un bijou seront toutes deux des actions demandant de l'Habilitété.

Mental

Épreuves qui font appel à sa résistance mentale et à sa volonté.

Attention : Un niveau de -1 en Mental imposera un malus de -1 à tous les jets du personnage (sauf dégâts). Ce malus est équivalent au niveau négatif de Mental. Le niveau de Mental est restauré avec un repos complet.

Perception

Épreuves qui font appel à ses sens. Ecouter une conversation qui se veut être discrète, voir des ennemis cachés derrière un arbre, ...

Social

Épreuves qui font appel à ses capacités sociales pour amadouer, intimider, etc...



Idée de difficulté des tests de compétences

	1-5 Facile	6-10 Modéré	11-15 Difficile	16-20 Très difficile	21-25 Quasi impossible	26-30 Impossible	31-40 Légendaire
Athlétisme	Sauter par-dessus un ruisseau.	Sauter sur un mur de 2m.	Escalader la façade d'une maison.	Sauter du haut d'un toit sans se blesser.	Gravir une falaise.	Escalader le flanc d'une montagne sans matériel d'escalade.	Sauter d'une falaise dans un champ de bataille sans se blesser.
Connaissances	Connaître une personne dans la ville où l'on habite.	Savoir situer un lieu non-éloigné sur une carte.	Connaître la faune et la flore d'une région.	Savoir estimer la datation de ruines du 2 ^{ème} Calendrier.	Comprendre un dialecte séculaire.	Connaître un lieu-dit se trouvant dans une région inexplorée d'Oblivia.	Avoir entendu parler d'un artefact qui vient de l'Ailleurs.
Habilité	Attraper un caillou au vol.	Se déplacer discrètement dans une salle bondée.	Déverrouiller une porte.	Dérober la bourse d'un garde.	Se déplacer dans un lieu gardé par des soldats entraînés sans se faire voir.	Déverrouiller un coffre protégé par les meilleures serrures Xoaniennes.	Dérober la couronne du Roi de Terra sur sa tête sans se faire voir.
Mental	Supporter le mauvais temps.	Se retenir de frapper une personne qui a un comportement contraire à nos valeurs.	Ne pas avoir peur d'affronter un Ignaveru.	Supporter les attaques mentales d'une créature puissante.	Ne pas frémir face à une personne politique d'importance.	Ne pas fuir face à la présence d'un Léviathan oublié.	Tenir tête à un Géant apparu dans un Kaelorbia.
Perception	Voir qu'une personne que l'on cherche est entrée dans une pièce.	Entendre une conversation de l'autre côté d'un mur en bois.	Percevoir des bandits embusqués dans une forêt.	Entendre les pas d'un animal sauvage se trouvant en hauteur.	Voir un piège élémentaire posé par un élémentiste.	Voir un élémentiste de Lumière s'étant rendu invisible.	Entendre le chuchotement d'une entité éteinte dans les profondeurs du monde.
Social	Se faire offrir une bière après avoir consommé toute une nuit dans un établissement.	Faire chanter les clients d'une taverne.	Détendre l'atmosphère suite à un événement dramatique.	Faire baisser de moitié le prix d'une arme	Faire croire que l'on est une personnalité publique célèbre.	Convaincre une personne politique de modifier sa prise de position sur un sujet difficile.	Faire un discours suffisamment puissant pour enflammer la volonté d'une troupe militaire face à un danger bien trop grand.

Les Attributs

Les attributs sont des capacités latentes qui influencent sur les actions du personnage. Une fois un attribut acheté, le personnage en question possède celui-ci de manière permanente.

Attributs d'affrontements physiques

ATTRIBUTS	XP	EFFETS	AUTRE et CONDITIONS
Arme de prédilection	800	Lorsque vous maniez l'arme choisie comme étant une arme de prédilection, vous gagnez un bonus de +2 à l'Attaque.	<i>Peut être acheté plusieurs fois pour le même type d'arme. Les effets se cumulent (+4; +6; ...) jusqu'à un maximum de +10.</i>
Arme de prédilection maîtrisée	500	Descend le critique du type d'arme sélectionné à 19.	<i>Uniquement utilisable pour un type d'arme choisi par « Arme de prédilection ».</i>
Arme de prédilection maîtrisée niveau 2	700	Descend le critique du type d'arme sélectionné à 18.	<i>Uniquement utilisable pour un type d'arme déjà choisi par l'attribut « Arme de prédilection maîtrisé ».</i>
Arme de prédilection déchaînée	500	Lorsque vous maniez le type d'arme choisi, vous ajoutez 1D6 à votre jet de dégâts.	<i>Uniquement utilisable pour le type d'arme choisi par « Arme de prédilection ».</i>
Arme de prédilection déchaînée niveau 2	700	Lorsque vous maniez le type d'arme choisi, vous ajoutez 2D6 à votre jet de dégâts.	<i>Uniquement utilisable pour un type d'arme déjà choisi par l'attribut « Arme de prédilection déchaînée ».</i>
Arme en main	400	Vous ne pouvez pas être désarmé, que ce soit par des manœuvres adverses comme par un échec critique.	
Arme naturelle améliorée	500	Les armes naturelles produisent 1D4 dégâts supplémentaires.	
Art martial	700	Les attaques et les dégâts effectués avec des armes naturelles se font avec le bonus d'Habilité en plus de celui d'Attaque à raison de +1 tous les 5 points dans la compétence Habileté (5 points = +1; 10 points = +2; 15 points = +3).	

Attaque en traître	700	Les attaques portées dans le dos au corps-à-corps ou à distance infligent 1D6 dégâts supplémentaires.	
Attaque en traître niveau 2	900	Les attaques portées dans le dos au corps-à-corps ou à distance infligent 2D6 dégâts supplémentaires.	<i>Remplace "Attaque en traître".</i>
Attaque en traître niveau 3	1100	Les attaques portées dans le dos au corps-à-corps ou à distance infligent 3D6 dégâts supplémentaires.	<i>Remplace "Attaque en traître niveau 2".</i>
Attaque en traître niveau 4	1200	Les attaques portées dans le dos au corps-à-corps ou à distance infligent 4D6 dégâts supplémentaires.	<i>Remplace "Attaque en traître niveau 3".</i>
Attaque supplémentaire	1000	Vous pouvez porter deux attaques par tour.	
Attaque supplémentaire niveau 2	1200	Vous pouvez porter trois attaques par tour.	<i>Remplace "Attaque supplémentaire".</i>
Attaque supplémentaire niveau 3	1400	Vous pouvez porter quatre attaques par tour.	<i>Remplace "Attaque supplémentaire niveau 2".</i>
Combat à deux mains (corps-à-corps)	900	Vous pouvez attaquer avec deux armes de corps-à-corps à une main. Vous effectuez les deux jets d'attaque à -4. Attaquer avec les deux armes compte comme une seule attaque.	<i>Cet attribut peut être acheté jusqu'à 4 fois. A chaque achat le malus est réduit de 1.</i>
Combat à deux mains (distance)	900	Vous pouvez attaquer avec deux armes de jets ou à feu à une main. Vous effectuez ses deux jets d'attaques avec un malus de -4.	<i>Cet attribut peut être acheté jusqu'à 4 fois. A chaque achat le malus est réduit de 1.</i>
Double flèche	500	Un personnage équipé d'un arc peut tirer deux flèches sur une cible. Pour ce faire, vous effectuez le jet d'attaque avec un malus de -2. Le jet d'attaque se fait une seule fois mais les dégâts sont tirés deux fois.	<i>Cet attribut peut être acheté jusqu'à 2 fois. A chaque achat, il réduit le malus de -1.</i>
Triple flèche	600	Un personnage équipé d'un arc peut tirer trois flèches sur une cible. Pour ce faire, vous effectuez le jet d'attaque avec un malus de -3. Le jet d'attaque se fait une seule fois mais les dégâts sont tirés trois fois.	<i>Remplace "Double flèche". Cet attribut peut être acheté jusqu'à 3 fois. A chaque achat, il réduit le malus de -1.</i>
Esquive de maître	1200	La Défense augmente de +1 tous les 5 points dans la compétence "Athlétisme" (5 points = +1 Défense ; 10 points = +2 Défense ; 15 points = +3 Défense ; ...)	
Tir au contact	700	Les attaques au contact avec les armes de jets et les armes à feu se font avec un bonus de +4 ainsi que 1D4 dégâts supplémentaire.	

Tueur de bêtes	700	Vous pouvez effectuer vos jets d'attaque contre les bêtes avec un bonus de +2.	
Tueur de bêtes niveau 2	900	Vous pouvez effectuer vos jets d'attaque contre les bêtes avec un bonus de +2 et +2 aux dégâts.	<i>Remplace "Tueur de bêtes" .</i>
Tueur de bêtes niveau 3	1100	Vous pouvez effectuer vos jets d'attaque contre les bêtes avec un bonus de +2 et +2 aux dégâts.	<i>Remplace "Tueur de bêtes niveau 2" .</i>
Tueur d'humanoïdes	700	Vous pouvez effectuer vos jets d'attaque contre les humanoïdes avec un bonus de +2.	
Tueur d'humanoïdes niveau 2	900	Vous pouvez effectuer vos jets d'attaque contre les humanoïdes avec un bonus de +2 et +2 aux dégâts.	<i>Remplace "Tueur d'humanoïdes" .</i>
Tueur d'humanoïdes niveau 3	1100	Vous pouvez effectuer vos jets d'attaque contre les humanoïdes avec un bonus de +2 et +2 aux dégâts.	<i>Remplace "Tueur d'humanoïdes niveau 2" .</i>
Tueur d'élémentaires	700	Vous pouvez effectuer vos jets d'attaque contre les élémentaires avec un bonus de +2.	
Tueur d'élémentaires niveau 2	900	Vous pouvez effectuer vos jets d'attaque contre les élémentaires avec un bonus de +2 et +2 aux dégâts.	<i>Remplace "Tueur d'élémentaires" .</i>
Tueur d'élémentaires niveau 3	1100	Vous pouvez effectuer vos jets d'attaque contre les élémentaires avec un bonus de +2 et +2 aux dégâts.	<i>Remplace "Tueur d'élémentaires niveau 2" .</i>
Tueur de Vaadrins	700	Vous pouvez effectuer vos jets d'attaque contre les Vaadrins avec un bonus de +2.	
Tueur de Vaadrins niveau 2	900	Vous pouvez effectuer vos jets d'attaque contre les Vaadrins avec un bonus de +2 et +2 aux dégâts.	<i>Remplace "Tueur de Vaadrins" .</i>
Tueur de Vaadrins niveau 3	1100	Vous pouvez effectuer vos jets d'attaque contre les Vaadrins avec un bonus de +2 et +2 aux dégâts.	<i>Remplace "Tueur de Vaadrins niveau 2" .</i>
Tueur d'Artificiels	700	Vous pouvez effectuer vos jets d'attaque contre les artificiels avec un bonus de +2.	
Tueur d'Artificiels niveau 2	900	Vous pouvez effectuer vos jets d'attaque contre les artificiels avec un bonus de +2 et +2 aux dégâts.	<i>Remplace "Tueur d'Artificiels" .</i>
Tueur d'Artificiels niveau 3	1100	Vous pouvez effectuer vos jets d'attaque contre les artificiels avec un bonus de +2 et +2 aux dégâts.	<i>Remplace "Tueur d'Artificiels niveau 2" .</i>

Attributs d'Élémentistes et d'Âmes bénies

Adaptation élémentaire	900	Vous choisissez l'une des Données à laquelle vous êtes affilié. Tous les sorts provenant de cette Donnée coûtent -1 PE.	<i>Les sorts élémentaires coûtant déjà 1 PE ne sont pas concernés par cet attribut.</i> <i>Si vous disposez également de l'attribut "Sort de prédilection", c'est le bonus de "Sort de prédilection" qui fait foi.</i> <i>L'attribut peut être acheté pour chaque Donnée à laquelle vous êtes affilié.</i>
Concentration accrue	400	Lorsque vous vous concentrez pour lancer un sort élémentaire ou un sort de Dévotion, le débit du bonus de concentration augmente de +2 par tour à +3 par tour.	
Concentration accrue niveau 2	600	Lorsque vous vous concentrez pour lancer un sort élémentaire ou un sort de Dévotion, le débit du bonus de concentration augmente de +3 par tour à +4 par tour.	<i>Remplace "Concentration accrue".</i>
Dévotion amplifiée	800	Vous choisissez une Dévotion à laquelle vous êtes affilié. Tous les sorts provenant de cette Dévotion coûtent 1 PE de moins.	<i>Les sorts de cette Dévotion coûtant déjà 1 PE ne sont pas concernés par cet attribut.</i> <i>Si vous disposez également de l'attribut "Sort de prédilection", c'est le bonus de "Sort de prédilection" qui fait foi.</i> <i>L'attribut peut être acheté pour chaque Dévotion à laquelle vous êtes affilié.</i>
Eau amplifiée	800	Tous les sorts tirés de la Donnée de l'Eau produisant des dégâts, font 1D6 dégâts supplémentaires.	
Eau amplifiée niveau 2	1000	Tous les sorts tirés de la Donnée de l'Eau produisant des dégâts, font 2D6 dégâts supplémentaires.	<i>Remplace "eau amplifiée".</i>
Eau amplifiée niveau 3	1200	Tous les sorts tirés de la Donnée de l'Eau produisant des dégâts, font 3D6 dégâts supplémentaires.	<i>Remplace "eau amplifiée niveau 2".</i>
Feu amplifié	800	Tous les sorts tirés de la Donnée du Feu produisant des dégâts, font 1D6 dégâts supplémentaires	
Feu amplifié niveau 2	1000	Tous les sorts tirés de la Donnée du Feu produisant des dégâts, font 2D6 dégâts supplémentaires.	<i>Remplace "feu amplifié".</i>
Feu amplifié niveau 3	1200	Tous les sorts tirés de la Donnée du Feu produisant des dégâts, font 3D6 dégâts supplémentaires.	<i>Remplace "feu amplifié niveau 2".</i>

Foudre amplifiée	800	Tous les sorts tirés de la Donnée de la Foudre produisant des dégâts, font 1D6 dégâts supplémentaires	
Foudre amplifiée niveau 2	1000	Tous les sorts tirés de la Donnée de la Foudre produisant des dégâts, font 2D6 dégâts supplémentaires.	<i>Remplace "foudre amplifiée".</i>
Foudre amplifiée niveau 3	1200	Tous les sorts tirés de la Donnée de la Foudre produisant des dégâts, font 3D6 dégâts supplémentaires.	<i>Remplace "foudre amplifiée niveau 2".</i>
Lumière amplifiée	800	Tous les sorts tirés de la Donnée de la Lumière prodiguant des soins, rendent 1D6 PV supplémentaires	
Lumière amplifiée niveau 2	1000	Tous les sorts tirés de la Donnée de la Lumière prodiguant des soins, rendent 2D6 PV supplémentaires	<i>Remplace "Lumière amplifiée".</i>
Lumière amplifiée niveau 3	1200	Tous les sorts tirés de la Donnée de la Lumière prodiguant des soins, rendent 3D6 PV supplémentaires	<i>Remplace "Lumière amplifiée niveau 2".</i>
Lumière inattendue	900	Une fois par jour, lorsque vous êtes évanoui, vous vous réveillez automatiquement au bout de 12 secondes (deux tours). Vos PV reviennent à 0 et vous regagnez 2D6 PV.	<i>Utilisable uniquement par les personnages liés à la Donnée de la Lumière.</i>
Maître des éléments	1500	Tous les dégâts et les PV restaurés par vos sorts élémentaires sont augmentés d'un bonus égal à votre Maîtrise Données.	
Réductions de dégâts élémentaires	1300	Vous obtenez une réduction de dégâts aux dégâts élémentaires : tous les dégâts élémentaires produits par un sort d'une Donnée à laquelle vous est affilié sont réduits de 1 tous les 3 points dans Maîtrises Données (3 points = -1 dégât ; 6 points = -2 dégâts ; 9 points = -3 dégâts ; ...)	
Ressource élémentaire	800	Une fois par jour, vous pouvez récupérer 5 PE si vous vous trouvez à proximité d'une source élémentaire à laquelle vous est affilié (orage, feu, vent fort, lac, sol rocailleux ...)	
Ressource élémentaire supérieure	1000	Une fois par jour, vous pouvez récupérer 10 PE si vous vous trouvez à proximité d'une source élémentaire à laquelle il est affilié (orage, feu, vent fort, lac, sol rocailleux ...)	<i>Remplace "Ressource élémentaire".</i>
Sort critique	800	Vous choisissez une Donnée à laquelle vous êtes affilié. Tous les sorts liés à cette Donnée élémentaire ont une réussite critique à 19.	
Sort critique supérieur	1000	Vous choisissez une Donnée à laquelle vous êtes affilié. Tous les sorts liés à cette Donnée élémentaire ont une réussite critique à 18.	<i>Remplace « Sort critique »</i>
Sort supplémentaire	1000	Vous pouvez désormais lancer jusqu'à deux sorts par tour.	

Sort supplémentaire niveau 2	1200	Vous pouvez désormais lancer jusqu'à trois sorts par tour.	<i>Remplace "Sort supplémentaire".</i>
Terre amplifiée	800	Tous les sorts tirés de la Donnée de la Terre qui produisent des dégâts, font 1D6 dégâts supplémentaires.	
Terre amplifiée niveau 2	1000	Tous les sorts tirés de la Donnée de la Terre produisant des dégâts, font 2D6 dégâts supplémentaires.	<i>Remplace Terre amplifiée".</i>
Terre amplifiée niveau 3	1200	Tous les sorts tirés de la Donnée de la Terre produisant des dégâts, font 3D6 dégâts supplémentaires.	<i>Remplace Terre amplifiée niveau 2".</i>
Vents amplifiés	800	Tous les sorts tirés de la Donnée du Vent produisant des dégâts, font 1D6 dégâts supplémentaires.	
Vents amplifiés niveau 2	1000	Tous les sorts tirés de la Donnée du Vent produisant des dégâts, font 2D6 dégâts supplémentaires.	<i>Remplace "Vents amplifiés" .</i>
Vents amplifiés niveau 3	1200	Tous les sorts tirés de la Donnée du Vent produisant des dégâts, font 3D6 dégâts supplémentaires.	<i>Remplace "Vents amplifiés niveau 2" .</i>



Attributs de compétences

Spécialiste en athlétisme - Escalade	200	Tous les tests de compétence d'Athlétisme pour passer une épreuve qui vise à escalader se font avec un bonus de +5 auquel on ajoute également le bonus de Force.
Spécialiste en athlétisme - Natation	200	Tous les tests de compétence d'Athlétisme pour passer une épreuve de natation se font avec un bonus de +5 auquel on ajoute également le bonus de Force.
Spécialiste en connaissances - Estimation	200	Tous les tests de compétence de Connaissances pour passer une épreuve d'estimation du prix d'un objet se font avec un bonus de +5.
Spécialiste de connaissances - Géographie	200	Tous les tests de compétence de Connaissances pour passer une épreuve de géographie se font avec un bonus de +5.
Spécialiste de connaissances - Histoire	200	Tous les tests de compétence de Connaissances pour passer une épreuve d'histoire se font avec un bonus de +5.
Spécialiste de connaissances – Ingénierie élémentaire	200	Tous les tests de compétence de Connaissances pour passer une épreuve qui vise à comprendre le fonctionnement d'une machinerie élémentaire se font avec un bonus de +5.
Spécialiste de connaissances – Linguistique	200	Tous les tests de compétence de Connaissances pour passer une épreuve de linguistique se font avec un bonus de +5.
Spécialiste de connaissances – Politique	200	Tous les tests de compétence de Connaissances pour passer une épreuve de politique se font avec un bonus de +5.
Spécialiste de connaissances – Religion	200	Tous les tests de compétence de Connaissances pour passer une épreuve de religion se font avec un bonus de +5 auquel on ajoute également le bonus de Dévotion.
Spécialiste d'Habilité – Artisanat	200	Tous les tests de compétence d'Habilité pour passer une épreuve d'artisanat se font avec un bonus de +5.
Spécialiste d'Habilité – Discrétion	200	Tous les tests de compétence d'Habilité pour passer une épreuve de discrétion se font avec un bonus de +5.
Spécialiste d'Habilité – Dressage	200	Tous les tests de compétence d'Habilité pour passer une épreuve de dressage se font avec un bonus de +5 auquel on ajoute également le bonus de Connaissances.
Spécialiste d'Habilité – Escamotage	200	Tous les tests de compétence d'Habilité pour passer une épreuve qui vise à déverrouiller une serrure ou à briser un mécanisme finement se font avec un bonus de +5.

Spécialiste d'Habilité – Soins	200	Tous les tests de compétence d'Habilité pour passer une épreuve de soins se font avec un bonus de +5 auquel on ajoute également le bonus de Connaissances.	
Spécialiste de Perception – Investigation	200	Tous les tests de compétence de Perception pour passer une épreuve d'investigations se font avec un bonus de +5.	
Spécialiste de Social – Bluff	200	Tous les tests de compétence de Social pour passer une épreuve de bluff se font avec un bonus de +5.	
Spécialiste de Social – Intimidation	200	Tous les tests de compétence de Social pour passer une épreuve d'intimidation se font avec un bonus de +5 auquel on ajoute également le bonus de Force.	
Spécialiste de Social – Représentation	200	Tous les tests de compétence de Social pour passer une épreuve de représentation se font avec un bonus de +5 auquel on ajoute également le bonus d'Athlétisme.	

Attributs divers

Apnée prolongée	500	Vous pouvez retenir votre respiration sous l'eau pendant 10 minutes.	<i>Uniquement utilisable par les Scyllas. Peut être acheté plusieurs fois. A chaque fois le bonus de temps augmente de 10 minutes avec un maximum de 1h.</i>
Repos court	500	Vous n'avez besoin que de 4h de sommeil pour profiter d'une nuit complète	<i>Dormir 8h ne lui rapportera pas le double de PV, PE et PA.</i>
Repos bienfaisant	900	Habituellement, lorsque vous vous reposez une nuit complète (8h) vous ne récupérez que la moitié de votre maximum de PV. Grâce à « Repos bienfaisant », vous récupérez l'entier de vos PV.	

Les techniques

Les techniques sont des capacités que les personnages utilisent en différentes situations. Chacune d'entre elle coûte 1 Point d'Adrénaline (PA) à l'utilisation.
Une seule technique est utilisable par round.

TECHNIQUES	XP	CONDITIONS	EFFETS	AUTRE
Agilité fabuleuse	500	Tour du personnage	Durant 2 tours / 12 secondes, vous décuplez votre agilité. Cela se traduit par un bonus de +6 en Athlétisme.	
Attaque bestiale	500	Tour du personnage, après la phase d'attaque	Lorsque vous attaquez une cible au corps-à-corps, vous pouvez faire reculer celle-ci de plusieurs mètres. Pour ce faire, vous effectuez un test de Force: ▶ 1-5 : 2m ▶ 6-11 : 3m ▶ 12-16 : 4m ▶ 17-20 : 5m ▶ 21 et + : 6m ▶ Réussite critique : 9m	
Attaque réflexe	700	Tour de l'adversaire	Lorsque l'adversaire offre une attaque d'opportunité, vous pouvez tenter d'attaquer plusieurs fois l'adversaire en question. Pour ce faire, vous effectuez un test d'Habilité: ▶ 1-10 : 1 attaque d'opportunité supplémentaire ▶ 11-20 : 2 attaques d'opportunité supplémentaires ▶ 21 et + : 3 attaques d'opportunité supplémentaires ▶ Réussite critique : 4 attaques d'opportunité supplémentaires	
Attaque sonore	500	Tour du personnage, avant la phase d'attaque	Vous pouvez porter une attaque supplémentaire ce tour.	<i>Jets d'attaques et de dégâts à lancer pour chaque attaque.</i>
Capture de projectiles	500	Tour de l'adversaire, avant la phase de dégâts	Si vous êtes attaqué par une arme de jets de type arc, arbalète ou fronde, vous pouvez tenter d'attraper la munition avant qu'elle ne vous touche. Pour ce faire, vous effectuez un test d'Habilité + Initiative en opposition avec l'Attaque de l'adversaire.	
Charge de taureau	500	Tour du personnage	Vous parcourez jusqu'au double de votre distance maximale.	
Chute de l'ours	600	Tour du personnage	Lorsque vous tombez de plus de 1m de hauteur et que vous attaquez une cible en contrebas, vous ajoutez votre bonus de Force à votre jet d'Attaque.	

Combattant élémentaire	900	Tour du personnage	Ce tour vous pouvez porter une attaque et lancer un sort.	<i>Si vous possédez un attribut de la série « Attaque supplémentaire » ou « Sort supplémentaire », vous remplacez l'une des attaques supplémentaires ou l'un des sorts supplémentaires par cette technique.</i>
Combo	600	Tour du personnage	Si vous avez touché une cible avec une attaque de corps-à-corps, vous pouvez porter une nouvelle attaque sur un autre adversaire se trouvant à jusqu'à 2m de distance.	<i>Aucune attaque d'opportunité ne peut être portée sur l'utilisateur.</i>
Combo niveau 2	900	Tour du personnage	Si vous avez touché une cible avec une attaque de corps-à-corps, vous pouvez porter une nouvelle attaque sur un autre adversaire se trouvant à jusqu'à 2m de distance. Si vous réussissez, vous pouvez porter une nouvelle attaque sur un autre adversaire se trouvant à 2m.	<i>Remplace « Combo » Aucune attaque d'opportunité ne peut être portée sur l'utilisateur.</i>
Combo niveau 3	1100	Tour du personnage	Si vous avez touché une cible avec une attaque de corps-à-corps, vous pouvez porter une nouvelle attaque sur un autre adversaire se trouvant à jusqu'à 2m de distance. Si vous réussissez, vous pouvez porter une nouvelle attaque sur un autre adversaire se trouvant à 2m. Si vous réussissez, vous pouvez porter une nouvelle attaque sur un autre adversaire se trouvant à 2m.	<i>Remplace "combo niveau 2". Aucune attaque d'opportunité ne peut être portée sur l'utilisateur.</i>
Conseil de combat	600	Tour du personnage	Vous donnez des indications à un allié sur le point faible d'un adversaire. Pour ce faire, vous effectuez un test de Connaissances. L'allié reçoit alors un bonus pour sa prochaine attaque contre la cible en question en fonction du résultat: ▶ 1-10: +2 à l'attaque ▶ 11-20: +3 à l'attaque ▶ 21 et + : +4 à l'attaque ▶ Réussite critique : +5 à l'attaque	<i>Si vous possédez un attribut de la série « Tueur de... » et que la créature en question correspond au type de créature mentionné par l'attribut, vous effectuez votre jet de Connaissance avec un bonus de +1, +2 ou +3 en fonction du niveau de l'Attribut.</i>
Contre-attaque	500	Tour de l'adversaire, après la phase d'attaque	Si vous esquivez une attaque adverse au corps-à-corps, vous pouvez immédiatement porter une attaque unique contre l'adversaire qui a échoué son attaque.	

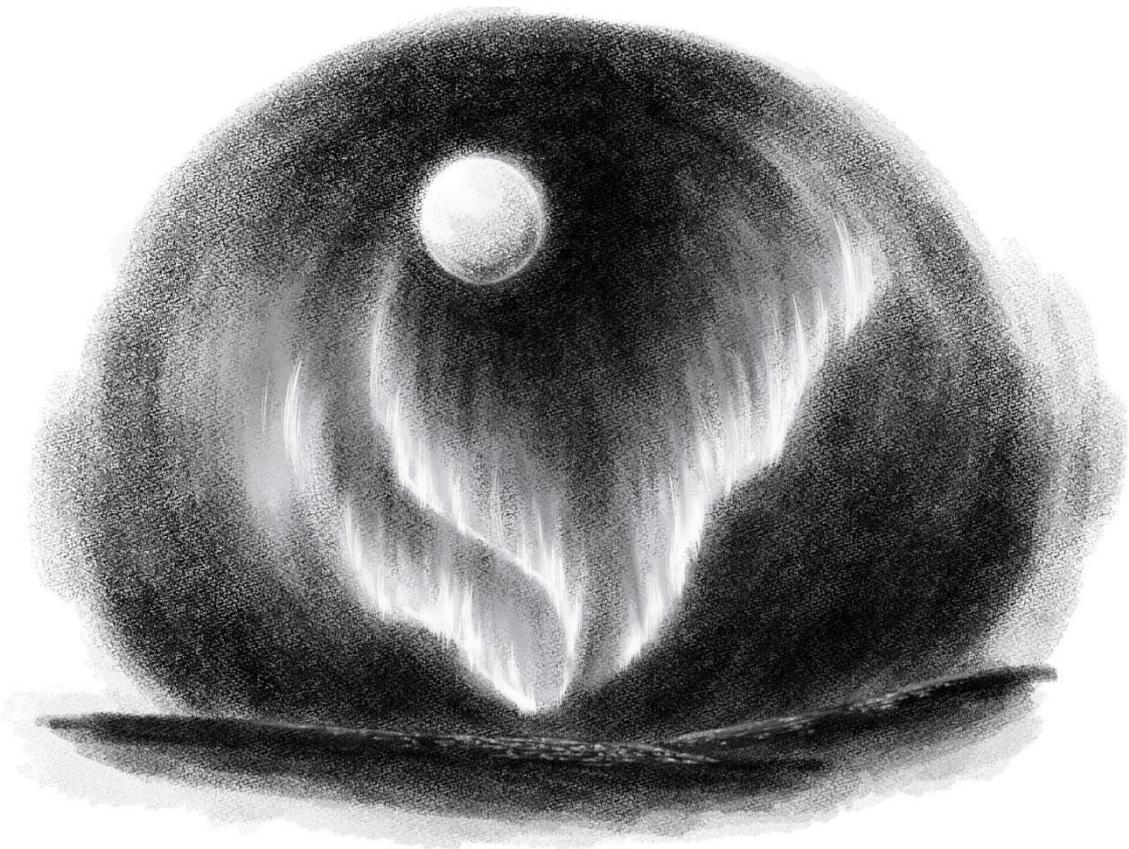
Corps endurci	600	Tour du personnage	Vous augmentez votre armure naturelle. Pour ce faire, vous effectuez un test de Force. Selon le résultat vous gagnez, pendant 1D4 tours, les bonus suivants : ▶ 1-10 : +1 défense ▶ 11-20 : +2 défense ▶ 21 et + : +3 défense ▶ Réussite critique : +4 défense	
Corps endurci niveau 2	800	Tour du personnage	Vous augmentez votre armure naturelle. Pour ce faire, vous effectuez un test de Force. Selon le résultat vous gagnez, pendant 2D4 tours, les bonus suivants : ▶ 1-10 : +2 défense ▶ 11-20 : +3 défense ▶ 21 et + : +4 défense ▶ Réussite critique : +5 défense	<i>Remplace « Corps endurci »</i>
Cri du général	600	Tour du personnage	Vous offrez des bonus à tous les alliés. Pour ce faire, vous effectuez un test de Social. Selon le résultat, pendant 1D4 tour les alliés gagnent: ▶ 1-10 : +1 à l'attaque et + 1 dégât ▶ 11-20 : +2 à l'attaque et + 2 dégâts ▶ 21 et + : +3 à l'attaque et +3 dégâts ▶ Réussite critique : +4 à l'attaque et +4 dégâts	
Cri du général niveau 2	800	Tour du personnage	Vous offrez des bonus à tous les alliés. Pour ce faire, vous effectuez un test de Social. Selon le résultat, pendant 2D4 tour les alliés gagnent: ▶ 1-10 : +2 à l'attaque et + 2dégâts ▶ 11-20 : +3 à l'attaque et + 3dégâts ▶ 21 et + : +4 à l'attaque et +4 dégâts ▶ Réussite critique : +5 à l'attaque et +5 dégâts	<i>Remplace « Cri du général »</i>
Déformation de la zone d'effet	900	Tour du personnage	La majorité des sorts ont une zone d'effet comptée en rayon de X mètres, rendant la zone d'effet circulaire. Avec cette technique, vous pouvez déformer à volonté cette zone d'effets, tant qu'elle ne dépasse pas le maximum du rayon imposé par le sort.	
Déplacement d'une zone de sorts	600	Tour du personnage	Habituellement, pour déplacer la zone d'un sort, vous devez arrêter le sort maintenu puis le Avec cette technique, vous pouvez le faire tout en maintenant la concentration avec le test de Maîtrise Données prévus pour maintenir le sort.	
Double dégâts	700	Tour du personnage, avant la phase de dégâts	Les dégâts de l'attaque sont doublés.	<i>Inutilisable lors d'une réussite critique</i>
Double dégâts élémentaires	700	Tour du personnage, avant la phase de dégâts	Les dégâts du sort sont doublés.	<i>Inutilisable lors d'une réussite critique</i>

Esquive	700	Tour de l'adversaire, avant la phase d'attaque	L'adversaire doit confirmer deux jets d'attaques pour vous atteindre.	
Esquive niveau 2	900	Tour de l'adversaire, avant la phase d'attaque	Lorsque vous êtes sur le point de vous faire attaquer, vous effectuez un test d'Athlétisme : ▶ 1-10 : l'adversaire effectue deux jets d'Attaques et prend le moins bon ▶ 11-20 : l'adversaire effectue trois jets d'Attaque et prend le moins bon ▶ 21 et + : l'adversaire effectue quatre jets d'Attaque et prend le moins bon ▶ Réussite critique : l'adversaire effectue cinq jets d'Attaque et prend le moins bon	<i>Remplace "Esquive"</i>
Esquive acrobatique	600	Tour de l'adversaire, après la phase d'attaque	Lorsqu'un adversaire échoue une attaque contre vous, vous pouvez vous déplacer de la moitié de votre distance maximale arrondie au supérieur dans n'importe quelle direction sans subir d'attaque d'opportunité de l'adversaire.	
Evasion furtive	700	Tour du personnage	Lorsque vous êtes aux prises avec un ou plusieurs adversaires, vous pouvez vous retirer du combat en vous déplaçant de la moitié de votre maximum de distance arrondie au supérieur sans offrir d'attaque d'opportunité.	
Feinte	700	Tour du personnage, avant la phase d'attaque	Vous effectuez une manœuvre de combat qui désoriente la cible. Vous effectuez un test de Social. Selon le résultat, les effets sont les suivants : ▶ 1-12 : lance deux jets d'attaque et garde le meilleur ▶ 13-20 : lance trois jets d'attaque et garde le meilleur ▶ 21 et + : lance quatre jets d'attaque et garde le meilleur ▶ Réussite critique : l'attaque est une réussite critique	
Force fabuleuse	500	Tour du personnage	Durant 1 tour / 6 secondes, vous décuplez votre Force. Cela se traduit par un bonus de +6 en Force.	
Immortel	600	Tour de l'adversaire, après la phase de dégâts	Si vous deviez normalement vous évanouir suite à une attaque vous ayant amené à 0 PV ou moins, vous restez stabilisé à 1 PV.	<i>Utilisable une fois par jour.</i>
Initiative suprême	700	Début du combat	Vous prenez instantanément les rênes du combat. Cela vous permet d'agir en premier dans l'ordre des tours.	
Partage de Maîtrise Données	800	Tour du personnage	Vous aidez une cible au contact à faire appel à sa Donnée. Pour ce faire, vous effectuez un test de Maîtrise Données et l'allié reçoit comme bonus durant 1 tour : ▶ 1-10: +1 Maîtrise Données ▶ 10-15: +2 Maîtrise Données ▶ 15-20: +3 Maîtrise Données ▶ 21 et +: 4 Maîtrise Données ▶ Réussite critique: +5 Maîtrise Données	

Prestance	800	Tour du personnage	<p>Vous utilisez la force de votre prestance pour déconcentrer une cible. Pour ce faire, vous effectuez un test de Social. La cible subit alors des malus pendant 2 tours selon le résultat :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 1-10 : -1 attaque ; -1 Maîtrise Données ; -1 Dévotion ; -1 Défense ▶ 11-20 : -2 attaque et -2 Maîtrise Données ; -2 Dévotion ; -2 Défense ▶ 21 et + : -3 attaque et -3 Maîtrise Données ; -3 Dévotion ; -3 Défense ▶ Réussite critique : -4 attaque et -4 Maîtrise Données ; -4 Dévotion ; -4 Défense 	
Provocation	700	Tour du personnage	<p>Vous provoquez une cible située à 20m pour qu'elle ne s'intéresse qu'à vous. Vous effectuez un test de Social. Selon le résultat, voici les effets pendant 1D4 tour :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 1-10 : vous gagnez +2 à l'attaque contre cette cible et la cible gagne +2 à l'attaque contre vous. ▶ 11-20 : : vous gagnez +3 à l'attaque contre cette cible et la cible gagne +3 à l'attaque contre vous. ▶ 20 : vous gagnez +4 à l'attaque contre cette cible et la cible gagne +4 à l'attaque contre vous. ▶ Réussite critique : : vous gagnez +4 à l'attaque contre cette cible 	
Réessayer	600	Tour du personnage	Après un échec sur un jet de Compétences, vous ajoutez 1D10 à votre résultat.	
Sens du sacrifice	500	Tour de l'adversaire, avant la phase de dégâts	<p>Vous vous projetez jusqu'à 9m pour protéger un allié. Vous subissez l'attaque à la place de l'allié et vous recevez immédiatement les dégâts sans passer par la phase d'attaque. Si vous êtes aux prises avec un adversaire, vous subissez également une attaque d'opportunité. Si cette première attaque devait réduire vos PV à 0 ou moins, vous pouvez tout de même protéger votre allié.</p>	
Toute puissance	800	Tour du personnage, avant la phase de dégâts	Vous effectuez le maximum de dégâts de votre arme.	<i>Inutilisable lors d'une réussite critique.</i>
Volonté du berserker	700	Après la phase de dégâts	<p>Au moment où vous tombez à moins de 1 PV, vous effectuez un test de Mental. Vous restez alors conscient et capable d'action durant un certain nombre de tour en fonction du résultat de test de Mental:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 1-10 : 1 tour ▶ 11-20 : 2 tours ▶ 21 et + : 3 tours ▶ Réussite critique : 4 tours + vous récupérez 1D4 PV par PA restant 	<i>Utilisable une fois par jour.</i>

Chapitre IV

Les Sorts



Utiliser sa Donnée

Tous les êtres vivants qui naissent en Vudentis sont liés à une ou plusieurs Données. Parfois c'est un héritage génétique, parfois c'est la Donnée environnementale qui influence son âme ou parfois même, si on croit au processus de réincarnation qui serait régit par le Soleil et l'Océan, il se dit que l'être vivant récupérerait la Donnée qui lui était affiliée lors de sa précédente existence.

Les Données existent dans un espace au-delà du monde physique que l'on appelle "Plan des Données": Quand une personne est suffisamment liée à sa Donnée ou s'est entraînée dans l'optique de l'utiliser, elle se sert alors d'un "Focalisateur" pour puiser dans le plan des Données et amener son élément dans le plan matériel. A cette fin, l'âme sert de combustible. Le focalisateur peut être un artefact, un objet ou si la personne est suffisamment douée, elle peut utiliser son corp pour invoquer la Donnée.



C'est ainsi qu'une personne devient capable de lancer des sorts élémentaires. On nomme ces personnes des « Élémentistes ».

Mais il existe une façon de puiser dans une autre Donnée que celle à laquelle on est affilié : la Dévotion.

Au cours de l'histoire de Vudentis, nombreuses sont les divinités et les croyances qui ont été priées. Et certains de ces cultes, lorsqu'on s'y dévoue avec suffisamment de ferveur, peuvent apporter des capacités particulières. Forcément les fois ont eu ainsi de la peine à être considérée comme autre chose que des preuves du divin, du moins jusqu'à ce que les scientifiques élémentaires de Babél s'interrogent sur leur fonctionnement véritable. Et après bien des études, ils en sont venus à la conclusion qu'un pouvoir peut naître simplement si beaucoup de personnes y croient avec ardeur. La puissance spirituelle dégagée par un grand nombre de gens pourrait ainsi suffire à "créer des divinités". Toute chose étant une Donnée, ces "divinités artificielles" s'incarneraient alors sous forme de Données au-delà du plan physique. Ainsi, les croyants dévouant leur vie à ses Donnée divines pourraient puiser des pouvoirs dans les concepts d'un dieu, que celui-ci existe ou non. C'est ainsi qu'une personne devient capable de lancer des sorts de Dévotion et sera nommée « Âme bénie ».

Lancer des sorts

*“Depuis l'aube de la Vie, nous savons utiliser les Éléments de notre nature.
Créer le Feu, faire tomber la Foudre, soulever la Terre, dompter le Vent, diriger l'Eau
ou apporter la Lumière à celles et ceux qui ont en besoin.
Tout cela, nous avons toujours su le faire.
Mais aujourd'hui seulement, nous comprenons ce que nous avons toujours su faire”*

- MEXO, Karl : *“Préface de: 4ème Rencontre des Universités élémentistes”* /
Presses Universitaires de Bâzel, 5402

En Vadentis, le terme “magie” n'existe pas à proprement parler, on l'utilisera plutôt pour parler de tours de passe-passe. On lui préférera le terme “Sort Élémentaire” quand il s'agit de faire appel à sa Donnée pour l'invoquer sur le plan physique et “Sort de dévotion” quand il s'agira de faire appel aux pouvoirs divins.

Le personnage qui lance un sort
élémentaire est appelé : élémentiste

Lancer des sorts élémentaires :
1D20 + Maîtrise Données

Le personnage qui lance un sort de
dévotion est appelé : Âme bénie. Mais on
regroupe souvent tous les lanceurs de sort
sous le terme « élémentiste »

Lancer des sorts de dévotion :
1D20 + Dévotion

Pour lancer des sorts élémentaires, on fait appel aux éléments et donc, à la Donnée à laquelle le personnage est affilié de naissance. Lorsqu'un personnage souhaite lancer un sort, il fera appel à sa Maîtrise Données. Pour ce faire, il lancera 1D20 auquel il ajoutera son bonus de Maîtrise Données. Le fonctionnement des sorts de dévotion est le même que pour les sorts élémentaires, à la différence prêt que le test pour lancer le sort se fait avec le bonus de Dévotion. Le reste des règles est le même pour tous les types de sorts.

Pour que le sort réussisse, il faut faire un score égal ou supérieur à la difficulté prévue indiquée dans la liste des sorts. Une fois un sort utilisé avec succès, le personnage soustrait le coup en PE à sa réserve de PE. Lors d'un échec, aucun PE n'est retiré. Néanmoins, lors d'un échec critique, il est fort probable que le MD décide que la dépense d'énergie ait quand même lieu, malgré le manque de résultat.

Concentration bonus

Le lanceur de sort peut décider de concentrer son sort pendant plusieurs tours avant de le lancer. Il obtient alors un bonus de +2 à la Maîtrise Données ou à la Dévotion pour chaque tour resté concentré.

Tant qu'il se concentre, le personnage ne peut pas effectuer d'actions complexes.

Donner sa vie pour lancer un sort

Il est possible, lorsque les PE sont proches de 0, de compenser le manque de PE par des PV. Jusqu'à 5 PV maximums peuvent être utilisés pour compenser le manque de PE.

Exemple:

Le lanceur de sort souhaite lancer un sort coûtant 5 PE. Il n'en possède plus que 4. Il peut utiliser 1 PV supplémentaire pour lancer ce sort.

Coût d'un sort en XP et les Paliers

Il s'agit du nombre d'XP à dépenser pour acheter le sort en question et ainsi le maîtriser.

Les sorts élémentaires sont répartis en 3 Paliers (élémentiste débutant, élémentiste confirmé, maître élémentiste). Chaque palier demande certaines conditions pour être franchi. Ces conditions sont résumées dans les listes des sorts en question.

Les sorts de dévotion s'obtiennent également en dépensant de l'XP, mais il n'y a pas de Palier à passer. N'importe quel sort de dévotion peut ainsi être appris n'importe quand, pour autant que l'on dépense le bon nombre d'XP.

Cibles et distances

Lorsque le terme « Cibles sélectionnées » est précisé, cela signifie que seuls les êtres vivants choisis par l'élémentiste sur une certaine distance ou dans un certain périmètre, seront affectés par le sort. Si le terme est « cible », alors tous les êtres vivants présents dans la zone du sort sont touchés.

Les distances sont, quant à elles, les distances maximales. Néanmoins, effectuer un sort sur une moins grande distance ne coûtera pas moins de PE ou ne baissera pas le niveau de difficulté.

Maintenir un sort

Certains sorts peuvent être maintenus durant plusieurs tours. En principe le nombre de PE à dépenser est le même chaque tour. Quant au test pour maintenir le sort, le niveau de difficulté à atteindre chaque tour est précisé.

Dans le cas des sorts maintenus, les effets dus à une réussite critique ne sont en vigueur que pour le tour ou la réussite critique est effectuée.

Certains sorts demandent d'être lancés au contact d'une cible. Dans le cas des sorts maintenus, il est précisé si le contact doit être maintenu ou jusqu'à quelle distance l'élémentiste peut être séparé de la cible.

Maintenir un sort est une action complexe.

Test d'opposition

Certains sorts permettent à la victime du sort d'effectuer un test en opposition. Il s'agit principalement de test de Compétences à faire en opposition avec la Maîtrise Données ou la Dévotion de l'élémentiste qui a lancé le sort.

Ainsi la cible du sort lance **1D20 + le bonus de la compétence nécessaire et on le compare au résultat du test de Maîtrise Données ou de Dévotion de l'élémentiste.**

Puis on applique les effets en fonctions du sort. Afin d'éviter dans lancers de dés à répétition, on peut considérer que le test effectué par l'élémentiste pour lancer le sort est suffisant pour ces jets en opposition.

Zones d'effets d'un sort

Certains sorts produisent des zones d'effet. Dans la majorité des cas, ces zones sont mesurées en rayon de X mètres, elles sont donc circulaires et se font soit autour de l'élémentiste, soit à une certaine distance de celui-ci.

Certaines zones peuvent également être sous forme de traits. En principe, on

considère que le trait en question est une ligne droite, peu importe le dénivelé du terrain.

Dans le cas où l'élémentiste souhaiterait déplacer la zone d'effet d'un sort maintenu, il sera obligé d'arrêter son sort et de le relancer.

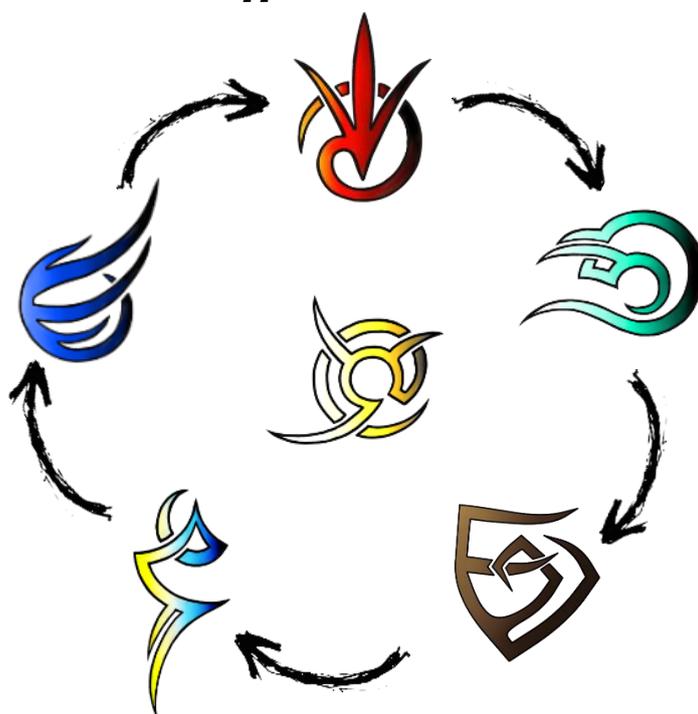
Oppositions élémentaires

Les Données Élémentaires obéissent à des lois universelles d'opposition. Certains Sorts Élémentaires peuvent ainsi être contrés ou améliorés en fonction de la Donnée qu'on lui oppose. Cela reste à la bonne appréciation et interprétation des MD.

Quelques exemples :

- éteindre un mur de Feu avec une vague d'Eau
- effriter un bouclier de Terre avec des rafales de Vent
- raviver des flammes avec du vent
- se protéger de la foudre avec de la terre

Roue des oppositions Élémentaires :



Sorts de la Donnée du Feu



Le Feu est une énergie chaotique, difficile à maîtriser. Sa nature le rend particulièrement instable et pourtant, il est au cœur de toutes les civilisations.

Le Feu est autant destructeur que réconfortant. Par les flammes on rase des villages ou on crée des foyers.

Palier I : Élémentiste débutant

XP pour ce Palier : 0

Tir de flammes I

XP: 300

Coût: 3 PE

Cible: 1 cible à 15m

Description: L'élémentiste envoie un tir de flammes.

Effets: Dégâts: 1D6 de Feu

Réussite Critique: Dégâts: 3D6 de Feu

Difficulté: Maîtrise Données: 10

Réconfort du foyer I

XP: 300

Coût: 5 PE / heure

Cible: L'élémentiste

Effets: L'élémentiste utilise sa Donnée pour réchauffer son corps et supporter les climats froids

Difficulté: Maîtrise Données: 11

Flammèche I

XP: acquis automatiquement (ne compte pas parmi les 2 sorts à apprendre pour passer au Palier 2)

Coût: 1 PE

Cible: -

Effets: Crée une petite flamme pouvant servir à allumer un feu, une torche ou un départ d'incendie.

Difficulté: -

Lame de feu I

XP: 300

Coût: 2 PE / tour

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme.

Description: L'élémentiste enduit une arme de brasier.

Effets: L'arme obtient un bonus aux dégâts de +1D6 de Feu

Réussite Critique: L'arme obtient un bonus aux dégâts de +2D6 de Feu

Difficulté: Maîtrise Données: 10 (puis 7 chaque tour)

Cicatrisation forcée I

XP: 300

Coût: 3 PE

Cible: 1 cible au contact

Effets: Guérit une blessure ouverte et la désinfecte par le Feu. La cible subit 1D6 blessures mais la plaie est guérie.

Réussite Critique: Guérit une blessure ouverte et la désinfecte par le Feu. La cible récupère 1D6 PV.

Difficulté: Maîtrise Données: 11

Piège explosif I

XP: 300

Coût: 4 PE / 24h

Description: L'élémentiste pose un piège élémentaire qui explose au contact d'une cible. L'élémentiste peut également décider de l'enclencher quand bon lui semble.

Effets: Dégâts: 1D6 de Feu dans un rayon de 3m

Réussite Critique: Dégâts: 2D6 de Feu dans un rayon de 6m

Difficulté: Maîtrise Données: 11

Munitions enflammées I

XP: 300

Coût: 2 PE / 1 flèche

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée du Feu.

Effets: Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 1D6+1 dégâts de Feu.

En cas d'un jet d'Attaque effectué avec ces munitions en réussite critique, les dégâts sont de 2D6+2.

Difficulté: Maîtrise Données: 9

Palier II : Élémentiste confirmé

XP pour ce Palier : 200 + maîtriser au moins 2 sorts du Palier I

Lame de feu supérieure II

XP: 600

Coût: 4 PE / tour

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme

Description: L'élémentiste enduit une arme de brasier.

Effets: L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 2D6 de Feu

Réussite Critique: L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 4D6 de Feu

Difficulté: Maîtrise Données: 12 (puis 9 chaque tour)

Tir de flammes supérieur II

XP: 600

Conditions: Il faut déjà maîtriser « Tir de flammes »

Coût: 5 PE

Cible: 1 cible à 15m

Description: L'élémentiste envoie un tir de flammes.

Effets: Dégâts: 2D6 de Feu

Réussite Critique: Dégâts: 6D6 de Feu

Difficulté: Maîtrise Données: 12 (si le résultat est 10 ou 11, possibilité de lancer le sort « Tir de flammes »)

Terrain brûlé II

XP: 600

Coût: 6 PE / tour

Cible: 1 zone de 6m de rayon à 15m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: Des flammes jaillissent du sol et brûlent tous êtres vivants présentes dans la zone.

Effets: Dégâts: 1D6 de Feu

Réussite Critique: Dégâts: 3D6 de Feu

Difficulté: Maîtrise Données: 12 (puis 8 à chaque tour)

Poigne incandescente II

XP: 600

Coût: 7 PE

Cible: 1 cible au contact

Description: L'élémentiste agrippe une cible et lui fait subir de terribles dégâts de Feu

Effets: La cible peut effectuer un test d'Acrobatie pour ne subir que la moitié des dégâts. Dégâts: 4D6 de Feu

Réussite Critique: Dégâts: 8D6 de Feu

Difficulté: Maîtrise Données: 12

Chaleur intense II

XP: 600

Coût: 2 PE / tour

Cible: Cibles multiples dans un rayon de 3m autour de l'élémentiste

Description: L'élémentiste s'entoure d'une puissante chaleur qui affecte toutes les cibles autour de lui.

Effets: Dégâts: 1D4 de Feu

Réussite Critique: Dégâts: 2D4 de Feu

Difficulté: Maîtrise Données: 11 (puis 8 chaque tour)

Réconfort du foyer de groupe II

XP: 600

Coût: 7 PE / heure

Cible: Cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 9m autour de l'élémentiste.

Effets: L'élémentiste utilise sa Donnée pour dégager de la chaleur dans un rayon de 9m et permettre à ses alliés de supporter les climats froids

Difficulté: Maîtrise Données: 12

Mur incandescent II

XP: 600

Coût: 4 PE / tour

Cible: Une ligne de 9m, à 15m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: Des flammes surgissent du sol et empêchent quiconque de passer.

Effets: Le mur mesure environ 3m de hauteur. Les cibles qui tentent de passer le mur subissent 2D6 dégâts de Feu. Elles doivent en plus effectuer un jet de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Si elles échouent, elles ne franchissent pas le mur.

Réussite Critique: Le mur mesure environ 6m de hauteur. Les cibles qui tentent de passer le mur subissent 4D6 dégâts de Feu. Elles doivent en plus effectuer un jet de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Si elles échouent, elles ne franchissent pas le mur.

Difficulté: Maîtrise Données: 13 (puis 9 chaque tour)

Munitions enflammées supérieures II

XP: 600

Coût: 3 PE / 1 flèche

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée du Feu.

Effets: Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 2D6+2 dégâts de Feu.

En cas d'un jet d'Attaque effectué avec ces munitions en réussite critique, les dégâts sont de 4D6+4.

Difficulté: Maîtrise Données: 11

Palier III : Maître Élémentiste

XP pour ce Palier : 300 + maîtriser au moins 2 sorts du Palier II

Lame de feu de maître

III

XP: 900

Coût: 6 PE / tour

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme

Description: L'élémentiste enduit une arme de brasier.

Effets: L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 3D6 de Feu

Réussite Critique: L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 6D6 de Feu

Difficulté: Maîtrise Données: 14 (puis 11 chaque tour)

Tir de flammes de maître

III

XP: 900

Conditions: Il faut déjà maîtrisé « Tir de flammes supérieur »

Coût: 7 PE

Cible: 1 cible à 15m

Description: L'élémentiste envoie un tir de flammes.

Effets: Dégâts: 3D6 de Feu

Réussite Critique: Dégâts: 9D6 de Feu

Difficulté: Maîtrise Données: 14 (si le résultat est 10 ou 11, possibilité de lancer le sort « Tir de flammes » ; si le résultat est 12 ou 13, possibilité de lancer le sort « Tir de flammes supérieur »)

Poigne incandescente intense

III

XP: 900

Coût: 9 PE

Cible: 1 cible au contact

Description: L'élémentiste agrippe une cible et lui fait subir de terribles dégâts de Feu

Effets: La cible peut effectuer un test d'Acrobatie en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste pour ne subir que la moitié des dégâts.

Dégâts: 8D6 de Feu

Réussite Critique: Dégâts: 10D6 de Feu

Difficulté: Maîtrise Données: 14

Devenir feu

III

XP: 900

Coût: 7 PE / tour

Cible: L'élémentiste

Description: La cible s'enveloppe de la Donnée du Feu.

Effets: L'élémentiste gagne les bonus suivants:

- ▶ +3 Maître Élémentaire de la Donnée du Feu
- ▶ Les cibles sélectionnées dans un rayon de 3m au Tour du personnage subissent 1D6 dégâts de Feu / tour.

- ▶ Les dégâts de corps-à-corps infligés par l'élémentiste produisent 1D6 dégâts de Feu supplémentaire

Réussite Critique: L'élémentiste gagne les bonus suivants:

- ▶ +4 Maître Élémentaire de la Donnée du Feu
- ▶ Les cibles sélectionnées dans un rayon de 6m autour de l'élémentiste subissent 1D6 dégâts de Feu / tour.

- ▶ Les dégâts de corps-à-corps infligés par l'élémentiste produisent 2D6 dégâts de Feu supplémentaire

Difficulté: Maîtrise Données: 15 (puis 12 chaque tour)

Munitions enflammées de maître

III

XP: 900

Coût: 5 PE / 1 flèche

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée du Feu.

Effets: Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 3D6+3 dégâts de Feu.

En cas d'un jet d'Attaque effectué avec ces munitions en réussite critique, les dégâts sont de 6D6+6.

Difficulté: Maîtrise Données: 13

Sorts de la Donnée du Vent



Le Vent est inépuisable.

Dans une boucle infinie il survole les terres de Vadentis, provenant de l'Océan éternel avant d'y replonger dans son horizon.

De la brise aux ouragans, son invisibilité le rend aussi inatteignable que puissant.

Palier I : Élémentiste débutant

XP pour ce Palier : 0

Bourrasque I

XP: 300

Coût: 3 PE

Cible: 1 cible à 15m

Description: L'élémentiste envoie une bourrasque qui projette la cible.

Effets: **Dégâts: 1D4 de Vent + projette la cible à 1D4 mètres**

Réussite Critique: **Dégâts: 3D4 de Vent + projette la cible à 3D4 mètres**

Difficulté: Maîtrise Données: 10

Léger comme l'air I

XP: 300

Coût: 4 PE

Cible: 1 cible à 15m

Effets: **L'élémentiste freine une chute grâce à la puissance du vent**

Difficulté: Maîtrise Données: 9

Légère flottaison I

XP: acquis automatiquement (ne compte pas parmi les 2 sorts à apprendre pour passer au Palier 2)

Coût: 1 PE

Cible: -

Effets: **Permet de faire flotter des objets légers sur une distance de 1m.**

Difficulté: -

Lame de Vent I

XP: 300

Coût: 2 PE / tour

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme

Description: L'élémentiste enduit une arme de Vent.

Effets: **L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 1D6 de Vent**

Réussite Critique: **L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 2D6 de Vent**

Difficulté: Maîtrise Données: 10 (puis 7 chaque tour)

Brise I

XP: 300

Coût: 4 PE / tour

Cible: 1 cible à 9m / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: L'élémentiste invoque une brise qui permet à la cible d'effectuer des mouvements plus agiles et rapides.

Effets: La cible reçoit un bonus de + 3 Défense et peut se déplacer de 3m supplémentaires.

Réussite Critique: La cible reçoit un bonus de + 6 Défense et peut se déplacer de 6m supplémentaires.

Difficulté: Maîtrise Données: 11 (puis 8 chaque tour)

Murmure des vents I

XP: 300

Coût: 3 PE

Effets: Permet à l'élémentiste d'envoyer un court message de 15 syllabes maximum à une autre personne dont il connaît la position. Celle-ci doit se trouver à moins de 20km du l'élémentiste.

Réussite critique: Permet à l'élémentiste d'envoyer un message de 50 syllabes maximum à une autre personne dont il connaît la position. Celle-ci doit se trouver à moins de 20km de l'élémentiste.

Difficulté: Maîtrise Données: 12

Munitions venteuses I

XP: 300

Coût: 2 PE / 1 flèche

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée du Vent.

Effets: Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 1D4+1 dégâts de Vent. Ces munitions peuvent être tirées sur le double de la distance maximale de l'arme et aucun malus dû à des vents forts n'intervient dans l'attaque.

En cas d'un jet d'Attaque effectué avec ces munitions en réussite critique, les dégâts sont de 2D4+2.

Difficulté: Maîtrise Données: 9

Palier II : Élémentiste confirmé

XP pour ce Palier : 200 + maîtriser au moins 2 sorts du Palier I

Lame de Vent supérieure II

XP: 600

Coût: 4 PE / tour

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme

Description: L'élémentiste enduit une arme de Vent.

Effets: L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 2D6 de Vent

Réussite Critique: L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 4D6 de Vent

Difficulté: Maîtrise Données: 12 (puis 9 chaque tour)

Bourrasque supérieure II

XP: 600

Conditions: Il faut déjà maîtriser « Bourrasque »

Coût: 5 PE

Cible: 1 cible à 15m

Description: L'élémentiste envoie un tir de Vent.

Effets: Dégâts: 2D4 de Vent + projette la cible à 2D4 mètres

Réussite Critique: Dégâts: 6D4 de Vent + projette la cible à 4D4 mètres

Difficulté: Maîtrise Données: 12 (si le résultat est 10 ou 11, possibilité de lancer le sort « Bourrasque »)

Léger comme l'air de groupe II

XP: 600

Coût: 4 PE

Conditions: Il faut déjà avoir appris "Léger comme l'air"

Cible: cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 5m

Effets: L'élémentiste freine une chute de plusieurs cibles grâce à la puissance du vent

Difficulté: Maîtrise Données: 11

Brise de groupe II

XP: 600

Conditions : Il faut déjà maîtriser « Brise »

Coût: 6 PE / tour

Cible: cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 9m max

Description: L'élémentiste invoque une brise qui permet aux cible d'effectuer des mouvements plus agiles et rapides.

Effets: Les cibles reçoivent un bonus de + 3 Défense et peuvent se déplacer de 3m supplémentaires.

Réussite Critique: Les cibles reçoivent un bonus de + 6 Défense et peuvent se déplacer de 6m supplémentaires.

Difficulté: Maîtrise Données: 13 (puis 10 chaque tour)

Mur venteux II

XP: 600

Coût: 4 PE / tour

Cible: Une ligne de 9m, à 15m de l'élémentiste / / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: De fortes rafales surgissent et empêchent quiconque de passer.

Effets: Le mur venteux mesure 3m de hauteur. Les cibles qui tentent de passer le mur subissent 1D4 dégâts de Vent. Elles doivent en plus effectuer un jet de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Si elles échouent, elles ne franchissent pas le mur et sont projetées de 1D6m en arrière.

Réussite Critique: Le mur venteux mesure environ 3m de hauteur. Les cibles qui tentent de passer le mur subissent 2D4 dégâts de Vent. Elles doivent en plus effectuer un jet de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Si elles échouent, elles ne franchissent pas le mur et sont projetées de 2D6m en arrière.

Difficulté: Maîtrise Données: 13 (puis 9 chaque tour)

Terrain tempêteux II

XP: 600

Coût: 6 PE / tour

Cible: 1 zone de 6m de rayon à 15m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: Des vents violents s'abattent sur une zone et tous les êtres vivants en subissent les effets.

Effets: **Dégâts**: 1D6 de Vent + projection à 1D6m dans la direction souhaitée. Chaque cible effectue un test de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste pour ne pas être projetée.

Réussite Critique: Dégâts: 3D6 de Vent + projection à 3D6m dans la direction souhaitée. Chaque cible effectue un test de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste pour ne pas être projetée.

Difficulté: Maîtrise Données: 12 (puis 9 chaque tour)

Munitions venteuses supérieures II

XP: 600

Coût: 3 PE / 1 flèche

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée du Vent.

Effets: Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 2D4+2 dégâts de Vent. Ces munitions peuvent être tirées sur le triple de la distance maximale de l'arme et aucun malus dû à des vents forts n'intervient dans l'attaque. En cas d'un jet d'Attaque effectué avec ces munitions en réussite critique, les dégâts sont de 4D4+4.

Difficulté: Maîtrise Données: 11

Ailes de vent II

XP: 600

Coût: 5 PE / minute

Cible: 1 cible à 9m / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: La cible reçoit des ailes créées à partir de la Donnée du Vent.

Effets: La cible vole jusqu'à 5m au-dessus du sol et peut se déplacer du double de sa vitesse habituelle.

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées dans un rayon de 20m reçoivent les Ailes de Vent.

Difficulté: Maîtrise Données: 15

Palier III : Maître Élémentiste

XP pour ce Palier : 300 + maîtriser au moins
2 sorts du Palier II

Tornade III

XP: 900

Coût: 4 PE / tour

Cible: 1 zone de 20m de rayon située à 6m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: Une tornade se forme et attire toutes les cibles sélectionnées en son coeur.

Effets: A chaque tour de l'élémentiste les cibles sélectionnées situées dans un rayon de 20m autour du coeur de la tornade sont attirées vers lui à raison de 4m/tour. Tant qu'elles sont dans la zone d'effet de la tornade, elles subissent un malus de -3 Défense et leur vitesse de déplacement est réduite de moitié. Hormis cas exceptionnel (type échec critique), aucune attaque d'opportunité n'est possible dans la zone d'effet.

Réussite Critique: A chaque tour de l'élémentiste les cibles sélectionnées situées dans un rayon de 20m autour du coeur de la tornade sont attirées vers lui à raison de 8m/tour. Tant qu'elles sont dans la zone d'effet de la tornade, elles subissent un malus de -6 Défense et leur vitesse de déplacement est divisée par trois arrondi à l'inférieur. Hormis cas exceptionnel (type échec critique), aucune attaque d'opportunité n'est possible dans la zone d'effet.

Difficulté: Maîtrise Données: 15 (puis 12 chaque tour)

Lame de Vent de maître III

XP: 900

Coût: 6 PE / tour

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme

Description: L'élémentiste enduit une arme de Vent.

Effets: L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 3D6 de Vent

Réussite Critique: L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 6D6 de Vent

Difficulté: Maîtrise Données: 14 (puis 11 chaque tour)

Bourrasque de maître III

XP: 900

Conditions: Il faut déjà maîtriser « Bourrasque supérieure »

Coût: 7 PE

Cible: 1 cible à 15m

Description: L'élémentiste envoie un tir de Vent.

Effets: Dégâts: 3D4 de Vent + projette la cible à 3D4 mètres

Réussite Critique: Dégâts: 9D4 de Vent + projette la cible à 6D4 mètres

Difficulté: Maîtrise Données: 14 (si le résultat est 10 ou 11, possibilité de lancer le sort « Bourrasque » ; si le résultat est 12 ou 13, possibilité de lancer « Bourrasque supérieure »)

Munitions venteuses de maître III

XP: 900

Coût: 5 PE / 1 flèche

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée du Vent.

Effets: Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 3D4+3 dégâts de Vent. Ces munitions peuvent être tirées sur le quadruple de la distance maximale de l'arme et aucun malus dû à des vents forts n'intervient dans l'attaque.

En cas d'un jet d'Attaque effectué avec ces munitions en réussite critique, les dégâts sont de 6D4+6.

Difficulté: Maîtrise Données: 13

Devenir Vent

III

XP: 900

Coût: 7 PE / tour

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste s'enveloppe de la Donnée du Vent

Effets: L'élémentiste gagne ces bonus:

- ▶ +5m de Déplacement
- ▶ +4 Maîtrise Données Vent
- ▶ +2 Défense
- ▶ +10 Athlétisme
- ▶ Possibilité d'effectuer des sauts de 3m de hauteur

Réussite Critique: L'élémentiste gagne les bonus suivants:

- ▶ +8m de Déplacement
- ▶ +6 Maîtrise Données Vent
- ▶ +4 Esquive
- ▶ +20 Athlétisme
- ▶ Possibilité d'effectuer des sauts de 5m de hauteur

Difficulté: Maîtrise Données: 15 (puis 12 chaque tour)



Sorts de la Donnée de la Terre



La Terre est autant le socle sur lequel s'écrit l'histoire de Vadentis que les montagnes les plus escarpées. A la base de toute construction, de toute exploration, de toute vie, il y a la Terre. Celle-là même où se réincarnent les âmes après avoir été bercées par le Soleil et l'Océan.

Palier I : Élémentiste débutant

XP pour ce Palier : 0

Création de caillou I

XP: acquis automatiquement (ne compte pas parmi les 2 sorts à apprendre pour passer au Palier 2)

Coût: 1 PE

Cible: -

Effets: Permet de créer un petit caillou. L'utiliser comme une arme de lancer produit 1D3 dégâts.

Difficulté: -

Tir de roche I

XP: 300

Coût: 3 PE

Cible: 1 cible à 9m

Description: L'élémentiste envoie un rocher.

Effets: Dégâts: 1D8 de Terre

Réussite Critique: Dégâts: 3D8 de Terre

Difficulté: Maîtrise Données: 10

Lame rocher I

XP: 300

Coût: 2 PE / tour

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme

Description: L'élémentiste enduit une arme de roche.

Effets: L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 1D8 de Terre / - 2 à l'Attaque

Réussite Critique: L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 2D8 de Terre

Difficulté: Maîtrise Données: 10 (puis 7 chaque tour)

Onde de choc I

XP: 300

Coût: 5 PE

Cible: Cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 3m

Description: Une onde de choc survient autour de l'élémentiste.

Effets: Dégâts: 1D4 + propulse toutes les cibles de 1D4m dans la direction opposée. Elles peuvent toutes effectuer un test de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Sur une réussite, elles ne sont pas propulsées.

Réussite Critique: Dégâts: 2D4 + propulse toutes les cibles de 2D4 dans la direction opposée.

Difficulté: Maîtrise Données: 10

Piège I

XP: 300

Coût: 4 PE / 24h

Description: L'élémentiste pose un piège qui provoque une fissure dans la terre au contact d'une cible. Peut également être déclenché à tout moment par l'élémentiste.

Effets: **Dégâts: 1D4 + tombe dans un trou de 2m de hauteur.**

Pour sortir du trou, la victime doit réussir un test d'Athlétisme en opposition avec la Maîtrise Donnée de l'élémentiste.

Réussite Critique: **Dégâts: 2D4 + tombe dans un trou de 4m de hauteur.**

Pour sortir du trou, la victime doit réussir un test d'Athlétisme en opposition avec la Maîtrise Donnée de l'élémentiste.

Difficulté: Maîtrise Données: 11

Communion avec les vibrations I

XP: 300

Coût: 3 PE

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste entre en méditation avec les vibrations de la roche afin de détecter des êtres vivants.

Effets: **En se concentrant, l'élémentiste peut ressentir le nombre de êtres vivants qui se trouvent dans une pièce adjacente.**

Difficulté: 11

Munitions de pierre I

XP: 300

Coût: 2 PE / 1 flèche

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée de la Terre.

Effets: **Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 1D8+1 dégâts de Terre. Pour utiliser ces munitions le jet d'Attaque est effectué avec un malus de -2.**

En cas d'un jet d'Attaque effectué avec ces munitions en réussite critique, les dégâts sont de 2D8+2.

Difficulté: Maîtrise Données: 9

Palier II : Élémentiste confirmé

XP pour ce Palier : 200 + maîtriser au moins 2 sorts du Palier I

Lame rocher supérieure II

XP: 600

Coût: 4 PE / tour

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme

Description: L'élémentiste enduit une arme de roche.

Effets: **L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 2D8 de Terre / - 2 à l'Attaque**

Réussite Critique: *L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 4D8 de Terre*

Difficulté: Maîtrise Données: 12 (puis 9 chaque tour)

Tir de roche supérieur II

XP: 600

Conditions : Il faut déjà maîtriser « Tir de roche »

Coût: 5 PE

Cible: 1 cible à 9m

Description: L'élémentiste envoie un rocher.

Effets: **Dégâts: 2D8 de Terre**

Réussite Critique: *Dégâts: 6D8 de Terre*

Difficulté: Maîtrise Données: 12 (si le résultat est 10 ou 11, possibilité de lancer le sort « Tir de roche »).

Poussière II

XP: 600

Coût: 4 PE / tour

Cible: 1 zone de 5m de rayon, à 9m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: Une vague de poussière s'extrait du sol et obstrue la visibilité des cibles se trouvant dans la zone.

Effets: **Les cibles subissent un malus de -4 Attaque et - 2 Défense.**

Réussite Critique: *La zone peut s'étendre jusqu'à 10m et seules les cibles sélectionnées sont victimes du sort. Les cibles subissent un malus de -6 Attaque et - 4 Défense.*

Difficulté: Maîtrise Données: 13 (puis 10 chaque tour)

Force brute II

XP: 600

Coût: 4 PE

Cible: 1 cible au contact

Description: Augmente la force de la cible.

Effets: Force + 4 pendant 1 minute

Réussite Critique: Force + 8 pendant 1 minute

Difficulté: Maîtrise Données: 12

Peau de pierre

XP: 600

Coût: 4 PE / tour

Cible: 1 cible à 9m / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: Une fine couche de pierre recouvre le corps de la cible.

Effets: La cible subit les effets suivants:

▶ Déplacement divisé par deux.

▶ Défense +4

Réussite Critique: La cible subit les effets suivants:

▶ Défense +6

▶ Pas de malus de déplacement.

Difficulté: Maîtrise Données: 11 (puis 8 chaque tour)

Séisme II

XP: 600

Coût: 6 PE / tour

Cible: 1 zone de 6m de rayon à 15m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: La terre est secouée dans une zone et tous les êtres vivants présents dans la zone subissent ces effets.

Effets: Toutes les cibles dans la zone peuvent effectuer un test d'Athlétisme en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. En cas de réussite, les cibles ne subissent que les dégâts.

- Dégâts: 1D6 de Terre

- Un malus de -2 à la Défense

- Un malus de -5 en Vitesse

Réussite Critique: Toutes les cibles dans la zone peuvent effectuer un test d'Athlétisme en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. En cas de réussite, les cibles ne subissent que les dégâts.

- Dégâts: 3D6 de Terre

- Un malus de -4 à la Défense

- Un malus de -5 en Vitesse

Difficulté: Maîtrise Données: 12 (puis 9 chaque tour)

Munitions de pierre supérieures II

XP: 600

Coût: 3 PE / 1 flèche

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée de la Terre.

Effets: Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 2D8+2 dégâts de Terre. Pour utiliser ces munitions le jet d'Attaque est effectué avec un malus de -1. En cas d'un jet d'Attaque effectué avec ces munitions en réussite critique, les dégâts sont de 4D8+4.

Difficulté: Maîtrise Données: 11

Mur de terre II

XP: 600

Coût: 4 PE / tour

Cible: Une ligne de 9m, à 15m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: Un mur surgit du sol et empêche quiconque de passer.

Effets: Le mur mesure environ 5m de hauteur. Les cibles qui tentent de passer le mur ont deux possibilités: effectuer un test d'Athlétisme en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste pour escalader le mur. Si elles échouent, elles ne franchissent pas le mur, tombent de celui-ci et subissent 1D4 dégâts de chute; Effectuer un test de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste pour escalader le mur multipliée par 2. Si elles échouent, elles ne franchissent pas le mur, tombent de celui-ci et subissent 1D4 dégâts.

Réussite Critique: Le mur mesure environ 10 m de hauteur. Les cibles qui tentent de passer le mur ont deux possibilités: effectuer deux tests d'Athlétisme en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste pour escalader le mur. Si elles échouent, elles ne franchissent pas le mur, tombent de celui-ci et subissent 2D4 dégâts de chute; effectuer un test de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste pour escalader le mur multipliée par 3. Si elles échouent, elles ne franchissent pas le mur, tombent de celui-ci et subissent 2D4 dégâts.

Difficulté: Maîtrise Données: 13 (puis 10 chaque tour)

Palier III : Maître Élémentiste

XP pour ce Palier : 300 + maîtriser au moins 2 sorts du Palier II

Devenir Terre

III

XP: 900

Coût: 7 PE / tour

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste s'enveloppe de la Donnée de la Terre.

Effets: L'élémentiste gagne les bonus suivants:

- ▶ +4 Défense
- ▶ +2 Force
- ▶ +2 Maître Élémentaire pour la Donnée de la Terre
- ▶ Toutes les cibles sélectionnées qui se trouvent autour de l'élémentiste dans un rayon de 2m subissent 1D4 dégâts de Terre / tour.

Réussite Critique: L'élémentiste gagne les bonus suivants:

- ▶ +6 Défense
- ▶ +4 Force
- ▶ +3 Maître Élémentaire pour la Donnée de la Terre
- ▶ Toutes les cibles sélectionnées qui se trouvent autour de l'élémentiste dans un rayon de 4m subissent 2D4 dégâts de Terre / tour.

Difficulté: Maîtrise Données: 15 (puis 12 chaque tour)

Munitions de pierre de maître

III

XP: 900

Coût: 5 PE / 1 flèche

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée de la Terre.

Effets: Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 3D8+3 dégâts de Terre

En cas d'un jet d'Attaque effectué avec ces munitions en réussite critique, les dégâts sont de 3D8+6.

Difficulté: Maîtrise Données: 13

Lame rocher de maître

III

XP: 900

Coût: 6 PE / tour

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme

Description: L'élémentiste enduit une arme de roche.

Effets: L'arme obtient un bonus aux dégâts de +3D8 de Terre / - 2 à l'Attaque

Réussite Critique: L'arme obtient un bonus aux dégâts de +6D8 de Terre

Difficulté: Maîtrise Données: 14 (et 11 chaque tour)

Tir de roche de maître

III

XP: 900

Conditions: Il faut déjà maîtriser « Tir de roche supérieur »

Coût: 7 PE

Cible: 1 cible à 9m

Description: L'élémentiste envoie un rocher.

Effets: Dégâts: 3D8 de Terre

Réussite Critique: Dégâts: 9D8 de Terre

Difficulté: Maîtrise Données: 14 (si le résultat est 10 ou 11, possibilité de lancer le sort « Tir de roche » ; si le résultat est 12 ou 13, possibilité de lancer le sort « Tir de roche supérieure »).

Plaques paralysantes

III

XP: 900

Coût: 4 PE / tour

Cible: 1 cible à 9m / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: Deux plaques de terre d'environ 1m de hauteur et 50 cm de largeur sortent du sol et entravent une cible.

Effets: Immobilisation. Pour s'échapper, la victime doit effectuer un test de Force en opposition avec un test de Maîtrise Données de l'élémentiste du sort. La difficulté descend de 2 chaque tour.

Réussite Critique: Immobilisation + Dégâts: 1D4 / tour. Pour s'échapper, la victime doit effectuer un test de Force en opposition avec un test de Maîtrise Données de l'élémentiste du sort. La difficulté descend de 2 chaque tour.

Difficulté: Maîtrise Données: 13 (puis 10 chaque tour)

Sorts de la Donnée de la Foudre



La Foudre lie le ciel et la terre. Ainsi l'électricité est en tout chose, comme un écho se répercutant depuis la nuit des Temps.

Elle est puissance, onde et lumière. Energie volatile mais essentielle à l'équilibre.

Palier I : Élémentiste débutant

XP pour ce Palier : 0

Eclair I

XP: 300

Coût: 3 PE

Cible: 1 cible à 15m

Description: L'élémentiste envoie un éclair.

Effets: Dégâts: 1D8 de Foudre

Réussite Critique: Dégâts: 3D8 de Foudre

Difficulté: Maîtrise Données: 10

Electricité du corps I

XP: 300

Coût: 4 PE

Cible: 1 cible à 9m

Description: L'électricité augmente la vitesse d'attaque de la cible.

Effets: Attaque +2 et Déplacement +3 pendant 1D6 tour

Réussite Critique: Attaque +4 et déplacement +6 pendant 2D6 tours

Difficulté: Maîtrise Données: 11

Electrochoc I

XP: acquis automatiquement (ne compte pas parmi les 2 sorts à apprendre pour passer au Palier 2)

Coût: 1 PE

Cible: -

Effets: Permet lancer un petit courant électrique pour faire remarquer sa présence ou pour imprégner un objet d'une légère secousse.

Difficulté: -

Lame foudroyante I

XP: 300

Coût: 3 PE / tour

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme

Description: L'élémentiste enduit une arme de Foudre.

Effets: L'arme obtient un bonus aux dégâts de +1D8 de Foudre

Réussite Critique: L'arme obtient un bonus aux dégâts de +2D8 de Foudre

Difficulté: Maîtrise Données: 10 (puis 7 chaque tour)

Piège électrique I

XP: 300

Coût: 4 PE / 24h

Description: L'élémentiste pose un piège qui électrocute une cible au contact ou qui peut être déclenché à tout moment.

Effets: Dégâts: 1D4 de Foudre + étourdissement

Réussite Critique: Dégâts: 2D4 de Foudre + assommé

Difficulté: Maîtrise Données: 11

Paralysie I

XP: 300

Coût: 6 PE / tour

Cible: 1 cible à 9m / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: Un arc électrique restreint les mouvements d'une cible.

Effets: Dégâts: 1D4 Foudre / tour + Immobilisation. La cible doit effectuer un test de Force en opposition à un jet de Maîtrise Données pour pouvoir effectuer une action complexe.

Réussite Critique: Dégâts: 2D4 Foudre + Immobilisation. La cible doit effectuer un test de Force en opposition à un jet de Maîtrise Données pour pouvoir effectuer une action complexe.

Difficulté: Maîtrise Données: 12 (puis 9 chaque tour)

Munitions foudroyantes I

XP: 300

Coût: 2 PE / 1 flèches

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée de la Foudre.

Effets: Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 1D6+1 dégâts de Foudre.

En cas d'un jet d'Attaque effectué avec ces munitions en réussite critique, les dégâts sont de 2D6+2.

Difficulté: Maîtrise Données: 9

Palier II : Élémentiste confirmé

XP pour ce Palier : 200 + maîtriser au moins 2 sorts du Palier I

Lame foudroyante supérieure II

XP: 600

Coût: 5 PE / tour

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme

Description: L'élémentiste enduit une arme de Foudre.

Effets: L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 2D8 de Foudre

Réussite Critique: L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 4D8 de Foudre

Difficulté: Maîtrise Données: 12 (puis 9 chaque tour)

Eclair supérieur II

XP: 600

Conditions : Il faut déjà maîtriser le sort« Eclair»

Coût: 5PE

Cible: 1 cible à 15m

Description: L'élémentiste envoie un éclair.

Effets: Dégâts: 2D8 de Foudre

Réussite Critique: Dégâts: 6D8 de Foudre

Difficulté: Maîtrise Données: 12 (si le résultat est 10 ou 11, possibilité de lancer le sort« Eclair »)

Terrain foudroyé II

XP: 600

Coût: 7 PE / tour

Cible: 1 zone de 6m de rayon à 15m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: Des éclairs s'abattent sur une zone et tous les êtres vivants présents dans la zone subissent ces effets.

Effets: Dégâts: 1D8 de Foudre

Réussite Critique: Dégâts: 3D8 de Foudre

Difficulté: Maîtrise Données: 12 (puis 9 chaque tour)

Electricité du corps de groupe II

XP: 600

Coût: 8 PE

Cible: Toutes les cibles sélectionnées dans un rayon de 9m

Description: L'électricité augmente la vitesse d'attaque des cibles.

Effets: **Attaque +2 et Déplacement +3 pendant 1D6 tour**

Réussite Critique: *Attaque +4 et déplacement +6 pendant 2D6 tours*

Difficulté: Maîtrise Données: 13

Mur d'éclairs II

XP: 600

Coût: 4 PE / tour

Cible: Une ligne de 9m, à 15m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: Des éclairs sont formés entre deux points et empêchent quiconque de passer.

Effets: **Le mur d'éclairs mesure environ 3m de hauteur. Les cibles qui tentent de passer le mur subissent 1D8 dégâts de Foudre. Elles doivent en plus effectuer un jet de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Si elles échouent, elles ne franchissent pas le mur.**

Réussite Critique: *Le mur d'éclairs mesure environ 3m de hauteur. Les cibles qui tentent de passer le mur subissent 2D8 dégâts de Foudre. Elles doivent en plus effectuer un jet de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Si elles échouent, elles ne franchissent pas le mur.*

Difficulté: Maîtrise Données: 13 (puis 10 chaque tour)

Revitalisation II

XP: 600

Coût: 8 PE

Cible: 1 cible au contact

Description: L'élémentiste se sert de la Foudre pour faire redémarrer le cœur d'une cible

Effets: **Ramène une cible morte depuis 2 tours à 1 PV ou ranime une cible évanouie.**

Réussite Critique: *Ramène une cible morte depuis 2 tours à 10 PV ou ranime une cible évanouie.*

Difficulté: Maîtrise Données: 10

Eclairs en chaîne II

XP: 600

Coût: 10 PE

Cible: 1 cible à 9m + cibles sélectionnées dans un rayon de 5m

Description: L'élémentiste envoie un éclair sur une cible. L'élémentiste peut ensuite poursuivre son arc électrique vers d'autres cibles.

Effets: **Dégâts: 2D8 de Foudre sur la première cible. Si le sort réussit, l'élémentiste peut relancer sa Maîtrise Données pour atteindre une nouvelle cible à 5m de la première. Ainsi de suite.**

Réussite Critique: *Dégâts: 4D8 de Foudre sur la première cible. Si le sort réussit, l'élémentiste peut relancer sa Maîtrise Données pour atteindre une nouvelle cible à 5m de la première. Ainsi de suite.*

Difficulté: Maîtrise Données: 12

Munitions foudroyantes supérieures II

XP: 600

Coût: 3 PE / 1 flèches

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée de la Foudre.

Effets: **Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 2D6+2 dégâts de Foudre.**

En cas d'un jet d'Attaque effectué avec ces munitions en réussite critique, les dégâts sont de 4D6+4.

Difficulté: Maîtrise Données: 11

Palier III : Maître Élémentiste

XP pour ce Palier : 300 + maîtriser au moins
2 sorts du Palier II

Devenir Foudre

III

XP: 900

Coût: 7 PE / tour

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste s'enveloppe de la Donnée de la Foudre.

Effets: L'élémentiste obtient les effets suivants:

- ▶ +5m de Déplacement
- ▶ +2 Attaque
- ▶ +3 Maîtrise Données pour la Donnée de la Foudre.
- ▶ Toutes les cibles sélections dans un rayon de 2m autour de l'élémentiste subissent 1D4 dégâts de Foudre / tour.

Réussite Critique: L'élémentiste obtient les effets suivants:

- ▶ +8m de Déplacement
- ▶ +3 Attaque
- ▶ +4 Maîtrise Données pour la Donnée de la Foudre.
- ▶ Toutes les cibles sélections dans un rayon de 4m autour de l'élémentiste subissent 2D4 dégâts de Foudre / tour.

Difficulté: Maîtrise Données: 15 (puis 12 chaque tour)

Munitions foudroyantes de maître

III

XP: 900

Coût: 5 PE / 1 flèches

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée de la Foudre.

Effets: Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 3D6+3 dégâts de Foudre.

En cas d'un jet d'Attaque effectué avec ces munitions en réussite critique, les dégâts sont de 6D6+6.

Difficulté: Maîtrise Données: 13

Lame foudroyante de maître

III

XP: 900

Coût: 7 PE / tour

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme

Description: L'élémentiste enduit une arme de Foudre.

Effets: L'arme obtient un bonus aux dégâts de +3D8 de Foudre

Réussite Critique: L'arme obtient un bonus aux dégâts de +6D8 de Foudre

Difficulté: Maîtrise Données: 14 (puis 11 chaque tour)

Eclair de maître

III

XP: 900

Conditions: Il faut déjà maîtriser le sort« Eclair supérieur»

Coût: 7PE

Cible: 1 cible à 15m

Description: L'élémentiste envoie un éclair.

Effets: Dégâts: 3D8 de Foudre

Réussite Critique: Dégâts: 9D8 de Foudre

Difficulté: Maîtrise Données: 14 (si le résultat est 10 ou 11, possibilité de lancer le sort«Eclair»; si le résultat est de 12 ou 13, possibilité de lancer le sort« Eclair supérieur »)

Puissants éclairs en chaine

III

XP: 900

Coût: 12 PE

Cible: 1 cible à 9m + cibles sélectionnées dans un rayon de 5m.

Description: L'élémentiste envoie un éclair sur une cible. L'élémentiste peut ensuite poursuivre son arc électrique vers d'autres cibles.

Effets: Dégâts: 3D8 de Foudre sur la première cible. Si le sort réussit, l'élémentiste peut relancer sa Maîtrise Données pour atteindre une nouvelle cible à 5m de la première. Ainsi de suite.

Réussite Critique: Dégâts: 6D8 de Foudre sur la première cible. Si le sort réussit, l'élémentiste peut relancer sa Maîtrise Données pour atteindre une nouvelle cible à 5m de la première. Ainsi de suite.

Difficulté: Maîtrise Données: 14

Sorts de la Donnée de l'Eau



L'Eau relie les terres.

Elle n'est pas l'Océan éternel, mais elle y est liée.

Elle cède parfois sa douce présence aux violences des tsunamis.

Changeant et imprévisible est l'Eau.

Palier I : Élémentiste débutant

XP pour ce Palier : 0

Génération d'eau I

XP: acquis automatiquement (ne compte pas parmi les 2 sorts à apprendre pour passer au Palier 2)

Coût: 1 PE

Cible: -

Effets: Permet de générer l'équivalent d'un demi verre en eau.

Difficulté: -

Tir d'Eau I

XP: 300

Coût: 3 PE

Cible: 1 cible à 15 m

Description: L'élémentiste envoie un geysier.

Effets: Dégâts: 1D4 d'Eau + projette la cible à 1D4 mètre

Réussite Critique: Dégâts: 3D4 d'Eau + projette la cible à 3D4 mètres

Difficulté: Maîtrise Données: 10

Lame d'Eau I

XP: 300

Coût: 3 PE / tour

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme

Description: L'élémentiste enduit une arme d'Eau.

Effets: L'arme obtient un bonus aux dégâts de +1D4 d'Eau / les victimes de ces dégâts subissent un malus de -1 à la Défense pendant 1 tour

Réussite Critique: L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 2D4 d'Eau / les victimes subissent un malus de -2 à la Défense pendant 1D4 tour

Difficulté: Maîtrise Données: 10 (puis 7 chaque tour)

Marche sur l'onde I

XP: 300

Coût: 2 PE / minutes

Cible: 1 cible au contact / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Effets: Permet à la cible de marcher sur l'eau.

Réussite critique: Augmente la durée du sort d'une minute

Difficulté: Maîtrise Données: 9

Souplesse I
XP: 300
Coût: 4 PE
Cible: 1 cible à 9m
Description: Les mouvements de la cible sont plus fluides.
Effets: Défense + 2 pendant 1D4 tour
Réussite Critique: Défense + 4 pendant 2D4 tours.
Difficulté: Maîtrise Données: 10

Résistance à la chaleur I
XP: 300
Coût: 5 PE / heure
Cible: L'élémentiste
Effets: L'élémentiste supporte les climats chauds et la chaleur des flammes.
Difficulté: Maîtrise Données: 11

Munitions aqueuses I
XP: 300
Coût: 2 PE / 1 flèche
Cible: L'élémentiste
Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée de l'Eau.
Effets: Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 1D4+1 dégâts d'Eau. Avec ces munitions il est tout à fait possible de tirer sur une cible se trouvant dans l'eau sans aucun malus.
En cas d'un jet d'Attaque effectué avec ces munitions en réussite critique, les dégâts sont de 2D4+2.
Difficulté: Maîtrise Données: 9

Palier II : Élémentiste confirmé

XP pour ce Palier : 200 + maîtriser au moins 2 sorts du Palier I

Lame d'Eau supérieure II
XP: 600
Coût: 5 PE / tour
Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme
Description: L'élémentiste enduit une arme d'Eau.
Effets: L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 2D4 d'Eau / les victimes de ces dégâts subissent un malus de -2 à la Défense pendant 1 tour
Réussite Critique: L'arme obtient un bonus aux dégâts de + 4D4 d'Eau / les victimes subissent un malus de -4 à la Défense pendant 1D4 tour
Difficulté: Maîtrise Données: 12 (puis 9 chaque tour)

Tir d'Eau supérieur II
XP: 600
Conditions: Il faut déjà maîtriser le sort« Tir d'Eau »
Coût: 5 PE
Cible: 1 cible à 15m
Description: L'élémentiste envoie un geyser.
Effets: Dégâts: 2D4 d'Eau+ projette la cible à 1D4 mètre
Réussite Critique: Dégâts: 6D4 d'Eau+ projette la cible à 4D4 mètres
Difficulté: Maîtrise Données: 12 (si le résultat est 10 ou 11, possibilité de lancer le sort« Tir d'eau »)

Terrain inondé II
XP: 600
Coût: 6 PE / tour
Cible: 1 zone de 6m de rayon à 15m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone
Description: L'eau inonde une zone et tous les êtres vivants présents dans la zone subissent ces effets.
Effets: Toutes les cible subissent un malus de -4 à tous leurs jets (sauf dégâts). Chaque cible peut effectuer un test d'Athlétisme en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste pour ne subir qu'un malus de -2.
Réussite Critique: Toutes les cible subissent un malus de -4 à tous leurs jets.
Difficulté: Maîtrise Données: 12 (puis 9 chaque tour)

Résistance à la chaleur de groupe II

XP: 600

Conditions: Il faut déjà maîtriser le sort « Résistance à la chaleur »

Coût: 7 PE / heure

Cible: L'élémentiste

Effets: L'élémentiste rafraîchit l'air dans un rayon de 3m pour supporter les climats chauds et la chaleur des flammes.

Difficulté: Maîtrise Données: 12

Bouclier aquatique II

XP: 600

Coût: 3 PE / tour

Cible: 1 cible à 5m / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: Un bouclier d'eau se dresse devant la cible. Celui-ci n'arrête pas les coups mais permet d'en réduire l'impact.

Effets: Les dégâts que reçoit la cible sont réduits de 1D4 (à lancer pour chaque dégât que reçoit la cible)

Réussite Critique: Les dégâts que reçoit la cible sont réduits de 2D4 (à lancer pour chaque dégât que reçoit la cible)

Difficulté: Maîtrise Données: 10 (puis 7 chaque tour)

Contrôle du corps II

XP: 600

Coût: 4 PE / tour

Cible: 1 cible à 9m / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: L'élémentiste contrôle l'eau à l'intérieur du corps d'une cible et en restreint les mouvements.

Effets: La cible ne peut se déplacer que de la moitié de sa distance habituelle et subit un malus de -2 à la Défense.

Réussite Critique: La cible ne peut se déplacer que d'un mètre par tour et subit un malus de -4 à la Défense.

Difficulté: Maîtrise Données: 11 (puis 8 chaque tour)

Mur d'eau II

XP: 600

Coût: 4 PE / tour

Cible: Une ligne de 9m, à 15m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: Un mur d'eau empêche quiconque de passer.

Effets: Le mur d'eau mesure environ 3m de hauteur. Les cibles qui tentent de passer le mur subissent 1D4 dégâts d'Eau. Elles doivent en plus effectuer un jet de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Si elles échouent, elles ne franchissent pas le mur et subissent un malus -2 à tous leurs jets pendant 1 tour.

Réussite Critique: Le mur d'eau mesure environ 3m de hauteur. Les cibles qui tentent de passer le mur subissent 2D4 dégâts d'Eau. Elles doivent en plus effectuer un jet de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Si elles échouent, elles ne franchissent pas le mur et subissent un malus -4 à tous leurs jets pendant 1 tour.

Difficulté: Maîtrise Données: 13 (puis 9 chaque tour)

Munitions aqueuses supérieures II

XP: 600

Coût: 3 PE / 1 flèche

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée de l'Eau.

Effets: Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 2D4+2 dégâts d'Eau. Avec ces munitions il est tout à fait possible de tirer sur une cible se trouvant dans l'eau sans aucun malus.

En cas d'un jet d'Attaque effectué avec ces munitions en réussite critique, les dégâts sont de 4D4+4.

Difficulté: Maîtrise Données: 11

Palier III : Maître Élémentiste

XP pour ce Palier : 300 + maîtriser au moins 2 sorts du Palier II

Tourbillon

III

XP: 900

Coût: 4 PE / tour

Cible: 1 zone située à 6m / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: Un tourbillon d'eau se forme et attire toutes les cibles à lui.

Effets: A chaque tour de l'élémentiste, les cibles situées dans un rayon de 20m autour du tourbillon sont attirées vers le centre du tourbillon à raison de 3m / tour. Tant qu'elles sont dans la zone d'effet du tourbillon, elles subissent toutes un malus de -3 Défense.

Réussite Critique: A chaque tour de l'élémentiste, les cibles sélectionnées situées dans un rayon de 20m autour du tourbillon sont attirées vers le centre du tourbillon à raison de 6m / tour. Tant qu'elles sont dans la zone d'effet du tourbillon, elles subissent toutes un malus de -6 Défense.

Difficulté: Maîtrise Données: 12 (puis 9 chaque tour)

Devenir Eau

III

XP: 900

Coût: 7 PE / tour

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste s'enveloppe de la Donnée de l'Eau.

Effets: L'élémentiste gagne les bonus suivants:

- ▶ +4 Maîtrise Données Eau
- ▶ +2 Défense
- ▶ +10 Athlétisme
- ▶ Possibilité de respirer sous l'eau tant que le sort
- ▶ Les cibles sélectionnées se trouvant dans un rayon de 2m autour de l'élémentiste sont déséquilibrées.

Réussite Critique: L'élémentiste gagne les bonus suivants:

- ▶ +5 Maîtrise Données Eau
- ▶ +4 Défense
- ▶ +20 Athlétisme
- ▶ Possibilité de respirer sous l'eau tant que le sort
- ▶ Les cibles sélectionnées se trouvant dans un rayon de 4m autour de l'élémentiste sont déséquilibrées.

Difficulté: Maîtrise Données: 15 (puis 12 chaque tour)

Lame d'Eau de maître

III

XP: 900

Coût: 7 PE / tour

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme

Description: L'élémentiste enduit une arme d'Eau.

Effets: L'arme obtient un bonus aux dégâts de +3D4 d'Eau / les victimes de ces dégâts subissent un malus de -3 à la Défense pendant 1 tour

Réussite Critique: L'arme obtient un bonus aux dégâts de +6D4 d'Eau / les victimes subissent un malus de -6 à la Défense pendant 1D4 tour

Difficulté: Maîtrise Données: 14 (puis 11 chaque tour)

Tir d'Eau de maître

III

XP: 900

Conditions : Il faut déjà maîtriser le sort « Tir d'Eau supérieur »

Coût: 7 PE

Cible: 1 cible à 15m

Description: L'élémentiste envoie un geysier.

Effets: Dégâts: 3D4 d'Eau+ projette la cible à 1D4 mètre

Réussite Critique: Dégâts: 9D4 d'Eau+ projette la cible à 6D4 mètres

Difficulté: Maîtrise Données: 14 (si le résultat est 10 ou 11, possibilité de lancer le sort « Tir d'eau » ; si le résultat est 12 ou 13, possibilité de lancer le sort « Tir d'Eau supérieur »)

Munitions aqueuses de maître

III

XP: 900

Coût: 5 PE / 1 flèche

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée de l'Eau.

Effets: Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 3D4+3 dégâts d'Eau. Avec ces munitions il est tout à fait possible de tirer sur une cible se trouvant dans l'eau sans aucun malus.

En cas d'un jet d'Attaque effectué avec ces munitions en réussite critique, les dégâts sont de 6D4+6.

Difficulté: Maîtrise Données: 13

Sorts de la Donnée de la Lumière



La Lumière est la représentation physique du Soleil, Berceau de la Vie. La Lumière est en toute chose qui vit. Lumière et Vie sont synonymes. La flamboyance à son état le plus pur.

Palier I : Élémentiste débutant

XP pour ce Palier : 0

Flash I

XP: 300

Coût: 4 PE

Cible: Cibles multiples dans un rayon de 5m

Description: Les cibles sont éblouies

Effets: Toutes les cibles sont éblouies et subissent un malus de -3 à la Défense et -3 à l'Attaque durant 1D4 tour.

Réussite Critique: Le rayon d'action peut augmenter jusqu'à 15m et seules les cibles sélectionnées sont touchées. Toutes les cibles sont éblouies et subissent un malus de -6 à la Défense et -6 à l'Attaque durant 2D4 tours.

Difficulté: Maîtrise Données:11

Antidote I

XP: 300

Coût: 7 PE

Cible: 1 cible au contact

Effets: Permet d'annuler les effets d'un poison.

Réussite Critique: Permet d'annuler les effets d'un poison et la cible est immunisée aux poisons durant les prochaines 24h.

Difficulté:Maîtrise Données:10

Soins I

XP: 300

Coût: 4 PE

Cible: 1 cible au contact

Description: La lumière guérit les blessures légères.

Effets: PV restaurés: 2D4

Critiques: PV restaurés: 4D4

Difficulté: Maîtrise Données: 10

Soins de groupe I

XP: 300

Conditions: Il faut déjà avoir appris le sort "Soins"

Coût: 8 PE

Cible: Cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 15m

Description: La lumière guérit les blessures du groupe

Effets: PV restaurés: 2D4

Réussite Critique: PV restaurés: 4D4

Difficulté: Maîtrise Données:13

Sphère lumineuse flottante I

XP: 300

Coût: 5 PE / 30 minutes

Effets: L'élémentiste invoque une sphère lumineuse. Elle éclaire dans la nuit et peut être manipulée jusqu'à 20m de distance.

Difficulté: Maîtrise Données: 10

Palier II : Élémentiste confirmé

XP pour ce Palier : 200 + maîtriser au moins 2 sorts du Palier 1

Soins supérieurs

II

XP: 600

Conditions: Il faut déjà avoir appris le sort "Soins"

Coût: 8 PE

Cible: 1 cible au contact

Description: La lumière guérit les blessures.

Effets: PV restaurés: 3D6

Réussite Critique: PV restaurés: 6D6

Difficulté: Maîtrise Données:12

Soins de groupe supérieur

II

XP: 600

Conditions: Il faut déjà avoir appris le sort "Soins de groupe"

Coût: 10 PE

Cible: Cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 15m

Description: La lumière guérit les blessures des alliés

Effets: PV restaurés: 3D6

Réussite Critique: PV restaurés: 6D6

Difficulté: Maîtrise Données:14

Invisibilité

II

XP: 600

Coût: 5 PE / minutes

Cible: 1 cible au contact / L'élémentiste n'a pas besoin de maintenir le contact

Description: La lumière contourne la cible et celle-ci devient plus difficile à discerner.

Effets: La cible reçoit un bonus de +4 Défense et +10 habileté pour des mouvements discrets.

Réussite Critique: La cible reçoit un bonus de +6 Défense et +20 habileté pour des mouvements discrets.

Difficulté: Maîtrise Données: 14

Esprit gardien

II

XP: 600

Coût: 5 PE / tour

Cible: 1 cible au contact / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: La cible est continuellement soignée par une lumière bienfaitrice.

Effets: PV restaurés: 1D8 PV / tour

Réussite Critique: PV restaurés: 2D8 PV / tour

Difficulté: Maîtrise Données:13 (puis 10 chaque tour)

Illusion

II

XP: 600

Coût: 4 PE / minute

Cible: 1 zone à 9m/ L'élémentiste doit rester en vue de l'illusion

Description: L'élémentiste détourne la lumière et crée une illusion.

Effets: L'illusion créée peut être un être vivant allant de quelques centimètres jusqu'à 3m. Cette illusion ne peut pas provoquer de dégât mais peut être utilisée pour différentes situations, notamment faire croire à des adversaires qu'un animal sauvage accompagne le groupe ou qu'une araignée venimeuse se tient sur l'épaule d'un ennemi. L'élémentiste peut faire bouger l'illusion tant que 9m max les sépare.

Difficulté:

Taille minuscule (quelques cm) : Maîtrise Données: 7

Taille moyenne (2m) : Maîtrise Données : 10

Taille grande (3m) : Maîtrise Données: 13

Photographie

II

XP: 600

Coût: 4 PE

Effets: L'élémentiste utilise la Lumière reflétée par les personnes et objets face à lui afin d'en transposer l'image et de la graver sur une surface lisse.

Autre: Du parchemin est nécessaire pour lancer ce sort. D'autres types de surface (pierre, écorce, ...) sont envisageables mais peuvent potentiellement demander plus d'énergie.

Difficulté: Maîtrise Données: 11

Impact de lumière II

XP: 600

Coût: 5 PE

Cible: 1 cible à 9m + cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 5m à l'impact

Description: L'élémentiste utilise la Lumière comme source de dégâts pour détruire ce qui n'est pas censé être vivant.

Effets: Dégâts : 4D8 à l'impact + 1D8 à toutes les cibles sélectionnées à 5m de rayon de l'impact.

Annule également les sorts de la Donnée de l'Ombre en cours d'utilisation dans la zone d'impact.

Réussite Critique: Dégâts : 8D8 à l'impact + 2D8 à toutes les cibles sélectionnées à 10m de rayon de l'impact.

Annule également les sorts de la Donnée de l'Ombre en cours d'utilisation dans la zone d'impact.

Note: Cette attaque ne peut toucher que les Vaadrins, les créatures élémentaires autres que les élémentaires de Lumière, les créatures liées à l'Ombre.

Difficulté: Maîtrise Données:12

Palier III : Maître Élémentiste

XP pour ce Palier : 300 + maîtriser au moins 2 sorts du Palier 2

Soins ultimes III

XP: 900

Conditions: Il faut déjà avoir appris le sort "Soins supérieurs"

Coût: 12 PE

Cible: 1 cible au contact

Description: La lumière purifie l'âme d'une cible

Effets: PV restaurés: moitié des PV max arrondie à l'inférieur.

Réussite Critique: PV restaurés: totalité.

Difficulté: Maîtrise Données:15

Soins de groupe ultimes III

XP: 900

Conditions: Il faut déjà avoir appris le sort "Soins de groupe supérieurs"

Coût: 15 PE

Cible: Cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 20m

Description: La lumière purifie tous les alliés.

Effets: PV restaurés: moitié des PV max arrondie à l'inférieur.

Réussite Critique: PV restaurés: totalité.

Difficulté: Maîtrise Données:17

Invisibilité de groupe III

XP: 900

Conditions : Il faut déjà avoir appris "Invisibilité".

Coût: 10 PE / minutes

Cible: cibles multiples sélectionnés dans un rayon de 9m

Description: La lumière contourne les cibles et celles-ci deviennent plus difficile à discerner.

Effets: La cible reçoit un bonus de +4 Défense et +10 habileté pour des mouvements discrets.

Réussite Critique: La cible reçoit un bonus de +6 Défense et +20 habileté pour des mouvements discrets.

Difficulté: Maîtrise Données: 15

Devenir Lumière III

XP: 900

Coût: 7 PE / tour

Cible: L'élémentiste

Description: L'élémentiste s'enveloppe de la Donnée de la Lumière

Effets: L'élémentiste obtient les effets suivants:

▶ PV restaurés: 2D4 / tour.

▶ Insensible au poison.

▶ Ébloui les cibles sélectionnées se trouvant dans un rayon de 2m autour de l'élémentiste.

Réussite Critique: L'élémentiste obtient les effets suivants:

▶ PV restaurés: 3D4 / tour.

▶ Insensible au poison.

▶ Ébloui les cibles sélectionnées se trouvant dans un rayon de 3m autour de l'élémentiste.

Difficulté: Maîtrise Données: 15 (puis 12 chaque tour)

Illusion d'ampleur

III

XP: 900

Conditions : Il faut déjà avoir appris « Illusion »

Coût: 6 PE / minute

Cible: 1 zone de 9m de rayon à 20m de l'élémentiste
/ L'élémentiste doit rester en vue de l'illusion

Description: L'élémentiste détourne la lumière et crée des illusions d'ampleur.

Effets: L'illusion crée une zone où plusieurs êtres vivants peuvent se déplacer. Les êtres vivants peuvent mesurer de quelques centimètres jusqu'à 5m. Cette illusion ne peut pas provoquer de dégât mais peut être utilisée pour différentes situations, notamment faire croire à des adversaires qu'une troupe de monstres sauvages les attaque ou qu'une nuée de rats s'empare d'une maison. L'élémentiste peut faire bouger l'illusion tant que 20m max les sépare. Les illusions sont particulièrement convaincantes puisque l'élémentiste parvient même à simuler les traces sur le sol ou de potentiels dégâts sur des bâtiments.

Difficulté:

Taille minuscule (quelques cm) : Maîtrise Données: 7

Taille moyenne (2m) : Maîtrise Données : 9

Taille grande (3m) : Maîtrise Données: 11

Taille très grande (4.) : Maîtrise élémentaire 13

Taille immense (5m) : Maîtrise Données : 15



Fusion des Données

Comment fusionner des Données ?

A travers Vadentis, il existe des élémentistes capables de prouesses élémentaires exceptionnelles. Ces élémentistes affiliés à plusieurs Données et devenus maîtres dans le principe d'équilibre élémentaire, peuvent fusionner ces Données pour en créer de nouvelles.

C'est ce que l'on appelle la « Fusion de Données ». Être un élémentiste particulièrement doué est une chose assez rare, mais les personnes capables de fusionner des Données le sont encore plus. Il s'agit en principe d'être exceptionnels dont on n'oublie pas la rencontre.

Ainsi, l'accès à de pareilles capacités ne peut s'obtenir qu'en étant particulièrement doué et c'est la raison pour laquelle certaines conditions sont dictées sur chaque sort pour y avoir accès.

Un cas particulier vient tout de même chambouler cette logique : celui de la fusion entre la Donnée de l'Ombre et la Donnée de la Lumière. Plus d'informations à ce sujet au chapitre concerné.





Sorts de la Donnée de la Chaleur

Feu + Vent



Faire fondre la chair

XP: 300

Coût: 5 PE

Conditions: Avoir ouvert le Palier 2 pour les Données du Feu et du Vent

Cible: cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 6m

Description: L'utilisateur dégage une chaleur extrême qui s'attaque à la chair des adversaires.

Effets: Toutes les cibles sélectionnées subissent 4D8 dégâts. Chaque cible peut effectuer un test de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Sur une réussite, la cible ne subit que la moitié des dégâts.

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées subissent 8D8 dégâts

Difficulté: Maîtrise Données : 12

Faire fondre la roche

XP: 900

Coût: 8 PE

Conditions: Avoir appris au moins deux sorts du Palier 3 dans les Données du Feu et du Vent

Cible: 1 zone au contact

Description: L'élémentiste parvient à faire fondre la roche, permettant ainsi d'ouvrir de nouveaux passages.

Effets: L'élémentiste effectue un test de Maîtrise Données. Selon le résultat, la distance creusée dans la roche est plus grande:

1-5 : 2m2

5-9 : 4m2

10-14 : 6m2

15-19 : 8m2

20 et + : 10m2

Réussite critique: 15m

Difficulté: -

Faire fondre l'acier

XP: 600

Coût: 5 PE

Conditions: Avoir ouvert le Palier 3 pour les Données du Feu et du Vent

Cible: 1 cible au contact

Description: L'utilisateur agrippe l'armure de l'adversaire et peut, grâce à la puissance chaleur qu'il dégage de sa paume, fragiliser grandement l'armure.

Effets: Défense -1D6

Réussite Critique: Défense -2D6

Difficulté: Maîtrise Données : 13



Sorts de la Donnée du Magma

Terre + Feu



Lame de magma

XP: 300

Coût: 4 PE / tour / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme

Conditions: Avoir ouvert le Palier 2 pour les Données du Feu et de la Terre

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse)

Description: L'élémentiste enduit une arme de Magma.

Effets: L'arme obtient un bonus aux dégâts de +3D8+3 de Magma

Réussite Critique: L'arme obtient un bonus aux dégâts de +6D8+6 de Magma

Difficulté: Maîtrise Données : 13 (puis 10 chaque tour)

Éruption

XP: 600

Coût: 8 PE / tour

Conditions: Avoir ouvert le Palier 3 pour les Données du Feu et de la Terre

Cible: 1 zone de 12m de rayon à 20m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: L'élémentiste invoque une zone de magma qui produit d'immense dégâts aux êtres vivants qui s'y trouvent.

Effets: Toutes les cibles se trouvant dans la zone au moment du lancement du sort subissent 2D8+2 dégâts. Chaque cible peut effectuer un test d'Athlétisme en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Sur une réussite, les cibles peuvent se déplacer du tiers de leur vitesse avant que la zone n'apparaisse. Si ces cibles sont

déjà engagées dans des combats au corps-à-corps, elles subissent des attaques d'opportunité.

Tous les êtres vivants qui commencent leur tour dans la zone de magma subissent 2D8 dégâts.

Réussite Critique: Toutes les cibles se trouvant dans la zone au moment du lancement du sort subissent 4D8+4 dégâts. Tous les êtres vivants qui commencent leur tour dans la zone de magma subissent 2D8 dégâts.

Difficulté: Maîtrise Données : 13 (puis 10 chaque tour)

Armure volcanique

XP: 900

Coût: 8 PE / tour

Conditions: Avoir appris au moins deux sorts du Palier 3 dans les Données du Feu et de la Terre

Cible: 1 cible au contact / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: L'élémentiste crée une armure de magma qui entoure une cible et la protège des dégâts adverses.

Effets: Tous les adversaires qui attaquent la cible au corps-à-corps subissent 1D8+1 dégâts, que leur attaque réussisse ou non. La cible gagne un bonus de 2 en Défense tant que le sort est maintenu.

Réussite Critique: Tous les adversaires qui attaquent la cible au corps-à-corps subissent 2D8+2 dégâts, que leur attaque réussisse ou non. La cible gagne un bonus de 4 en Défense tant que le sort est maintenu.

Difficulté: Maîtrise Données : 15 (puis 12 chaque tour)



Sorts de la Donnée de la Vapeur



Feu + Eau



Brume

XP: 300

Coût: 4 PE / tour

Conditions: Avoir ouvert le Palier 2 pour les Données du Feu et de l'Eau

Cible: une zone de 18m à 30m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: L'élémentiste crée une brume permettant de se camoufler ou d'aveugler les adversaires.

Effets: Toutes les cibles se trouvant dans la zone de brouillard obtiennent les effets suivants:

- ▶ **Habilité pour les actions de discrétion +10**
- ▶ **Perception -10**
- ▶ **Défense +5 pour les Attaques venant de l'extérieur de la zone**
- ▶ **Attaque -5**
- ▶ **-Maîtrise Données -5**
- ▶ **Dévotion -5**

Réussite Critique: Les effets sont les mêmes mais ne concernent que des cibles sélectionnées.

Difficulté: Maîtrise Données : 12 (puis 9 chaque tour)

Tir de vapeur

XP: 600

Coût: 6 PE

Conditions: Avoir ouvert le Palier 3 pour les Données du Feu et de l'Eau

Cible: cibles multiples sur une ligne de 18m de long et de 2m de large.

Description: L'élémentiste crée un puissant jet de vapeur faisant de puissants dégâts.

Effets: Toutes les cibles subissent **4D10+4 dégâts**

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées subissent **8D10+8 dégâts**

Difficulté: Maîtrise Données : 13

Zone de flottaison

XP: 900

Coût: 8 PE / tour

Conditions: Avoir appris au moins deux sorts du Palier 3 dans les Données du Feu et de l'Eau

Cible: cibles multiples sélectionnées dans une zone de 9m de rayon autour de l'élémentiste

Description: L'élémentiste crée une vapeur parfaitement dosée permettant de flotter dans les airs.

Effets: Toutes les cibles sélectionnées dans la zone obtiennent les effets suivants:

- ▶ **Athlétisme +10**
- ▶ **Déplacement doublé**
- ▶ **Défense +5**
- ▶ **Voler jusqu'à 18m de hauteur**

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées dans la zone obtiennent les effets suivants:

- ▶ **Athlétisme +20**
- ▶ **Déplacement triplé**
- ▶ **Défense +10**
- ▶ **Voler jusqu'à 36m de hauteur**

Difficulté: Maîtrise Données : 15 (puis 12 chaque tour)



Sorts de la Donnée de l'Explosion

Foudre + Feu



Explosion

XP: 300

Coût: 6 PE

Conditions: Avoir ouvert le Palier 2 pour les Données du Feu et de la Foudre

Cible: 1 zone de 5m de rayon à 18m de l'élémentiste

Description: L'élémentiste crée une explosion.

Effets: Toutes les cibles se trouvant dans la zone subissent 3D8+3 dégâts. Elles subissent de toute manière ces dégâts mais elles peuvent effectuer un test de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste pour ne pas être propulsées. La différence obtenue octroie les effets suivants:

- ▶ Différence de 1-5 : la cible est propulsée de 2m dans le sens opposé du cœur de l'explosion
- ▶ Différence de 6-10 : la cible est propulsée de 4m dans le sens opposé du cœur de l'explosion
- ▶ Différence de 11-15 : la cible est propulsée de 6m dans le sens opposé du cœur de l'explosion et elle subit 1D6 dégâts supplémentaires
- ▶ Différence de 16-20 : la cible est propulsée de 8m dans le sens opposé du cœur de l'explosion et elle subit 2D6 dégâts supplémentaires
- ▶ Différence de 20 et + : la cible est propulsée de 10m dans le sens opposé du cœur de l'explosion et elle subit 3D6 dégâts supplémentaires

Réussite Critique: Toutes les cibles se trouvant dans la zone subissent 6D8+6 dégâts. Elles subissent de toute manière ces dégâts mais elles peuvent effectuer un test de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste pour ne pas être propulsées. La différence obtenue octroie les effets suivants:

- ▶ Différence de 1-5 : la cible est propulsée de 3m dans le sens opposé du cœur de l'explosion et elle subit 1D6 dégâts supplémentaires
- ▶ Différence de 6-10 : la cible est propulsée de 6m dans le sens opposé du cœur de l'explosion et elle subit 2D6 dégâts supplémentaires
- ▶ Différence de 11-15 : la cible est propulsée de 9m dans le sens opposé du cœur de l'explosion et elle subit 3D6 dégâts supplémentaires
- ▶ Différence de 16-20 : la cible est propulsée de 12m dans le sens opposé du cœur de l'explosion et elle subit 4D6 dégâts supplémentaires
- ▶ Différence de 20 et + : la cible est propulsée de 15m dans le sens opposé du cœur de l'explosion et elle subit 5D6 dégâts supplémentaires

Difficulté: Maîtrise Données : 14

Munitions élémentaires explosives

XP: 600

Coût: 5 PE / 1 flèche

Conditions: Avoir ouvert le Palier 3 pour les Données du Feu et de la Foudre

Cible: l'élémentiste

Description: L'élémentiste crée des flèches, des carreaux ou des billes de frondes conçus à partir de la Donnée du Magma.

Effets: Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elles se désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 3D8+3 dégâts d'Explosion. A l'impact, elles touchent également toutes les cibles dans un rayon de 3m qui subissent 1D8+1 dégâts. Ces dernières peuvent effectuer un test d'Athlétisme en opposition avec le jet d'Attaque de l'attaquant. Sur une réussite elles ne subissent que la moitié des dégâts.

Réussite Critique: Les munitions peuvent être confiées à n'importe qui mais dans tous les cas elle sse désagrègent au bout d'une heure. Elles sont compatibles avec n'importe quelle arme de jet et produisent 6D8+2 dégâts d'Explosion. A l'impact, elles touchent également toutes les cibles dans un rayon de 3m qui subissent 2D8 dégâts. Ces dernières peuvent effectuer un test d'Athlétisme en opposition avec le jet d'Attaque de l'attaquant. Sur une réussite elles ne subissent que la moitié des dégâts.

Difficulté: 12

Vague explosive

XP: 900

Coût: 8 PE

Conditions: Avoir appris au moins deux sorts du Palier 3 dans les Données du Feu et de la Foudre

Cible: cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 9m

Description: L'élémentiste crée une onde de choc qui propulse ces adversaires.

Effets: Toutes les cibles sélectionnées sont propulsées de 2D10m+2. Elles subissent toutes un nombre de dégâts équivalent. Elles peuvent effectuer un test d'Athlétisme en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Sur une réussite, elles ne subissent que la moitié des dégâts.

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées sont propulsées de 4D10+4m. Elles subissent toutes un nombre de dégâts équivalents.

Difficulté: Maîtrise Données : 13



Sorts de la Donnée du Sable

Terre + Vent



Tempête de sable

XP: 300

Coût: 5 PE / tour

Conditions: Avoir ouvert le Palier 2 pour les Données de la Terre et du Vent

Cible: une zone de 9m à 18m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: L'élémentiste crée une zone agressive dans laquelle il est difficile de se déplacer.

Effets: Toutes les cibles se trouvant dans la zone du sort subissent les effets suivants:

- ▶ Déplacement divisé par 2 (arrondi à l'inférieur)
- ▶ Perception -5
- ▶ 2D6+2 dégâts au moment du sort et 1D6+1 dégâts à chaque début de tour passé dans la zone.

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées se trouvant dans la zone du sort subissent les effets suivants:

- ▶ Déplacement divisé par 2 (arrondi à l'inférieur)
- ▶ Perception -10
- ▶ 4D6+4 dégâts au moment du sort et 2D6+2 dégâts à chaque début de tour passé dans la zone.

Difficulté: Maîtrise Données : 12 (puis 9 chaque tour)

Sables mouvants

XP: 600

Coût: 7 PE / tour

Conditions: Avoir ouvert le Palier 3 pour les Données de la Terre et du Vent

Cible: 1 zone 5m de rayon à 10m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: L'élémentiste crée une zone de sable mouvant, peu importe où il se trouve.

Effets: Tous les êtres vivants se trouvant dans la zone peuvent effectuer un test de Force ou d'Athlétisme en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. En cas de réussite la cible parvient à s'extirper. En cas d'échec elle subit les effets suivants :

- ▶ 1D6+1 dégâts chaque tour passé dans la zone
- ▶ Déplacement divisé par trois arrondi à l'inférieur
- ▶ Attaque impossible
- ▶ Défense -5

Réussite critique: Tous les êtres vivants se trouvant dans la zone peuvent effectuer un test de Force ou d'Athlétisme en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. En cas de réussite la cible parvient à s'extirper. En cas d'échec elle subit les effets suivants :

- ▶ 2D6+2 dégâts chaque tour passé dans la zone
- ▶ Déplacement divisé par quatre arrondi à l'inférieur
- ▶ Attaque impossible
- ▶ Défense -10

Difficulté: Maîtrise Données : 14 (puis 11 chaque tour)

Asséchement interne

XP: 900

Coût: 8 PE / tour

Conditions: Avoir appris au moins deux sorts du Palier 3 dans les Données de la Terre et du Vent

Cible: 1 cible au contact / L'élémentiste doit rester au contact

Description: L'élémentiste utilise le sable pour assécher de l'intérieur un adversaire.

Effets: La cible effectue un test de Force en opposition avec l'élémentiste qui fait un test de Force auquel il ajoute la moitié de son bonus de Maîtrise Données arrondi au supérieur. En cas d'échec, la cible subit 2D8+2 dégâts et un malus de -4 en Défense. En cas de réussite la cible ne subit que 1D8+1 dégâts et elle se libère de l'emprise du sort.

La cible peut tenter de résister à chaque début de tour. Tant que la cible ne parvient pas à résister et que l'élémentiste maintient son emprise, la cible subit 2D8+2 dégâts chaque tour et le malus de -4 en Défense reste le même.

Réussite Critique: La cible effectue un test de Force en opposition avec l'élémentiste qui fait un test de Force auquel il ajoute la moitié son bonus de Maîtrise Données arrondi à l'inférieur. En cas d'échec, la cible subit 4D8+4 dégâts et un malus de -6 en Défense. En cas de réussite la cible ne subit que 2D8+2 dégâts et elle se libère de l'emprise du sort.

La cible peut tenter de résister à chaque début de tour. Tant que la cible ne parvient pas à résister et que l'élémentiste maintient le sort et son emprise, la cible subit 2D8+2 dégâts chaque tour et le malus de -4 en Défense reste le même.

Difficulté: Maîtrise Données : 15 (puis 12 chaque tour)



Sorts de la Donnée de la Glace



Eau + Vent



Lame de glace

XP: 300

Coût: 4 PE / tour

Conditions: Avoir ouvert le Palier 2 pour les Données de l'Eau et du Vent

Cible: Une arme de corps-à-corps au contact (arme naturelle incluse) / L'élémentiste doit rester en vue de l'arme

Description: L'élémentiste enduit une arme de Glace qui gèlera les ennemis.

Effets: L'arme obtient un bonus aux dégâts de +2D6+2 de Glace. Les cibles qui subissent ces dégâts subissent également un malus de -2 en Attaque et -2 en Déplacement pendant 1D4 tours.

Réussite Critique: L'arme obtient un bonus aux dégâts de +4D6+4 de Glace. Les cibles qui subissent ces dégâts subissent également un malus de -4 en Attaque et -4 en Déplacement pendant 2D4 tours.

Difficulté: Maîtrise Données : 13 (puis 10 chaque tour)

Ere glacière

XP: 600

Coût: 4 PE / tour

Conditions: Avoir ouvert le Palier 3 pour les Données de l'Eau et du Vent

Cible: une zone de 9m de rayon à 18m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: L'élémentiste recouvre une zone d'une plaque de glace glissante.

Effets: Toutes les cibles se trouvant dans la zone du sort effectuent un test d'Athlétisme en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. En cas de réussite, elles parviennent à se maintenir debout. En cas d'échec, elles tombent et subissent 2D4+2 dégâts. Se relever à leur tour sera considéré comme

une action complexe. Toutes les cibles se trouvant dans la zone du sort peuvent effectuer à chaque début de tour un test d'Athlétisme en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. En cas d'échec elles subissent les effets suivants pendant un tour:

- ▶ Défense -5
- ▶ Déplacement divisé par trois (arrondi à l'inférieur)
- ▶ Attaque -5
- ▶ Maîtrise Données -5
- ▶ Dévotion -5

En cas d'une différence de 10 ou plus, la cible tombe et subit 1D4+1 dégâts. Elle devra user d'une action complexe pour se relever.

Réussite Critique: Toutes les cibles se trouvant dans la zone du sort effectuent un test d'Athlétisme en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. En cas de réussite, elles parviennent à se maintenir debout. En cas d'échec, elles tombent et subissent 4D4+4 dégâts. Se relever à leur tour sera considéré comme une action complexe. Toutes les cibles se trouvant dans la zone du sort peuvent effectuer à chaque début de tour un test d'Athlétisme en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. En cas d'échec elles tombent et subissent les effets suivants pendant un tour.

- ▶ 2D4+2 dégâts
- ▶ Défense -7
- ▶ Déplacement divisé par trois (arrondi à l'inférieur)
- ▶ Attaque -7
- ▶ Maîtrise Données -7
- ▶ Dévotion -7

Difficulté: Maîtrise Données : 13 (puis 10 chaque tour)

Prison de cristal

XP: 900

Coût: 7 PE / tour

Conditions: Avoir appris au moins deux sorts du Palier 3 dans les Données de l'Eau et du Vent

Cible: 1 cible au contact / L'élémentiste doit rester au contact

Description: L'élémentiste enferme un adversaire dans une prison de glace.

Effets: La cible ne peut plus effectuer d'actions tant que le sort est maintenu. Pour tenter de se libérer de la prison de cristal, la cible peut effectuer un test de Force en opposition avec un test de Maîtrise Données de l'élémentiste. Tant que la cible est enfermée dans la prison de cristal, elle subit 1D6+1 dégât chaque tour.

Réussite Critique: La cible ne peut plus effectuer d'actions tant que le sort est maintenu. Pour tenter de se libérer de la prison de cristal, la cible peut effectuer un test de Force en opposition avec un test de Maîtrise Données de l'élémentiste. Tant que la cible est enfermée dans la prison de cristal, elle subit 2D6+2 dégâts chaque tour.

Difficulté: Maîtrise Données : 15 (puis 12 chaque tour)



Sorts de la Donnée du Végétal

Eau + Terre



Fleurs d'Éclosion

XP: 300

Coût: 6 PE / tour

Conditions: Avoir ouvert le Palier 2 pour les Données de l'Eau et de la Terre

Cible: cibles multiples sélectionnés dans une zone de 9m de rayon à 18m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: L'élémentiste invoque la pureté des fleurs du berceau de l'humanité pour soigner les blessures.

Effets: Toutes les cibles sélectionnées se trouvant dans la zone au moment du lancement du sort gagnent 3D6+3 PV. Chaque tour passé dans la zone, les cibles regagnent 2D6+2 PV.

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées se trouvant dans la zone au moment du lancement du sort gagnent 6D6+6 PV. Chaque tour passé dans la zone, les cibles regagnent 4D6+4 PV.

Difficulté: Maîtrise Données : 12 (puis 9 chaque tour)

Champignons de Maraibord

XP: 600

Coût: 6 PE / tour

Conditions: Avoir ouvert le Palier 3 pour les Données de l'Eau et de la Terre

Cible: cibles multiples dans une zone de 9m de rayon à 18m de l'élémentiste / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: L'élémentiste invoque les plantes provenant de Maraibord et empoisonne une zone.

Effets: Toutes les cibles se trouvant dans la zone au moment du lancement du sort subissent 2D6 dégâts. Chaque tour passé dans la zone, les cibles subissent également les effets suivants :

▶ Déplacement divisé par deux arrondis à l'inférieur

▶ 2D6+2 dégâts

▶ Perception -4

Même une fois en-dehors de la zone, la cible subit 1D6+1 dégâts pendant 1D4 tours à moins qu'elle ne réussisse un test d'Habilité en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste.

Réussite Critique: Toutes les cibles se trouvant dans la zone au moment du lancement du sort subissent 4D6 dégâts. Chaque tour passé dans la zone, les cibles subissent également les effets suivants :

▶ Déplacement divisé par deux arrondi à l'inférieur)

▶ 4D6+4 dégâts

▶ Perception -8

Même une fois en-dehors de la zone, la cible subit 2D6+2 dégâts pendant 2D4 tours à moins qu'elle ne réussisse un test d'Habilité en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste.

Difficulté: Maîtrise Données : 13 (puis 10 chaque tour)

Maître de la nature

XP: 900

Coût: 8 PE

Conditions: Avoir appris au moins deux sorts du Palier 3 dans les Données de l'Eau et de la Terre

Cible: 1 zone d'effet en forme de sphère de 9m de rayon autour de l'élémentiste,

Description: L'élémentiste ne fait plus qu'un avec la végétation et peut lui commander.

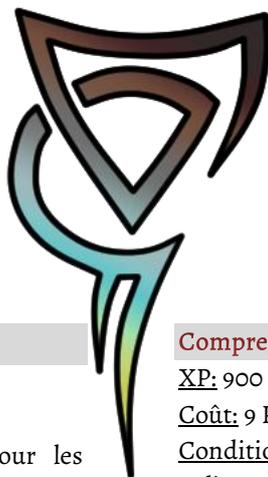
Effets: L'élémentiste peut faire se mouvoir, pousser et rapetisser les racines, arbres, lianes et toutes autres plantes à son bon vouloir dans la zone d'effet.

Difficulté: Maîtrise Données : 13



Sorts de la Donnée du Magnétisme

Terre + Foudre



Attraction / répulsion

XP: 300

Coût: 5 PE

Conditions: Avoir ouvert le Palier 2 pour les Données de la Terre et de la Foudre

Cible: Une cible à 18m portant sur elle du matériau magnétique ou un objet magnétique.

Description: L'élémentiste peut attirer ou projeter les cibles équipées de métal.

Effets: La cible peut être attirée ou projetée de 9m dans une direction souhaitée par l'élémentiste. Si la cible passe ainsi à côté d'un ou de plusieurs adversaires, chacun peut tenter une attaque d'opportunité.

Réussite Critique: Plusieurs cibles sélectionnées dans une zone de 18m de rayon autour de l'élémentiste peuvent être ciblées par le sort. Les cibles peuvent être attirées ou projetées de 18m dans une direction souhaitée par l'élémentiste. Si les cibles passent ainsi à côté d'un ou de plusieurs adversaires, chacun peut tenter une attaque d'opportunité.

Difficulté: Maîtrise Données : 13

Imposition magnétique

XP: 600

Coût: 5 PE

Conditions: Avoir ouvert le Palier 3 pour les Données de la Terre et de la Foudre

Cible: 1 cible au contact

Description: Rend n'importe quelle matière magnétique.

Effets: Une cible, matérielle ou vivante, rendue magnétique par le sort peut ainsi être manipulée par le sort « Attraction/Répulsion ». L'imposition magnétique est maintenue durant 24h ou est stoppée quand le souhaite l'élémentiste.

Difficulté: Maîtrise Données : 13

Compression d'armure

XP: 900

Coût: 9 PE / tour

Conditions: Avoir appris au moins deux sorts du Palier 3 dans les Données de la Terre et de la Foudre

Cible: Une cible à 9m portant une armure en métal ou en fer / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: L'élémentiste déforme l'armure que porte un adversaire et la fait se refermer sur son porteur.

Effets: La cible peut effectuer un test de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. En cas d'échec, elle subit les effets suivants tant que le sort est maintenu :

► Défense -1 (se cumulent chaque tour de l'élémentiste)

► Attaque -1 (se cumulent chaque tour de l'élémentiste)

► 1D6 dégâts+1

► Déplacement divisé de moitié arrondi à l'inférieur
La cible peut tenter de se libérer à chaque début de tour en effectuant un test de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste.

Réussite Critique: La cible peut effectuer un test de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. En cas d'échec, elle subit les effets suivants tant que le sort est maintenu :

► Défense -2 (se cumulent chaque tour de l'élémentiste)

► Attaque -2 (se cumulent chaque tour de l'élémentiste)

► 2D6+2 dégâts

► Déplacement divisé de moitié arrondi à l'inférieur

La cible peut tenter de se libérer à chaque début de tour en effectuant un test de Force en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste.

Difficulté: Maîtrise Données : 15 (puis 12 chaque tour)



Sorts de la Donnée du Bioélémentisme

Eau + Foudre



Guérison interne

XP: 300

Coût: 8 PE

Conditions: Avoir ouvert le Palier 2 pour les Données de l'Eau et de la Foudre

Cible: 1 cible au contact

Description: L'élémentiste soigne les blessures les plus profondes et les plus graves.

Effets: La cible gagne 4D10+4 PV

Réussite Critique: La cible gagne 8D10+8 PV

Difficulté: Maîtrise Données : 14

Hémorragie interne

XP: 600

Coût: 9 PE

Conditions: Avoir ouvert le Palier 3 pour les Données de l'Eau et de la Foudre

Cible: 1 cible au contact

Description: L'élémentiste attaque les organes internes d'une cible.

Effets: La cible subit 4D10 +4 dégâts.

Réussite Critique: La cible subit 8D10+8 dégâts.

Difficulté: Maîtrise Données : 14

Perte de sens

XP: 900

Coût: 8 PE / tour

Conditions: Avoir appris au moins deux sorts du Palier 3 dans les Données de l'Eau et de la Foudre

Cible: 1 cible au contact

Description: L'élémentiste ajuste les signaux électriques du corps d'un adversaire.

Effets: La cible perd l'une de ces facultés :

▶ La vue (perception -5 ; Attaquer -5 ; Défense -5)

▶ L'ouïe (perception -5)

▶ L'odorat

▶ Le goût

▶ Le toucher (Attaquer -5 ; Défense -5)

▶ Attaquer

▶ Se défendre

▶ Lancer des sorts élémentaires

▶ Lancer des sorts de dévotion

▶ Se déplacer

La victime peut tenter un test de Mental en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Sur une réussite elle se libère du sort.

Réussite Critique: La cible perd deux de ces facultés :

▶ La vue (perception -5 ; Attaquer -5 ; Défense -5)

▶ L'ouïe (perception -5)

▶ L'odorat

▶ Le goût

▶ Le toucher (Attaquer -5 ; Défense -5)

▶ Attaquer

▶ Se défendre

▶ Lancer des sorts élémentaires

▶ Lancer des sorts de dévotion

▶ Se déplacer

La victime peut tenter un test de Mental en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Sur une réussite elle se libère du sort.

Difficulté: Maîtrise Données : 16 (puis 13 chaque tour)



Sorts de la Donnée du Tonnerre

Foudre + Vent



Voix imposante

XP: 300

Coût: 5 PE / minute

Conditions: Avoir ouvert le Palier 2 pour les Données de la Foudre et du Vent

Cible: 1 cible au contact / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: L'élémentiste fait résonner la voix d'une cible pour imposer sa présence aux autres.

Effets: L'élémentiste permet à une cible ou à lui-même de prononcer quelques mots de manière bien plus imposante et profonde. Les mots prononcés peuvent être entendus jusqu'à 100m et résonnent d'une puissance impressionnante.

La cible gagne un bonus de +10 en Social pendant 1 minute.

Si le sort est utilisé en combat avec pour objectif de raviver la flamme de ses alliés et d'éteindre la volonté des adversaires, les bonus et malus se traduisent ainsi :

Alliés :

- ▶ Attaque +2
- ▶ Défense +2
- ▶ Maîtrise Données +2
- ▶ Dévotion +2
- ▶ Initiative +2

Adversaires :

- ▶ Attaque -2
- ▶ Défense -2
- ▶ Maîtrise Données -2
- ▶ Dévotion -2
- ▶ Initiative -2

Réussite critique: L'élémentiste permet à une cible ou à lui-même de prononcer quelques mots de manière bien plus imposante et profonde. Les mots prononcés peuvent être entendus jusqu'à 200m et résonnent d'une puissance impressionnante.

La cible gagne un bonus de +15 en Social pendant 1 minute.

Si le sort est utilisé en combat avec pour objectif de raviver la flamme de ses alliés et d'éteindre la volonté des adversaires, les bonus et malus se traduisent ainsi :

Alliés :

- ▶ Attaque +4
- ▶ Défense +4
- ▶ Maîtrise Données +4
- ▶ Dévotion +4
- ▶ Initiative +4

Adversaires :

- ▶ Attaque -4
- ▶ Défense -4
- ▶ Maîtrise Données -4
- ▶ Dévotion -4
- ▶ Initiative -4

Difficulté: Maîtrise Données : 12

Message du ciel

XP: 600

Coût: 10 PE

Conditions: Avoir ouvert le Palier 3 pour les Données de la Foudre et du Vent

Cible: 1 zone de 20km de rayon

Description: L'élémentiste peut faire entendre sa voix à travers les régions.

Effets: L'élémentiste peut propager le son de sa voix dans une phrase d'une vingtaine de mots maximum. Cette phrase peut être soit partagée à l'ensemble des créatures vivantes dans la zone prédéfinie, soit être confiée à une seule et unique cible dans cette même zone. La zone peut être augmentée de 10km en dépensant 5 PE supplémentaires.

Difficulté: Maîtrise Données : 14

Explosion sonore

XP: 900

Coût: 8 PE

Conditions: Avoir appris au moins deux sorts du Palier 3 dans les Données du Vent et de la Foudre

Cible: cibles multiples dans une zone de 18m de rayon à 36m de l'élémentiste

Description: L'élémentiste fait exploser un puissant tonnerre et propage ainsi de gros dégâts.

Effets: Toutes les cibles se trouvant dans la zone subissent 4D8+4 dégâts. Les cibles peuvent effectuer un test d'Habilité en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. En cas de réussite, elles ne subissent que la moitié des dégâts. Si elles échouent, elles subissent l'entier des dégâts mais également 1D8+1 dégâts à chacun de leur tour pendant 1D4 tour.

La puissance sonore dégagée par le sort leur inflige les malus suivants :

► Perception -5

► Attaque -2

► Défense -2

Réussite critique: Toutes les cibles sélectionnées se trouvant dans la zone subissent 8D8+8 dégâts. Elles subissent également 2D8+2 dégâts à chacun de leur tour pendant 2D4 tour.

La puissance sonore dégagée par le sort leur inflige les malus suivants :

► Perception -10

► Attaque -4

► Défense -4

Difficulté: Maîtrise Données : 14



Sorts de la **Donnée de la Vie flamboyante**

Lumière + Feu



Élémentaire de feu mineur

I

XP: 300

Coût: 10 PE / 24h

Conditions : Avoir ouvert le Palier 2 pour les Données de la Lumière et du Feu

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et du Feu pour créer un être façonné par les flammes.

Effets: Création d'un élémentaire de feu mineur. Cet élémentaire peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'élémentaire jusqu'à 1km de distance. Lorsque l'élémentaire arrive à 0 PV ou moins, il explose et meurt. Cette explosion touche toutes les cibles dans un rayon de 3m et inflige 1D6 dégâts.

L'élémentaire est incapable de boire des potions.

Difficulté: Maîtrise Données : 11

PV : 20

PE : 20

PA : 2

Maîtrise Données : 8

Compétences :

Athlétisme : 2

Connaissances : 0

Habilité : 2

Mental : 6

Perception : 5

Social : 0

Techniques :

Sort réflexe

Affrontements :

Initiative : La même que

l'élémentiste

Force : 2

Attaque : 5

Défense : 8

Déplacement : 6m

Armes :

Griffes enflammées : 1D6 +

Force / 2D6 + Force

Sorts :

Tous les sorts du palier 1 de la
Donnée du Feu

Élémentaire de feu supérieur

II

XP: 600

Conditions : Il faut déjà maîtriser le sort « Élémentaire de feu mineur »

Coût: 13 PE / 24h

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et du Feu pour créer un être façonné par les flammes.

Effets: **Création d'un élémentaire de feu supérieur. Cet élémentaire peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'élémentaire jusqu'à 1km de distance. Lorsque l'élémentaire arrive à 0 PV ou moins, il explose et meurt. Cette explosion touche toutes les cibles sélectionnées dans un rayon de 9m et inflige 2D6 dégâts. L'élémentaire est incapable de boire des potions.**

Difficulté: Maîtrise Données : 13

PV : 30

PE : 30

PA : 3

Maîtrise Données : 10

Compétences :

Athlétisme : 4

Connaissances : 0

Habilitété : 4

Mental : 8

Perception : 6

Social : 0

Techniques :

Sort réflexe

Affrontements :

Initiative : La même que

l'élémentiste

Force : 3

Attaque : 6

Défense : 9

Déplacement : 9m

Armes :

Griffes enflammées : 2D6 +

Force / 4D6 + Force

Sorts :

Tous les sorts des paliers 1 et 2 de la Donnée du Feu

Élémentaire de feu de maître

III

XP: 900

Conditions : Il faut déjà maîtriser le sort « Élémentaire de feu supérieur »

Coût: 15 PE / 24h

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et du Feu pour créer un être façonné par les flammes.

Effets: **Création d'un élémentaire de feu de maître. Cet élémentaire peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'élémentaire jusqu'à 1km de distance. Lorsque l'élémentaire arrive à 0 PV ou moins, il explose et meurt. Cette explosion touche toutes les cibles sélectionnées dans un rayon de 15m et inflige 3D6 dégâts. L'élémentaire est incapable de boire des potions.**

Difficulté: Maîtrise Données : 15

PV : 40

PE : 40

PA : 5

Maîtrise Données : 12

Compétences :

Athlétisme : 6

Connaissances : 0

Habilitété : 6

Mental : 10

Perception : 8

Social : 0

Techniques :

Sort réflexe

Double dégâts élémentaires

Affrontements :

Initiative : La même que

l'élémentiste

Force : 3

Attaque : 6

Défense : 9

Déplacement : 9m

Armes :

Griffes enflammées : 3D6 +

Force / 6D6 + Force

Sorts :

Tous les sorts des paliers 1, 2 et 3 de la Donnée du Feu



Sorts de la Donnée de la Vie tempêteuse



Lumière + Vent



Élémentaire de vent mineur

I

XP: 300

Coût: 10 PE / 24h

Conditions : Avoir ouvert le Palier 2 pour les Données de la Lumière et du Vent

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et du Vent pour créer un être façonné par les vents.

Effets: **Création d'un élémentaire de vent mineur. Cet élémentaire peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'élémentaire jusqu'à 1km de distance.**

L'élémentaire est si léger qu'il peut voler jusqu'à 30m au-dessus du sol.

L'élémentaire est incapable de boire des potions.

Difficulté: Maîtrise Données : 11

PV : 20

PE : 20

PA : 2

Maîtrise Données : 8

Compétences :

Athlétisme : 4

Connaissances : 0

Habileté : 4

Mental : 6

Perception : 5

Social : 0

Techniques :

Sort réflexe

Affrontements :

Initiative : La même que

l'élémentiste

Force : 1

Attaque : 4

Défense : 8

Déplacement : 12m

Armes :

Griffes venteuses : 1D4 + Force /
2D4 + Force

Sorts :

Tous les sorts du palier 1 de la
Donnée du Vent

Élémentaire de vent supérieur

II

XP: 600

Coût: 13 PE / 24h

Conditions : Il faut déjà maîtriser le sort « Élémentaire de vent mineur »

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et du Vent pour créer un être façonné par les vents.

Effets: **Création d'un élémentaire de vent supérieur. Cet élémentaire peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'élémentaire jusqu'à 1km de distance. L'élémentaire est si léger qu'il peut voler jusqu'à 60m au-dessus du sol.**

L'élémentaire est incapable de boire des potions.

Difficulté: Maîtrise Données : 13

PV : 30

PE : 30

PA : 3

Maîtrise Données : 10

Compétences :

Athlétisme : 6

Connaissances : 0

Habilitété : 6

Mental : 8

Perception : 7

Social : 0

Techniques :

Sort réflexe

Affrontements :

Initiative : La même que

l'élémentiste

Force : 2

Attaque : 5

Défense : 9

Déplacement : 16m

Armes :

Griffes venteuses : 2D4 + Force

/ 4D4 + Force

Sorts :

Tous les sorts des paliers 1 et 2

de la Donnée du Vent

Élémentaire de vent de maître

III

XP: 900

Coût: 15 PE / 24h

Conditions : Il faut déjà maîtriser le sort « Élémentaire de vent supérieur »

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et du Vent pour créer un être façonné par les vents.

Effets: **Création d'un élémentaire de vent de maître. Cet élémentaire peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'élémentaire jusqu'à 1km de distance. L'élémentaire est si léger qu'il peut voler jusqu'à 100m au-dessus du sol.**

L'élémentaire est incapable de boire des potions.

Difficulté: Maîtrise Données : 15

PV : 40

PE : 40

PA : 4

Maîtrise Données : 10

Compétences :

Athlétisme : 9

Connaissances : 0

Habilitété : 9

Mental : 8

Perception : 9

Social : 0

Techniques :

Sort réflexe

Double dégâts élémentaires

Affrontements :

Initiative : La même que

l'élémentiste

Force : 3

Attaque : 6

Défense : 10

Déplacement : 30m

Armes :

Griffes venteuses : 3D4 + Force

/ 6D4 + Force

Sorts :

Tous les sorts des palier 1, 2 et 3

de la Donnée du Vent



Sorts de la Donnée de la Vie rocailleuse

Lumière + Terre



Élémentaire de roche mineur

I

XP: 300

Coût: 10 PE / 24h

Conditions : Avoir ouvert le Palier 2 pour les Données de la Lumière et de la Terre

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et de la Terre pour créer un être façonné par la roche.

Effets: Création d'un élémentaire de roche mineur. Cet élémentaire peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'élémentaire jusqu'à 1km de distance.

L'élémentaire est incapable de boire des potions.

Difficulté: Maîtrise Données : 11

PV : 20

PE : 20

PA : 2

Maîtrise Données : 8

Compétences :

Athlétisme : 1

Connaissances : 0

Habilité : 1

Mental : 6

Perception : 4

Social : 0

Techniques :

Sort réflexe

Affrontements :

Initiative : La même que l'élémentiste

Force : 4

Attaque : 4

Défense : 10

Déplacement : 4m

Armes :

Griffes de pierre : 1D8 + Force / 2D8 + Force

Sorts :

Tous les sorts du palier 1 de la Donnée de la Terre

Élémentaire de roche supérieur

II

XP: 600

Coût: 13 PE / 24h

Conditions : Il faut déjà maîtriser le sort « Élémentaire de roche mineur »

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et de la Terre pour créer un être façonné par la roche.

Effets: Création d'un élémentaire de roche supérieur. Cet élémentaire peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'élémentaire jusqu'à 1km de distance.

L'élémentaire est incapable de boire des potions.

Difficulté: Maîtrise Données : 13

PV : 30

PE : 30

PA : 4

Maîtrise Données : 10

Compétences :

Athlétisme : 2

Connaissances : 0

Habilitété : 2

Mental : 7

Perception : 6

Social : 0

Techniques :

Sort réflexe

Affrontements :

Initiative : La même que l'élémentiste

Force : 6

Attaque : 6

Défense : 12

Déplacement : 5m

Armes :

Griffes de pierre : 2D8 + Force / 4D8 + Force

Sorts :

Tous les sorts des paliers 1 et 2 de la Donnée de la Terre

Élémentaire de roche de maître

III

XP: 900

Coût: 15 PE / 24h

Conditions : Il faut déjà maîtriser le sort « Élémentaire de roche supérieur »

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et de la Terre pour créer un être façonné par la roche.

Effets: Création d'un élémentaire de roche de maître. Cet élémentaire peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'élémentaire jusqu'à 1km de distance.

L'élémentaire est incapable de boire des potions.

Difficulté: Maîtrise Données : 15

PV : 40

PE : 40

PA : 6

Maîtrise Données : 12

Compétences :

Athlétisme : 3

Connaissances : 0

Habilitété : 3

Mental : 8

Perception : 7

Social : 0

Techniques :

Sort réflexe

Double dégâts élémentaires

Affrontements :

Initiative : La même que l'élémentiste

Force : 8

Attaque : 8

Défense : 14

Déplacement : 6m

Armes :

Griffes de pierre : 3D8 + Force / 6D8 + Force

Sorts :

Tous les sorts des paliers 1, 2 et 3 de la Donnée de la Terre



Sorts de la Donnée de la Vie foudroyante

Lumière + Foudre



Élémentaire de foudre mineur

I

XP: 300

Coût: 10 PE / 24h

Conditions : Avoir ouvert le Palier 2 pour les Données de la Lumière et de la Foudre

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et de la Foudre pour créer un être façonné par les éclairs.

Effets: Création d'un élémentaire de foudre mineur. Cet élémentaire peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'élémentaire jusqu'à 1km de distance. Lorsque l'élémentaire arrive à 0 PV ou moins, il explose et meurt. Tous les êtres vivants dans un rayon de 2m sont paralysés pendant 1 tour. Pour résister à la paralysie, les victimes peuvent effectués un test de Mental en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste qui a invoqué l'élémentaire. Sur une réussite, les victimes ne sont plus paralysées.

L'élémentaire est incapable de boire des potions.

Difficulté: Maîtrise Données : 11

PV : 20

PE : 20

PA : 2

Maîtrise Données : 8

Compétences :

Athlétisme : 5

Connaissances : 0

Habilitété : 2

Mental : 6

Perception : 3

Social : 0

Techniques :

Sort réflexe

Affrontements :

Initiative : La même que l'élémentiste

Force : 1

Attaque : 5

Défense : 8

Déplacement : 12m

Armes :

Griffes foudroyantes : 1D6 + Force / 2D6 + Force

Sorts :

Tous les sorts du palier 1 de la Donnée de la Foudre

Élémentaire de foudre supérieur

II

XP: 600

Coût: 13 PE / 24h

Conditions : Il faut déjà maîtriser le sort « Élémentaire de foudre mineur »

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et de la Foudre pour créer un être façonné par les éclairs.

Effets: **Création d'un élémentaire de foudre supérieur. Cet élémentaire peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'élémentaire jusqu'à 1km de distance. Lorsque l'élémentaire arrive à 0 PV ou moins, il explose et meurt. Toutes les cibles sélectionnées dans un rayon de 3m sont paralysées pendant 1 tour. Pour résister à la paralysie, les victimes peuvent effectués un test de Mental en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Sur une réussite, les victimes ne sont plus paralysées.**

L'élémentaire est incapable de boire des potions.

Difficulté: Maîtrise Données : 13

PV : 30

PE : 30

PA : 4

Maîtrise Données : 10

Techniques :

Sort réflexe

Armes :

Griffes foudroyantes : 2D6 + Force / 4D6 + Force

Affrontements :

Initiative : La même que l'élémentiste

Force : 1

Attaque : 8

Défense : 9

Déplacement : 18m

Sorts :

Tous les sorts des paliers 1 et 2 de la Donnée de la Foudre

Compétences :

Athlétisme : 7

Connaissances : 0

Habilitété : 3

Mental : 7

Perception : 4

Social : 0

Élémentaire de foudre de maître

III

XP: 900

Coût: 15 PE / 24h

Conditions : Il faut déjà maîtriser le sort « Élémentaire de foudre supérieur »

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et de la Foudre pour créer un être façonné par les éclairs.

Effets: **Création d'un élémentaire de foudre de maître. Cet élémentaire peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'élémentaire jusqu'à 1km de distance. Lorsque l'élémentaire arrive à 0 PV ou moins, il explose et meurt. Toutes les cibles sélectionnées dans un rayon de 6m sont paralysées pendant 1 tour. Pour résister à la paralysie, les victimes peuvent effectués un test de Mental en opposition avec la Maîtrise Données de l'élémentiste. Sur une réussite, les victimes ne sont plus paralysées.**

L'élémentaire est incapable de boire des potions.

Difficulté: Maîtrise Données : 15

PV : 40

PE : 40

PA : 6

Maîtrise Données : 12

Techniques :

Sort réflexe

Double dégâts élémentaires

Armes :

Griffes foudroyantes : 3D6 + Force / 6D6 + Force

Affrontements :

Initiative : La même que l'élémentiste

Force : 1

Attaque : 9

Défense : 10

Déplacement : 24m

Sorts :

Tous les sorts des paliers 1, 2 et 3 de la Donnée de la Foudre

Compétences :

Athlétisme : 9

Connaissances : 0

Habilitété : 4

Mental : 9

Perception : 6

Social : 0



Sorts de la Donnée de la Vie aqueuse



Lumière + Eau



Élémentaire d'eau mineur

I

XP: 300

Coût: 10 PE / 24h

Conditions : Avoir ouvert le Palier 2 pour les Données de la Lumière et de l'Eau

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et de l'Eau pour créer un être façonné par l'eau.

Effets: Création d'un élémentaire d'eau mineur. Cet élémentaire peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'élémentaire jusqu'à 1km de distance. L'élémentaire d'eau peut se liquéfier pour passer par les plus petits interstices. Il peut également se déplacer dans l'eau à grande vitesse.

L'élémentaire est incapable de boire des potions.

Difficulté: Maîtrise Données : 11

PV : 20

PE : 20

PA : 2

Maîtrise Données : 8

Compétences :

Athlétisme : 1

Connaissances : 0

Habilité : 5

Mental : 6

Perception : 5

Social : 0

Techniques :

Sort réflexe

Affrontements :

Initiative : La même que l'élémentiste

Force : 1

Attaque : 4

Défense : 6

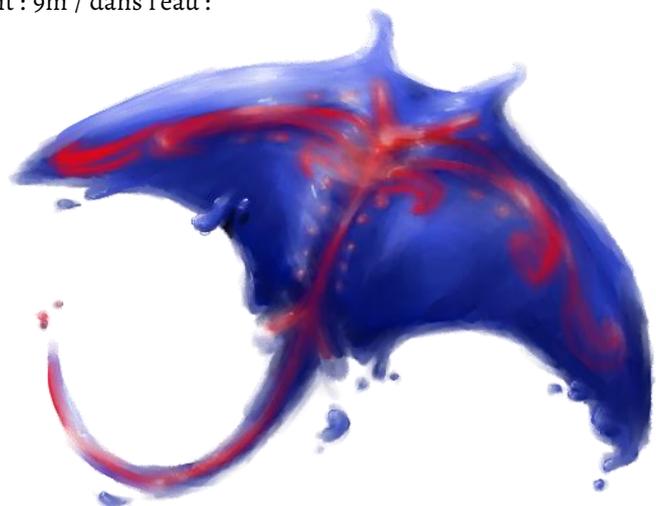
Déplacement : 9m / dans l'eau : 20m

Armes :

Griffes aqueuses : 1D4 + Force / 2D4 + Force

Sorts :

Tous les sorts du palier 1 de la Donnée de l'Eau



Élémentaire d'eau supérieur

II

XP: 600

Coût: 13 PE / 24h

Conditions : Il faut déjà maîtriser le sort « Élémentaire d'eau mineur »

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et de l'Eau pour créer un être façonné par l'eau.

Effets: **Création d'un élémentaire d'eau supérieur. Cet élémentaire peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'élémentaire jusqu'à 1km de distance. L'élémentaire d'eau peut se liquéfier pour passer par les plus petits interstices. Il peut également se déplacer dans l'eau à grande vitesse. L'élémentaire est incapable de boire des potions.**

Difficulté: Maîtrise Données : 13

PV : 30

PE : 30

PA : 4

Maîtrise Données : 10

Techniques :

Sort réflexe

Armes :

Griffes aqueues : 2D4 + Force /
4D4 + Force

Affrontements :

Initiative : La même que
l'élémentiste

Force : 2

Attaque : 5

Défense : 7

Déplacement : 12m / dans l'eau :

30m

Sorts :

Tous les sorts des paliers 1 et 2
de la Donnée de l'Eau

Compétences :

Athlétisme : 2

Connaissances : 0

Habilitété : 7

Mental : 7

Perception : 7

Social : 0

Élémentaire d'eau de maître

III

XP: 900

Coût: 15 PE / 24h

Conditions : Il faut déjà maîtriser le sort « Élémentaire d'eau supérieur »

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et de l'Eau pour créer un être façonné par l'eau.

Effets: **Création d'un élémentaire d'eau de maître. Cet élémentaire peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'élémentaire jusqu'à 1km de distance. L'élémentaire d'eau peut se liquéfier pour passer par les plus petits interstices. Il peut également se déplacer dans l'eau à grande vitesse. L'élémentaire est incapable de boire des potions.**

Difficulté: Maîtrise Données : 15

PV : 40

PE : 40

PA : 6

Maîtrise Données : 12

Techniques :

Sort réflexe

Double dégâts élémentaires

Armes :

Griffes aqueues : 3D4 + Force /
6D4 + Force

Affrontements :

Initiative : La même que
l'élémentiste

Force : 3

Attaque : 6

Défense : 8

Déplacement : 15m / dans l'eau :

40m

Sorts :

Tous les sorts des paliers 1, 2 et
3 de la Donnée de l'Eau

Compétences :

Athlétisme : 3

Connaissances : 0

Habilitété : 9

Mental : 9

Perception : 9

Social : 0



Sorts de la Donnée de la Non-Vie

Lumière + Ombre



Accéder à la Donnée de la Non-Vie est un cas très particulier et extrêmement rare. La Donnée de l'Ombre (ou de la Mort selon les régions) ne peut être affiliée à un être vivant que par le biais d'une dévotion totale envers le Culte de l'Ombre. Il faut ainsi dévouer sa vie à la Mort, comme prescrit dans le rituel de lien avec le divin. Et seule une Âme bénie (une personne dévote) envers la Mort et possédant déjà une affiliation avec la Donnée de la Lumière, pourra peut-être accéder aux sorts offerts par la Donnée de la Non-Vie.

Création d'existence interdite

I

XP: 300

Coût: 10 PE / 24h

Conditions : Avoir ouvert le Palier 2 pour la Donnée de la Lumière et avoir appris au moins 4 sorts du Culte des Ombres

Description: Fait appel à la force de la Vie et de l'Ombre pour créer un être qui revient d'entre les morts.

Effets: Création d'un être ni mort ni vivant à partir des résidus corporels d'un cadavre. L'être, appelé mort-vivant, obéit aux ordres de l'élémentiste. A moins de connaître l'identité du mort en question, l'élémentiste tire 1D6 et en fonction du résultat, c'est un mort-vivant différent qui est invoqué : 1-2 : Un mort-vivant combattant ; 3-4 : Un mort-vivant érudit ; 5-6 : Un mort-vivant soigneur. Le mort-vivant peut communiquer normalement et agir comme un être vivant.

Difficulté: Maîtrise Données ou Dévotion : 11

1-2 : Combattant mort-vivant:

PV : 30

PA : 5

Compétences :

Athlétisme : 5

Connaissances : 1

Habilitété : 5

Mental : 6

Perception : 4

Social : 1

Techniques :

Attaque bestiale

Attaque sonique

Contre-attaque

Immortel

Affrontements :

Initiative : 6

Force : 4

Attaque : 6

Défense : 9

Déplacement : 9m

Armes : Epée longue : 2D8 + Force / 4D8 + Force

3-4 : Érudit mort-vivant :

PV : 15

PA : 4

Compétences :

Athlétisme : 1

Connaissances : 10

Habilitété : 9

Mental : 8

Perception : 8

Social : 4

Techniques :

Cri du général

Réessayer

Immortel

Affrontements :

Initiative : 2

Force : 2

Attaque : 4

Défense : 7

Déplacement : 9m

Armes : Dague : 2D4 + Force / 4D4 + Force

5-6 : Soigneur mort-vivant:

PV : 20

PE : 30

PA : 1

Maîtrise Données : 9

Compétences :

Athlétisme : 2

Connaissances : 4

Habilitété : 8

Mental : 8

Perception : 4

Social : 1

Techniques :

Immortel

Affrontements :

Initiative : 2

Force : 2

Attaque : 4

Défense : 7

Déplacement : 9m

Armes : _Bâton d'élémentiste (+1 Maîtrise Données) : 1D4 + Force / 2D4 + Force

Sorts :

Tous les sorts des paliers 1 et 2 de la Donnée de la Lumière

Âme gardienne

II

XP: 600

Coût: 10 PE / 24h

Conditions: Avoir ouvert le Palier 3 pour la Donnée de la Lumière et avoir appris au moins 5 sorts du Culte des Ombres

Cible: -

Description: Fait appel à la force de la Vie et de l'Ombre pour ramener sur le plan physique une âme défunte.

Effets: Création d'un Âme gardienne. Cet être peut partager ses sens avec ceux de l'élémentiste et il obéit à ses ordres. L'élémentiste peut contrôler l'âme jusqu'à 1km de distance. L'Âme gardienne n'est pas restreinte par les lois physiques. Elle peut ainsi voler, passer à travers la matière, etc...

L'Âme gardienne est incapable de boire des potions.

Cette âme est immatérielle et ne peut recevoir que des dégâts non-physiques, comme des dégâts élémentaires ou dû à des sorts de Dévotion.

Difficulté: Maîtrise Données ou Dévotion : 13

PV : 30

PE : 40

Maîtrise Données : 8

Dévotion : 8

Compétences :

Athlétisme : 0

Connaissances : 10

Habilitété : 0

Mental : 10

Perception : 10

Social : 0

Affrontements :

Initiative : la même que l'élémentiste

Force : 0

Attaque : 0

Défense : 0

Déplacement : 18m

Sorts :

Tous les sorts des paliers 1 et 2 de la Donnée de la Lumière ainsi que les 8 premiers sorts du Culte des Ombres.

Marque de résurrection

III

XP: 900

Coût: 30 PE / 24h

Conditions: Avoir appris au moins deux sorts du Palier 3 dans la Donnée de la Lumière et au moins 6 sorts du Culte des Ombres.

Cible: 1 cible au contact / L'élémentiste n'a pas besoin de maintenir le contact

Description: Fait appel à la force de la Vie et de l'Ombre pour préserver l'âme et le corps d'un être vivant.

Effets: Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par jour. L'élémentiste appose une marque sur une cible. Si cette cible meurt au cours des prochaines 24h, elle est immédiatement guérie et retrouve l'entier de ses capacités. Dès que le sort s'active, la marque disparaît.

Difficulté: Maîtrise Données ou Dévotion : 15

Les sorts de Dévotion

*“Nos fois sont notre force et notre savoir.
Nous vivons une époque bienheureuse puisque, pour la première fois de l’histoire
connue, nos croyances ne s’opposent pas, mais se complètent”*

*- Discours donné à Golgotha, lors de l’inauguration de la Cathédrale des
Peuples, par Marko Talion, Maître des Élémentistes.*

Certaines croyances et fois ont permis aux peuples de Vudentis d’avoir accès à de nouveaux pouvoirs, offerts par des entités supérieures. Ces nouvelles capacités n’ont pas de rapport direct avec la Donnée à laquelle est affiliée la personne qui souhaite porter sa foi en une de ces entités. Et c’est là le point le plus important: il ne suffit pas d’entrer dans un ordre religieux pour être capable de lancer de nouveaux sorts. Il faut se dévouer corps et âmes à cette entité ou à ce concept. Lui offrir sa vie. **Mais surtout, certains rituels sont obligatoires pour lier son âme avec sa divinité et ainsi obtenir des capacités hors-norme (voir les rituels dans « Croyances et Religions »).**

Les personnes capables de lancer des sorts de Dévotion sont appelées des « Âmes bénies ».



Sorts de l'Eglise du Temps

Soins, modification temporelle



Visions du Temps

XP: 300

Coût: 3 PE = 1h / 6 PE = 1 journée / 9 PE = 1 mois / 12 PE = 1 année) / 15 PE = au-delà

Cible: L'Âme bénie

Description: L'Âme bénie invoque la toute puissance du Temps pour entrevoir les événements passés ou à venir.

Effets: L'Âme bénie utilise ce sort dans une pièce ou sur une personne. Voir le passé est plus concret que d'espérer voir l'avenir. Le futur n'étant pas gravé dans le marbre, il est tout à fait possible que les événements entraperçus ne se déroulent pas de la même manière une fois vécus.

- Dans une pièce, l'Âme bénie peut voir les événements qui se sont déroulés dans ce lieu ainsi que les modifications apportées à travers le temps.

- Sur une personne, l'Âme bénie peut entrevoir ses mouvements et actions tout en la suivant si elle s'est déplacée.

Plus le temps est éloigné, plus l'action se déroule en accéléré (vision / temps réel approximatif) :

1h = 1 minute / 1 journée = 10 minutes / 1 mois = 30 minutes / 1 an = 1h / au-delà = 2 heures ou plus.

Difficulté: 1h = Dévotion : 8 / 1 journée = Dévotion : 11 / 1 mois = Dévotion : 14 / 1 an = Dévotion : 17 / au-delà = Dévotion : 19

Accélération

XP: 400

Coût: 5 PE

Cible: 1 cible située à 9m

Description : L'Âme bénie invoque le temps pour augmenter la vitesse d'un allié.

Effets: Triple la vitesse de déplacement de la cible pendant 2D4 tour.

Réussite Critique: Triple la vitesse de déplacement de la cible pendant 4D4 tour.

Difficulté: Dévotion: 11

Ralentissement

XP: 500

Coût: 7 PE

Cible: 1 cible située à 9m

Description : L'Âme bénie invoque le temps pour réduire la vitesse d'une cible.

Effets: Divise par deux la vitesse de déplacement de la cible (arrondi à l'inférieur) pendant 2D4 tour.

Réussite Critique: Divise par trois la vitesse de déplacement de la cible (arrondi à l'inférieur) pendant 2D4 tour.

Difficulté: Dévotion: 12

Stase temporelle

XP: 600

Coût: 8 PE / heure

Cible: 1 cible au contact / L'élémentiste ne doit pas maintenir le contact

Description : L'Âme bénie projette une cible non-vivante, inconsciente ou consentante dans un état entre plusieurs couches de temps.

Effets: La cible ne peut plus être atteinte par aucun dégât. Son état corporel et mental se fige à l'instant où l'Âme bénie lance le sort. La cible peut être déplacée par l'Âme bénie. Seule l'Âme bénie ou une autre Âme bénie maîtrisant ce sort peut annuler cet état avant l'heure écoulée.

Difficulté: Dévotion: 15

Annulation

XP: 700

Coût: 7 PE

Cible: 1 cible située à 9m

Description : L'Âme bénie remonte le temps d'une cible.

Effets: Annule l'action complexe d'une cible. S'il s'agit d'une attaque ou d'un sort, l'élémentiste doit lancer «Annulation » avant que les dégâts ne soient tirés. L'élémentiste n'effectue aucune action complexe lors de son prochain tour de combat.

Réussite Critique: Annule l'action complexe d'une cible. S'il s'agit d'une attaque ou d'un sort, l'élémentiste doit lancer «Annulation » avant que les dégâts ne soient tirés. L'élémentiste pourra jouer son tour de façon habituelle.

Difficulté: Dévotion: 12

Blessures oubliées

XP: 800

Coût: 4 PE

Cible: 1 cible au contact

Description : L'Âme bénie remonte le temps d'une blessure légère.

Effets: 2D4 PV restaurés

Réussite Critique: 4D4 PV restaurés

Difficulté: Dévotion: 12

Prescience

XP: 900

Coût: 5 PE / tour

Cible: L'élémentiste et 1 cible à 9m

Description : L'élémentiste se lie au Temps d'une cible et peut voir ses actions à venir quelques instants avant qu'elle ne les exécute.

Effets: L'élémentiste choisi une cible dont il souhaite lire les mouvements en avance. En combat cela se traduit par les bonus suivants contre cette cible :

- Défense +3

- Attaque +3

- Maîtrise Données +3

- Dévotion +3

Tous les alliés se trouvant à moins de 3m de l'élémentiste obtiennent les mêmes bonus.

Réussite critique: L'élémentiste choisi une cible dont il souhaite lire les mouvements en avance. En combat cela se traduit par les bonus suivants contre cette cible :

- Défense +6

- Attaque +6

- Maîtrise Données +6

- Dévotion +6

Tous les alliés se trouvant à moins de 3m de l'Âme bénie obtiennent les mêmes bonus.

Difficulté: Dévotion : 9 (puis 7 chaque tour)

Blessures oubliées supérieures

XP: 1000

Conditions: Il faut déjà avoir appris le sort "Blessures oubliées"

Coût: 8 PE

Cible: 1 cible au contact

Description: L'Âme bénie remonte le temps d'une blessure.

Effets: 4D4 PV restaurés

Réussite Critique: 8D4 PV restaurés

Difficulté: Dévotion: 13

Blessures oubliées de maître

XP: 1100

Conditions: Il faut déjà avoir appris le sort "Blessures oubliées supérieures"

Coût: 10 PE

Description : L'Âme bénie remonte le temps d'une blessure grave.

Cible: 1 cible au contact

Description: Guérit les blessures graves.

Effets: 6D4 PV restaurés

Réussite Critique: 12D4 PV restaurés

Difficulté: Dévotion: 15

Impact de compression temporelle

XP: 1200

Coût: 10 PE

Cible: 1 cible située à 9m

Description : L'Âme bénie concentre un point d'ancrage temporel sur une cible. Une fois le point d'ancrage relâché, tous les dégâts infligés à la cible explosent sur celle-ci, brisant ainsi la défense.

Effets: Tous les dégâts occasionnés par la cible pendant 1 tour (depuis le lancement du sort jusqu'à la fin du prochain tour de l'Âme bénie) ne sont pas infligés mais additionnés au moment où l'Âme bénie relâche le sort. La cible subit ainsi tous les dégâts occasionnés + 1 par coup ou par sort. De plus, en fonction du nombre de dégâts relâchés, la cible peut voir son armure (naturelle ou matérielle) brisée et peut ainsi subir des malus :

0 – 15 dégâts : rien

16 – 30 dégâts : Défense -1

31-40 dégâts : Défense -2

31-40 dégâts : Défense -3

41-50 dégâts : Défense -4

Réussite Critique: Tous les dégâts occasionnés par la cible pendant 1 tour (depuis le lancement du sort jusqu'à la fin du prochain tour de l'Âme bénie) ne sont pas infligés mais additionnés au moment où l'Âme bénie relâche le sort. La cible subit ainsi tous les dégâts occasionnés + 2 par coup ou par sort. De plus, en fonction du nombre de dégâts relâchés, la cible peut voir son armure (naturelle ou matérielle) brisée et peut ainsi subir des malus :

0 – 15 dégâts : Défense -1

16 – 30 dégâts : Défense -2

31-40 dégâts : Défense -3

31-40 dégâts : Défense -4

41-50 dégâts : Défense -5

Difficulté: Dévotion: 15

Mouvement en-dehors du Temps

XP: 1300

Coût: 12 PE

Cible: 1 cible située à 9m autre que l'Âme bénie.

Description : L'Âme bénie permet à une cible de se mouvoir hors du temps.

Effets: Lors de son prochain tour, la cible peut, au choix :

► Effectuer trois actions complexes

► Utiliser deux techniques

Réussite Critique: Lors de leur prochain tour, toutes les cibles sélectionnées dans un rayon de 9m autres que l'Âme bénie peuvent, au choix :

► Effectuer trois actions complexes

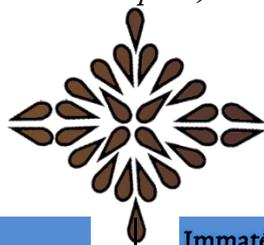
► Utiliser deux techniques

Difficulté: Dévotion: 15



Sorts du Culte des 26

Modification de l'espace, amélioration.



Echange

XP: 300

Coût: 8 PE

Cible: L'Âme bénie + 1 cible consentante se trouvant à 20m

Description : Un lien spirituel entre l'Âme bénie et un allié se crée, bouleversant l'espace qui les sépare.

Effets: L'Âme bénie et la cible consentante échangent instantanément leur place.

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées dans un rayon de 20m, qu'elles soient consentantes ou non, échangent leur place au bon vouloir de l'Âme bénie.

Difficulté: Dévotion: 11

Probabilité améliorée

XP: 400

Coût: 6 PE

Cible: 1 cible à 9m

Description : L'Âme bénie fait appel aux 26 pour l'aider lui et ses alliés à réaliser une tâche.

Effets: La cible effectuera son prochain jet en lançant deux dés et en choisissant le meilleur.

Réussite Critique: La cible effectuera son prochain jet en lançant trois dés et en choisissant le meilleur.

Difficulté: Dévotion: 12

Réécriture

XP: 500

Coût: 8 PE

Cible: 1 cible à 9m

Description : Les 26 réécrivent l'histoire aux bénéfices de l'Âme bénie.

Effets: La cible relance le dernier jet de dés qu'elle a effectué. L'Âme bénie décide quel jet sera gardé.

Réussite critique: La cible relance deux fois le dernier jet de dés qu'elle a effectué. L'Âme bénie décide quel jet sera gardé.

Difficulté: Dévotion: 12

Immatériel

XP: 600

Coût: 8 PE

Cible: 1 cible au contact consentante

Description : Les 26 interviennent sur la matière et permettent à l'Âme bénie de modifier sa tangibilité.

Effets: La cible perd sa forme physique durant 1 tour (6 secondes). Elle peut ainsi traverser la matière ou être totalement inatteignable par les attaques physiques. La cible ne peut pas porter d'attaque ou lancer des sorts. Une fois le sort terminé, la cible retrouve sa forme physique ainsi que tous les objets qu'elle avait sur elle.

Difficulté: Dévotion: 12

Téléportation

XP: 700

Coût: 8 PE

Cible: 1 cible au contact

Description : L'Âme bénie modifie les frontières de l'espace-temps.

Effets: La cible se fait téléporter jusqu'à 18m dans une direction choisie par l'Âme bénie. La cible peut effectuer un test de Mental pour n'être déplacé que de la moitié de la distance arrondi à l'inférieur.

Réussite Critique: La cible se fait téléporter jusqu'à 36m dans une direction choisie par l'Âme bénie.

Difficulté: Dévotion: 12

Echange total

XP: 800

Coût: 10 PE

Conditions: Il faut déjà maîtriser les sorts « Echange » et « Téléportation »

Cible: cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 20m

Description: L'Âme bénie relie les âmes et les corps de toutes les cibles et modifie les places comme il le souhaite.

Effets: L'Âme bénie choisit les emplacements de toutes les êtres vivants dans la zone. Toutes les cibles sélectionnées peuvent effectuer un test de Mental en opposition avec la Dévotion de l'Âme bénie pour résister au sort.

Réussite Critique: L'Âme bénie choisit les emplacements de tous les êtres vivants dans la zone.

Difficulté: Dévotion: 12

Portail de contact

XP: 900

Coût: 8 PE / 1 minute (6 tours)

Cible: 1 cible au contact / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: L'Âme bénie permet à la cible de porter ses attaques par-delà les distances autorisées par les lois physiques. La cible crée naturellement des portails à travers lesquels elle atteint ses adversaires.

Effets: La cible peut porter ses attaques de corps-à-corps jusqu'à une distance de 18m.

Réussite Critique: La cible peut porter ses attaques de corps-à-corps jusqu'à une distance de 36m.

Difficulté: Dévotion: 12

Gravité

XP: 1000

Coût: 8 PE / tour

Cible: 1 zone de 5m de rayon à 15m de l'Âme bénie / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: Les 26 modifient les règles de la physique et imposent une nouvelle gravité.

Effets: L'Âme bénie crée une zone dans laquelle la gravité est soit allégée, soit augmentée. Toutes les cibles se trouvant dans la zone obtiennent différents bonus et malus en fonction.

► Gravité allégée :

- Vitesse de déplacement doublée

- Athlétisme +10

- Défense +3

► Gravité alourdie :

- Vitesse de déplacement réduite de moitié arrondie à l'inférieur

- Athlétisme -10

- Défense -3

- Attaque -3

Réussite Critique: L'Âme bénie crée une zone dans laquelle la gravité est soit allégée, soit augmentée.

Toutes les cibles se trouvant dans la zone obtiennent différents bonus et malus en fonction.

► Gravité allégée :

- Vitesse de déplacement triplée

- Athlétisme +20

- Défense +6

► Gravité alourdie :

- Vitesse de déplacement réduite de moitié arrondie à l'inférieur

- Athlétisme -20

- Défense -6

- Attaque -6

Difficulté: Dévotion: 12 (puis 9 chaque tour)

Portail dimensionnel

XP: 1100

Coût: 14 PE

Cible: 1 lieu à moins de 100km

Description : Les 26 ouvrent un portail entre deux points d'ancrages dans l'espace.

Effets: L'Âme bénie pose une balise invisible à un endroit ou sur un être vivant et peut ensuite ouvrir une faille dimensionnelle pour se retrouver auprès de cette balise. Une fois utilisée, la balise est détruite. Toutes les personnes et tous les objets qui touchent l'Âme bénie peuvent être téléportés en même temps. Une seule balise peut être posée à la fois et ce pendant 24h. Au bout de 24h la balise est détruite.

Difficulté: 12 (pour poser la balise) et 12 (pour utiliser le portail)

Nulle part

XP: 1200

Coût: 12 PE

Cible: 1 cible au contact

Description : La cible disparaît de l'espace-temps.

Effets: La cible disparaît de l'espace-temps durant 1 tour. Elle ne peut ni agir ni subir d'attaque durant ce laps de temps. La cible réapparaît au prochain tour de l'Âme bénie. A son tour, la victime peut effectuer un test de Mental en opposition avec la Dévotion de l'Âme bénie pour réapparaître.

Réussite Critique: La cible disparaît de l'espace-temps durant 2 tours. Elle ne peut ni agir ni subir d'attaque durant ce laps de temps.

Difficulté: Dévotion: 14

Dédoublement

XP: 1300

Coût: 12 PE

Cible: 1 cible consentante au contact

Description : Les 26 modifient l'histoire présente pour dédoubler une cible.

Effets: Création d'un clone d'une cible consentante. Celui-ci agit sous la volonté du modèle ayant servi de création au clone. Le clone possède une espérance de vie de 2D4 tours et possède toutes les capacités du modèle. Néanmoins il partage également ses PE et ses PA avec lui. Au moindre coup, le clone disparaît. L'initiative du clone est égale à celle de l'Âme bénie, c'est-à-dire qu'il pourra agir directement une fois le sort lancé.

Réussite Critique: Création de deux clones d'une cible consentante. Ceux-ci agissent sous la volonté du modèle ayant servi de création aux clones. Les clones possèdent une espérance de vie de 2D4 tours et possèdent toutes les capacités du modèle. Néanmoins ils partagent également leurs PE et leurs PA avec lui. Au moindre coup, les clones disparaissent. L'initiative des clones est égale à celle de l'Âme bénie, c'est-à-dire qu'ils pourront agir directement une fois le sort lancé.

Difficulté: Dévotion: 14

Sorts de l'Église Estuanienne

Protection, destruction



Bouclier d'Estuans

XP: 300

Coût: 10 PE

Cible: 1 cible au contact

Description : L'Âme bénie fait appel à son Dieu pour protéger un allié.

Effets: La cible est protégée des dégâts élémentaires. Pendant 2D4 tours elle subit 2D6 dégâts de moins lorsqu'elle est victime d'attaques élémentaires.

Réussite Critique: La cible est protégée des dégâts élémentaires. Pendant 4D4 tours Elle subit 4D6 dégâts de moins lorsqu'elle est victime d'attaques élémentaires.

Difficulté: Dévotion: 13

Prestance divine

XP: 400

Coût: 9 PE

Cible: 1 cible à 9m

Description : L'Âme bénie est entourée d'une aura divine pour impressionner la foule.

Effets: La cible, nimbée par la présence divine, gagne un bonus de +10 en Social pendant 1 minute

Réussite Critique: La cible, nimbée par la présence divine, gagne un bonus de +15 en Social pendant 1 minute

Difficulté: Dévotion: 12

Bouclier d'Estuans de groupe

XP: 500

Coût: 12 PE

Conditions: Il faut déjà avoir maîtrisé « Bouclier d'Estuans »

Cible: cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 15m.

Description : L'Âme bénie fait appel à son Dieu pour protéger ses alliés.

Effets: Toutes les cibles sélectionnées sont protégées des dégâts élémentaires. Pendant 2D4 tours elles subissent 2D6 dégâts de moins lorsqu'elles sont victimes d'attaques élémentaires.

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées sont protégées des dégâts élémentaires. Pendant 4D4 tours elles subissent 4D6 dégâts de moins lorsqu'elles sont victimes d'attaques élémentaires.

Difficulté: Dévotion: 13

Impact de souffrance mentale

XP: 600

Coût: 12 PE

Cible: 1 cible à 9m

Description : La cible est attaquée au plus profond de son âme.

Effets: La cible subit 6D4 dégâts. Celle-ci effectue un test de Mental en opposition avec la Dévotion de l'Âme bénie. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié des dégâts

Réussite Critique: La cible est attaquée au plus profond de son âme. Elle subit 6D8 dégâts. Celle-ci effectue un test de Mental en opposition avec la Dévotion de l'Âme bénie. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié des dégâts

Difficulté: Dévotion: 14

Impact de souffrance mentale de groupe

XP: 700

Coût: 12 PE

Conditions : Il faut déjà avoir maîtrisé « Souffrance mentale »

Cible: cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 9m

Description : Les cible sélectionnes sont attaquée au plus profond de leur âme.

Effets: Les cibles subissent 6D4 dégâts répartis comme l'Âme bénie le désire. Les cibles effectuent un test de Mental en opposition avec la Dévotion de l'Âme bénie. En cas de réussite, elles ne subissent que la moitié des dégâts

Réussite Critique : Les cibles subissent 6D8 dégâts répartis comme l'Âme bénie le désire. Les cibles effectuent un test de Mental en opposition avec la Dévotion de l'Âme bénie.

Difficulté: Dévotion: 14

Apocalypsis

XP: 800

Coût: 12 PE

Cible: 1 cible située à 9m

Description: L'Âme bénie, en accord avec les miracles d'Estuans, invoque un sort d'attaque combinant les cinq éléments primordiaux.

Effets: Dégâts: 1D6 Feu + 1D6 Eau + 1D6 Foudre + 1D6 Vent + 1D6 Terre

Réussite Critique: Dégâts: 2D6 Feu + 2D6 Eau + 2D6 Foudre + 2D6 Vent + 2D6 Terre

Difficulté: Dévotion: 14

Ordre

XP: 900

Coût: 8 PE

Cible: 1 cible située à 9m

Description: L'Âme bénie invoque la voix divine d'Estuans pour donner un ordre à une cible.

Effets: La cible peut effectuer un test de mental en opposition avec la Dévotion de l'Âme bénie. Si le test échoue, la cible est obligée d'effectuer à son prochain tour l'action ordonnée par l'Âme bénie qui peut être une action complexe ou une action simple au choix. Si elle réussit, elle parvient à se défaire de l'ordre.

Réussite Critique : La cible est obligée d'effectuer à son prochain tour l'action ordonnée par l'Âme bénie.

Difficulté: Dévotion: 14

Ravage élémentaire

XP: 1000

Coût: 12 PE

Cible: Cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 9m

Description : L'Âme bénie demande à Estuans d'augmenter la puissance élémentaire de ses alliés.

Effets: Durant 1 tour, les sorts lancés par les cibles sélectionnées doublent de puissance, dégâts, bonus et malus. A titre d'exemple : 1D4 dégât d'un sort élémentaire de feu devient: 2D4. Un sort de guérison à 1D6 PV restaurés devient 2D6 PV restaurés.

Réussite Critique: Durant 1 tour, les sorts lancés par les cibles sélectionnées triple de puissance, dégâts, bonus ou malus. A titre d'exemple : 1D4 dégât d'un sort élémentaire de feu devient 3D4. Un sort de guérison à 1D6 PV restaurés devient 3D6 PV restaurés

Difficulté: Dévotion: 15

Chaînes du protecteur

XP: 1100

Coût: 10 PE

Cible: cible multiples sélectionnées dans un rayon de 9m autour de l'Âme bénie.

Description: L'Âme bénie lie les âmes des personnes qui se battent à ses côtés.

Effets: Durant 1D4 tour, tous les dégâts subis par toutes les cibles sont transmis à une seule et unique cible consentante.

Réussite Critique: Durant 1D4 tour, tous les dégâts subis par toutes les cibles sont transmis à une seule et unique cible qui n'est pas nécessairement consentante.

Difficulté: Dévotion: 14

Ailes divines

XP: 1200

Coût: 5 PE / Minute

Cible: L'Âme bénie

Description: L'Âme bénie prend la forme du dieu protecteur.

Effets: L'Âme bénie matérialise des ailes enflammées qui lui permettent de s'envoler jusqu'à 20m au-dessus du sol et de se déplacer du double de sa vitesse.

Difficulté: Dévotion: 14

Retour de flammes

XP: 1300

Coût: 12 PE

Cible: 1 cible à 9m de l'Âme bénie

qu'il subit.

Description : L'Âme bénie s'imprègne des dégâts qu'il subit et s'aide de la puissance d'Estuans pour les renvoyer.

Effets: A lancer au moment où l'Âme bénie subit des dégâts. L'Âme bénie renvoie sur la cible qui vient de lui faire des dégâts (attaque ou sort) une partie ou l'entièreté de ceux-ci :

- Dévotion : 9 = l'Âme bénie subit l'entièreté des dégâts et renvoie la moitié
- Dévotion : 12 = l'Âme bénie subit la moitié des dégâts et renvoie le reste
- Dévotion : 15 = l'Âme bénie subit la moitié des dégâts et renvoie la totalité
- Dévotion : 20 = l'Âme bénie ne subit aucun dégât et renvoie la totalité
- Dévotion : réussite critique = l'Âme bénie ne subit aucun dégât et peut renvoyer la totalité partager comme il le souhaite entre toutes cibles sélectionnées dans un rayon de 9



Sorts de la Foi du Soleil

Soins, purification, luminescence



Radiance

XP: 300

Coût: 3 PE / heure

Cible: 1 objet ou 1 cible au contact / L'élémentiste doit rester au contact de la cible

Description: L'Âme bénie apporte une part de la brillance du Soleil sur un objet ou une personne.

Effets: La cible produit de la lumière sur un rayon allant jusqu'à 18m.

Difficulté: Dévotion : 8

Guérison

XP: 400

Coût: 7 PE

Cible: 1 cible au contact

Description : Le Soleil retire les maux d'un corps.

Effets: La cible guérit de toutes les maladies et de l'empoisonnement.

Difficulté: Dévotion: 11

Croissance de la nature

XP: 500

Coût: 5 PE

Cible: 1 zone de verdure dans un rayon de 3m

Description: La lumière du Soleil fait croître la vie.

Effets: L'Âme bénie fait croître une zone de verdure ou une plante en particulier à grande vitesse. Un arbre peut ainsi atteindre plusieurs mètres de haut en quelques instants, ou un carré d'herbe peut devenir une cachette parfaite.

Difficulté: Dévotion: 8

Eclaircie spirituelle

XP: 600

Coût: 5 PE / minute

Cible: cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 18m

Description: L'Âme bénie invoque la joie de vivre dans une zone.

Effets: Toutes les cibles sélectionnées dans la zone sont profondément optimistes et bénéficient d'un bonus de +5 en Social. En combat cela se traduit également par un bonus de +1 à l'Attaque.

Réussite critique: Toutes les cibles sélectionnées dans la zone sont profondément optimistes et bénéficient d'un bonus de +10 en Social. En combat cela se traduit également par un bonus de +2 à l'Attaque.

Difficulté: Dévotion: 12

Soleil nouveau

XP: 700

Coût: 10 PE / heure

Cible: 1 zone de 1km de rayon / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: Un nouveau Soleil est invoqué à 500m du sol et éclaire une zone de 1k de rayon.

Effets: Il fait aussi jour qu'en pleine journée.

Difficulté: Dévotion: 15

Félicité

XP: 800

Coût: 8 PE

Cibles: Cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 5m

Description: La lumière du Soleil guérit les blessures légères.

Effets: 2D10 PV restaurés

Réussite Critique: 4D10 PV restaurés

Difficulté: Dévotion: 12

Gardien solaire

XP: 900

Coût: 10 PE

Cible: 1 cible au contact

Description : La bénédiction du Soleil accompagne un être vivant.

Effets: La cible récupère 1D8 PV à chaque début de tour pendant 2D4 tours.

Réussite Critique: La cible récupère 2D8 PV à chaque début de son tour pendant 4D4 tours.

Difficulté: Dévotion: 13

Félicité supérieure

XP: 1000

Conditions : Il faut déjà maîtriser le sort « Félicité »

Coût: 10 PE

Cibles: Cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 5m

Description : La lumière du Soleil guérit les blessures.

Effets: Toutes les cibles sélectionnées reçoivent 4D10 PV.

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées reçoivent 8D10 PV.

Difficulté: Dévotion: 14

Félicité de groupe

XP: 1100

Conditions : Il faut déjà maîtriser le sort « Félicité »

Coût: 15 PE

Cible: Cible multiples sélectionnées dans un rayon de 15m

Description : La lumière du Soleil guérit les blessures légères du groupe.

Effets: Toutes les cibles sélectionnées reçoivent 2D10 PV

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées reçoivent 4D10 PV

Difficulté: Dévotion: 14

Zone d'apaisement

XP: 1200

Coût: 6 PE / tour

Cible: Cibles multiples sélectionnées dans 1 zone de 9m de rayon à 15m / L'élémentiste doit rester en vue de la zone

Description: Une zone de guérison est créée par l'Âme bénie.

Effets: Toutes les cibles sélectionnées se trouvant dans la zone reçoivent 1D6 PV chaque tour passé dans la zone.

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées se trouvant dans la zone reçoivent 2D6 PV chaque tour.

Difficulté: Dévotion: 15 (puis 12 chaque tour)

Félicité de groupe supérieure

XP: 1300

Conditions : Il faut déjà maîtriser le sort « Félicité de groupe »

Coût: 16 PE

Cible: Cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 15m

Description : La lumière du Soleil guérit les blessures du groupe.

Effets: Toutes les cibles sélectionnées reçoivent 4D10 PV

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées reçoivent 8D10 PV

Difficulté: Dévotion: 16

Sorts du Culte de l'Ombre

Absorption, destruction, mort.



Langue spirituelle

XP: 300

Coût: 4 PE = ressentir les émotions / 6 PE = conversation de 1 minute / 10 PE = conversation de 1h

Cibles: Cadavres, ossements ou lieu marqué par la mort (cimetière, nécropole, champ de bataille, ...)

Description: L'Âme bénie se lie avec la mort environnante pour en saisir les émotions.

Effets: **Permet de lire les pensées des esprits alentours ou de converser avec les morts.**

Difficulté: ressentir les émotions = dévotion : 6 / conversation de 1 minute = dévotion : 8 / conversation de 1h = dévotion : 12

Perception de l'obscurité

XP: 400

Coût: 2 PE / heure

Cible: 1 cible au contact / L'élémentiste n'a pas besoin de maintenir le contact

Description: L'Âme bénie mélange ses sens, ou ceux d'un allié, avec l'obscurité.

Effets: **La cible voit dans l'obscurité la plus profonde comme en plein jour.**

Difficulté: Dévotion: 8

Repousser la mort

XP: 500

Coût: 8 PE

Cible: 1 cible au contact évanouie depuis 2 tours.

Description: L'Âme bénie repousse la tendre promesse de la mort pour une cible.

Effets: **L'Âme bénie permet à une cible dont les PV sont tombés en-dessous de 0 dans les 12 dernières secondes (2 tours), d'être stabilisée à 1 PV.**

Réussite Critique: *L'Âme bénie permet à une cible dont les PV sont tombés en-dessous de 0 dans les 12 dernières secondes (2 tours), d'être stabilisée à 1 PV et de gagner 2D6 PV supplémentaires.*

Difficulté: Dévotion: 12

Dévoreur de vie

XP: 600

Coût: 6 PE

Cible: 1 cible au contact

Description: L'Âme bénie agrippe une cible et lui aspire son énergie vitale.

Effets: **1D8 dégâts. L'Âme bénie regagne autant de PV.**

Réussite Critique: *3D8 dégâts. L'Âme bénie regagne autant de PV.*

Difficulté: Dévotion: 12

Devenir Ombre

XP: 700

Coût: 6 PE / minute

Cible: L'Âme bénie

Description: L'Âme bénie abandonne sa forme corporelle et devient une ombre intangible.

Effets: **L'Âme bénie devient une sorte d'ombre informe et peut passer dans les interstices les plus petits ou se déplacer sur toute matière tangible. Elle ne peut pas porter d'attaque ou utiliser des sorts. Elle possède également les bonus suivants :**

- Vitesse de déplacement multipliée par 2
- Défense +6
- Seuls les dégâts élémentaires peuvent l'atteindre
- Habilité pour les actions de discrétion +10

Difficulté: Dévotion: 13

Ombres grandissantes

XP: 800

Coût: 6 PE / tour

Cible: 1 zone de 9m de rayon.

Description: L'Âme bénie invoque l'obscurité et plonge une zone dans le noir complet. L'Âme bénie est la seule à pouvoir voir à travers cette obscurité.

Effets: Toutes les cibles dans la zone, autres que l'Âme bénie, subissent les malus suivants:

- Attaque -2
- Défense -2
- Maîtrise Données -2
- Dévotion -2

Réussite Critique: Toutes les cibles dans la zone, autres que l'Âme bénie, subissent les malus suivants:

- Attaque -4
- Défense -4
- Maîtrise Données -4
- Dévotion -4

Difficulté: Dévotion: 12 (puis 9 chaque tour)

Frayeur

XP: 900

Coût: 6 PE

Cible: Cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 5m.

Description: L'Âme bénie réveille les résidus d'âmes environnantes et effraye les adversaires.

Effets: Toutes les cibles subissent les malus suivants:

- Attaque -3
- Maîtrise Données -3
- Dévotion -3

Les cibles sont affectées par le sort durant 1D6 tour. Elles peuvent tenter à chaque début de leur tour un test de Mental en opposition avec la Dévotion de l'Âme bénie pour contrecarrer les effets du sort.

Réussite Critique: Toutes les cibles subissent les malus suivants:

- Attaque -6
- Maîtrise Données -6
- Dévotion -6

Les cibles sont affectées par le sort durant 2D6 tours. Elles peuvent tenter à chaque début de leur tour un test de Mental sur une difficulté de 15 pour contrecarrer les effets du sort.

Difficulté: Dévotion: 13

Dévoreur de vie partagé

XP: 1000

Coût: 8 PE

Conditions: Il faut maîtriser le sort "Dévoreur de vie"

Cible: 1 cible au contact

Description: L'Âme bénie agrippe une cible et lui aspire son énergie vitale. Elle transmet alors cette énergie à une autre cible.

Effets: 1D8 dégâts. La nouvelle cible regagne autant de PV.

Réussite Critique: 3D8 dégâts. La nouvelle cible en regagne autant de PV.

Difficulté: Dévotion: 14

Dévoreur de vie supérieur

XP: 1100

Coût: 8 PE

Conditions: Il faut maîtriser le sort "Dévoreur de vie"

Cible: 1 cible au contact

Description: L'Âme bénie agrippe une cible et lui aspire son énergie vitale.

Effets: 2D10 dégâts. L'Âme bénie regagne autant de PV.

Réussite Critique: 3D10 dégâts. L'Âme bénie regagne autant de PV.

Difficulté: Dévotion: 15

Amis dévoreurs

XP: 1200

Coût: 9 PE / tour

Conditions: Il faut maîtriser le sort "Dévoreur de vie"

Cible: 1 cible au contact / L'Âme bénie doit garder la cible en vue

Description: L'Âme bénie permet à une cible d'user des pouvoirs de l'absorption de vie.

Effets: La cible maîtrise les pouvoirs de la l'absorption de vie. Quand elle inflige des dégâts, elle récupère autant de PV.

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées dans une zone de 9m de rayon maîtrisent les pouvoirs de la l'absorption de vie. Quand elles infligent des dégâts, elles récupèrent autant de PV.

Difficulté: Dévotion: 15 (puis 12 par tour)

Zone dévorée

XP: 1300

Coût: 10 PE

Conditions: Il faut maîtriser le sort "Dévoreur de vie"

Cible: Cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 9m.

Description: L'Âme bénie aspire la vie de plusieurs cibles et s'en nourrit.

Effets: Chaque cible subit 1D6 dégât (à relancer pour chaque cible). L'Âme bénie en regagne autant en PV.

Réussite Critique: Chaque cible subit 2D6 dégâts (à relancer pour chaque cible). L'Âme bénie en regagne autant en PV.

Difficulté: Dévotion: 15



Sorts de la bénédiction de l'Océan

Amélioration, protection, flux de Données.



Connaissances de l'Origine

XP: 300

Coût: 8 PE

Cible: L'Âme bénie

Description: L'Âme bénie fait appel à l'Océan pour se noyer dans ses connaissances.

Effets: L'Âme bénie obtient un bonus de +10 en Connaissances pour son prochain test dans les prochaines 24h.

Réussite Critique: L'Âme bénie obtient un bonus de +20 en Connaissances pour son prochain test dans les prochaines 24h.

Difficulté: Dévotion: 11

Protection mentale

XP: 400

Coût: 5 PE / Heure

Cible: L'Âme bénie

Description: L'Âme bénie fait appel à l'Océan pour l'aider dans ses combats mentaux.

Effets: L'Âme bénie obtient un bonus de +10 en Mental tant que le sort est activé.

Réussite Critique: L'Âme bénie obtient un bonus de +15 en Mental tant que le sort est activé.

Difficulté: Dévotion: 12

Ressource élémentaire

XP: 500

Coût: 10 PE

Cible: 1 cible autre que l'Âme bénie au contact

Description: L'Océan ramènent une partie de l'énergie perdue par l'Âme bénie.

Effets: La cible regagne la moitié de son maximum de PE arrondie au supérieur.

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées dans un rayon de 20m peuvent disposer de l'effet du sort.

Difficulté: Dévotion: 13

Amélioration du flux

XP: 600

Coût: 7 PE / tour

Cible: cibles multiples sélectionnées dans une zone de 5m de rayon.

Description: L'Âme bénie améliore le flux des Données entre l'Océan et le plan physique et permet aux alliés d'user de leurs pouvoirs élémentaires avec plus de facilité.

Effets: Toutes les cibles sélectionnées obtiennent un bonus de +3 Maîtrise Données et +3 Dévotion.

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées obtiennent un bonus de +6 Maîtrise Données et +6 Dévotion.

Difficulté: Dévotion: 13 (puis 10 chaque tour)

Contresort

XP: 700

Coût: 8 PE

Cible: Un sort ciblé à 9m de l'Âme bénie

Description: L'Âme bénie détourne le flux des Données pour briser l'invocation d'un sort adverse.

Effets: Un sort lancé est annulé par l'Âme bénie. Cela fonctionne également pour annuler un sort maintenu. L'Âme bénie ne pourra pas effectuer d'action complexe à son prochain tour.

Réussite Critique: Un sort lancé est annulé par l'Âme bénie et peut être renvoyé sur une cible. S'il s'agit d'un sort maintenu, elle peut également décider d'en déplacer la zone.

Difficulté: Dévotion: 13

Protection mentale de groupe

XP: 800

Conditions: Il faut déjà avoir appris "Protection mentale"

Coût: 8 PE / Heure

Cible: Cibles sélectionnées dans un rayon de 5m autour de l'Âme bénie

Description: L'Âme bénie fait appel à l'Océan pour l'aider lui et ses alliés dans leurs combats mentaux.

Effets: Les cibles obtiennent un bonus de +10 en Mental tant que le sort est activé.

Réussite Critique: Les cibles obtiennent un bonus de +15 en Mental tant que le sort est activé.

Difficulté: Dévotion: 13

Résistance aux dégâts

XP: 900

Coût: 5 PE / tour

Cible: L'Âme bénie

Description: L'Âme bénie invoque l'Océan pour que les eaux de l'Origine le protègent.

Effets: L'Âme bénie obtient une résistance aux dégâts physiques et élémentaires de 3D4

Réussite Critique: L'Âme bénie obtient une résistance aux dégâts physiques et élémentaires de 6D4

Difficulté: Dévotion: 13 (puis 10 chaque tour)

Lien brisé

XP: 1000

Coût: 7 PE / tour

Cible: 1 cible à 9m / L'Âme bénie doit rester en vue de la cible

Description: L'Âme bénie coupe le lien entre une personne et les Données.

Effets: La cible ne peut plus faire appel aux Données et ne peut donc plus lancer de sorts élémentaire ou de dévotion. Chaque tour, la cible peut effectuer un test de Mental en opposition avec la Dévotion de l'Âme bénie pour briser le sort.

Réussite Critique: La cible ne peut plus faire appel aux Données et ne peut donc plus lancer de sorts.

Difficulté: Dévotion: 13 (puis 10 chaque tour)

Zone sans Données

XP: 1100

Coût: 7 PE / tour

Cible: Une zone de 5m de rayon de à 9m de l'Âme bénie / L'Âme bénie doit rester en vue de la zone

Description: L'Âme bénie crée une zone où le lien avec les Données est coupé.

Effets: Dans la zone il est impossible de lancer des sorts élémentaires ou de dévotion.

Réussite Critique: Dans la zone, les cibles sélectionnées ne peuvent pas de sorts élémentaires ou de sorts de dévotion.

Difficulté: Dévotion: 14 (puis 11 chaque tour)

Résistance aux dégâts de groupe

XP: 1200

Conditions: Il faut déjà avoir appris "Résistance aux dégâts"

Coût: 7 PE / tour

Cible: Cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 5m autour de l'Âme bénie

Description: L'Âme bénie invoque l'Océan pour que les eaux de l'Origine le protègent lui et ses alliés.

Effets: L'Âme bénie et ses alliés obtiennent une résistance aux dégâts physiques et élémentaires de 3D4

Réussite Critique: L'Âme bénie et ses alliés obtiennent une résistance aux dégâts physiques et élémentaires de 6D4

Difficulté: Dévotion: 14 (puis 11 par tour)

Partage d'Énergie

XP: 1300

Coût: 2 PE par cible sélectionnée

Cible: Cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 9m

Description: L'Âme bénie invoque l'Océan pour que elle et ses alliés puissent partager leur énergie.

Effets: Toutes les cibles sélectionnées et consentantes partagent leur PE comme elles le souhaitent durant le tour de l'Âme bénie.

Difficulté: Dévotion: 14

Sorts des Adorateurs de Yeshūa

Colère, mental brisé, guerre



Festin des âmes

XP: 300

Coût: 5 PE / tour

Cible: L'Âme bénie

Description: L'Âme bénie se nourrit des émotions négatives des adversaires tombés au combat.

Effets: L'Âme bénie gagne un bonus de +1 à l'Attaque et aux dégâts pour chaque être vivant qui meurt dans un rayon de 18m. Les bonus se cumulent tant que le sort est maintenu.

Réussite Critique: L'Âme bénie gagne un bonus de +2 à l'Attaque et aux dégâts pour chaque être vivant qui meurt dans un rayon de 18m. Les bonus se cumulent tant que le sort est maintenu.

Difficulté: Dévotion: 11 (puis 8 chaque tour)

Destruction mentale

XP: 400

Coût: 8 PE

Cible: 1 cible à 9m

Description: L'Âme bénie broie la volonté de sa cible.

Effets: L'Âme bénie inflige un malus de -1D4 au Mental de la cible. La victime peut effectuer un test de Mental en opposition avec la Dévotion de l'Âme bénie. En cas de réussite, la victime ne subit que la moitié du malus (arrondi à l'inférieur). Si le résultat était de 1, elle ne subit aucun dégât.

Réussite Critique: L'Âme bénie inflige un malus de -2D4 au Mental de la cible

Difficulté: Dévotion: 11

Rage

XP: 500

Coût: 5 PE / tour

Cible: 1 cible à 9m / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: L'Âme bénie modifie l'état mental d'une cible ou d'elle-même en imposant un état de colère invraisemblable.

Effets: La cible subit un malus de -2 à l'Attaque, à la Maîtrise Données, à la Dévotion et à la Défense mais gagne un bonus de +6 en Force.

Réussite Critique: La cible subit un malus de -4 à l'Attaque, à la Maîtrise Données, à la Dévotion et à la Défense mais gagne un bonus de +12 en Force.

Difficulté: Dévotion: 10 (puis 7 chaque tour)

Festin des âmes de groupe

XP: 600

Conditions : Il faut déjà avoir appris le sort « Festin des âmes »

Coût: 8 PE / tour

Cible: Cibles multiples sélectionnées dans un rayon de 9m.

Description: L'Âme bénie et ses alliés se nourrissent des émotions négatives des adversaires tombés au combat.

Effets: Les cibles gagnent un bonus de +2 à l'Attaque et aux dégâts pour chaque être vivant qui meurt dans un rayon de 18m.

Réussite Critique: les cibles gagnent un bonus de +4 à l'Attaque et aux dégâts pour chaque être vivant qui meurt dans un rayon de 18m.

Difficulté: Dévotion: 13 (puis 10 chaque tour)

Colère ciblée

XP: 700

Coût: 6 PE / tour

Cible: 1 cible à 18m / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: L'Âme bénie s'insinue dans l'esprit d'une cible et manipule ses sentiments pour qu'elle ressente une rage puissante envers un seul et unique être vivant.

Effets: La cible ne peut s'attaquer à un autre être vivant que celui choisi par l'Âme bénie. Elle subit un malus de -2 à l'Attaque, à la Maîtrise Données et à la Dévotion mais obtient un bonus de +2 aux Dégâts. La cible peut effectuer un test de Mental en opposition avec la Dévotion de l'Âme bénie pour ne pas être affecté par le sort. Si l'Âme bénie veut que la cible s'attaque à un allié de celle-ci, elle peut effectuer un test de Mental en opposition avec la Dévotion de l'Âme bénie avec un bonus de +2.

Réussite Critique: La cible ne peut s'attaquer à un autre être vivant que celui choisi par l'Âme bénie. Elle subit un malus de -4 à l'Attaque, à la Maîtrise Données et à la Dévotion mais obtient un bonus de +4 aux Dégâts. Si l'Âme bénie le décide, ces bonus et malus peuvent être réduits pour être égaux à ceux de la réussite normale.

Difficulté: Dévotion: 13 (puis 10 chaque tour)

Epidémie de flétrissement

XP: 800

Coût: 8 PE / minute

Cible: 1 cible au contact / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: L'Âme bénie appose sur une cible une maladie qui ronge son corps. Cette maladie se répand au contact à grande vitesse.

Effets: La cible subit 1D4 dégâts chaque tour (6 secondes). Si la cible entre en contact physique avec un autre être vivant, celui-ci subit les mêmes dégâts et répand à son tour la maladie.

Réussite Critique: La cible subit 2D4 dégâts chaque tour (6 secondes). Si la cible entre en contact physique avec un autre être vivant, celui-ci subit les mêmes dégâts et répand à son tour la maladie.

Difficulté: Dévotion: 14

Quatrième Cataclysme – Destruction par les flammes

XP: 900

Coût: 8 PE

Cible: cibles multiples sur une ligne de 18m et de 3m de large

Description: L'Âme bénie s'inspire du quatrième Cataclysme pour créer une vague de feu.

Effets: Toutes les cibles se trouvant dans la zone subissent 3D8 dégâts et un malus de -1 au Mental.

Réussite Critique: Toutes les cibles sélectionnées se trouvant dans la zone subissent 6D8 dégâts et un malus de -2 au Mental.

Difficulté: Dévotion: 14

Troisième Cataclysme – l'Être de rancœur

XP: 1000

Coût: 10 PE

Cible: -

Description: L'Âme bénie s'inspire des Vaadrins pour créer un être vivant qui leur ressemble.

Effets: L'Âme bénie crée un être vivant ressemblant à un Vaadrin. Le faux Vaadrin agit le même tour que celui de l'Âme bénie. Deux faux Vaadrins peuvent être invoqués en même temps au maximum.

Difficulté: Dévotion: 15

Les statistiques du faux Vaadrin :

PV : 20

PA : 4

Atléthisme : 2

Connaissances : 0

Habilité : 2

Mental : 4

Perception : 4

Social : 0

Initiative : 4

Force : 2

Attaque : 5

Défense : 10

Déplacement : 9m

Arme :

► Griffes : 1D6 + Force / 2D6 + Force

Techniques:

► Double attaque: peut porter une attaque supplémentaire

Deuxième Cataclysme – Le Démon Rougeoyant

XP: 1100

Coût: 6 PE / tour

Cible: 1 cible au contact / L'élémentiste doit rester en vue de la cible

Description: L'Âme bénie s'inspire du 2^{ème} Cataclysme, Eden, pour apposer une puissance invraisemblable à un allié.

Effets: La cible gagne les bonus suivants :

- ▶ Attaque +2
- ▶ Force +2
- ▶ Athlétisme +2
- ▶ Mental +2
- ▶ Vitesse de déplacement doublée

Réussite critique: La cible gagne les bonus suivants :

- ▶ Attaque +4
- ▶ Force +4
- ▶ Athlétisme +4
- ▶ Mental +4
- ▶ Vitesse de déplacement triplée

Difficulté: Dévotion: 14 (puis 11 chaque tour)

Premier Cataclysme – Le Cri du Sauveur

XP: 1200

Coût: 10 PE

Cible: cibles multiples dans un rayon de 18m, l'Âme bénie comprise.

Description: L'Âme bénie s'inspire du 1^{er} Cataclysme, Yeshüa, pour provoquer une attaque déferlante de très grande puissance dans une zone.

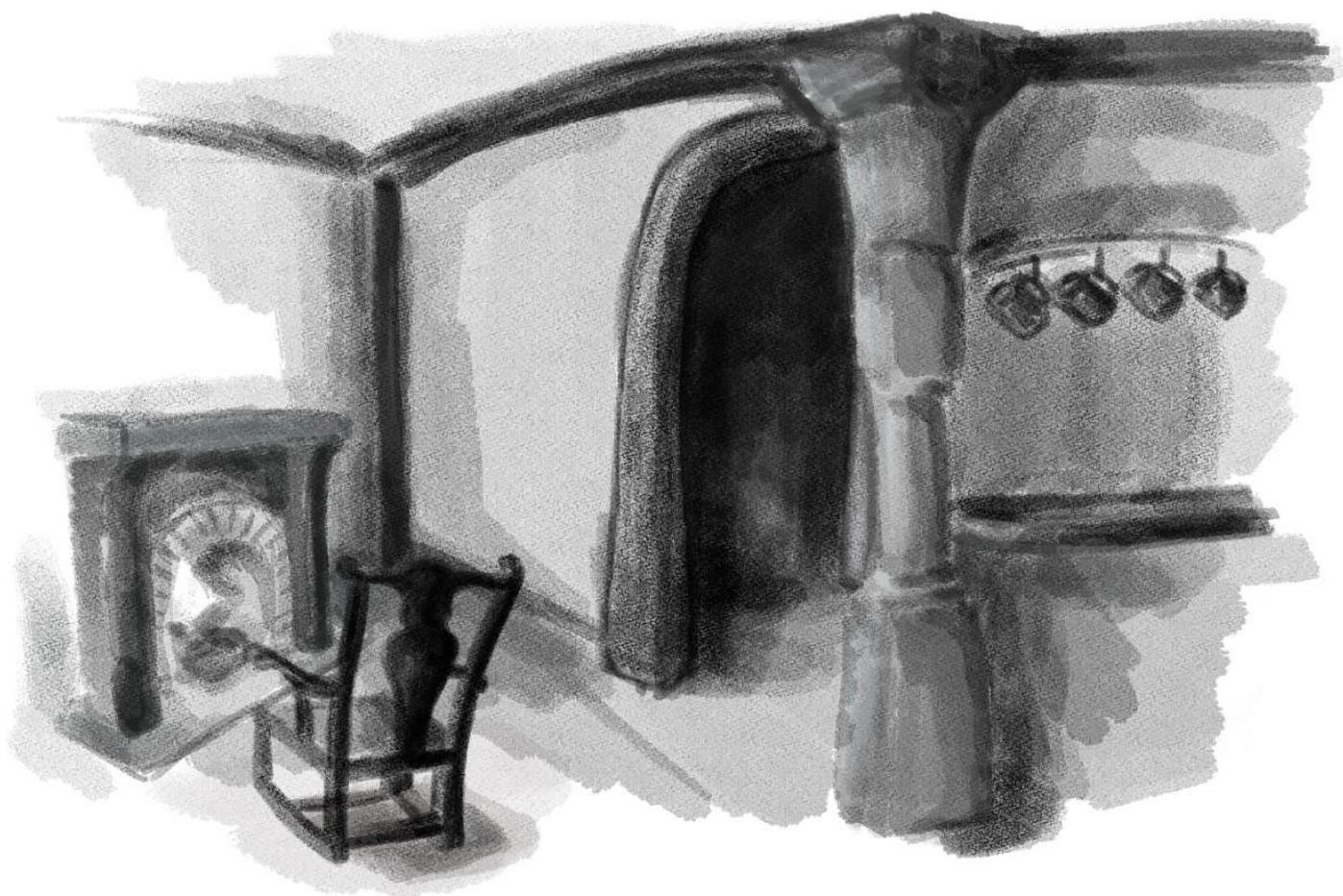
Effets: Toutes les cibles, l'Âmes éveillée comprise, subissent 6D6 dégâts.

Réussite critique: Toutes les cibles, l'Âmes éveillée comprise, subissent 12D6 dégâts.

Difficulté: Dévotion: 15

Chapitre V

Annexes



L'équipement

ARMES DE CORPS-À-CORPS LÉGÈRES

NOM	DÉGÂTS	RÉUSSITE CRITIQUE (+ Force)	PRIX
Dague	2D4 + Force	4D4 + Force	100
Gantelet clouté	1D6 + Force	2D6 + Force	100
Kukri	2D4 + Force	4D4 + Force	100
Bâton de combat	1D6 + Force	2D6 + Force	50
Marteau	2D4 + Force	4D4 + Force	80
Chakram	2D4 + Force	4D4 + Force	120
Fouet	1D6 + Force	2D6 + Force	100
Coup de poing Xoanien	1D6 + Force	2D6 + Force	100
Lance	1D10 + Force	2D10 + Force	180
Épée courte	2D6 + Force	4D6 + Force	150
Gourdin	1D6 + Force	2D6 + Force	100
Petite hache	2D6 + Force	4D6 + Force	150
Canne-épée	2D6 + Force	4D6 + Force	130
Rapière	2D6 + Force	4D6 + Force	150
Cimeterre	2D6 + Force	4D6 + Force	150
Fléau	2D4 + Force	4D4 + Force	150
Bâton d'élémentiste (+1 Maîtrise Données)	1D6 + Force	2D6 + Force	150
Bâton de culte (+1 Dévotion)	1D6 + Force	2D6 + Force	150

ARMES DE CORPS-À-CORPS À DEUX MAINS

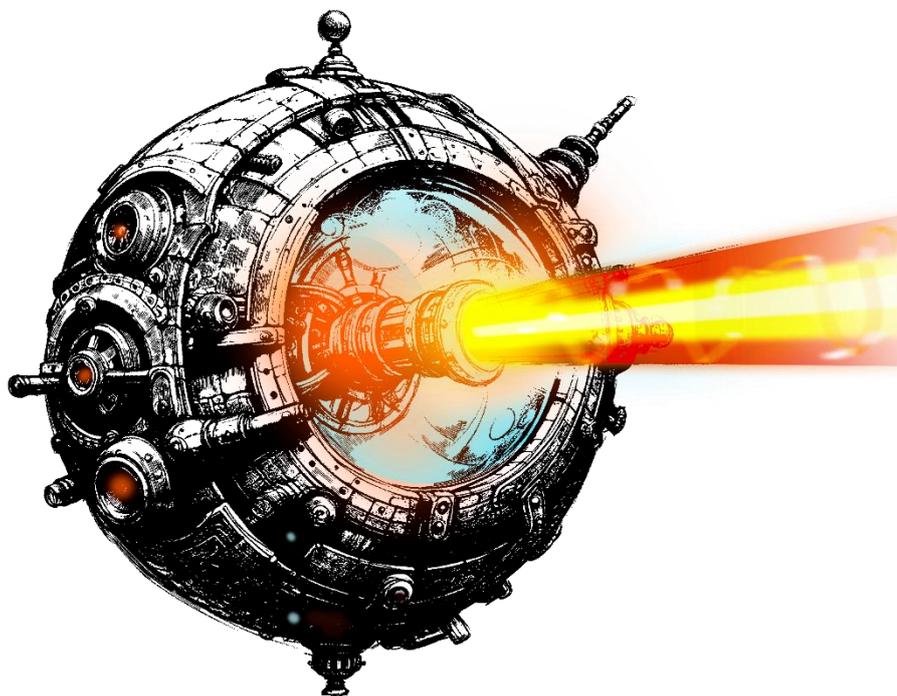
Cimeterre à deux mains	2D8 + Force	4D8 + Force	200
Épée longue	2D8 + Force	4D8 + Force	200
Hache lourde	2D8 + Force	4D8 + Force	250
Masse	3D4 + Force	6D4 + Force	200
Bardiche	2D8 + Force	4D8 + Force	200
Corsèque	2D8 + Force	4D8 + Force	200
Faux	2D8 + Force	4D8 + Force	200
Chaîne barbelée	2D6 + Force	4D6 + Force	200
Double-lame	2D8 + Force	4D8 + Force	200
Masse de pierre	1D12 + Force	2D12 + Force	220
Sabre	2D8 + Force	4D8 + Force	200

ARMES À DISTANCE À UNE MAIN

ARME	DÉGÂTS	RÉUSSITE CRITIQUE	MUNITIONS	DIST.	PRIX
Pistolémentalre	1D8	3D8	Orbes élémentaires	20m	120
Arbalète de poing	1D6	3D6	Petits carreaux	30m	100
Boomerang (Test d'habileté [10] pour que le boomerang revienne)	1D4	3D4		20m	60
Sarbacane	1D6	2D6	Fléchettes	15m	80
Shuriken	1D6	3D6		15m	80

ARMES À DISTANCE À DEUX MAINS

Arc court	1D6	3D6	Flèches	40m	150
Arc long	1D8	3D8	Flèches	60m	180
Arbalète	2D4	4D4	Carreaux	60m	200
Fusil	2D8	4D8	Orbes élémentaires	15m	230
Fusil de précision (Un tour pour recharge)	2D6	4D6	Orbes élémentaires	80m	250





ARMURES LÉGÈRES			
ARMURE	BONUS DÉFENSE	MALUS	PRIX
Armure de cuire	+3		100
Armure matelassée	+2		80
Chemise de maille	+3		100
ARMURES INTERMÉDIAIRES			
Armure d'acier	+4	-2 athlétisme -1 déplacement	100
Cuirasse	+5	-2 athlétisme -2 déplacement	120
Armure de corail	+4	-1 athlétisme -1 déplacement	120
ARMURES LOURDES			
Armure de plaques	+5	-3 athlétisme -2 déplacement	140
Armure de pierre	+6	-4 athlétisme -3 déplacement	150
Armure Xoanienne	+5	-2 athlétisme -2 déplacement	160
BOUCLIERS			
Écu de bois	+1	-2 athlétisme	50
Rondache d'acier	+2	-2 athlétisme	80
Bouclier de pierre	+4	-4 athlétisme	100
Bouclier Xoanien	+3	-3 athlétisme	150

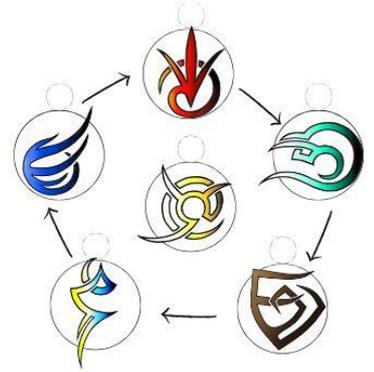
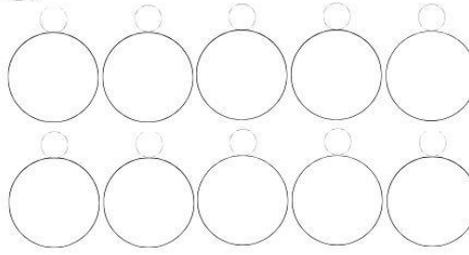
EXEMPLE DE MATÉRIEL ET DE PRIX

MATÉRIEL	DESCRIPTION	PRIX
Aiguille à coudre		0.50 VA
Aimant		5 VA
Anneau à compartiment secret	Anneau possédant une petite cachette permettant d'y glisser de petits objets (pièce, ...)	10 VA
Ardoise		2 VA
Balance		10 VA
Bâton éclairant		5 VA
Bille fumigène	Une fois lancée sur le sol, elles produisent un nuage de fumée	10 VA
Bois sec		4 VA / Bûche
Capsule chauffante	Capsule avec un mécanisme à orbe élémentaire de feu. Il suffit d'actionner la capsule pour que de la chaleur se dégage de la capsule durant 8h.	40 VA
Briquet		5 VA
Cadenas à clef		5 VA
Chaîne		6 VA
Carquois		20 VA
Carquois avec séparation		25 VA

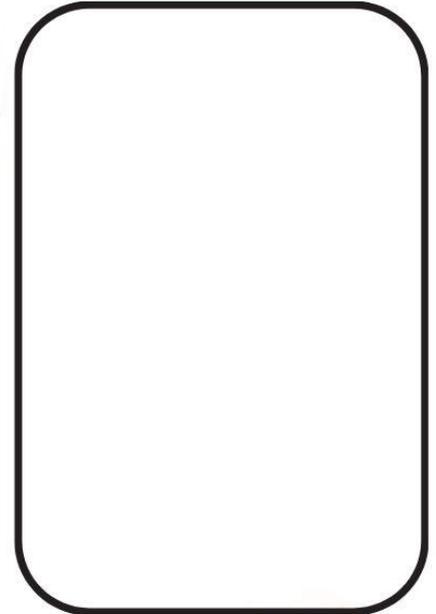
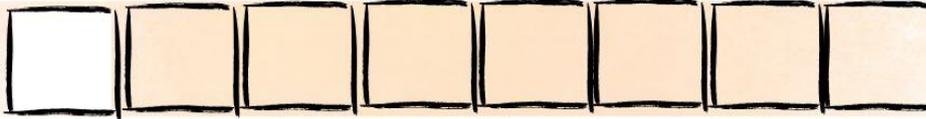
Compartiment à activation d'orbes élémentaires pour arme blanche	C'est un système qu'un mécanico-forgeron peut installer sur une arme blanche qui permet d'ouvrir un orbe élémentaire le long d'une arme blanche. Celle-ci dégage alors des dégâts élémentaires pendant 1 minute. Le système actuel ne permet pas encore de fermer et de réutiliser l'orbe élémentaire. L'élément expulsé de l'orbe infligera 1D8 dégâts supplémentaires de l'élément inscrit dans l'orbe.	300 VA pour l'installation + 30 VA pour l'orbe élémentaire
Corde		4 VA / 1m
Couverture		4 VA
Collier à compartiment	Collier possédant une petite cachette permettant d'y glisser de petits objets (pièce, ...).	10 VA
Détecteur élémentaire	Permet de détecter, à 500m, une présence élémentaire (personne, animal, source, ...) et même de définir à quelle Donnée cette présence est affiliée. Utilisable pendant 1h.	80 VA
Flèches		5 VA / Flèche
Flèches perçantes	+1 à l'Attaque	7 VA / Flèche
Flèche tournoyante	+1 aux dégâts	7 VA / Flèche
Flèche à orbe élémentaire	+1D4 dégâts élémentaire (Feu, Eau, Foudre, Vent, Terre)	20 VA / Flèche
Fiole		2 VA
Huile		5 VA / L.
Lampe portable élémentaire	L'orbe élémentaire à l'intérieur de l'engin permet d'éclairer pendant 5h	20 VA
Loupe		3 VA
Longue-vue		10 VA
Matériel de crochetage		20 VA
Matériel d'escalade		20 VA
Masque de plongée élémentaire	L'orbe élémentaire de vent permet de maintenir la pression de l'eau à distance pendant 1h.	50 VA
Memoriam	Permet d'enregistrer des souvenirs sous forme d'images. Puis directement dans les souvenirs de l'utilisateur.	50 VA
Miroir		5 VA
Munitions pour armes à feu (orbes élémentaires de Feu)		10 VA / Munition
Nécessaire d'écriture	Plume, encre, parchemin, ...	10 VA
Nécessaire de pêche	Canne à pêche, hameçon, ...	15 VA
Piège à bêtes		15 VA
Potion d'adrénaline	Redonne 1D4 PA	150 VA
Potion d'adrénaline supérieure	Redonne 2D4 PA	250 VA
Potion élémentaire	Redonne 2D8 PE	50 VA
Potion élémentaire supérieure	Redonne 4D8 PE	90 VA
Potion de soins	Redonne 2D8 PV	50 VA
Potion de soins supérieure	Redonne 4D8 PV	90 VA
Sac à dos		15 VA
Sacoche de ceinture	Petits rangements à la ceinture	10 VA
Savon		5 VA
Symbole de dévotion	Ajoute un bonus de +1 Dévotion La forme dépend de la Dévotion.	15 VA
Tente		15 VA
Trousse de premiers secours	Ajoute un bonus de +5 en Habileté pour les tests qui visent à soigner	15 VA

ADENTIS

Nom: _____
 Ethnie: _____
 Occupation: _____
 Croyance: _____
 EXP:



PV:



Attributs	
Nom	Effets

Compétences	Base	Bonus	Malus	Total
<i>Athlétisme</i>				1D20+
<i>Connaissances</i>				1D20+
<i>Habilité</i>				1D20+
<i>Mental</i>				1D20+
<i>Perception</i>				1D20+
<i>Social</i>				1D20+

Affrontements	Base	Bonus	Malus	Total
<i>Initiative</i>				1D20+
<i>Force</i>				1D20+
<i>Attaque</i>				1D20+
<i>Défense</i>				
<i>Déplacement</i>				

Armes	Type	Dégâts	Dégâts crit.	Spécial

Vêtements / protection	Type	Bonus déf.	Malus	Spécial

Coût de la vie

La monnaie la plus courante en Vadentis a été instaurée par le Grand Conseil Mondial afin de faciliter les transactions entre les pays. Les pièces sont en cuivre tandis que les billets sont tissés avec des fibres d'Aurum, une plante qui ne pousse que dans la région de Flamme-aux-Confins, tout au sud du continent de Solina, une région appartenant à Estuania. La monnaie se nomme donc le Vadentien (abrégé VA ou V-A).

On trouve encore quelques pièces d'or, mais cette monnaie n'a plus cours pour les commerces officiels et elle sert davantage pour les collections, les musées et les orfèvres.

Les Vadentiens sont ainsi répartis :

Pièces :

10 Senti (10X10 Senti = 1 VA)

50 Senti (2X50 Senti = 1 VA)

Billets :

1 VA

5 VA

10 VA

100 VA



Prix du billet de train, région de Babël (environ 2 trains par jour)

Départ	Destination	Durée	Prix par personne
Station Nord	Dyxur	3h	40 VA
Dyxur	Babël	4h	50 VA
Station Est	Babël	3h	40 VA
Station sud	Babël	3h	40 VA
Station sud	Usine Dorevano	3h	40 VA

Repas et boissons

	Boissons type "une pinte"	Repas complet
Peu cher (douteux)	2 VA	8 VA
Standard	3 VA	12 VA
De qualité	6 VA	20 VA
Luxeux	10 VA	40 VA

Location de faldans
(peuvent parcourir 80km par jour en terrain plat)

1 journée 100 VA

1 semaine 400 VA

Voyage en bateau

Type d'embarcation	Vitesse moyenne	Capacité	Prix à la journée par personne
Chaloupe	1-2 nœuds / 2.5 km/h	→ 10 personnes	20 VA
Petit navire	5 nœuds / 9 km/h	→ 15 personnes	30 VA
Navire	2.5 nœuds / 4 km/h	→ 20 personnes	40 VA
Petite embarcation à orbe élémentaire	9 nœuds / 16 km/h	→ 8 personnes	80 VA
Voilier à orbes élémentaires de Vent	8 nœuds / 14 km/h	→ 15 personnes	150 VA
Navire à orbes élémentaires de Feu	10 nœuds / 18 km/h	→ 20 personnes	200 VA

Voyage en vaisseau volant

Type d'embarcation	Vitesse moyenne	Capacité	Prix à la journée par personne
Petite navette volante	20 km/h	→ 4 personnes	300 VA
Vaisseau volant de transports	20 km/h	→ 15 personnes	400 VA
Grand vaisseau volant	15 km/h	→ 50 personnes	500 VA

Voyage à bord d'un fiacre postal

Capacité maximum : 6 personnes

(se référer à la carte « Réseau de la Poste Golgothienne »)

**Distance moyenne
parcourue**

Prix à la journée
(comprend le repas et le lit aux bureaux de poste)

1 journée 60 km 50 VA par personne

2 journées 120 km 90 VA par personne

1 semaine (5 jours) 300 km 200 VA par personne

Carte du réseau de la Poste Golgothienne



- Fiacres postaux
- Vaisseaux volants



Exemples de gains d'XP

“Toute épreuve, qu'elle soit physique ou morale, réussite ou échec, sera récompensée par de l'expérience”.

Les personnages gagneront de l'XP en majorité durant les combats. Chaque adversaire du bestiaire propose de l'XP à distribuer de manière équitable entre les personnages quand ils terminent l'affrontement. Néanmoins, il peut être intéressant de récompenser les joueurs lors de nombreuses autres situations, dont voici quelques exemples :

Résoudre une querelle sans affrontement : 50 XP

Aller à l'encontre moral des principes du personnage pour le bien du groupe : 20 XP

Vaincre des adversaires avec une stratégie : 50 XP en plus des XP gagnés pour avoir vaincu les adversaires.

Faire face à un choix difficile, à un dilemme moral : 40 XP

Régler une situation avec une idée particulièrement brillante inattendue par le MD : 20 XP

Faire preuve de discernement quant aux indices laissés par l'histoire ou deviner certains pans du scénario : 20 XP

Eviter un affrontement direct : Distribuer l'XP prévue par le combat, divisée de moitié

Tout investissement extérieur de la part des joueurs pour le bon déroulé de la partie : révision des sorts, écriture d'un résumé de la session précédente, illustrations de séquences qui ont marqué l'équipe, ... (attention, distribuez ce genre d'XP quand TOUS les joueurs le méritent ! à moins que certains n'aient pas été sages...) : 20 XP

Parvenir à sauver le plus d'innocents possibles dans une prise d'otage 50 XP

Accepter, endurer ou rendre service aux lois Vudentiennes : 20 XP

Rendre un grand service à une personne : 10 XP

Rendre un grand service à une institution (village, villes, ...) : 50 XP

Investissement d'un personnage de manière répétée pour l'acquisition d'une capacité / entraînement ou recherche de manière routinière : 50 XP

Exemples de gains d'affrontements

Lucie incarne Raki

Stef incarne Jan

Jo incarne Sanael

Alors que le groupe vagabondait sur un chemin de campagne, voilà que par-delà un monticule, deux terrifiants Vaadrins s'attaquent aux héros !

On lance les initiatives ! Tout le monde lance **1D20 + Initiative**. On classe les personnages et les monstres dans l'ordre du plus haut résultat au plus petit. Stef n'ayant pas fait un résultat satisfaisant, il utilise sa technique « Initiative suprême » pour passer en premier dans l'ordre des tours. Il dépense donc 1 PA en début de combat et sa réserve de PA passe de 5 à 4.

Les tours de combat se feront dans cet ordre : Jan, Raki, Vaadrin 1, Jo, Vaadrin 2

Round 1

Tour de Jan / Stef :

Jan se lance dans la mêlée et **attaque** le Vaadrin 1. Il fait un jet de **1D20 + Attaque**. Le dé affiche 3 et son Attaque est de 8. Le résultat est donc de 11. Malheureusement, le Vaadrin possède une Défense de 12 et l'attaque échoue. Mais le MJ rappelle à Stef qu'il a attaque avec son épée longue et qu'il possède l'attribut « Arme de prédilection » qui augmente son attaque à l'épée longue de 2. Il obtient donc 13 et parvient à porter son attaque. Il lance alors les **dégâts de l'arme (2D8 + Force)**. Les dés affichent 2 et 3, et Jan possède 5 en Force. Les dégâts sont donc de 10 ! Le Vaadrin perd 10 PV. Il possède 22 PV et il se retrouve donc à 12 PV.

Tour de Raki / Lucie :

Raki quant à elle va utiliser le sort de sa Donnée de l'Eau : « Lame d'Eau ». La difficulté du sort est de 10 (puis 7 chaque tour s'il est le maintenu). Lucie lance alors un jet de **Maîtrise Données (1D20 + Maîtrise Données)**. Elle possède un 6 dans cette caractéristique et son dé affiche un 7. Le résultat est donc de 13 et elle parvient à lancer le sort « Lame d'Eau ». Le sort coûte 3 PE qu'elle retire à sa réserve de PE, passant de 20 à 17. Elle utilise ce sort sur elle-même et augmente la puissance d'attaque de son bâton d'élémentiste. Une bonne nouvelle pour les prochains tours.

Tour de Vaadrin 1 / MJ :

Le Vaadrin 1, au contact avec Jan, va lui porter une attaque. Le MJ lance un jet d'Attaque et le résultat dépasse la Défense de Jan ! Le MJ effectue les dégâts du Vaadrin 1 et Jan subit dès lors 7 Dégâts qu'il enlève à ses PV.

Tour de Sanael / Jo :

C'est au tour de Sanael et il va tenter de guérir son camarade Jan grâce à un sort de Dévotion du Temps : « Blessures oubliées ». La difficulté est de 12. Jo effectue le test de Dévotion (1D20 + Dévotion) et le dé affiche un 20 naturel. C'est donc une réussite critique ! Jo retire les 4 PE nécessaires pour lancer le sort « Blessures oubliées » et lance les effets de la réussite critique. Habituellement le sort permet de restaurer 2D4 PV, mais avec une réussite critique cela passe à 4D4 PV restaurés ! Jo lance donc 4D4 et, bien misérablement, ce sont quatre 1 qui apparaissent. Jan récupère donc 4 PV.

Tour de Vaadrin 2 / MJ :

Le deuxième Vaadrin se jette sur Sanael. Le MJ lance l'attaque de la bête mais malheureusement le score n'est pas suffisant pour passer la Défense de Sanael.

Round 2

Tour de Jan / Stef :

Revigoré par les quelques soins prodigués par Sanael, Jan tente une acrobatie. Il voit un rocher en hauteur et il souhaite porter son attaque depuis là-haut. Le MJ lui permet. Jan se retire donc du combat mais subit une attaque d'opportunité de la part de Vaadrin 1. L'attaque passe la Défense de Jan et il subit 9 dégâts. Jo engueule Stef en lui disant qu'il l'a guéri pour rien.

Jan parvient alors sur le rocher et souhaite porter son attaque en profitant de la chute. Le MJ lui demande un test **d'Athlétisme** pour vérifier la qualité du saut et, pourquoi pas, l'influence sur le jet d'Attaque à venir. Stef effectue son test **d'Athlétisme (1D20 + Athlétisme)**. Il possède un 9 dans cette compétence. Malheureusement, le dé affiche à 1 naturel. Le résultat aurait pu être de 10, mais le 1 est un échec critique ! Jan saute alors du rocher sur lequel il se trouve, effectue une cabriole mais retombe la tête la première à côté du Vaadrin. Le MJ interprète cette chute comme produisant des dégâts sur Jan. Il subit alors 1D6 dégâts. Le dé affiche un sublime 6 et ce sont donc 6 PV qui sont retirés des PV de Jan. Jo engueule Stef encore plus fort.

Tour de Raki / Lucie :

Voyant le navrant spectacle de la cabriole de Jan, Raki souhaite maintenir son sort «*Lame d'Eau* ». Elle effectue donc le test de Maîtrise Données du sort pour le maintenir, dont la difficulté est de 7. Le résultat de son lancer est de 12. Elle parvient à garder son sort actif et dépense les 3 PE nécessaires. Elle attaque le Vaadrin 1 et profite de la puissance de son sort pour augmenter les dégâts de l'attaque. L'attaque passe la défense de Vaadrin 1 et elle lance les dégâts de son arme + les bonus dû à son sort «*Lame d'Eau* » (1D6 + Force + 1D4). Le dé affiche un 5, Raki possède 3 en Force et le dé du sort affiche un 4. L'attaque de Raki produit donc 12 dégâts ! Ce qui est pile suffisant pour que la créature disparaisse, son corps s'évaporant en une substance étrange.

Tour de Vaadrin 1 / MJ :

Le Vaadrin 1 est mort.

Tour de Sanael / Jo :

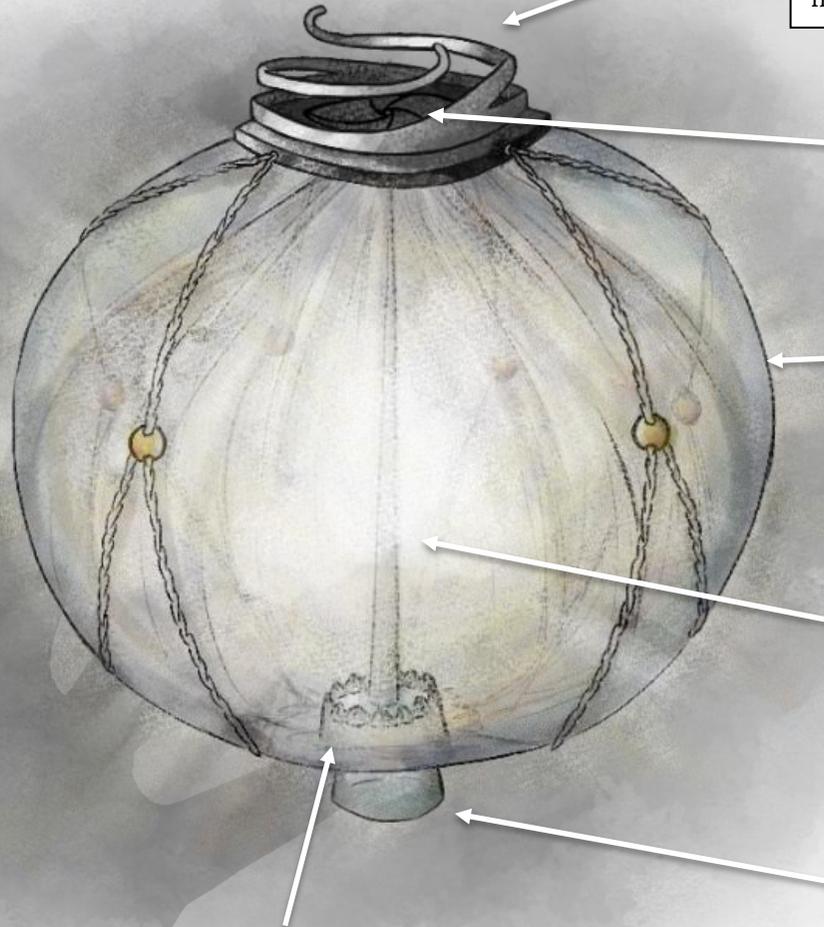
Sanael est non seulement une Âme bénie de l'Église du Temps mais également un Élémentiste de la Donnée du Feu. Souhaitant impressionner ses camarades, il va tenter de lancer le sort «*Terrain brûlé* » sur la Vaadrin qui se trouve à son contact. L lançant un sort alors qu'il se trouve au contact d'un adversaire, Sanael subit une attaque d'opportunité de la part de Vaadrin 2. Heureusement l'Attaque échoue. Jo effectue donc un test de Maîtrise Données. La difficulté pour lancer «*Terrain brûlé* » est de 12 (puis 8 chaque tour maintenu). Le résultat est de 16 ! Il lance le sort et dépense les 6 PE nécessaires. Normalement celui-ci touche toutes les cibles dans un rayon de 6m, mais ne voulant pas risquer de blesser ses camarades (et lui-même), Sanael réduit l'ampleur du sort à 2m de rayon. Une zone est enflammée tout autour du Vaadrin 2 et il subit 1D6 dégâts de Feu. Jo lance 1D6 et c'est un 6 qui s'affiche. Le Vaadrin 2 subit donc 6 dégâts.

Tour de Vaadrin 2 / MJ :

Le Vaadrin s'attaque à Sanael. Le MJ, très consciencieux, utilise 1 PA du Vaadrin pour utiliser la Technique «*Attaque sonique* » qui permet de porter deux attaques. La réserve de PA du Vaadrin 2 passe de 3 à 1. Les deux attaques touchent Sanael qui subit en tout 12 dégâts.

Le groupe d'aventuriers s'en sortira-t-il ? Suspens !

Fonctionnement d'un orbe élémentaire (Normes Xoaniennes de l'entreprise Dorevano)



Fixation standardisée :

Structure en métal permettant d'insérer l'orbe dans une machinerie.

Diaphragme :

Système permettant l'écoulement de la Donnée une fois que la tige à percussion a ouvert l'orbe.

Forme de l'orbe :

Un orbe élémentaire est fabriqué en élentia, une matière capable de maintenir une Donnée en son sein. Des gravures sont faites dans l'orbe pour pousser la Donnée vers le haut, en direction du diaphragme.

Tige à percussion :

Tige en élentia reliée au bouchon. Une fois l'orbe fixé dans une machinerie, la tige permet la « brisure maîtrisée » de l'orbe pour que la Donnée s'écoule vers le diaphragme.

Bouchon :

Bouchon en élentia, inséré une fois l'orbe rempli de Données. Selon les normes, il arrive que l'on ajoute une pâte adhésive permettant de combler parfaitement l'ouverture.

Ouverture :

Trou permettant l'insertion d'une Donnée. Une fois cela fait, le trou sera refermé par le bouchon.

Carte de Vadentis avec légendes des lieux d'importances



Légende

Royaume de Terra :

- T1** Terra II, Capitale du Royaume de Tetra
- T2** Ecllosion, village aux mille-fleurs
- T3** Guldor
- T4** L'Ancienne Terra
- T5** Tour Saint-Duc
- T6** Moulin-du-Lac
- T7** Haut-Village
- T8** Cratère de Yeshüa
- T9** Mines dorées
- T10** Neuveporte
- T11** Sous-L'Épée
- T12** Entrefort
- T13** Lac des Rois
- T14** Froilac
- T15** Plateau royal
- T16** Les Pentes
- T17** Estéport
- T18** Forêt des Mélodies perdues
- T19** Marais de Kerzdan
- T20** Port-au-Cratère
- T21** Villaumur

Pays de Xoan

- X1** Babél, Capitale de Xoan
- X2** Ville de Xhaj
- X3** Montagne de Verre
- X4** Montagnes flottantes
- X5** Usine élémentaire Dorevano
- X6** La Décharge
- X7** Caserne militaire Pied-Volant
- X8** Obli-ville
- X9** Zorak-Than
- X10** Deyxur
- X11** Station Est / Wardon
- X12** Lac de Wardon
- X13** Station Sud / Yxir
- X14** Forêt des Hauts-Arbres
- X15** Ruines de Fortys
- X16** Zamtryd

- X17** Frontière de l'Indépendance / Plaine des Lames
- X18** Les Champs Nourisseurs

Archipel d'Articia

- A1** Armon, Capitale de l'Archipel d'Articia
- A2** les Montagnes mortes / Maounga-Maté
- A3** Wai-Uru
- A4** les Bleues / Kakorangi
- A5** Röhé
- A6** Emera-Kahinga / Le Village vert
- A7** Les Abandonnés / Re'pewara
- A8** Rawiti
- A9** L'Île-d'Or / Kohura
- A10** La Crique froide / Kawa-Makari
- A11** Le Dernier Village / Mutu-Kahinga
- A12** La Rivière-Guide
- A13** La Muraille de Mangroves / Tayé-Moniwa
- A14** Crâne du Pillu'a
- A15** Le Froid-Pays / Winua-Tio

État ecclésiastique d'Estuania

- E1** Vatann, Capitale de l'État ecclésiastique d'Estuania
- E2** Termaka
- E3** Forêt des Racines / Siine-Lignem
- E4** Sombreland / Tenelabria
- E5** Port Osidenta
- E6** Lac des Croyants
- E7** Apikem
- E8** Forêt de Verre / Spiadaalva
- E9** Lac Miroir / Lako Spekoolio
- E10** Delta fertile
- E11** Mur du Golem inconnu
- E12** Magnaa Portum
- E13** Porte-Fluktu

- E14** Col de Stalgad / Col-aux-Piafs
- E15** Port Navié
- E16** La Fissure / Foramis
- E17** Désert d'Arbolia
- E18** Montagne d'Altha
- E19** Lac Flottant / Lako Volantes
- E20** Champs d'Aurum
- E21** Flamme-aux-Confins
- E22** Les Portes d'Ostiuklosa
- E23** Plateau Harenae
- E24** Ville des Umbras / Civi-Umbri

Grand Conseil Mondial

- G1** Golgotha, Capitale du Grand Conseil Mondial, Centre du monde civilisé
- G2** Prison de Kamzdaran
- G3** Plaine de Pandora
- G4** Souvenirs-aux-Fidèles / Caveaux des chevaux
- G5** La Croisée des Eaux
- G6** Village Frontière
- G7** Forêt de Jatinel / Bois-Cendre
- G8** Muraille de la Paix
- G9** L'Ailleurs
- G10** Vallée d'Onamiaa

Nouvelle Makédie

- N1** Yehir, Capitale de la Nouvelle Makédie
- N2** Les Terres de Zamjatta
- N3** Terre-Feu / Ohghranziv
- N4** Golfe de Yehir / Zahlirkl Yehir
- N5** Obor

Union des Dirans

- U1** La Gloire des Anciens / Aldaar Kundhrin
- U2** La Faute d'Engo / Les Rivages arc-en-ciels
- U3** La Montagne de fer / Jarkhl Nedl
- U4** Steppes des anciens

