

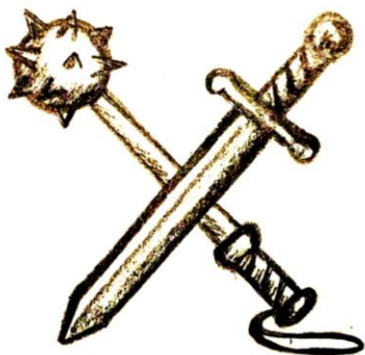


# LIVRE DES ARCANES

---

## PRÉAMBULE

Certaines disciplines font baisser le coût en PE de compétences que les joueurs possèdent déjà. Afin de dynamiser le jeu Académique, ces joueurs peuvent immédiatement réinvestir les points économisés dans de nouvelles compétences.



## ACADÉMIE DE LA GUERRE

---

### DISCIPLINE : **CHEF DE GUERRE**

#### **NOVICE**

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

#### **NOVICE**

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

#### **DISCIPLE**

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

#### **DISCIPLE**

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

#### **DISCIPLE**

Votre expérience et votre charisme font que vous représentez un pilier pour vos alliés dans la bataille. Vous représentez une bannière vivante. Vous gagnez la compétence **Porte-bannière** à la différence que **VOUS** êtes la bannière ! *Un ajout à votre tenue (petit étendard personnel) afin d'être visible sur le champ de bataille est indispensable pour bénéficier de cette compétence !*

#### **MAÎTRE**

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

### MAÎTRE

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

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

---

## DISCIPLINE : BRETTEUR

### NOVICE

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

### NOVICE

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

### DISCIPLE

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

### DISCIPLE

Votre connaissance du combat vous permet d'intimider vos adversaires. Si vous possédez la compétence Intimidation, vous pouvez désormais lancer un maximum de (6) annonces

"**Intimidation !**" sur (6) personnages différents par combat afin de minimiser le surnombre, au lieu des (3) annonces habituelles.

### MAÎTRE

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

### MAÎTRE

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

---

## DISCIPLINE : ARCHER

### NOVICE

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

### NOVICE

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

### DISCIPLE

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

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

### DISCIPLE

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

### MAÎTRE

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

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

### MAÎTRE

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

---

## DISCIPLINE : ARTILLEUR

### NOVICE

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

### NOVICE

Artilleur aguerris, les **Chants des canoniers** vous galvanisent. Tant que vous chantez durant la bataille, dans une zone de (2) mètres autour

de votre arme de siège à explosion en fonctionnement, vous pouvez annoncer "**Résiste!**" aux annonces suivantes : "**Intimidation !**", "**Peur !**".

### DISCIPLE

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

### MAÎTRE

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

---

## DISCIPLINE : FRANC-TIREUR

### NOVICE

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

### NOVICE

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

### DISCIPLE

Tirailleur rusé, vous savez viser les jambes. Une fois par combat vous pouvez annoncer "**Recul 5**"

**! + Tombe !** sur un de vos tirs réussi (un son d'explosion audible doit être produit par l'arme à explosion). Non cumulable en utilisant une seconde arme à explosion (une fois par combat et non pas une fois par arme).

### **MÂITRE**

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



## ACADÉMIE DES SCIENCES

---

### DISCIPLINE : JURISTE

#### NOVICE

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

#### NOVICE

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

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

L'utilisation du temps consacré doit être précisé dans le contrat en-cas de non-respect dudit

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

#### DISCIPLE

En fin connaisseur de la loi, votre charisme naturel délie les langues. Jusqu'à (2) fois par jour, lorsque vous assistez à (10) minutes d'un interrogatoire musclé (il ne s'agit pas d'une torture mais bien d'une forte pression psychologique durant une séance d'interrogatoire RP) d'un prisonnier, vous obtenez une réponse sincère de sa part. Il ne s'agit pas d'un sort de **Vérité**. Votre cible a pleinement conscience de son interrogatoire.

#### DISCIPLE

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

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

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

#### MAÎTRE

En tant que **Maître des Lois**, vous maîtrisez totalement votre voix et ses intonations. Une aura de confiance et de sagesse se dégage de vous quand vous parlez en public. Vous pouvez utiliser l'annonce "**Éloquence !**". Toutes personnes vous entendant doit arrêter toute action (parler, marcher, se battre) et doit vous écouter. Vous disposez de (5) minutes au maximum pour parler (et juste parler).

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

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

## MAÎTRE

En tant que **Maître des Lois**, vous pouvez concevoir un contrat magico-légal. Ce contrat légalement formé, qui doit respecter les conditions qui vous seront enseignées à l'Académie, engagera deux parties sur des clauses divers (mariage, contrat de non-agression, prêt d'argent, héritage, etc...). En cas de non-respect de ce contrat, à compter du moment où il est constaté qu'une partie n'a pas respecté le contrat, la partie en tort **décèdera plus ou moins rapidement** selon le temps passé à sceller magiquement le contrat après sa rédaction :

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

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

---

## DISCIPLINE : MÉDECIN

### NOVICE

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

### NOVICE

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

### NOVICE

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

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

### DISCIPLE

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

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

### DISCIPLE

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

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

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

### MAÎTRE

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

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

**MAÎTRE**

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



## ACADÉMIE DES AVENTURIERS

---

### DISCIPLINE : TRAPPEUR

#### NOVICE

La compétence **Catalyste** ou **Herboriste** ou **Mineur** ne vous coûte plus que 1 PE au lieu des 3 PE habituels. Vous devez déjà posséder cette compétence pour bénéficier de cette réduction. *Seule 1 des 3 compétences peut bénéficier de la réduction.*

#### NOVICE

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

#### DISCIPLE

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

#### DISCIPLE

La nature n'a plus aucun secret pour vous. Vous savez désamorcer les pièges que vous détectez. Vous gagnez donc la compétence **Crochetage UNIQUEMENT POUR LES PIÈGES**, sans avoir la compétence **Vol** ou être de l'archétype **Roublard**.

#### MAÎTRE

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

*Cette compétence ne marche pas en milieu urbain (camp ou ville).*

#### MAÎTRE

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

---

### DISCIPLINE : GLADIATEUR

#### NOVICE

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

#### NOVICE

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



### DISCIPLE

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

### MAÎTRE

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

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

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

**gars!** : vous pouvez tenter un déplacement supplémentaire.

### MAÎTRE

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

---

## DISCIPLINE : NAVIGATEUR

### NOVICE

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

### NOVICE

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

### DISCIPLE

Navigateur charismatique, vous savez pousser les hommes qui vous entourent à donner le meilleur d'eux mêmes. Sur l'**Oculus**, (1) fois par tour, vous gagnez la compétence "**du nerf les**



## ACADÉMIE DE MAGIE

---

### RÈGLES DE L'ACADÉMIE DE MAGIE

La réduction accordée en points d'expérience (PE) sur le coût initial d'achat des sortilèges ne diminue pas le coût de leur lancement en point de magie (PM).

La réduction accordée en points d'expérience (PE) sur le coût initial d'achat des sortilèges ne diminue pas votre total de (PM), vous gardez le coût initial du sort pour calculer vos (PM).

Les nouveaux sortilèges appris grâce aux Arcanes n'ont aucun coût initial d'achat en point d'expérience (PE), ils n'augmentent donc pas votre total de (PM).

Les règles de lancement des sorts restent inchangées : vous devez respecter les prérequis de lancement du sort, la longueur des incantations puis annoncer à très haute voix le "**Nom de sortilège !**".

---

### DISCIPLINE : NÉCROMANT

*Nota : cette discipline à la particularité d'être sous le contrôle du Grand Maître, mais aussi d'un membre des Adeptes de Bélïos qui peut refuser, en accord avec le Grand maître, l'entrée de cette discipline à un / des étudiant(s).*

### NOVICE

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

### NOVICE

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

### DISCIPLE

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

Votre connaissance de la nécromancie vous permet d'insuffler le minimum vital afin d'articuler un cadavre qui obéira à ses injonctions durant trente (30) minutes. Un Pnj peut alors être demandé au PC Orga par le magicien si nécessaire, le joueur victime du sortilège n'étant jamais contraint de l'interpréter s'il ne le souhaite pas. Le cadavre animé possède 10 PV. Il souffre en permanence de l'effet **Lenteur** pour tous ses gestes et déplacements. Il combat normalement. Il ne peut lancer aucun sortilège ni utiliser aucune arcanes. Il ne parle pas. Si le nécromant s'éloigne de plus de 20 mètres ou tombe à l'état d'"**Agonie**", le cadavre animé tombe en putréfaction et disparaît dans les minutes qui suivent. *Nota : ce sort est mal vu par beaucoup de civilisation, attention à son utilisation.*

### DISCIPLE

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

### MAÎTRE

**Condamnation : Rituel**

Votre maîtrise de la nécromancie vous permet de condamner les âmes des êtres vivants au prix d'immenses sacrifices. Dans un lieu de pouvoir, vous pouvez initier un rituel afin de condamner une cible qui pourrait périr dans (24) heures. De Le monde de Kandorya étant vaste, il existe certainement des solutions pour lever ce genre de malédiction. Ce rituel coûte inéluctablement beaucoup aux ritualiste. De plus, les grandes puissances et les porteurs d'objets magiques

puissants sont susceptibles de résister à cette malédiction.

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

### MAÎTRE

**Transformation en liche (10 PM) :** Masque de Liche / Personnel / Incantation longue

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

---

## DISCIPLINE : ARCHIMAGE

### NOVICE

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

### NOVICE

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

### DISCIPLE

**Instinct magique**

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

### DISCIPLE

**Feu intérieur :**

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

### MAÎTRE

**Rebond (7 PM) :** Mains vides / Visuel / Instantané  
Votre connaissance de la magie vous permet de renvoyer un sortilège ou une prière dont vous êtes la cible vers une nouvelle cible. Si vous êtes la cible d'un sort, vous pouvez annoncer "**Rebond !**" + "**Nom du sortilège!**" ou "**Nom de la prière !**" et désigner une nouvelle cible qui subira alors les effets du sort à votre place. Ne fonctionne pas contre le sortilège **Projectile magique**.

### MAÎTRE

**Psyché de l'Archimage :** Maquillage facial permanent

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

---

## DISCIPLINE : SORCIER

### NOVICE

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

### NOVICE

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

## DISCIPLE

**Étreinte tellurique** : Assis par terre et en tailleur Grâce à cette capacité, vous puisez désormais dans les forces telluriques afin de régénérer totalement votre bassin magique lorsque que vous utilisez le sortilège **Méditation**. L'afflux de forces magiques venues du sol est tel que vous subissez l'effet "**Entraves**" : durant les (10) minutes que dure votre **Méditation**, il vous est impossible de bouger. Si votre **Méditation** est interrompue par toute action, hostile ou non, à votre égard, vous tombez immédiatement en agonie et à zéro PM. Cette capacité s'applique désormais obligatoirement à toutes vos **Méditations**.

## DISCIPLE

### Ouragan :

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

## MAÎTRE

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

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

## MAÎTRE

### Feu foudroyant de granit glacé :

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

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

## NOVICE

### Voir les esprits : Contact / Mantra

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

## NOVICE

### Convocation spirituelle : Mantra

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

## DISCIPLE

### Abjuration du mal : Visuel / Mantra

Après une longue **Mantra**, vous pouvez annoncer "**Mantra : Douleur !**" en ciblant un esprit négatif qui se tord alors de douleur pendant (1) minute. Plusieurs exorcistes autour de leur cible peuvent cumuler leurs efforts simultanément avec cette annonce pour plus d'efficacité.

## DISCIPLE

### Abjuration du bien : Visuel / Mantra

Après une longue **Mantra**, vous pouvez annoncer "**Mantra : Douleur !**" en ciblant un esprit positif qui se tord alors de douleur pendant (1) minute. Plusieurs exorcistes autour de leur cible peuvent cumuler leurs efforts simultanément avec cette annonce pour plus d'efficacité.

---

DISCIPLINE : EXORCISTE

## DISCIPLE

**Abjuration du neutre :** Visuel / Mantra

Après une longue **Mantra**, vous pouvez annoncer "**Mantra : Douleur !**" en ciblant un esprit neutre qui se tord alors de douleur pendant (1) minute. Plusieurs exorcistes autour de leur cible peuvent cumuler leurs efforts simultanément avec cette annonce pour plus d'efficacité.

## MAÎTRE

**Purification :** Contact / Mantra

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

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

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

## MAÎTRE

**Exorcisme :** Contact / Mantra

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

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

---

## DISCIPLINE : THANATONAUTE

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

## NOVICE

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

## NOVICE

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

## DISCIPLE

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

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

- Les effets magiques en cours sur votre corps lors de votre passage en stase sont suspendus.
- Votre corps est insensible à tout nouvel effet magique dirigé contre lui et vous pouvez annoncer "**Résiste !**".
- Votre corps reste sensible à tous les effets physiques et biologiques.
- Votre esprit reste sensible aux effets et capacités touchant les esprits, ainsi qu'aux êtres éthérés.

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

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

## MAÎTRE

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

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



## ACADÉMIE DE LA FOI

### PRÉAMBULE

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

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

### RÈGLES DE L'ACADÉMIE DE LA FOI

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

personnage ne peut posséder qu'(1) seul symbole sacré car on ne peut être croyant de plusieurs religions ou cultes.

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

Les **prêtres** de l'Académie de la Foi utilisent leur ferveur pour focaliser la magie sacrée au cours de prières et de cérémonies. **Attention**, toutes les prières et cérémonies doivent être dites à très haute voix et entendues par la cible qui doit être à portée de vue, sauf si le descriptif de la prière ne le précise autrement. **Lors d'une prière ou d'une cérémonie, chaque symbole sacré doit être soit tenu en main et brandi vers le ciel, soit porté et tourné vers le ciel, toujours sans équivoque, sinon elle est interrompue et se solde par un échec.**

### PRIÈRES & CÉRÉMONIES

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

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

### PREMIERS ACQUIS

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

★ **Consécration de symbole** – Prière

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

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

En utilisant la magie sacrée, vous consacrez un piédestal que vous touchez de votre main libre pour en faire un **autel sacré** qui peut être dédié à votre croyance ou à votre culte. Le piédestal, devenu sacré, porte désormais un **ruban bleu** (objet magique). *Ne nécessite pas d'autel sacré.*

---

## DISCIPLINE :

### PARANGON DE L'HARMONIE

(PAIX, BIENVEILLANCE, PROTECTION)

#### NOVICE

**Pansement sacré** - Prière

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

#### NOVICE

**Résilience** – Cérémonie, (10) symboles sacrés maximum

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

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

#### DISCIPLE

**Pacification** – Prière

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

#### DISCIPLE

**Armure sacrée** – Cérémonie, (20) symboles sacrés maximum

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

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

#### MAÎTRE

**Bénédiction** - Prière

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

#### MAÎTRE

**Sanctuaire** – Cérémonie, (30) symboles sacrés minimum

En utilisant la magie sacrée, vous sanctuarisez un lieu de (10) mètres par (10) mètres autour d'un **autel sacré** déjà existant qui devient une



zone de paix. Toute action néfaste ou violente est impossible à l'intérieur d'un **Sanctuaire**, à l'exception d'une **Profanation**.

---

## DISCIPLINE :

### CROISÉ DE LA DESTRUCTION

(DISCORDE, DOMINATION, MALVEILLANCE)

#### NOVICE

##### **Supplice** - Prière

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

#### NOVICE

##### **Intimidation** – Cérémonie, (10) symboles sacrés maximum

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

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

#### DISCIPLE

##### **Choc divin** – Prière

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

vos prières. Aucun contact ou effet de surprise n'est nécessaire.

Rappel : "**Assommé !**" : Si quelqu'un est rendu inconscient, il restera immobile 15 mn et aura un violent mal de tête quand il se réveillera. Comme ce n'est qu'une « immobilisation » normale, le personnage inconscient peut être réveillé à n'importe quel moment en étant secoué ou par d'autres moyens.

#### DISCIPLE

##### **Profanation de symbole sacré** – Prière

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

+

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

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

#### MAÎTRE

##### **Maître de l'effroi** – Prière

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

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

#### MAÎTRE

##### **Force sacrée** – Cérémonie, (30) symboles sacrés maximum

En utilisant la magie sacrée, vous exhortez les forces sacrées à vous soutenir durant la bataille. A la fin de la cérémonie, vous, ainsi que les autres Maîtres **Croisés de la Destruction**, gagnez une annonce "**Brise !**" De plus, chacun

des participants bénéficie alors d'(1) annonce "**Recul 5 !**". Non cumulable.

---

## DISCIPLINE :

### ADEPTE DE LA PROVIDENCE

(CHAOS, DESTIN, NEUTRALITÉ)

#### NOVICE

##### **Aubaine** – Prière

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

#### NOVICE

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

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

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

#### DISCIPLE

##### **Châtiment de Lenteur** – Prière

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

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

#### DISCIPLE

##### **Châtiment de Surdité** – Prière

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

#### DISCIPLE

##### **Châtiment de Langue morte** – Prière

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

#### MAÎTRE

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

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

##### Rappel :

- "**Rebond !**" : Si vous êtes la cible d'une de ces annonces, vous pouvez annoncer "**Rebond !**" + ("**Nom de la prière !**" ou "**Désarme !**") et désigner votre adversaire qui subira alors les effets de sa propre annonce à votre place.

#### MAÎTRE

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

Vous puisez dans la puissance sacrée afin de dresser devant vous un rempart d'une longueur égale à l'écartement de vos bras étendus en croix et une hauteur de (2) mètres, vous protégeant de l'adversité. Tant que dure votre prière, sans limite de durée, vous devez annoncer régulièrement: "**Prière : barrière sacrée !**". Cette barrière protectrice est alors physiquement et magiquement infranchissable mais elle peut être contournée. Vous pouvez vous déplacer.

**Jusqu'à (30) croyants** peuvent se joindre à la cérémonie, bras étendus en croix, tous reliés par les symboles sacrés de la même croyance ou du même culte et former ainsi une chaîne humaine. Tant que dure votre cérémonie, pour une durée de (15) minutes maximum, vous formez, ensemble, une même **Barrière sacrée**.

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

---

## DISCIPLINE :

### CULTISTE VAUDO

(ESPRITS, POSSESSION, CORRUPTION )

#### NOVICE

Vous êtes en mesure de mener la cérémonie suivante :

**Esprits jumeaux** - Cérémonie, (X) symboles sacrés

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

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

paire de symboles doit être présentée au centre de la cérémonie.

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

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

#### NOVICE

Vous êtes en mesure de mener la cérémonie suivante :

**Alter ego** - Cérémonie, (X) symboles sacrés

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

Vous demandez à cet esprit de lier chaque symbole à une cible, dont l'une au moins doit être présente au centre de la cérémonie. Pour ce faire, les participants font offrande à l'esprit d'éléments personnels appartenant à chacune des deux cibles. Le nombre de ces éléments est égal à (10) moins le nombre (X) de participants à la cérémonie (min. (1) élément), pour chaque cible.

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

#### DISCIPLE

**Don de soi** - Prière

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

A l'issue d'une nouvelle prière intérieure, vous négociez avec les esprits pour reprendre

pleinement possession de votre corps qui redevient sensible. Vous subissez inéluctablement l'effet "**Cécité !**" pendant (3) minutes. Vous êtes à (1) point de vie, cependant votre maximum de point de vie n'est plus limité à (1). Vous ne regagnez pas vos points d'armure (PA) magique, cependant votre maximum de point d'armure (PA) magique n'est plus limité à (0).

Si vous subissez un contact physique ou magique, vos prières intérieures sont interrompues et vous subissez alors immédiatement l'effet "**Agonie !**". *Attention, ne permet pas d'annuler des effets déjà lancés mais de résister à des effets futurs !* Vous restez sensibles aux attaques physiques. *Attention, les grandes puissances et les porteurs d'objets magiques puissants (types légendaires) outrepassent le Don de soi.*

### MAÎTRE

Vous êtes en mesure de mener la cérémonie suivante :

**Marque de corruption** - Cérémonie, (X) symboles sacrés

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

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

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

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

Marques de corruption (une au choix) :

- ★ la cible subit l'effet "**Peur !**", pour une raison à préciser, durant (15) minutes chaque heure, à compter du premier contact avec le symbole ;
- ★ la cible subit l'effet "**Silence !**", durant (15) minutes chaque heure, à compter du premier contact avec le symbole ;
- ★ la cible perd **(1) point de vie** chaque heure, à compter du premier contact avec le symbole.

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

Remarques :

- les sortilèges **Localisation** et **Détection magique et la compétence Mythes & Légendes** permettent aux victimes d'avoir des informations sur les origines de la **Marque de corruption** (auprès du coordinateur Académies).
- l'Arcane **Purification** permet de prévenir le prochain effet de corruption à venir dans l'heure mais l'esprit subsiste dans le symbole. Les effets reprennent dès l'heure suivante tant que le symbole **Jumeau** n'est pas neutralisé par un **Exorcisme** ou jusqu'à ce que le porteur du **Jumeau** soit mort.

Attention :

- la cible absente ne peut refuser de recevoir et porter un symbole. Ce symbole profane et remplace tout autre symbole porté par la cible qui ne peut alors plus s'en séparer et doit le porter sur elle ;
- ce symbole ne peut être volé ni profané ;
- il est accompagné d'un bon spécifique numéroté qui rappelle ces règles et les effets de la marque de corruption (édité et validé par l'organisation).