

# Livre des Académies

## Les Académies

Les Académies sont des instituts renommés qui permettent l'apprentissage de classes de personnages avancées, en jeu, dans la continuité des différents archétypes proposés à la création du personnage dans le livret des règles. Il existe aujourd'hui (5) Académies, toutes prestigieuses, chacune possédant sa propre couleur distinctive :

- ★ l'Académie de la Guerre (Titres rouges)
- ★ l'Académie des Sciences (Titres violets)
- ★ l'Académie des Aventuriers (Titres verts)
- ★ l'Académie de Magie (Titres bleus)
- ★ l'Académie de la Foi (Titres oranges)

Ces Académies sont les seules à pouvoir enseigner des **Arcanes**. Les Arcanes sont des savoir-faire spécifiques, répartis dans les différentes **Disciplines** et uniquement accessibles par cette voie, durant le jeu. Les Académies sont ouvertes à tous les joueurs. **Chaque joueur ne peut suivre qu'une seule et unique Discipline académique.**

## La fondation des Disciplines

Ces prestigieuses institutions qui verront naître les grands Maîtres, marqueront l'histoire de Kandorya. Elles sont fondées à l'initiative des joueurs. Afin de préserver tout son intérêt mais également la richesse et l'équilibre du jeu, toute nouvelle demande de fondation d'une **Discipline** se fera par un courriel à adresser au responsable du Pôle Académies des Chroniques de Kandorya à [ambiance@kandorya.com](mailto:ambiance@kandorya.com).

Le projet sera alors étudié en collaboration avec le responsable des Règles avant qu'une réponse ne soit apportée à votre demande.

*Attention, la direction d'une Discipline demande un investissement personnel important qui vous demandera beaucoup de temps durant le jeu.*

## Les Disciplines

Chacune des (5) **Académies** regroupe plusieurs branches de connaissances appelées **Disciplines**. Chaque **Discipline** est fondée et dirigée par un **Grand maître** qui, à la création de son personnage, doit posséder obligatoirement la compétence [**Grand maître, X PE**] dans l'archétype des **Érudits** (Cf. Lire des règles. Le coût de la compétence Grand maître est variable et fixée par l'organisation.. En contrepartie, il maîtrise **2 Arcanes** de **Novice**, **1 Arcane** de **Disciple** et **1 Arcane** de **Maître** de la **Discipline** qu'il a fondée. Chaque Académie, elle, est dirigée par l'ensemble des Grands maîtres de chacune des Disciplines qui sont alors libres d'adopter le système de gouvernance de leur choix pour leur Académie (un Conseil, un délégué représentant, etc.). Les Académies sont administrées en jeu par le PJA en charge des Académies qui réunit chacun des **Grands maîtres** de Discipline au sein du **Conseil académique**.

## Les Arcanes

Chaque **Discipline** permet d'apprendre des **Arcanes**. Il existe trois niveaux successifs d'Arcanes : les **Arcanes de Novice**, puis les **Arcanes de Disciple** et enfin, les plus puissants, les **Arcanes de Maître**. Il doit y avoir au minimum un Arcane de Novice, un Arcane de Disciple et un Arcane de Maître par Discipline mais il peut y en voir plus. Chaque Discipline possède donc une arborescence d'Arcanes qui lui est propre et qui pourra être amenée à évoluer.

## Les Titres

En fonction de son rang dans sa Discipline, chaque membre porte en décoration sur la poitrine un certain nombre de **Titres** de la couleur distinctive de son Académie : **Novice** : 1 titre, **Disciple** : 2 titres, **Maître** : 3 titres, **Grand maître** : 4 titres, **Légende** : 5 titres. Le suivi des **Titres** académiques sera effectué en jeu mais aussi par l'organisation.

## L'accès à une Discipline

Les Académies sont ouvertes à tous les joueurs. Il n'est pas possible d'y fixer une quelconque restriction d'accès basée par exemple sur le statut, la catégorie, la race ou l'origine d'un personnage. C'est la règle!

En revanche, dans la mesure où les Académies constituent un élément de jeu, elles sont libres de demander une rétribution pour l'accès aux cours (ex. : services, faveurs, argent, etc.). Cette rétribution ne peut être discriminatoire. Le suivi de ces rétributions sera effectué en jeu mais aussi par l'organisation.

## L'apprentissage

Chaque Discipline applique le système d'apprentissage suivant :

- ★ Arcane de **Novice** : [2 cours de 1h]
- ★ Arcane de **Disciple** : Arcane de **Novice** + [2 cours de 1h]
- ★ Arcane de **Maître** : Arcane de **Disciple** + [2 cours de 1h] + **Examen de Maître**.

**Il n'est pas possible de passer **Maître** d'une Discipline l'année d'arrivée dans cette Discipline, c'est-à-dire l'année où est obtenu un premier **Arcane de Novice** dans cette Discipline.**

### L'apprentissage

Il n'y a que [1 cours de 1 h / demi-journée] dans chaque Discipline : ce cours unique est commun à tous les étudiants de la Discipline et leur permet de valider [1 cours de 1h] quel que soit le niveau (Initié, Disciple, Maître).

Une fois le nombre d'heure de cours requis pour valider un Arcane atteint, l'étudiant reçoit le **Titre** et l'**Arcane** correspondant : **Novice** ou **Disciple** (le niveau **Maître** faisant l'objet d'un examen particulier supplémentaire).

Un étudiant ne peut apprendre qu'**un seul Arcane de Novice**, puis **un seul Arcane de Disciple**, puis **un seul arcane de Maître** dans sa Discipline.

### Les cours

Les cours sont dispensés par les **Maîtres** de Discipline sous la direction et la responsabilité du **Grand maître** de chaque Discipline.

Ces cours se dérouleront au sein du nouveau quartier académique de la cité de **Vendavel**, espace spécialement dédié à l'apprentissage académique. Par dérogation, après accord en jeu du PJA en charge des Académies, les cours pourront se dérouler à l'extérieur de la cité de **Vendavel**. Le point de rendez-vous pour débiter les cours sera toujours situé dans le quartier académique de la cité de **Vendavel**.

Les cours peuvent être théoriques ou pratiques. Ils peuvent se dérouler dans une salle de cours, en extérieur au sein du quartier académique de la cité de **Vendavel**, ou à l'extérieur de la cité de **Vendavel** (après accord en jeu du PJA en charge des Académies).

### Les Maîtres

Ils peuvent enseigner leur Discipline avec l'accord du Grand maître. Ils doivent également entretenir leur Arcane de **Maître** en suivant ou donnant au minimum **[1 cours / journée]** dans leur Discipline.

Ces cours leur permettent également de cumuler le temps nécessaires à l'apprentissage des Arcanes de **Novice** et de **Disciple** de leur Discipline qu'il leur reste éventuellement encore à apprendre. Suivre ou donner des cours en tant que Maître est donc la seule voie possible afin d'apprendre tous les Arcanes de Novice ou de Disciple d'une Discipline. Un Maître qui a suivi ou donné **[4 cours de 1h]** dans sa Discipline apprend un nouvel Arcane de **Novice** de sa Discipline, puis un nouvel Arcane de **Disciple** après encore **[4 cours de 1h]** supplémentaires. Un **Maître** ne peut pas apprendre de nouvel Arcane de **Maître** par cette voie.

Cette règle est applicable également aux **Grands maîtres** qui eux, en revanche, peuvent apprendre un nouvel Arcane de **Maître** par cette voie.

### L'Examen de Maître

Plus les étudiants sont nombreux dans la Discipline, plus le nombre de places disponibles est important! Cet examen est soumis à un quota de places fixé par le PJA en charge des Académies qui est toujours inférieur au nombre d'étudiants inscrits dans la Discipline. Il est organisé et mis en spectacle impérativement puis doit être validé par le Grand maître de la Discipline qui le clôture par une cérémonie de remise du Diplôme de Maître en présence des Grands maîtres de l'Académie et de Maîtres invités d'autres Académies.

## La recherche

Chaque **Discipline** est appelée à évoluer, étoffant toujours un peu plus chacune des classes de personnage avec le temps. De nouveaux Arcanes, à maîtriser puis à enseigner, verront ainsi le jour à mesure que la recherche académique menée par les membres les plus éminents de chacune des Disciplines portera ses fruits. Les règles de recherche seront dévoilées ultérieurement, à l'issue de la mise en place du nouveau système académique prévu pour la foire d'été des **Chroniques de Kandorya 2016**.

## L'archivage

Les Grands maîtres sont responsables de la mémoire de leur Discipline. Ils doivent créer et préserver au minimum les 3 archives suivantes pour leur Discipline au sein d'un **Codex** qui constitue alors des objets de jeu. Leur titre est libre, mais le terme "**Codex**" doit être inscrit sur le manuscrit.

- ★ **Le livre de la fondation** regroupe : l'emblème, la devise et le nom du Grand Maître de la Discipline, les textes fondateurs, le diplôme de Maître, tous les Arcanes.
- ★ **Le livre de la transmission** regroupe : le registre des membres : Initiés, Disciples et Maîtres.
- ★ **Le livre du savoir** regroupe : tous les travaux de recherche.

*Attention, ces trois livres doivent être regroupés dans un seul est unique objet de jeu qu'il s'agisse d'un véritable codex (recueil de manuscrits) ou d'un seul manuscrit.*

# Grand 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 (Titres rouges)

### 1 - 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 !*

### 2 - 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.

### **3 - 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.*

## Académie des Sciences (Titres violets)

### 1 - 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 (1) fois par jour le sort **Silence**, sans respecter les prérequis sauf l'annonce « **Silence !** ». Ce n'est pas considéré comme de l'utilisation de magie.

#### Novice

En tant que Jurisconsulte, vous pouvez concevoir un contrat magico-légal. Ce contrat, 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 **pourra perdre (1) PV par jour** jusqu'au dédommagement de la partie lésée ou le rétablissement du respect des clauses écrites. Ce point de vie perdu peut être soigné mais l'effet du contrat perdure tant que le différent juridique existe. *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 impose le respect à vos concitoyens. Vous gagnez (1) annonce "**Intimidation !**", une fois par combat. Non cumulable avec la compétence **Intimidation**.

#### Disciple

En fin connaisseur de la loi, vous pouvez concevoir un contrat magico-légal. Ce contrat, 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 pourra **perdre (1) PV par demi-journée** jusqu'au dédommagement de la partie lésée ou le rétablissement du respect des clauses écrites. *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 !**" (1) fois par jour. 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, 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 pourra **perdre (1) PV par heure** jusqu'au dédommagement de la partie lésée ou le rétablissement du respect des clauses écrites. *La résolution de ce type de contrat pourra se faire en RP via un jeu juridique.*

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

De plus, la compétence **Diagnosticien** ne vous coûte plus que 1 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 (Titres verts)

### 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 aguéri. 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, 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.

## Académie de Magie (distinctions bleues)

### 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 !**".

### 1 - 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 arcane. Il ne parle pas. Si le nécromant s'éloigne de plus de 20 mètres ou tombe à l'état d'"**Agonie**", le cadavre animé tombe en putréfaction et disparaît dans les minutes qui suivent. *Nota : ce sort est mal vu par beaucoup de civilisation, attention à son utilisation.*

#### Disciple

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

#### Maître

Votre connaissance de la nécromancie vous permet de déclencher des rituels antagonistes. Dans un lieu de pouvoir, vous pouvez initier un rituel afin de tenter de contrer un autre rituel actuellement en cours dans un autre lieu de pouvoir.

*Attention, les compétences Ritualiste 1 et Ritualiste 2 sont requises parmi les ritualistes présents afin de mener à bien le contre-rituel.*

#### Maître

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

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

### 2 - 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 !**".

### **3 - 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**

## 4 - Discipline : Exorciste

- ★ 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.

### 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.

## Académie de la Foi (distinctions oranges)

### Préambule

Nous n'avons pas la prétention de connaître toutes les religions que les joueurs peuvent inventer, nous proposons 3 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 :** (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).*
- ❖ **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.*

## 1 - 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**.

## 2 - 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 votre prière. Aucun contact ou effet de surprise n'est nécessaire.

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

#### **Disciple**

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

En convoquant la puissance sacrée sur un symbole sacré d'une autre religion ou d'un autre culte que vous touchez de votre main libre, vous parvenez à le profaner. Le symbole sacré, redevenu un simple objet, ne porte plus de ruban bleu (objet magique). 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.

## **3 - Discipline : Adepté 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 châtiment 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 châtimeur sur votre prochain. A l'issue de votre prière, vous devez annoncer : **"Prière : Surdit  !" .** Votre cible n'entend plus rien, le joueur se consid re comme sourd durant (15) minutes. Si vous subissez un contact physique ou magique, votre pri re est interrompue et vous subissez alors vous-m me les effets de votre pri re.

#### Disciple

##### **Ch timeur de Langue morte – Pri re**

Vous manipulez la magie sacr e pour faire s'abattre un ch timeur sur votre prochain. A l'issue de votre pri re, vous devez annoncer   votre cible **" Pri re : Langue morte !" .** Votre cible ne pourra que s'exprimer dans une langue incompr hensible durant (15) minutes. Si vous subissez un contact physique ou magique, votre pri re est interrompue et vous subissez alors vous-m me les effets de votre pri re.

#### Ma tre

##### **Ma tre du la confusion - C r monie, (30) symboles sacr s maximum**

En utilisant la magie sacr e, vous faites pencher les forces sacr es en votre faveur. A la fin de la c r monie, vous, ainsi que les autres Ma tres **Adeptes de la Providence**, gagnez une annonce **"Esquive !" .** De plus, chacun des participants b n ficie alors d'(1) annonce **"Rebond !" suite   une annonce "Pri re !" ou "D sarmer !" .** Non cumulable.

##### Rappel:

- **"Rebond !" :** Si vous  tes la cible d'une de ces annonces, vous pouvez annoncer **"Rebond !" + ("Nom de la pri re !" ou "D sarmer !")** et d signer votre adversaire qui subira alors les effets de sa propre annonce   votre place.

#### Ma tre

##### **Barri re sacr e – C r monie (cette c r monie ne n cessite pas d'autel), (30) symboles sacr s maximum**

Vous puisiez dans la puissance sacr e afin de dresser devant vous un rempart d'une longueur  gale   l' cartement de vos bras  tendus en croix et une hauteur de (2) m tres, vous prot geant de l'adversit . Tant que dure votre pri re, sans limite de dur e, vous devez annoncer r guli rement: **"Pri re : barri re sacr e !" .** Cette barri re protectrice est alors physiquement et magiquement infranchissable mais elle peut  tre contourn e. Vous pouvez vous d placer.

Jusqu'  (30) participants peuvent se joindre   la c r monie, bras  tendus en croix, tous reli s par les symboles sacr s de la m me croyance ou du m me culte et former ainsi une cha ne humaine. Tant que dure votre c r monie, pour une dur e de (15) minutes maximum, vous formez, ensemble, une m me

##### **Barri re sacr e.**

A la fin de la c r monie, chacun des participants,   l'exception des Ma tres **Adeptes de la Providence**, subit l'effet **"Naus e de masse, (1) minute !" au lieu de l'effet "Sommeil de masse, (1) minute !" habituel   la cl ture d'une c r monie.**