



Les guildes

Version 5

Introduction	4
Accès aux guildes	4
Les rangs	4
Les maîtres de guilde	4
Organisation des guildes	5
Guilde artisanat & économie, roublardise, médecine	6
Artisanat & Economie	6
Roublardise.....	6
Médecine	7
Guilde militaire et d'infiltration.....	8
Azehils	8
Lamargent.....	8
Marchombre.....	8
Deremis	10
Soldat de l'armée royale.....	10
Paladin	10
Empire Eternel.....	11
Soldat de l'Empire	11
Gardenuit	11
Nordiens	12
Champion des saga.....	12
Traqueur	13
Peaux vertes	13
Guerrier des clans	13
Berzerker	14
Guildes de magie	15
Azéhils	15
Mage de l'académie	15
Ritualiste	15
Deremis	16
Sorcier.....	16
Empire Eternel.....	17
Nécromage	17
Nordiens	17
Druide	17
Peaux vertes	18

Chaman	18
Occultiste	18
Guildes de prêtrise.....	19
Deremis	19
Prêtre des 6	19
Empire Eternel.....	19
Prêtre des Dieux nocturnes.....	19
Nordiens	20
Shaman totémique	20

Introduction

Les guildes sont des associations de personnages appartenant à un groupe dédié et pratiquant une activité commune. Elles suivent des règles strictes et apportent des bénéfices spécifiques. Elles peuvent être réservées à une faction ou communes à l'ensemble. Chaque guildes est dirigée par un référent appelé maître de guildes et l'accès se fait en jeu uniquement.

Accès aux guildes

Pour entrer dans une guildes vous devrez répondre à plusieurs critères :

- Répondre aux restrictions d'entrée de la guildes et aux exigences du maître de guildes.
- Ne pas être déjà membre d'une autre guildes.
- Avoir un archétype principal défini par 3 points de compétences dépensés.

Une épreuve d'entrée dans la guildes peut être exigée par le maître de guildes.

Déroger à une restriction vous fait perdre **TOUS** les bénéfices offerts par la guildes.

Les rangs

Le rang représente le grade du personnage au sein de la guildes.

Vous pouvez évoluer au sein de la guildes en passant des épreuves organisées par le maître de guildes. Lorsqu'il vous estimera digne de passer un rang, il vous proposera une ou des épreuves qu'il organisera.

Le maître de guildes est seul juge de la réussite ou de l'échec des épreuves que vous passerez.

En cas de réussite, vous passerez au rang suivant, sinon vous resterez à votre rang en attendant la prochaine opportunité d'évoluer.

Vous pouvez passer les épreuves de rang de 1 à 3 lors d'un même opus. A partir du rang 4, vous ne pouvez passer qu'un seul rang par opus.

Lorsque vous atteignez un rang au sein d'une guildes, il vous est lié en tant que joueur, ce qui signifie que si votre personnage meurt, alors votre futur personnage pourra, s'il le souhaite, bénéficier du même rang dans la même guildes uniquement.

Une fois le rang 5 atteint vous êtes un maître de guildes.

Si un maître de guildes est déjà présent, vous pourrez le seconder pour faire passer des épreuves et administrer avec lui la guildes en question.

Les maîtres de guildes

Chaque guildes est dirigée par un ou plusieurs maître de guildes. Ce sont des officiers chargés d'administrer et de gérer la guildes. Ils créent et organisent les épreuves permettant d'évoluer au sein de la guildes.

Ils décident également de qui rejoint ou non la guildes qu'ils administrent.

Organisation des guildes

Selon la faction que vous choisissez vous pourrez accéder à différentes guildes réparties en fonction du pan de jeu qui les concernent.

⚠ Attention : Toutes les guildes ne sont pas accessibles à toutes les factions.

Type de jeu	Azehil	Deremis	Empire Eternel	Nordiens	Peaux vertes
Militaire & infiltration	Lamargent & Marchombre	Soldat de l'armée & Paladin	Soldat de l'Empire & Gardenuit	Champion des sagas & Traqueur	Guerrier du clan & Berzerker
Magie	Mage de l'académie & Ritualiste	Mazareck	Nécromage	Druide	Chaman & occultiste
Prêtrise	X	Prêtre des 6	Culte des dieux nocturnes	Shaman totémique	X
Artisanat, Roublardise, Médecine	Le Conclave d'Aranis	Le Cénacle des compagnons	La Nécropole	Les Karls	La main verte

Guilde artisanat & économie, roublardise, médecine

Artisanat & Economie

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **notable**.

Rang 1

Vous permet de récupérer une des ressources consommées lors d'une création artisanale. Le marchand vous donnera un dé à 6 faces à lancer, un résultat de 5 ou plus, vous permet de récupérer l'une des ressources utilisées de votre choix.

Rang 2

Vous pouvez apprendre les recettes de rang 2 et 3 de votre métier.

Rang 3

Vous pouvez porter un 4ème **artefact** au choix supplémentaire, quel que soit son type.

Rang 4

Vous pouvez apprendre les recettes de rang 4 et 5 de votre métier.

Rang 5

Au début de chaque GN, vous obtenez 9 ressources aléatoires de votre métier.

Roublardise

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **roublard**.

Rang 1

Vous pouvez utiliser la compétence **vol à la tire** pour déposer un objet dans la bourse ou la sacoche d'un joueur au lieu de le voler. Prévenez un orga qui ira donner l'objet au joueur à votre place. Vous devez tout de même placer votre pince à linge sur la cible.

Rang 2

Vous pouvez détecter les **invisibles** dans un rayon de 3 mètres.

Rang 3

Vous pouvez vous déplacer sans courir lorsque vous utilisez la compétence **dissimulation** sans que cela ne la brise. En revanche, vous devez toujours répondre à la nécessité d'être masqué par la végétation.

Rang 4

Une fois par demi-journée, vous pouvez murmurer à l'oreille d'un personnage l'annonce **suggestion**.

Rang 5

Une fois par jour, vous pouvez récupérer 1PV en dehors d'un combat. Peut être utilisé même si vous êtes en **agonie**.

Médecine

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **médecin**.

Rang 1

La compétence **premier secours** vous permet de **stabiliser** de manière permanente le patient même si vous quittez sa présence. Vous devez tout de même simuler une scène RP de stabilisation de 1 minute.

Rang 2

Le temps de **convalescence** de vos soins est réduit de 5 minutes. Il doit tout de même durer au moins 3 minutes non réductibles.

Rang 3

Vous pouvez relancer votre dé à 6 faces pour définir la blessure ainsi que le soin correspondant. S'applique aux compétences **médecin de bataille** et **chirurgien**. Le 2^{ème} tirage devra être conservé.

Rang 4

Le temps de **convalescence** de vos soins est réduit de moitié. Il doit tout de même durer au moins 3 minutes non réductibles.

Rang 5

Votre sacoche de gemme de **greffe** est désormais composée de 3 gemmes blanches et 3 rouges.

Guilde militaire et d'infiltration

Azehils

Lamargent

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **soldat** ou **commandant**.

Rang 1

Si vous êtes au sein d'une **unité**, vous gagnez un effet en fonction de votre arme :

- **Arme à 2 mains** : Vous gagnez une annonce **Blessure !** pour ce combat. Vous devez toucher votre adversaire.
- **Bouclier** : Vous ignorez la première annonce subie pour ce combat et annoncez **résiste !** (Sauf **brise bouclier**)
- **Ambidextre** : Vous gagnez une annonce **Désarme !** pour ce combat. Vous devez toucher l'arme de votre adversaire.

Rang 2

Le temps de **convalescence** des soins reçus est réduit de 5 minutes. Il doit tout de même durer au moins 3 minutes non réductibles.

Règle de katas

Chaque kata est un ensemble d'un certain nombre de mouvements que vous devrez réaliser parfaitement. Vous devrez annoncer à haute voix le nom de votre kata avant de le réaliser. Si vous êtes interrompu, vous devez recommencer le kata depuis le début. Chaque kata peut être réussi 3 fois par combat maximum.

Rang 3

Kata Daelin, 4 mouvements. Vous gagnez une annonce au choix **résiste !** au prochain dommage subi ou annonce pendant ce combat.

Rang 4

Kata Adrazin, 3 mouvements. Vous gagnez une annonce **blessure !** pour ce combat. Vous devez toucher votre adversaire.

Rang 5

Kata Elinae, 4 mouvements. Vous gagnez une annonce **désarme !** Vous devez toucher l'arme de votre adversaire.

Marchombre

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **éclaireur**.

Rang 1

Lorsque vous succombez dans un chemin de **sombre forêt**, vous pouvez tout de même tirer une gemme de séquelle de guerre.

Rang 2

Une fois par jour, vous pouvez soigner sommairement un autre Marchombre en **agonie**. Il récupère 1 PV. Vous devrez simuler le soin **Os démis au bras**.

Retirer toutes les pièces d'armures sur le bras, puis il faut simuler le craquement de l'os avec une branche pendant que vous mimer la scène en RP.

Réaliser une attelle avec deux morceaux de bois et un bandage qui doit recouvrir la totalité du bras ou de l'avant-bras. Mettre le bras en écharpe afin de l'immobiliser.

Convalescence : Le patient ne peut plus se servir de ce bras pendant 15 minutes.

Rang 3

Vous obtenez une annonce **recul** ! Utilisable une fois par combat.

Rang 4

Vous ignorez le 1^{er} dégât subi. Utilisable une fois par combat. (Cumulable avec d'autres effets du même type).

Rang 5

In extremis

1 fois par GN, si vous mourrez, vous pouvez choisir la séquelle de guerre **miraculé** avant de piocher votre gemme. N'est pas utilisable si la gemme correspondant a déjà été piochée.

Cours Forest

Vous pouvez vous déplacer sans courir lorsque vous utilisez la compétence **dissimulation** sans que cela ne la brise. En revanche, vous devez toujours répondre à la nécessité d'être masqué par la végétation.

Deremis

Soldat de l'armée royale

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **soldat** ou **éclaireur**.

Rang 1

Si vous êtes au sein d'une **unité**, vous gagnez un effet en fonction de votre arme :

- **Arme à 2 mains** : Vous gagnez une annonce **Blessure !** pour ce combat. Vous devez toucher votre adversaire.
- **Bouclier** : Vous ignorez la première annonce subie pour ce combat et annoncez **résiste !** (Sauf **brise bouclier**)
- **Arme de tir** : Vous gagnez une annonce **recul !** Utilisable une fois par combat. Vous devez toucher votre adversaire.

Rang 2

Le temps de **convalescence** de vos soins est réduit de 5 minutes. Il doit tout de même durer au moins 3 minutes non réductibles.

Rang 3

Une fois par jour, vous pouvez soigner sommairement un autre Soldat de l'armée royale en **agonie**. Il récupère 1 PV. Vous devrez simuler le soin **Os démis au bras**.

Retirer toutes les pièces d'armures sur le bras, puis il faut simuler le craquement de l'os avec une branche pendant que vous mimer la scène en RP.

Réaliser une attelle avec deux morceaux de bois et un bandage qui doit recouvrir la totalité du bras ou de l'avant-bras. Mettre le bras en écharpe afin de l'immobiliser.

Convalescence : Le patient ne peut plus se servir de ce bras pendant 15 minutes.

Rang 4

Si vous êtes au sein d'une **unité**, vous pouvez ignorer une annonce **blessure !** une fois par combat. Vous devrez annoncer **résiste !**

Rang 5

Tant que vous êtes en **unité** vous gagnez 1 point d'armure (PA) supplémentaire.

Paladin

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **soldat** ou **commandant**.

Rang 1

Vous pouvez choisir un personnage non protégé par un autre paladin et le mettre sous votre protection. Tant que vous êtes à moins de 2 mètres de lui, vous pouvez par une prière, lui redonner 1PV par combat.

Rang 2

Tant que le personnage sous votre protection est à moins de 2 mètres de vous, si c'est un personnage d'autorité de la faction (chef militaire, religieux ou guilde) alors vous gagnez 1 point d'armure supplémentaire (PA).

Rang 3

Vous et la personne sous votre protection pouvez ignorer une annonce magique une fois par combat. Vous devrez annoncer **résiste magique !**

Rang 4

Une fois par GN, lorsque vous succombez et piochez une gemme séquelle de guerre, si vous tombez sur la gemme **miraculée**, celle-ci n'est pas décomptée.

De plus, vous gagnez une annonce **résiste !** à un effet **peur** une fois par combat. (Cumulable avec d'autre effet du même type).

Rang 5

A la fin de chaque combat, si le paladin est en état de santé **blesé** ou **indemne**, il désigne 3 membres de son **unité** à l'**agonie** qui regagnent 1 PV.

Empire Eternel

Soldat de l'Empire

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **soldat** ou **éclaireur**.

Rang 1

Si vous êtes au sein d'une **unité**, vous gagnez un effet en fonction de votre arme :

- **Arme à 2 mains** : Vous gagnez une annonce **Blessure !** pour ce combat. Vous devez toucher votre adversaire.
- **Bouclier** : Vous ignorez la première annonce subie pour ce combat et annoncez **résiste !** (Sauf **brise bouclier**)
- **Arme de tir** : Vous gagnez une annonce **recul !** Utilisable une fois par combat. Vous devez toucher votre adversaire.

Rang 2

Le temps de **convalescence** des soins reçus est réduit de 5 minutes. Il doit tout de même durer au moins 3 minutes non réductibles.

Rang 3

Si vous êtes au sein d'une **unité** soldats de l'empire, vous gagnez une annonce **résiste !** à une annonce **recul !** utilisable une fois par combat.

Rang 4

Si vous êtes au sein d'une **unité** soldats de l'empire, vous gagnez une annonce **résiste !** à une annonce **blessure !** utilisable une fois par combat.

Rang 5

Si vous êtes au sein d'une **unité** soldats de l'empire, vous gagnez une annonce **peur !** utilisable une fois par combat.

Gardenuit

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **soldat** ou **commandant** et le racial **non-mort** ou **vampire**.

Rang 1

Vous gagnez une annonce **Désarme !** pour ce combat. Vous devez toucher l'arme de votre adversaire.

Rang 2

Vous pouvez graver votre armure d'une rune enchantée sur l'enclume des Gardenuits.

Cette rune permet à son porteur d'ignorer la prochaine annonce lors du prochain combat. Il devra annoncer **résiste !** utilisable une fois par combat. (Cumulable avec d'autres Artefacts ayant le même effet).

Rang 3

Vous pouvez graver votre armure d'une rune enchantée sur l'enclume des Gardenuits.

Cette rune confère à son porteur l'utilisation de l'annonce **peur !** utilisable une fois par combat. (Cumulable avec d'autres Artefacts ayant le même effet).

Rang 4

Vous pouvez graver votre arme d'une rune enchantée sur l'enclume des Gardenuits.

Cette rune permet à son porteur d'annoncer **blessure !** lors du prochain combat. Vous devez

toucher votre adversaire. Utilisable une fois par combat et sur une seule arme. (Cumulable avec d'autres Artefacts ayant le même effet).

Rang 5

Une fois par GN, lorsque vous succombez et piochez une gemme séquelle de guerre **Mort**. Vous pouvez l'ignorer.

Nordiens

Champion des saga

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **soldat** ou **commandant**.

Rang 1

Si vous êtes au sein d'une **unité**, vous gagnez un effet en fonction de votre arme :

- **Arme à 2 mains** : Vous gagnez une annonce **Blessure !** pour ce combat. Vous devez toucher votre adversaire.
- **Bouclier** : Vous ignorez la première annonce subie pour ce combat et annoncez **résiste !** (Sauf **brise bouclier**)
- **Ambidextre** : Vous gagnez une annonce **Désarme !** pour ce combat. Vous devez toucher l'arme de votre adversaire.

Rang 2

Le temps de **convalescence** des soins reçus est réduit de 5 minutes. Il doit tout de même durer au moins 3 minutes non réductibles.

Rang 3

Si vous êtes au sein d'une **unité**, alors vous gagnez les avantages suivants :

Une fois par combat vous pouvez annoncer **résiste !** à un effet **peur**.

Si vous êtes le dernier survivant de l'unité, vous regagnez immédiatement 1 point d'armure (PA) et gagnez un **résiste** à une annonce **recul !** et à une annonce **peur !**

Rang 4

Lorsque vous gagnez ce rang, vous devrez choisir votre animal totem, Loup, Corbeau ou Ours, et gagnez la compétence correspondante :

- **Loup** : Tant que vous êtes en **unité**, vous gagnez une annonce **Désarme !** pour ce combat. Vous devez toucher l'arme de votre adversaire.
- **Corbeau** : Vous gagnez la compétence **lire et écrire**. Vous gagnez une annonce **résiste !** à une annonce **désarme !**
- **Ours** : Vous ignorez la première annonce subie pour ce combat et annoncez **résiste !** (Cumulable avec un autre effet du même type)

Rang 5

En fonction de votre animal totem que vous avez choisi au rang précédent vous gagnez la compétence correspondante :

- **Loup** : Tant que vous êtes en **unité**, Une fois par combat vous gagnez une annonce **blessure !** Vous devez toucher votre adversaire.
- **Corbeau** : Vous pouvez détecter les **invisibles** dans un rayon de 3 mètres.
- **Ours** : Une fois par combat, après un hurlement bestial, vous regagnez 1PV. Vous ne pouvez pas réaliser cette action si vous êtes à l'agonie.

Traqueur

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **éclaireur**.

Rang 1

Lorsque vous succombez dans un chemin de **sombre forêt**, vous pouvez tout de même tirer une gemme de séquelle de guerre.

Rang 2

Une fois par jour, si vous êtes seul et que vous êtes à l'**agonie**. Alors vous pouvez vous stabiliser vous-même et vous déplacer en marchant lentement pendant 10 minutes. Vous devez simuler une blessure grave. Vous ne pouvez pas combattre dans cet état. Le moindre dommage vous remet en état d'**agonie** que vous ne pouvez plus stabiliser.

Rang 3

Une fois par combat vous pouvez annoncer **résiste** à un effet **peur**.

Rang 4

Tant que vous êtes à distance d'au moins 5 mètres d'un membre de votre faction. Vous pouvez vous déplacer sans courir lorsque vous utilisez la compétence **dissimulation** sans que cela ne la brise. En revanche, vous devez toujours répondre à la nécessité d'être masqué par la végétation.

Rang 5

Tant que vous êtes à distance d'au moins 5 mètres d'un membre de votre faction, vous gagnez un point d'armure supplémentaire (1 PA) non cumulable. De plus, vous obtenez une annonce **recul !** Utilisable une fois par combat.

Peaux vertes

Guerrier des clans

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **soldat** ou **commandant**.

Rang 1

Si vous êtes au sein d'une **unité**, vous gagnez un effet en fonction de votre arme :

- **Arme à 2 mains** : Vous gagnez une annonce **Blessure !** pour ce combat. Vous devez toucher votre adversaire.
- **Bouclier** : Vous ignorez la première annonce subie pour ce combat et annoncez **résiste !** (Sauf **brise bouclier**)
- **Ambidextre** : Vous gagnez une annonce **Désarme !** pour ce combat. Vous devez toucher l'arme de votre adversaire.

Rang 2

Le temps de **convalescence** des soins reçus est réduit de 5 minutes. Il doit tout de même durer au moins 3 minutes non réductibles.

Rang 3

Si vous êtes au sein d'une **unité**, alors vous gagnez les avantages suivants :

Une fois par combat vous pouvez annoncer **résiste !** à un effet **peur**.

Si vous êtes le dernier survivant de l'unité, vous regagnez immédiatement 1 point d'armure (PA) et gagnez un **résiste** à une annonce **recul !** et à une annonce **peur !**

Rang 4

Si vous êtes au sein d'une **unité**, vous gagnez une annonce **résiste !** à une annonce **recul !** utilisable une fois par combat.

Rang 5

Si vous êtes le chef d'une **unité**, vous pouvez faire perdre 1 PV à un membre de votre faction lors d'une scène RP où vous malmenez le personnage en question. En échange, trois membres

désignés de votre **unité** gagnent chacun une annonce **peur !** pour le combat. Cette action doit être réalisé avant un combat.

Berzerker

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **soldat** et de ne plus être compris comme une **unité**.

Rang 1

Vous pouvez sacrifier 1PV et obtenez en échange une annonce **recul !** Utilisable jusqu'à 2 fois par combat.

Rang 2

Vous pouvez sacrifier 1PV et obtenez en échange une annonce **blessure !** Utilisable jusqu'à 2 fois par combat.

Rang 3

Une fois par combat, vous pouvez entrer en rage de Berzerker et regagner immédiatement 1PV. En revanche vous devez attaquer tout personnage en vue pendant 30 secondes (y compris un ami).

Rang 4

Une fois par combat vous pouvez annoncer **résiste magique !** à une annonce magique.

Rang 5

Une fois par GN, lorsque vous succombez et piochez une gemme séquelle de guerre, si vous tombez sur la gemme **blessé de guerre** ou **amputé**, alors ignorez ses effets et la gemme n'est pas considéré comme ayant été tirée.

Guildes de magie

Azéhils

Mage de l'académie

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **Le don**.

Rang 1

Vous devez choisir votre domaine de prédilection parmi :

- Arcanomancie
- Géomancie
- Ondomancie
- Ombromancie

Vous pouvez apprendre les **sorts de rang 1 et 2** de votre faction.

Une fois par jour, vous pouvez ignorer votre **faiblesse**.

Rang 2

Vous pouvez apprendre les **sorts de rang 3 et 4**. Le mage peut utiliser une seconde fois par demi-journée **méditation**.

Rang 3

Vous pouvez apprendre des **sorts de rang 5 et 6**. De plus, chaque jour, la première fois que vous lancez un sort avec une annonce **blessure magique !** vous ne subissez pas de **faiblesse**.

Vous avez également accès aux **rituels de conduction**.

Rang 4

Une fois demi-journée, vous pouvez utiliser **débrider la magie** sans perdre de point de vie.

Rang 5

Vous recevez immédiatement les bénéfices de l'enchantement de **rempart magique**. Ce dernier n'est pas lié à une pièce de votre équipement et ne compte donc pas dans le nombre maximum d'artefacts que vous pouvez porter.

Rempart magique : Une fois par jour, lorsque vous subissez une annonce magique, vous pouvez en ignorer les effets et annoncer **résiste magique !** (Cumulable avec d'autres effets identiques).

Ritualiste

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **Le don**.

Rang 1

Vous devez choisir votre domaine de prédilection parmi :

- Arcanomancie
- Géomancie
- Ondomancie
- Ombromancie

Vous pouvez apprendre les **sorts de rang 1 et 2** de votre faction.

Les **faiblesses** avec le mot clé [CONCENTRATION] sont réduites à 10 minutes maximum. Ne se cumule pas avec d'autres compétences similaires. De plus vous gagnez la compétence **lire et écrire**.

Rang 2

Vous pouvez apprendre les **sorts de rang 3 et 4**. De plus, vous ne subissez plus la **séquelle magique** automatique après avoir réalisé un rituel réussi.

Rang 3

Vous pouvez apprendre des **sorts de rang 5 et 6**. Vous réduisez la durée de **faiblesse** de 5 minutes, jusqu'à un minimum de 5 minutes. Les sorts [ÉPUI SANT] ou [CONCENTRATION] ne sont pas éligible à cette règle. Vous avez également accès aux **rituels de conduction**.

Rang 4

Vous pouvez ignorer les mots-clés des sorts pratiqués lors du rituel en fonction du nombre de participant.

- A partir de 3 participants : Vous pouvez ignorer le mot-clé [ÉPUI SANT].
- A partir de 5 participants : Vous pouvez ignorer le mot-clé [CONCENTRATION].
- A partir de 8 participants : Vous pouvez ignorer le mot-clé [INSTABLE].

Ces effets sont cumulables.

Rang 5

Lorsque vous échouez dans un rituel que vous dirigez, alors vous ne pourrez dépasser le stade 3 de **séquelle magique**.

Deremis

Sorcier

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **Le don**.

Rang 1

La sorcellerie devient votre domaine de prédilection. Vous pouvez apprendre les **sorts de rang 1 et 2** de votre domaine.

Une fois par jour, vous pouvez ignorer votre **faiblesse**. De plus vous gagnez la compétence **lire et écrire**.

Rang 2

Vous pouvez apprendre des **sorts de rang 3 et 4**. Une fois par jour, durant un rituel, si un autre ritualiste échoue, vous pouvez prendre le relais afin de lui permettre de revenir dans le rituel.

Cependant cette règle n'annule pas les effets des **séquences magiques**, ou d'autres effets qui l'empêcheraient de revenir dans le rituel.

Rang 3

Vous pouvez apprendre des **sorts de rang 5 et 6**. De plus, Les sorts de votre domaine de prédilection perdent le mot clé [ÉPUI SANT]. Vous pouvez accéder aux rituels de **pyromancie**.

Rang 4

Le premier sort que vous lancez chaque jour ne déclenche pas de **faiblesse**.

Rang 5

Votre sort **Restauration** restitue tous les points de vie d'un personnage. Ne fonctionne pas si la cible est en **agonie**.

Empire Eternel

Nécromage

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **Le don**.

Rang 1

Vous devez choisir votre domaine de prédilection parmi :

- Nécromancie
- Sangromancie

Vous pouvez apprendre les **sorts de rang 1 et 2** de votre faction.

Une fois par jour, vous pouvez ignorer une **faiblesse**. De plus vous gagnez la compétence **lire et écrire**.

Rang 2

Vous pouvez apprendre des **sorts de rang 3 et 4**. Le mage peut utiliser une seconde fois par demi-journée **méditation**.

Rang 3

Vous pouvez apprendre des **sorts de rang 5 et 6**. De plus, chaque jour, la première fois que vous lancez un sort qui occasionne un dommage contre une cible, vous ne subissez pas de **faiblesse**.

Vous pouvez accéder aux rituels **nécrolithes**.

Rang 4

Les rituels peuvent s'accomplir en remplaçant les ritualistes manquant par des personnages vivants qui seront consumés par le maelstrom et donc mort définitivement.

Rang 5

Vous pouvez apprendre les **sorts de rang 7** et plus.

Si votre domaine de prédilection est la Nécromancie, vous pouvez vous lier à un phylactère même si vous n'êtes pas un non-mort ou un vampire.

Si votre domaine de prédilection est la Sangromancie, chaque fois que vous infligez une **blessure magique** vous récupérez 1PV. Ne fonctionne pas si vous êtes en **agonie**.

Nordiens

Druide

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **Le don**.

Rang 1

Le druidisme devient votre domaine de prédilection. Vous pouvez apprendre les **sorts de rang 1 et 2** de votre domaine.

Une fois par jour, vous pouvez ignorer votre **faiblesse**. De plus vous gagnez la compétence **lire et écrire**.

Rang 2

Votre forme de la foudre du sort forme élémentaire vous permet d'obtenir deux annonces **Désarme** à votre prochain combat au lieu d'une. Vous devez toucher l'arme de votre adversaire.

Vous pouvez apprendre des **sorts de rang 3 et 4**.

Rang 3

Chaque jour, la première fois que vous lancez un sort qui occasionne une blessure contre votre cible, alors vous ne subissez pas de **faiblesse**. De plus, vous pouvez accéder aux rituels de la tempête. Vous pouvez apprendre des **sorts de rang 5 et 6**.

Rang 4

Les sorts de votre domaine de prédilection perdent le mot clé [ÉPUI SANT].

Rang 5

Une fois par demi-journée, votre sort Échange de souffrance ne vous inflige plus de **blessure**.

Peaux vertes

Chaman

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **Le don**.

Rang 1

Le chamanisme devient votre domaine de prédilection. Vous pouvez apprendre les **sorts de rang 1 et 2** de votre faction.

Une fois par jour, vous pouvez ignorer votre **faiblesse**.

Rang 2

Vous pouvez apprendre les **sorts de rang 3 et 4**. De plus le sort **Capture de rêves** peut désormais être lancé sur une personne morte.

Rang 3

Vous pouvez apprendre des **sorts de rang 5 et 6**. Une fois par demi-journée, vous ignorez la première annonce **suggestion** ou **suggestion magique** que vous subissez et annoncez **résiste** ou **résiste magique !** De plus, vous pouvez accéder aux rituels de **déchaînement**.

Rang 4

Le mage peut utiliser une seconde fois par demi-journée **méditation**.

Rang 5

Lorsque vous effectuez le sort **Poussée de rage**, à la fin des deux minutes de conscience, la victime retombe à 1 PV au lieu de tomber directement en **agonie**.

Occultiste

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **Le don**.

Rang 1

L'occultisme devient votre domaine de prédilection. Vous pouvez apprendre les **sorts de rang 1 et 2** de votre faction.

Une fois par jour, vous pouvez ignorer votre **faiblesse**. De plus vous gagnez la compétence **lire et écrire**.

Rang 2

Vous pouvez apprendre les **sorts de rang 3 et 4**. De plus, vous ne subissez plus la **séquelle magique** automatique après avoir réalisé un rituel réussi.

Rang 3

Vous pouvez apprendre des **sorts de rang 5 et 6**. Une fois par demi-journée, vous gagnez une annonce **peur !** De plus, vous pouvez accéder aux rituels de **déchaînement**.

Rang 4

Les rituels peuvent s'accomplir en remplaçant les ritualistes manquant par des personnages vivants qui seront consumés par le maelstrom et donc mort définitivement.

Rang 5

L'occultiste réduit la durée de son état de **faiblesse** de 5 minutes, jusqu'à un minimum de 5 minutes. Les sorts avec le mot-clé [ÉPUISENT] ou [CONCENTRATION] ne sont pas éligibles à cette règle.

Guildes de prêtrise

Deremis

Prêtre des 6

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **clerc**.

Rang 1

Vous pouvez créer et réciter une **prière** de rang 1.

Rang 2

Vous avez accès aux **cérémonies** de rang 3 de votre religion.

Rang 3

Vous avez accès aux **cérémonies** de rang 4 de votre religion. Les **paliers de dignité** des **cérémonies** que vous dirigez coûtent 1 de moins.

Rang 4

Vous pouvez créer et réciter une **prière** de rang 4.

Rang 5

Vous avez accès aux **cérémonies** de rang 5 de votre religion.

Empire Eternel

Prêtre des Dieux nocturnes

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **clerc**.

Rang 1

Vous pouvez créer et réciter une **prière** de rang 1.

Rang 2

Vous avez accès aux **cérémonies** de rang 3 de votre religion.

Rang 3

Vous avez accès aux **cérémonies** de rang 4 de votre religion. Les **paliers de dignité** des **cérémonies** que vous dirigez coûtent 1 de moins.

Rang 4

Vous pouvez créer et réciter une **prière** de rang 4.

De plus vous gagnez la compétence **lire et écrire**.

Rang 5

Vous avez accès aux **cérémonies** de rang 5 de votre religion.

Nordiens

Shaman totémique

Conditions : Nécessite d'avoir l'archétype principal **clerc**.

Rang 1

Vous pouvez créer et réciter une **prière** de rang 1.

Vous devez choisir un animal totem : l'Ours, le Loup ou le Corbeau.

Rang 2

Vous avez accès aux **cérémonies** de rang 3 de votre religion.

Rang 3

Vous avez accès aux **cérémonies** de rang 4 de votre religion. Les **paliers de dignité** des **cérémonies** que vous dirigez coûtent 1 de moins.

Rang 4

Vous pouvez créer et réciter une **prière** de rang 4.

Rang 5

Vous avez accès aux **cérémonies** de rang 5 de votre religion.