



Livre des règles v4.0

Les chroniques de Draghîl

Remerciements:

L'organisation tient à remercier vivement toutes les personnes qui nous ont aidé à monter et organiser notre grandeur nature et particulièrement :

- Christophe RAMZ et Coraline DI SILVESTRO pour leur relecture et correction ;
- François DELNATTE pour la réalisation du site internet ;
- Delphine BETERMIEZ pour la calligraphie des titres et du logo.

Les chroniques de Draghîl

TABLE DES MATIERES

I.	INTRODUCTION	5
II.	QUELQUES DEFINITIONS	6
III.	LES BASES DE TON BACKGROUND	8
IV.	LES REGLES	9
1.	Comment créer ton personnage	9
1.1.	Les races	9
1.2.	Le choix de la classe et de la voie	12
1.3.	Les points de vie	12
1.4.	Les points de don	13
1.5.	Le pays	13
1.6.	Les possessions de départ	14
1.7.	Débuter un personnage lanceur de sorts	15
1.8.	Les langues	16
1.9.	L'évolution du personnage	16
1.10.	Nouveau joueur	17
1.11.	Joueur sporadique	17
1.12.	Débuter un personnage autre que niveau 1	17
2.	Les Classes de base	19
2.1.	Les guerriers	20
2.2.	Les barbares	22
2.3.	Les rôdeurs	24
2.4.	Les aventuriers	26
2.5.	Les arcanistes	28
2.6.	Les initiés de la nature	31
2.7.	Le prêtre	35
2.8.	Le Bi-classage	43
3.	Les Classes dites « de prestige »	44
3.1.	Elu divin	44
3.2.	Maître de guerre	45
3.3.	Maître de l'ombre	46
3.4.	Archi-mage	47
3.5.	Paladin	48
3.6.	Maître élémentaire	49
3.7.	Théruge Mystique	50
4.	Les combats et les actions de jeu	51
4.1.	Les armes	51
4.2.	Armures, boucliers et protections spéciales	53
4.3.	Le déroulement des combats	55
4.4.	Les membres	56
4.5.	La mort	56
4.6.	Le souffle de vie est limité	56
4.7.	L'assommement	57
4.8.	L'égorgement	57
4.9.	La fouille	57



Les chroniques de Draghîl

4.10.	Le vol	57
4.11.	Le crochetage, la détection de pièges et le désamorçage de pièges	58
4.12.	Les attaques au poison	58
5.	Les récoltes et L'artisanat	59
5.1.	Les récoltes	59
5.2.	L'artisanat	60
6.	Les dons	62
6.1.	Généralités	62
6.2.	L'apprentissage et l'enseignement des dons	63
6.3.	Les dons dits « généraux »	63
6.4.	Les dons dits « martiaux »	72
6.5.	Les dons dits « magiques »	78
6.6.	Les dons dits « d'adepte »	83
7.	La magie	89
7.1.	Introduction	89
7.2.	Apprendre des sorts	89
7.3.	Lancer un sort	93
7.4.	Les parchemins de sorts	99
7.5.	Les écoles de magie arcanique	100
V.	CONCLUSION	102
VI.	CONTACT ORGANISATION	102



Les chroniques de Draghíl

I. INTRODUCTION

Si tu n'as jamais participé à un jeu de rôle grandeur nature (GN), dit encore "live", tu n'as sans doute qu'une idée assez vague de toutes les possibilités qui te seront offertes.

Sache que tu vivras un week-end dans un monde médiéval fantastique. Tu devras résoudre des énigmes, affronter divers adversaires, humains ou autres et... survivre.

Pour cela, tu devras apprendre à collaborer avec d'autres aventuriers, à récolter des informations, mais aussi te perfectionner par de nouveaux dons. Lorsque tu créeras ton personnage, tu devras faire des choix et ensuite, durant le jeu, tu pourras faire évoluer ton personnage. Tu pourras ainsi apprendre à manier les armes, porter les armures, te déplacer dans les bois, te cacher en forêt ou en milieu urbain, placer des pièges, utiliser la magie, servir de relais à un dieu, ouvrir les portes ou les coffres fermés à clef, fabriquer des potions et tâter de l'alchimie.

La liste est longue et ce sera à toi de découvrir ce qui te convient le mieux. Plus tu seras actif, plus tu obtiendras de renseignements utiles. Actif ne signifie pas forcément courir sans cesse dans les bois, mais aussi parfois communiquer avec son entourage (aventuriers et voyageurs de passage).

Afin que le jeu gagne en réalisme, n'oublie pas de prévoir un costume de circonstance (surtout pas de jeans, ni de talons aiguilles) et oublie le monde moderne qui est le nôtre, de manière à incarner au mieux le personnage que tu auras choisi d'être. Pense médiéval et parle médiéval, le monde n'en sera que plus réel, le jeu n'en sera que plus beau.

Comme équipement, pense à prendre ton sac de couchage, un tapis de sol ou un matelas gonflable (selon les sites), une gamelle et des couverts. Pour marcher, les combat-shoes sont autorisées et même conseillées, à moins que tu n'aies une bonne paire de chaussures de marche (discrète). Pense à maquiller tes chaussures avec de la fourrure ou de la toile.

Que tu n'aies jamais participé à un GN ou que tu sois un vétéran endurci, vont suivre quelques règles qu'il est bon de retenir. Premièrement, les animateurs sont là pour aider tous les joueurs à s'amuser, alors respecte-les. N'oublie pas, ensuite, que ceux qui portent des masques ont un champ de vision limité et qu'ils n'entendent pas toujours clairement ce que tu dis (notamment les sorts que tu leur lances). Si un PNJ masqué ne réagit pas à tes sorts ou tes annonces, contacte un arbitre proche si possible ou, en dernier ressort, approche-toi du PNJ pour lui expliquer ce que tu as fait.

Aie une pensée pour le personnel de la cuisine et de l'auberge. Songe à leur dire "merci" et ne laisse pas traîner tes crasses partout. Ce sont des gens qui viennent nous aider et cela se respecte. Pense plutôt à faire du roleplay avec eux. Cela les impliquera et leur fera plaisir, et qui sait, eux aussi peuvent avoir des informations !

S'il y a des maisons proches, la nuit, tempérez vos ardeurs afin de ne pas déranger les gens. Il y a des sites qui nous sont interdits parce qu'il y a eu des exagérations et c'est tout le monde du jeu de rôle qui en subit les conséquences.

Les chroniques de Draghîl

La nuit, des torches sont disponibles en jeu et des sorts te permettent d'utiliser des lampes de poche. Néanmoins en cas de danger immédiat, il t'est évidemment autorisé d'utiliser une lampe de poche. Sur les sites que nous utilisons, il est formellement interdit de faire du feu sans autorisation expresse des organisateurs. Il ne faut pas oublier que certains sites sont également des réserves naturelles ou des sites classés.

Le vol fait malheureusement partie de la réalité de ce monde. Prenez garde à vos affaires personnelles. Pour des raisons de sécurité, il est strictement interdit aux joueurs et animateurs non habilités d'aller derrière le bar et dans la cuisine.

En cas de problème, reste courtois et nous chercherons des solutions entre adultes.

ET SURTOUT QUEL QUE SOIT TON ROLE, JOUEUR OU ANIMATEUR, N'OUBLIE PAS QU'ON EST LA POUR S'AMUSER !!!

II. QUELQUES DEFINITIONS

Dans les pages qui vont suivre, nous allons utiliser des expressions ou des abréviations typiquement utilisées lors de jeux de rôle grandeur nature.

Background (BG) :

Le background est l'histoire de ton personnage, qui définit qui il est et comment il l'est devenu (voir point 3)

Fair-play :

Le fair-play est l'essence du jeu de rôle grandeur nature. Il se concrétise par le respect des règles et des autres participants. Il a une importance capitale dans la mesure où la triche produit des situations de jeu qui n'auraient pas dû avoir lieu selon les règles. Le fair-play conditionne le bon déroulement de la session de jeu et l'authenticité de l'histoire vécue.

GN :

Il s'agit de l'acronyme de grandeur nature et s'utilise souvent pour parler du jeu de rôles grandeur nature.

Personnage joueur (PJ) :

Le personnage joueur est celui qui vit pleinement l'aventure que l'organisation propose par l'entremise de son scénario. En règle générale, le joueur a une liberté d'action la plus étendue possible, pour autant qu'elle se situe dans les limites définies par les règles. Le joueur peut décider de faire telle ou telle chose ou même de ne rien faire.

Personnage non joueur (PNJ) :

Pour mettre en œuvre son scénario, l'organisation doit aussi pouvoir compter sur des animateurs, des personnages non joueurs appelés parfois « monstres ». Ceux-ci ont pour mission de jouer des rôles et d'entreprendre des actions de jeu, définies à l'avance par l'organisation, qui devront lancer l'intrigue du scénario et rythmer son déroulement.

Les chroniques de Draghîl

Arbitre :

Personne gérant les phases de jeu et portant un bandeau TO sur la tête. Il peut s'agir d'un organisateur ou d'un PNJ.

Roleplay :

Le roleplay est l'essence du GN. C'est l'interprétation qu'un participant fait de son personnage. Le roleplay suppose que le participant adopte l'apparence de son personnage et intègre sa manière de penser tout en se plongeant dans l'ambiance du jeu et en respectant l'univers dans lequel celui-ci se déroule.

Scénario :

Le scénario est la trame du jeu. Il est créé par l'organisation et peut se dérouler sur une session de jeu ou plusieurs (il s'agit alors d'une campagne). Il définit les événements qui vont pousser les participants à agir. Il permet aussi de faire vivre l'univers créé par l'organisation et sert de fil conducteur à l'histoire qui se déroule dans le jeu.

Time-In (TI) :

Lorsque le time-in est décrété, tu es dans le jeu et tout ce qui se passe l'est dans le cadre du jeu, de ton personnage. Le time-in est décrété le vendredi soir par les organisateurs et est globalement valable jusqu'à la fin du jeu, le dimanche vers midi, moment où le time-out est décrété, à nouveau par les organisateurs.

Time-Out (TO) :

Lorsqu'un arbitre décrète le time-out, le jeu est suspendu. Il est possible qu'au cours du jeu une personne soit « Time out ». Dans ce cas, elle portera un bandeau de couleur sur la tête. Cette personne n'existe pas dans le jeu et tu ne pourras pas interagir avec elle, sauf dans des cas particuliers qu'un arbitre te fera savoir en temps utile.

Time-Freeze:

Lorsqu'un arbitre décrète le time-freeze, le jeu est suspendu, **tu ne peux plus bouger, tu fermes les yeux et tu chantonnes**. Tu dois rester immobile jusqu'à ce que l'arbitre réinstaure le time-in.

Stop-Time :

Peut être décrété **par n'importe qui en cas de situation dangereuse**. Cela bloque le jeu le temps de remédier à la situation dangereuse. Par exemple un combat qui déborde vers un escalier, le bord d'un chemin de ronde, un dénivelé assez important etc.

Régulièrement, en cours de jeu, le stop-time sera décrété pour mettre les feuilles de personnage à jour, pour régler des conflits de règles ou pour des raisons de sécurité.

Les chroniques de Draghil

III. LES BASES DE TON BACKGROUND

Tu es originaire de l'un des seize pays civilisés de l'Elyria, l'un des plus grands continents de Draghil. Depuis ton plus jeune âge, tu as eu l'habitude d'évoluer dans un environnement dangereux et toujours incertain car les Hommes n'ont jamais eu la main haute sur ces terres : les orcs, les gobelins, les trolls et autres créatures surclassent cent fois en nombre les populations dites civilisées. La seule chose qui, aussi loin que remonte la mémoire, a garanti la survie de ces peuples, est le patronage continu, sévère mais juste, des Rois Immortels. La plupart des pays humains, du moins ceux qui ont atteint une relative prospérité, sont en effet gouvernés par des seigneurs sorciers qui ont eu la chance de découvrir une voie menant à l'immortalité, leur permettant ainsi de veiller sur leurs peuples et leurs royaumes depuis des siècles. Insensibles au froid, à la soif, à la faim et aux maladies, ces êtres d'exception ont su comment gagner en puissance au cours de leur longue vie pour assurer à leurs territoires une chance de survie raisonnable mais toujours fragile. Quant aux pays gouvernés par des êtres mortels, ils ont pu compter sur la sagesse de certaines créatures ou sur leur lignée puissante : dragons, druides,

Tu es donc originaire de l'un des seize pays connus : onze royaumes ou duchés humains, un royaume elfe, un royaume nain, un royaume kortian, un royaume gnome et un royaume draconien. Ton esprit aventurier t'a très tôt poussé sur les chemins pour y acquérir trésors, savoirs et gloire. Tu as fréquenté des écoles d'érudits, des académies martiales, des temples renommés ou encore des cercles druidiques réputés. Tu as déjà bravé l'inconnu, accompagné des caravanes le long des routes immenses qui séparent deux colonies humaines et, ce faisant, tu as déjà aperçu le groin d'un orc ou la silhouette chétive d'un maraudeur goblin... Jusqu'à présent, tout ceci n'a fait qu'exciter ton goût de l'aventure. Qui sait ? De nouvelles colonies sont créées régulièrement, taillant bravement dans les terres monstrueuses... Un jour, peut-être, tu parviendras à établir ton camp, ta cité... ton duché... et, peut-être, si tu as été suffisamment téméraire et persévérant, tu auras découvert le Secret, celui qui fera de toi non plus un simple prince mortel, mais l'un des nouveaux Seigneurs Immortels...

Pour plus de détail sur le monde réfère-toi au [Livre du Monde](#).

Les chroniques de Draghîl

IV. LES REGLES

1. Comment créer ton personnage

La première étape dans la création de ton personnage, c'est le choix de ta race. Celle-ci déterminera ton aspect physique et tes dons de race qui se traduiront par un avantage et un inconvénient. (Voir [point 1.1](#))

Maintenant que tu sais à quoi tu vas ressembler, il est temps de penser à la classe que tu souhaites jouer. Il existe 7 classes principales (guerrier, barbare, rôdeur, aventurier, arcaniste, prêtre et initié de la nature). Chacune est divisée en 2 voies. La classe et la voie que tu choisis vont te donner droit à des capacités de classe. C'est également ta classe qui va déterminer ton niveau de points de vie de départ. (Voir [point 2](#))

Après avoir choisi ta race et ta classe, tu vas pouvoir choisir tes dons. A la création, tu as droit à 3 points de dons à dépenser parmi une série de dons accessibles à ta classe. (Voir [point 2](#) et 6)

Tu commenceras le jeu avec des possessions de départ, qui dépendront de ta classe ou de tes dons (des sorts si tu es arcaniste, des recettes si tu es alchimiste par exemple). (Voir [point 1.6](#)).

1.1. Les races

Dans notre monde, il existe de nombreuses races dont certaines sont accessibles aux joueurs. Chaque race te permet de choisir « gratuitement » le niveau 1 d'un don parmi cinq et t'interdit l'accès à un don. Le don racial peut te donner accès à un don auquel tu n'aurais pas accès avec ta classe, il s'agit là de la seule exception vis-à-vis des dons.

Tu trouveras, ci-dessous la liste des races jouables ainsi que les prérequis d'apparence :

1.1.1. Humain

L'humain est la race la plus représentée dans les royaumes civilisés. Leur espérance de vie étant relativement courte par rapport à d'autres races, ils se multiplient vite et développent une capacité rare à s'adapter à toutes les situations. C'est pour cette raison que les humains fondent des empires aussi diversifiés les uns des autres.

→ Prérequis : Aucun

→ Don à choisir parmi : Premier secours, Marchand, Robustesse, Quintessence des sorts, Parade

→ Don interdit : Rationnement de la magie

1.1.2. Elfe

Connus pour leur grâce, leur sens de la perfection et leur vie extraordinairement longue, les elfes sont une des races les plus respectées de par le monde. De par leur agilité à maîtriser aussi bien l'épée que la magie ainsi que leurs connaissances encyclopédiques, les elfes ont toujours participé à la création de ce monde qui est le nôtre. Il existe plusieurs types d'elfes :

Le haut-elfe qui s'apparente à la vision classique d'un elfe ;

L'elfe sylvain est un elfe un peu moins noble que le haut-elfe dont le peuple s'est tourné vers la nature et l'art de la guerre ;

L'elfe sauvage est un elfe des steppes dont la race a dû s'accoutumer à la rudesse des territoires où il vivait, généralement plus fort et plus robuste qu'un haut elfe.



Les chroniques de Draghíl

L'elfe gris est la quintessence de la grâce parmi toutes les races elfes. La race entière s'est dévouée aux arts, à la musique et aux danses.

L'elfe lunaire est une race mystique d'elfe, à la peau argentée et aux cheveux blancs. [Race inaccessible aux joueurs]

- Prérequis : un joueur elfe devra IMPÉRATIVEMENT porter des oreilles pointues en latex
- Don à choisir parmi : Rationnement de la magie, Extension de durée, Ambidextrie, Esquive, Barde
- Don interdit : Absorption de coups

1.1.3. Demi-Elfe

Un demi-elfe est le produit d'un humain et d'un elfe, il n'existe pas d'autre mélange pouvant donner naissance à un demi-elfe. Les demi-elfes ont généralement pris des avantages des deux parents. Il est toutefois à noter que les demi-elfes sont régulièrement mal vus chez certains elfes « pure souche », notamment chez les hauts elfes et les elfes gris. Par contre, ils sont très appréciés chez les humains, de par leur beauté naturelle et leur aspect humain.

- Prérequis : un joueur demi-elfe devra IMPÉRATIVEMENT porter des oreilles pointues en latex
- Don à choisir parmi : Esquive, Désarmement, Herboriste, Passage sans trace, Extension de zone d'effets
- Don interdit : Brise Bouclier

1.1.4. Nain

Réputés comme étant des combattants farouches et inébranlables de par leur robustesse hors du commun, les nains ont depuis la nuit des temps gardé les frontières de nombreux royaumes tapis dans leurs cités fortifiées au cœur des montagnes. Luttant jour après jour contre les innombrables orcs, gobelins et trolls. Les nains sont aussi connus par leurs artisanats qui surpassent généralement en qualité ceux d'autres races. Mais le commun des mortels retient d'avantage leur expertise en matière de bière et leur soif incessante de richesses.

- Prérequis : un joueur nain, qu'il soit homme ou femme, ne devra pas excéder les 1m70 et devra porter une barbe (vraie ou fausse)
- Don à choisir parmi : Absorption de coups, Brise membre, Coup tombant, Robustesse, Lanceur de sorts en armure
- Don interdit : Ambidextrie

1.1.5. Gnome

Les gnomes sont des êtres excentriques. Même si faire des bêtises ou des farces aux gens fait partie de leur vie, ils peuvent être très sérieux quand il s'agit de magie ou encore d'artisanat. Plus un mécanisme est complexe, plus les gnomes se font une joie de le comprendre et de l'améliorer. C'est parfois, pour réaliser une énorme farce qu'ont été mise au point les créations magico-technologiques les plus époustouflantes.

- Prérequis : un joueur gnome ne devra pas excéder 1m70
- Don à choisir parmi : Décryptage, Rationnement de la magie, Incantation silencieuse, Négociant, Alchimiste
- Don interdit : Lanceur de sorts en armure

Les chroniques de Draghil

1.1.6. Draconien

Descendant des dragons, les Draconiens ne sont pas des demi-dragons mais l'évolution d'une race à part entière. On raconte que la race a été créée magiquement par les dragons il y a plusieurs milliers d'années. De par leur origine draconique, les draconiens sont naturellement doués en magie. Il existe plusieurs couleurs de draconiens, chromatiques et métalliques, sans qu'il ne semble y avoir de dissensions entre eux. En effet, la race des draconiens agit ensemble sans distinction d'origine draconique.

- Prérequis : un joueur draconien devra impérativement porter masque ou un maquillage faisant apparaître des écailles.
- Don à choisir parmi : Connaissance de la magie, Absorption de sorts, Quintessence des sorts, Expert en armure, Brise arme
- Don interdit : Passage sans trace

1.1.7. Kortian

Les Kortians sont les cousins des orcs, on les différencie facilement de ceux-ci de par leur peau grisâtre. Au contraire des orcs, les kortians sont civilisés, ils fondent des cités fortifiées, font du commerce, etc. Certes, peu d'entre eux s'intéressent à la magie mais leurs écoles militaires et leurs solides armées sont connues à travers tout le continent. Bien que civilisés, les Kortians restent assez bestiaux et violents même si nombre d'entre eux adoptent des philosophies permettant de calmer la bête qui sommeille en eux.

- Prérequis : un joueur kortian devra porter un masque ou un maquillage grisâtre et des oreilles pointues en latex
- Don à choisir parmi : Coup puissant, Brise membre, Extension de zone d'effet, Brise bouclier, Armurier
- Don interdit : Incantation silencieuse.

1.1.8. Demi-orc

Le demi-orc est généralement le produit du viol d'une humaine par un orc. Aucune autre race que les humains ne peut donner naissance à un demi-orc. Prenant les qualités des deux races qui l'ont créé, le demi-orc est solide, puissant et apprend vite. Le demi-orc n'aime généralement pas tout ce qui lui complexifie la vie comme les lois et autres. Cependant, il sait ce qu'est une hiérarchie militaire, et cette compréhension alliée à sa grande force en fait un redoutable soldat.

- Prérequis : un joueur demi-orc devra porter un masque ou un maquillage verdâtre ou brunâtre.
- Don à choisir parmi : Parade, Coup puissant, Coup de bouclier, Absorption de sorts, Pistage
- Don interdit : Juriste

Les chroniques de Draghil

1.2. Le choix de la classe et de la voie

La deuxième étape dans la création de ton personnage sera de choisir sa classe, elle définira en quelque sorte ta carrière. Dans chaque classe, il existe deux voies parmi lesquelles tu devras choisir.

La voie que tu auras choisie orientera le jeu de ton personnage et te donnera certaines capacités. Celles-ci s'acquièrent avec l'évolution de ton personnage, en fait selon ton niveau dans la classe. Ces capacités évolueront en même temps que ton personnage (voir [point 1.8](#)).

1.3. Les points de vie

En fonction de ton choix de classes et par la suite de tes choix de dons, tu auras un certain capital de points de vie localisés en cinq zones comme le résume le tableau ci-dessous.

Niveau PV	Zone				
	Torse	Bras Droit	Bras Gauche	Jambe Droite	Jambe Gauche
1	2	2	2	2	2
2	3	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	3	3	3	3
5	4	4	4	4	4
6	5	4	4	4	4
7	5	5	5	5	5
8	6	5	5	5	5
9	6	6	6	6	6
10	7	6	6	6	6
11	7	7	7	7	7
12	8	7	7	7	7
13	8	8	8	8	8
14	9	8	8	8	8
15	9	9	9	9	9
16	10	9	9	9	9
17	10	10	10	10	10
18	11	10	10	10	10
19	11	11	11	11	11
20	12	11	11	11	11
21	12	12	12	12	12
22	13	12	12	12	12
23	13	13	13	13	13

Les chroniques de Draghil

Le niveau de départ que tu auras dans ce tableau dépendra de la classe que tu auras choisie et évoluera en fonction du niveau de ton personnage (voir capacité de classe ci-après).

Classe	Niveau PV départ	Gain d'un niveau de PV tous les x niveau (Capacité de classe)
Barbare	7	2
Guerrier	7	2
Rôdeur	7	3
Aventurier	6	4
Arcaniste	5	5
Prêtre	5	5
Initié de la nature	5	5

1.4. Les points de don

Les dons sont répertoriés dans 4 catégories :

Général
Martial
Magique
d'Adeptes

Ta classe de personnage déterminera dans quels types de dons tu pourras investir tes points de dons. (Voir [point 6.1](#))

Pour la création de ton personnage tu choisiras tout d'abord 1 niveau dans un don correspondant à ta race (voir [point 1.1](#)). Ensuite tu recevras 3 points de dons que tu pourras investir dans un don compatible avec ta classe. Tous les dons sont décrits au [point 6](#).

ATTENTION : Tu ne pourras pas investir plus de 2 points dans un même don à la création de ton personnage.

De plus, tu recevras également 2 points de dons que tu pourras dépenser Time-In lors de ton premier live.

1.5. Le pays

Le background d'un personnage fait la richesse des interactions avec les autres participants. Se construire une histoire passe toujours par le lieu d'où l'on vient, il est donc important de se construire une histoire qui tient compte de l'endroit où tu as vécu.

Dans notre monde, ton origine est très importante (réfère-toi au Livre du Monde pour plus de détails) Si tu ne nous remets pas un background précisant ton pays, ton personnage sera considéré comme apatride, ce qui pourrait avoir des conséquences dramatiques pour toi.

Les chroniques de Draghil

1.6. Les possessions de départ

Pour débiter tes aventures dans notre monde, tu recevras un certain nombre d'objets, de composantes et d'EO (pièce d'or) en fonction de ta ou tes classe(s). Réfère-toi au tableau ci-dessous.

Si tu as choisi un métier avec tes points de don à la création, tu recevras 3 recettes choisies en fonction de ton niveau dans ce don.

<u>Classe</u>	<u>Armes</u>	<u>Armures</u>	<u>Compos</u>	<u>Compos artisanats</u>	<u>Or</u>
Champion	Max 3 armes	Max 1 Armure*	Aucune	1 x les compos de chaque recette	1 EO
Bretteur	Max 3 armes	Max 1 Armure*	Aucune	1 x les compos de chaque recette	2 EO
Montagnard	Max 3 armes	Max 1 Armure*	Aucune	1 x les compos de chaque recette	2 EO
Berserker	Max 3 armes	Max 1 Armure	Aucune	1 x les compos de chaque recette	3 EO
Hommes des bois	Max 3 armes	Max 1 Armure*	Aucune	1 x les compos de chaque recette	2 EO
Chasseur - Traqueur	Max 3 armes	Max 1 Armure*	Aucune	1 x les compos de chaque recette	2 EO
Explorateur	Max 3 armes	Max 1 Armure*	Aucune	1 x les compos de chaque recette	5 EO
Citadin	Max 3 armes	Max 1 Armure	Aucune	1 x les compos de chaque recette	6 EO
Magicien	Max 3 armes	Max 1 Armure	2 x la compo de max. 3 sorts**	1 x les compos de chaque recette	5 EO
Ensorteleur	Max 3 armes	Max 1 Armure	2 x la compo de max. 3 sorts **	1 x les compos de chaque recette	6 EO
Druide	Max 3 armes	Max 1 Armure	2 x la compo de max. 3 sorts **	1 x les compos de chaque recette	5 EO
Chamane	Max 3 armes	Max 1 Armure	2 x la compo de max. 3 sorts **	1 x les compos de chaque recette	5 EO
Gardien de la Foi	Max 3 armes	Max 1 Armure	2 x la compo de max. 3 sorts **	1 x les compos de chaque recette	2 EO
Templier	Max 3 armes	Max 1 Armure*	2 x la compo de max. 3 sorts **	1 x les compos de chaque recette	1 EO
*	Si possède le don « Expert en armure » : A droit à une seconde armure (souple ou légère) Si rang maître : peut prendre une souple ou légère ET une intermédiaire				
**	Si le sort n'a pas de composante : Il n'y pas de composante à donner				
REMARQUE	Si bi-classage: Le nombre de EO, d'armes et d'armure(s) -est fixé par la classe primaire (Pas de cumul)				

Les chroniques de Draghil

1.7. Débuter un personnage lanceur de sorts

1.7.1. Magicien

En débutant ton personnage en tant que magicien, tu devras choisir une école de magie dans laquelle ton personnage sera spécialisé. Cette école déterminera tes pouvoirs d'école que tu obtiendras aux niveaux 10 et 20 mais également ton école d'opposition (réfère-toi au [point 2.5.1](#) ainsi qu'au livre de la Magie).

En commençant ton personnage, tu pourras choisir 5 sorts dont au moins 3 de ton école parmi les niveaux 1 à 3. A la création **tu ne pourras pas choisir de sorts de ton école d'opposition**. Ce sont les sorts que ton personnage a déjà appris avant de partir à l'aventure.

ATTENTION, le choix de tes sorts doit respecter le premier point des règles générales d'apprentissage des sorts (voir [point 7.2.1](#)).

1.7.2. Ensorceleur

En commençant ton personnage, tu pourras choisir 3 sorts, quelle que soit l'école, parmi les niveaux 1 à 3. Ce sont les sorts que ton personnage a déjà appris avant de partir à l'aventure.

ATTENTION, le choix de tes sorts doit respecter le premier point des règles générales d'apprentissage des sorts (voir [point 7.2.1](#)).

1.7.3. Gardien de la foi

En débutant ton personnage en tant que gardien de la foi, tu devras choisir une divinité. Celle-ci possède plusieurs domaines, tu devras choisir l'un d'entre eux (réfère-toi au point V.1. du livre du monde) dans lequel ton personnage sera spécialisé. C'est ce domaine qui déterminera tes pouvoirs de domaine (voir [point 2.7.1](#)) que tu obtiendras aux niveaux 10 et 20.

En commençant ton personnage, tu pourras choisir 3 sorts parmi les niveaux 1 à 2 auxquels tu as accès (Voir Livre de la magie). Ce sont les sorts que ton personnage a déjà appris avant de partir à l'aventure.

ATTENTION, le choix de tes sorts doit respecter le premier point des règles générales d'apprentissage des sorts (Voir [point 7.2.1](#)).

1.7.4. Templier

En débutant ton personnage en tant que templier, tu devras choisir une divinité. Celle-ci possède plusieurs domaines, tu devras choisir l'un d'entre eux (réfère-toi au point V.1. du livre du monde) dans lequel ton personnage sera spécialisé. C'est ce domaine qui déterminera tes pouvoirs de domaine (Voir [point 2.7.1](#)) que tu obtiendras aux niveaux 10 et 20.

En commençant ton personnage, tu pourras choisir 3 sorts parmi les niveaux 1 à 2 auxquels tu as accès (Voir Livre de la magie). Ce sont les sorts que ton personnage a déjà appris avant de partir à l'aventure.

ATTENTION, le choix de tes sorts doit respecter le premier point des règles générales d'apprentissage des sorts (Voir [point 7.2.1](#)).

Les chroniques de Draghîl

1.7.5. Druide et Chaman

En débutant ton personnage en tant que druide ou chaman, tu devras choisir un Ordre dans lequel ton personnage sera spécialisé. C'est cet Ordre (voir livre du monde) qui déterminera tes pouvoirs de forme entique ou de forme animale totémique (voir points [2.6.1](#) et [2.6.2](#)) que tu obtiendras aux niveaux 10 et 20.

En commençant ton personnage, tu pourras choisir 4 sorts parmi le niveau 1auxquels tu as accès (Voir Livre de la magie). Ce sont les sorts que ton personnage a déjà appris avant de partir à l'aventure.

1.8. Les langues

Pour des raisons de fluidité et de simplicité de l'application des règles dans le jeu mais avant tout pour éviter tout problème lié à l'utilisation d'une langue ou une autre, ton personnage ne parlera qu'une seule langue, à savoir, le mercant. En cours de jeu ton personnage pourra apprendre une ou plusieurs langues via le don « Linguistique ».

Dans le livre du monde, certaines régions de départ te donnent une langue comme bénéfice rôle-play. Il s'agit là d'une facilité pour apprendre la langue, et non, une langue acquise. Cette facilité à apprendre cette langue aura pour avantage que lorsque tu apprendras la langue, tu devras dépenser un point de moins pour l'apprendre (Exemple : Tu viens du Fagaryn, tu possèdes donc une facilité pour apprendre le nain. Lorsque ton personnage apprendra le nain, le coût de la langue sera de 1 point de langue au lieu de 2)

1.9. L'évolution du personnage

Ton personnage gagnera automatiquement un niveau entre chaque live.

De plus, avant chaque live, tu recevras 2 points de don, soit martial, soit magique, en fonction de ta classe que tu pourras dépenser soit Time-In, soit entre 2 lives.

Pour les apprentissages Time In, il te faudra donc trouver quelqu'un capable de te l'enseigner (voir [point 6.2](#)). Tu n'es pas obligé de dépenser ces points de dons, tu peux les cumuler pour un prochain opus, mais il faudra que tu respectes la règle ci-dessous :

Du niveau 1 à 5 : ton personnage ne peut évoluer que d'un seul niveau dans un même don par live.

Du niveau 6 à 10 : ton personnage ne peut évoluer de plus de 2 niveaux dans un même don par live.

Du niveau 11 à 20 ton personnage ne peut évoluer de plus de 3 niveaux dans un même don par live.

Exception : Comme précisé au [point 1.4](#) lors de la création, un don peut atteindre maximum le niveau 2.

Un joueur ne pourra donc pas apprendre tout un arbre de don en un seul live.

Les chroniques de Draghîl

L'évolution du personnage interlive

Pour les apprentissages entre 2 lives, l'orga te transmettra un document à compléter pour connaître l'évolution que tu auras choisie. Néanmoins, ne peuvent être appris interlive :

- Les dons interdits à la création
- Les dons avec limitation au niveau 1 (crochetage etc.)
- Les dons d'artisanats
- Le don barde
- Le niveau grand maître de chaque don.

Remarque : Lors de l'évolution interlive, tu ne pourras dépenser que 2 points de dons maximum peu importe si tu en possèdes plus dans ta réserves (sauf en cas de création d'un personnage au-delà du niveau 1). Par contre, dans le cas où tu possèderais des dons magiques et martiaux dans ta réserves, tu peux selon ton choix, tu n'es pas limité par la classe dans laquelle tu évolues (Par ex. Dépenser 1 don magique et 1 don martial)

1.10. Nouveau joueur

Un joueur n'ayant pas participé au premier opus et arrivant en cours de campagne commencera avec un certain nombre de niveaux de moins qu'un joueur ayant participé à tous les opus, ce nombre de niveaux dépendra du moment auquel il débarque :

S'il arrive entre le :

Live 1 et 7 : il commencera avec 1 niveau de moins que le live où il participe.

Live 8 et 15 : il commencera avec 2 niveaux de moins que le live où il participe.

Live 16 et 20 : il commencera avec 3 niveaux de moins que le live où il participe.

Par exemple : Jean commence en participant au live n°7, il commencera donc niveau $7-1 =$ niveau 6.

1.11. Joueur sporadique

Un joueur non constant sera considéré comme un nouveau joueur du point de vue de son ajustement de niveau à partir du moment où il manque 3 opus consécutifs.

Cette règle permet de palier à une trop grosse différence entre des joueurs assidus et des joueurs sporadiques et ce dans un objectif de fluidité et d'interaction maximisé.

Par exemple : Jean participe aux opus 1 à 7, il ne vient pas aux opus 8, 9 et 10 et revient à l'opus 11. Il sera alors niveau 9.

Si Jean participe aux opus 1 à 7 et ne revient qu'à l'opus 9, il gardera son niveau 7 sauf exception accordée par l'organisation.

1.12. Débuter un personnage autre que niveau 1

Si ton personnage meurt définitivement au cours d'une aventure ou encore si tu nous rejoins au cours d'une de nos aventures, tu auras peut-être l'occasion de créer un personnage ayant plus d'un niveau.

Les chroniques de Draghil

1.12.1. Généralités

Tu recevras la capacité de classe du niveau auquel tu débutes ton personnage ainsi que toutes celles des niveaux précédents.

Tu pourras choisir un niveau de don lié à ta race et tu pourras investir 3 points de don comme si tu créais un personnage niveau 1 et en respectant les règles liées à la création de personnage. Tu recevras ensuite un nombre de point de don égal à 2 fois le niveau auquel tu débutes ton personnage. Tu pourras dépenser ces points en respectant les règles de l'évolution du personnage (voir points 1.9 et 1.9.1).

Tu n'es pas obligé de dépenser la totalité de tes points. En effet, tous les points non dépensés sont inscrits dans ta réserve et tu pourras les dépenser en jeu pour apprendre notamment des dons auxquels tu n'as pas accès lors de la création de ton personnage.

Remarque : Nous reprecisions ici que peu importe le niveau auquel tu débutes ton personnage, tu ne pourras atteindre que le niveau 2 des dons auxquels tu accés lors de la création de ton personnage.

1.12.2. Spécificités du personnage lanceur de sorts

Dans le cas où tu décides de créer un personnage lanceur de sort au-delà du niveau 1, tu ne reçois pas le même nombre de sorts en débutant ton personnage.

➤ Magicien

Tu peux apprendre un nombre de sorts égal à ta réserve de magie du niveau auquel tu débutes (comme si tu dépensais la totalité de tes points de magie en apprentissage) en observant les règles suivantes : Tu dois avoir au moins 3 sorts de ton école de magie.

Tu dois suivre le premier point des règles générales d'apprentissage des sorts (voir chapitre de la Magie).

Tu es limité aux niveaux de sorts auxquels tu as accès (voir tableau point 7.2.1.).

Un sort de ton école coûte le niveau du sort en points de magie.

Un sort de ton école d'opposition coûte 3 fois le niveau du sort en point de magie.

Un sort d'une autre école coûte 2 fois le niveau du sort en point de magie.

REMARQUE : Si tu as choisi le don « connaissance de la magie » lors de la création de ton personnage, les points de magie supplémentaires que t'offre ce don s'ajoutent à ta réserve de magie pour le calcul du nombre de sorts que ton personnage peut apprendre.

➤ Ensorceleur

Tu peux apprendre un nombre de sorts égal à ta réserve de magie du niveau auquel tu débutes (comme si tu dépensais la totalité de tes points de magie en apprentissage) en observant les règles suivantes : Tu ne peux pas apprendre un nombre de sort supérieur à 3 fois le nombre de fois que tu obtiens la capacité de classe « Apprentissage supplémentaire » au niveau auquel tu débutes +3.

Tu dois suivre le premier point des règles générales d'apprentissage des sorts (voir Point 2.1 du chapitre de la Magie).

Tu es limité aux niveaux de sorts auxquels tu as accès (voir tableau point 7.2.1.).

Un sort coûte 2 fois le niveau du sort en points de magie.

REMARQUE : Si tu as choisi le don « connaissance de la magie » lors de la création de ton personnage, les points de magie supplémentaires que t'offre ce don s'ajoutent à ta réserve de magie pour le calcul du nombre de sorts que ton personnage peut apprendre.

Les chroniques de Draghil

➤ Gardien de la foi

Tu peux apprendre un nombre de sorts égal à 3 fois le niveau auquel tu débutes. De plus, tu dois observer les règles suivantes :

Tu dois suivre le premier point des règles générales d'apprentissage des sorts (voir Point 2.1 du livre de la Magie).

Tu es limité aux niveaux de sorts auxquels tu as accès (voir tableau point 7.2.1.).

➤ Templier

Tu peux apprendre un nombre de sort égal à 3 fois le niveau auquel tu débutes. De plus, tu dois observer les règles suivantes :

Tu dois suivre le premier point des règles générales d'apprentissage des sorts (voir Point 2.1 du livre de la Magie).

Tu es limité aux niveaux de sorts auxquels tu as accès (voir tableau point 7.2.1.).

➤ Druide et Chaman

Tu peux apprendre un nombre de sort égal à ta réserve de magie du niveau auquel tu débutes (comme si tu dépensais la totalité de tes points de magie en apprentissage) en observant les règles suivantes :

Tu dois suivre le premier point des règles générales d'apprentissage des sorts (voir Point 2.1 du livre de la Magie).

Tu es limité aux niveaux de sorts auxquels tu as accès (voir tableau point 7.2.1.).

Un sort coûte le niveau du sort en point de magie.

REMARQUE : Si tu as choisi le don « connaissance de la magie » lors de la création de ton personnage, les points de magie supplémentaires que t'offre ce don s'ajoutent à ta réserve de magie pour le calcul du nombre de sorts que ton personnage peut apprendre.

2. Les Classes de base

La classe que tu choisiras pour ton personnage définira ton style jeu ainsi que les armes et les armures auxquelles ton personnage aura accès.

Comme tu le constateras plus loin, chaque classe a été subdivisée en 2 voies. Chacune de ces voies orientera ton personnage, ses capacités et donc la façon de jouer celui-ci. Un tableau reprend les capacités de classe que ton personnage gagnera au fur et à mesure de son évolution.

Si ton personnage possède plusieurs fois la même capacité de classe, les effets de celle-ci s'additionnent.

Remarque 1 : *Quand un nombre d'utilisation n'est pas précisé, c'est que c'est permanent.*

Remarque 2 : *Certaines capacités de classe (très majoritairement dans les classes magiques) donne la faculté de lancer une protection ou un renforcement magique quelconque (Arme magique, armure magique, pouvoirs d'école ou de domaine et enfin transformation entique ou totémique). Ces capacités de classe sont considérées comme des sorts à ceci près qu'ils ne peuvent être dissipés que par une disjonction ! Toutefois, cela veut aussi dire que l'on peut y résister, qu'ils prennent un emplacement d'enchantement (Corps, arme ou armure), ils ne sont donc pas cumulables avec d'éventuels sorts prenant le même emplacement d'enchantement.*

Les chroniques de Draghil

2.1. Les guerriers

Les guerriers peuvent choisir la voie du champion ou celle du bretteur.

2.1.1. Champion



Le champion est un guerrier qui a choisi de se spécialiser dans le renforcement de son corps car il ne sait que trop bien que les vainqueurs sur le champ de bataille sont ceux qui restent debout quand la fin survient.

Qu'il soit aventurier, soldat, protecteur ou simple bagarreux, il fonde ses principales stratégies sur le fait qu'il doit devenir un rempart infranchissable pour ses ennemis. Le champion s'entraîne donc très régulièrement au port de l'armure lourde mais surtout à la maîtrise de celle-ci en situation de combat. Son entraînement nécessite généralement de nombreuses années, mais au terme de sa formation, il devient un véritable champion dont on raconte les prouesses jusqu'aux cours des Immortels.

Malheur à ceux qui défieront celui dont l'épaisse armure de métal est comme une seconde peau et dont le corps est aussi robuste que la roche

Armes accessibles → Toutes

Armures accessibles → Toutes

Port du bouclier → Oui, tous

Types de don accessibles → Général / Martial / D'adepte

Niv.	Capacité	Effet
1	Parade	Permet de parer un coup reçu de face (nécessite d'être armé) 1x/jour
2	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
3	Absorption de coup	Permet d'ignorer les dégâts d'une attaque (excepté Backstab) 1x/jour
4	Gain de points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
5	Frappe +1	Permet de frapper avec +1 point de dégât
6	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
7	Parade	Permet de parer un coup reçu de face (nécessite d'être armé) 1x/jour
8	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
9	Absorption de coup	Permet d'ignorer les dégâts d'une attaque (excepté Backstab) 1x/jour
10	Gain points de vie + Résistance Héroïque	Permet de gagner un niveau de point de vie (Voir 1.3) Annule Poison, Maladie, désespoir, immobilisation totale ou partielle sauf pétrification : 1x/jour.
11	Brise Arme	Permet de briser une arme 1x/jour
12	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
13	Contre-attaque	Permet de renvoyer les dégâts d'une attaque physique (excepter arme à distance) visible sur l'adversaire mais le personnage subit tout de même les dégâts de l'attaque le prenant pour cible : 1x /jour
14	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
15	Parade	Permet de parer un coup reçu de face (nécessite d'être armé) 1x/jour
16	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
17	Frappe +1	Permet de frapper avec +1 point de dégât
18	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
19	Contre-attaque	Idem niveau 13
20	Gain points de vie + Immunité aux lames ou aux masses	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3) Permet d'être immunisé aux lames OU aux masses : 1x / jour pendant 10 minutes ou 1 combat.

Les chroniques de Draghil

2.1.2. Bretteur



Le bretteur est une fine lame formée à l'art de la guerre et spécialisé dans le maniement des armes.

On ne les apprécie pas beaucoup dans les arènes car la foule aime que les combats durent longtemps. Cependant pour un bretteur, le meilleur combat est celui qui ne dure pas. Bon duelliste, il est aussi redoutable dans les batailles rangées où les seigneurs utilisent leurs talents pour percer les lignes ennemies.

On raconte que les bataillons de bretteurs sont assez rares mais quand ils sont sur le champ de bataille rien ne peut les arrêter. Ils sont capables de percer les lignes ennemies si vite qu'aucun général n'a la capacité de réagir.

Si vous voyez un bretteur dégainer son arme priez les dieux pour que ce ne soit pas pour vous, il serait sans doute déjà trop tard !

Armes accessibles → Courantes à 1 main, de guerre à 1 main, de jet

Armures accessibles → Souples et légères

Port du bouclier → non

Types de don accessibles → Général / Martial / D'adepte

Niv.	Capacité	Effet
1	Coup puissant	Permet de porter une attaque avec +3 dégâts 1x / jour
2	Frappe +1	Permet de frapper avec +1 point de dégât
3	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir1.3)
4	Esquive	Permet d'esquiver une attaque visible 1x/ jour
5	Coup puissant	Permet de porter une attaque avec +3 dégâts 1x / jour
6	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
7	Désarmement	Permet de désarmer un adversaire 1x / jour
8	Esquive	Permet d'esquiver une attaque visible 1x/ jour
9	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir1.3)
10	Absorption de coup +	Permet d'ignorer les dégâts d'une attaque (excepté Backstab) 1x /-jour
	Frappe sans armure	Permet de porter un coup qui ignore l'armure de la cible 1x/jour
11	Frappe +1	Permet de frapper avec +1 point de dégât
12	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir1.3)
13	Coup tombant	Permet de faire tomber un adversaire 1x / jour
14	Esquive	Permet d'esquiver une attaque visible 1x/ jour
15	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
16	Brise membre	Permet de mettre un membre à 0 PV lors d'une attaque 1x / jour
17	Brise arme	Permet de briser une arme 1x / jour
18	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir1.3)
19	Contre-attaque	Permet de renvoyer les dégâts d'une attaque physique (excepter arme à distance) visible sur l'adversaire mais le personnage subit tout de même les dégâts de l'attaque le prenant pour cible : 1x /jour
20	Absorption de coup +	Permet d'ignorer les dégâts d'une attaque (excepté Backstab) 1x/jour
	Coup mortel	Permet de mettre une cible à -2PV au torse peu importe la zone touchée !

Les chroniques de Draghil

2.2. Les barbares

Les barbares peuvent choisir la voie du montagnard ou celle du berserker.

2.2.1. Montagnard



Le montagnard est issu des clans qui sont installés dans les montagnes de ce monde. C'est un homme d'une extrême robustesse car il vit dans un environnement rude en altitude. La survie dans ces lieux est difficile. En effet, les montagnes sont infestées de toutes sortes de créatures hostiles. Dès lors, il est formé dès leur plus jeune âge au combat.

La rudesse de son environnement ne lui permet pas de perdre du temps en apprentissages inutiles à sa survie tels que la lecture ou l'écriture. Les combats incessants qu'il mène pour sauvegarder l'intégrité de son clan ont renforcé son corps à un tel point que même les coups les plus dévastateurs n'ont, pour lui, que l'effet d'une caresse.

On raconte que certains montagnards ont poussé les limites de leurs corps si loin que la magie, même la plus puissante, n'a plus d'effet sur eux.

Les montagnards partent régulièrement pour trouver des terres plus clémentes ou encore pour porter la légende de leur clan à travers le monde.

Armes accessibles → Toutes

Armures accessibles → Souples, légères et intermédiaires

Port du bouclier → oui, rondache, écu, bouclier

Types de don accessibles → Général / Martial / D'adepte

Niv.	Capacité	Effet
1	Absorption de coup	Permet d'ignorer les dégâts d'une attaque (excepté Backstab) 1x/jour
2	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
3	Frappe +1	Permet de frapper avec +1 point de dégât
4	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
5	Berserk	Frappe à + 2, + 4 point de vie par zone, charge la cible la plus proche, résiste aux 2 premiers sorts, ne reconnaît pas ses amis de ses ennemis, aucun coups spéciaux se bat jusqu'à ce qu'il tombe ou qu'il n'y a plus personne debout : 1x / jour
6	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
7	Résistance à la magie	Permet de résister à un sort : 1x/jour
8	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
9	Réduction de dégât	Permet d'obtenir une réduction de dégât de 1 permanent
10	Gain points de vie + Régénération rapide	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3) Permet au Barbare de récupérer la totalité de ses points de vie 1x / jour
11	Absorption de coup	Permet d'ignorer les dégâts d'une attaque (excepté Backstab) 1x/jour
12	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
13	Berserk	Idem niveau 5
14	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
15	Frappe +1	Permet de frapper avec +1 point de dégât
16	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
17	Résistance à la magie	Permet de résister à un sort : 1x/jour
18	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3)
19	Réduction de dégât	Idem niveau 9 (cumulable-La réduction de dégâts augmente donc à 2)
20	Gain points de vie + Immunité à la magie	Permet de gagner un niveau de points de vie (Voir 1.3) Permet d'être immunisé à la magie pendant 10 minutes ou 1 combat: 1X/jour.

Les chroniques de Draghil

2.2.2. Berserker



Le berserker est un combattant qui a été formé à la guerre de la manière la plus brutale et la plus sauvage qui soit ! Dès sa tendre enfance ses mentors lui ont fait passer toutes sortes d'épreuves qui avaient pour objectif de faire sortir sa rage la plus destructrice. Entre les coups dans les parties génitales ou les réprimandes verbales, le jeune berserker est sans cesse poussé à bout et lorsque la rage l'envahit, il devient une machine à tuer incontrôlable capable de décimer des bataillons entiers ! La simple vue d'un berserker qui charge en criant la bave aux lèvres et l'arme tournoyante dans les airs inspire la terreur à la plupart de ses ennemis.

Le berserker n'est pas un soldat habitué à la discipline des formations militaires et ne le sera jamais, il préfère charger les lignes ennemies provoquant de nombreux morts dans leurs rangs.

Cependant, la rage d'un berserker est aussi dangereuse pour ses ennemis que redoutée par ses alliés. En effet, en état de rage, la colère et la soif de sang du berserker lui embrument l'esprit si bien qu'il ne reconnaît plus ses amis de ses ennemis. De plus, il combattra jusqu'à la

mort ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'ennemis en vie.

Certaines histoires racontent qu'une poignée de berserkers ayant survécu suffisamment longtemps sont parvenus à maîtriser leur colère, faisant d'eux des tueurs froids et sanguinaires craints de tous

Armes accessibles → Toutes

Armures accessibles → souples

Port du bouclier → non

Types de don accessibles → Général / Martial / D'adepte

Niv.	Capacité	Effet
1	Berserk	Frappe à +2, +4 pts de vie / zone, charge la cible la plus proche, résiste aux 2 1 ^{ers} sorts, ne reconnaît pas ses amis de ses ennemis, aucun coups spéciaux, se bat jusqu'à ce qu'il tombe ou qu'il n'y a plus personne debout : 1x/j
2	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
3	Frappe +1	Permet de frapper avec +1 point de dégât
4	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
5	Berserk	Idem niveau 1 : 1x/jour
6	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
7	Coup puissant	Permet de porter une attaque avec +3 dégâts 1x / jour
8	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
9	Berserk	Idem niveau 1 : 1x/jour
10	Gain points de vie + Cri terrifiant	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3) Permet de pousser un cri terrifiant 1x/jour provoquant terreur aux 3 personnes en face de lui.
11	Brise membre	Permet de mettre un membre à 0 PV lors d'une attaque 1x / jour
12	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
13	Berserk	Idem niveau 1 : 1x/jour
14	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
15	Frappe +1	Permet de frapper avec +1 point de dégât
16	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
17	Berserk	Idem niveau 1 : 1x/jour
18	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
19	Coup puissant	Permet de porter une attaque avec +3 dégâts 1x / jour
20	Gain points de vie + Maître berserker	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3) Permet au barbare d'utiliser ses coups spéciaux lors d'un berserk

Les chroniques de Draghil

2.3. Les rôdeurs

Les rôdeurs peuvent choisir la voie de l'homme des bois ou celle du chasseur-traqueur.

2.3.1. Homme des bois



L'homme des bois est en harmonie avec la nature dont il a percé nombre de secrets. Il développe sans cesse sa grande habilité à débusquer les ressources de ce monde, même les plus inaccessibles et les plus rares.

Véritable survivant, il s'est formé aux armes pour faire face aux nombreux dangers auxquels il doit faire face dans sa quête d'exploration des coins les plus reculés de ce monde.

Même si l'homme des bois préfère la sérénité des forêts et des montagnes, beaucoup d'entre eux reviennent vers les villes et villages afin de mettre leurs connaissances de la nature au service d'autrui. Fournissant les différentes guildes et de nombreuses autres organisations, on raconte souvent que celles-ci ne seraient pas aussi influentes et puissantes sans le soutien des hommes des bois. D'autres encore rejoignent les

cercles druidiques afin de parfaire leurs connaissances.

Armes accessibles → courantes à 1 main, de guerre à 1 main, de guerre à distance, de jet

Armures accessibles → souples, légères et intermédiaires

Port du bouclier → oui, rondache

Types de don accessibles → Général / Martial / D'adepte

Niv.	Capacité	Effet
1	Choix type de récolte	Permet de récolter un certain nombre de compos dans le type choisi (voir point 5.1)
2	Récolte de nuit	Permet de récolter du crépuscule à l'aube
3	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
4	Connaissance de la nature	Réduit le temps dans tous les types de récolte de 5 min (voir 5.1)
5	Choix type de récolte	Idem niveau 1
6	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
7	Premier soin naturel	Permet avec une composante de « camomille » de soigner 3PV sur toutes les zones : 1x/jour
8	Frappe +1	Permet de frapper avec +1 point de dégât
9	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
10	Choix type de récolte + Récolteur né	Idem niveau 1 Permet de récolter 5 composantes de plus aux choix lors d'une récolte pour autant qu'il ait accès au type de récolte et à son niveau 1x/jour.
11	Esquive	Permet d'esquiver une attaque visible 1x/ jour
12	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
13	Premier soin naturel	Idem niveau 7 : 1x/jour
14	Choix type de récolte	Idem niveau 1
15	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
16	Connaissance de la nature	Réduit le temps dans tous les types de récoltes de 5 min (voir 5.1)
17	Esquive	Permet d'esquiver une attaque visible 1x/ jour
18	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
19	Choix type de récolte	Idem niveau 1
20	Connaissance de la nature + Maître récolteur	Réduit le temps dans tous les types de récoltes de 5 min (voir point 5.1) Permet de récolter 2 fois plus de composantes rares et légendaires dans les tous les types de récolte que l'homme des bois maîtrise.

Les chroniques de Draghil

2.3.2. Chasseur-traqueur



Le chasseur-traqueur est un véritable prédateur. Cependant, ses cibles ne sont pas des simples animaux mais des créatures intelligentes, monstrueuses ou encore terriblement puissantes. Bien des hommes pourraient avoir peur à la simple évocation de certaines créatures qui rôderaient dans les environs mais le chasseur-traqueur n'est pas comme les autres, il étudie minutieusement ses proies, il sait où frapper pour tuer ! Peu importe où ses ennemis se cachent, il les traquera jusque dans leur tanière et en mettant son savoir et son expérience en pratique pour les réduire à néant. Une chose est sûre, une fois que vous êtes l'ennemi d'un chasseur – traqueur, ce n'est qu'une question de temps pour qu'il vous débusque et vous apporte la mort. De nombreux seigneurs font appel à leurs savoirs et leurs compétences pour mettre un terme à diverses incursions dans leur territoire.

Armes accessibles → courantes à 1 main, de guerre à une main, de guerre à distance, de jet

Armures accessibles → souples, légères et intermédiaires

Port du bouclier → oui, rondache

Types de don accessibles → Général / Martial / D'adepte

Niv.	Capacité	Effet
1	Race ennemie	Permet de frapper à +1 sur une race ennemie à choisir parmi la liste ci-dessous
2	Fauconnier	Permet de faire appel à un faucon en zone rurale (+ de 20m d'un bâtiment) de l'envoyer en éclaireur afin de collecter des infos sur un lieu ou un groupe de créature 1x / jour (nécessite 1/2heure)
3	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
4	Dissimulation rurale	Permet d'être sous l'effet du don « Dissimulation rurale » au niveau 3 1x / jour (voir don du même nom pour plus de détail).
5	Race ennemie	Permet de frapper à +1 sur une race ennemie à choisir parmi la liste ci-dessous
6	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
7	Détection rurale	Permet d'être sous l'effet du don « Détection rurale » au niveau 3 1x / jour (voir don du même nom pour plus de détail)
8	Frappe +1	Permet de frapper avec +1 point de dégât
9	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
10	Race ennemie + Ombre rurale	Permet de frapper à +1 sur une race ennemie à choisir parmi la liste ci-dessous Permet d'être sous l'effet du don « Dissimulation rurale » au niveau « 5 » 1x/jour (voir don du même nom pour plus de détail).
11	Parade	Permet de parer un coup reçu de face (nécessite d'être armé) 1x / jour
12	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
13	Détection rurale	Idem niveau 7 : 1x/jour
14	Race ennemie	Permet de frapper à +1 sur une race ennemie à choisir parmi la liste ci-dessous
15	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
16	Dissimulation rurale	Idem niveau 4 : 1x/jour
17	Parade	Permet de parer un coup reçu de face (nécessite d'être armé) 1x / jour
18	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
19	Race ennemie	Permet de frapper à +1 sur une race ennemie à choisir parmi la liste ci-dessous
20	Dissimulation rurale + Maître Traqueur	Idem niveau 4 : 1x/jour Double les dégâts sur les races ennemies

Liste race ennemie : (ATTENTION : Tu ne peux choisir 2 fois la même race)

Orc	Gnoll	Géant	Ange	Kobold	Diable	Ogre
Démon	Gobelinoïde	Mort-vivant	Fée/Dryade	Homme-Lézard	Dragon	Troll

Cette liste n'est pas exhaustive, elle pourra être adapté sur base d'un background approprié.

Les chroniques de Draghil

2.4. Les aventuriers

Les aventuriers peuvent choisir la voie de l'explorateur ou du citadin.

2.4.1. Explorateur



De tous les aventuriers qui parcourent les terres, l'explorateur est celui qui est le mieux armé pour survivre dans les endroits les plus périlleux. Capable de s'adapter à n'importe quelle situation, il déjoue aussi bien les plus petites embuches que les sortilèges les plus puissants. Dans sa quête d'exploration de lieux mystérieux et bien souvent protégés, il développe sans cesse de nouvelles compétences qui lui permettent d'accomplir ses objectifs.

Les guildes les plus prestigieuses ou encore de simples commanditaires font appel à leurs services pour explorer des lieux qui renfermeraient de nombreux savoir issus de civilisations anciennes ou encore pour récupérer certains objets dans des endroits inaccessibles

Armes accessibles → Armes courantes à 1 main, armes de guerre à 1 main

Armures accessibles → souples et légères

Port du bouclier → oui, rondache

Types de don accessibles → Général / Martial / D'adepte

Niv.	Capacité	Effet
1	+1 don	Permet d'investir 1 point de don immédiatement (sauf don d'adepte et dons interdits à la création)
2	Esquive de sort de zone	Permet d'esquiver un sort de zone reçu de face (même à mains nues) 1x / jour
3	+1 don	Idem niveau 1
4	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
5	Dissimulation rurale	Permet d'utiliser le don « Dissimulation rurale » au niveau 3 : 1x/jour (voir don du même nom pour plus de détail)
6	+1 don	Idem niveau 1
7	Esquive de sort de zone	Idem niveau 2
8	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
9	+1 don	Idem niveau 1)
10	Esquive de sort de zone + Esquive de piège	Idem niveau 2 Permet d'esquiver l'effet de n'importe quel piège 1x/jour
11	+1 don	Idem niveau 1
12	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
13	Frappe +1	Permet de frapper avec +1 point de dégât
14	Dissimulation rurale	Idem niveau 5
15	+1 don	Idem niveau 1
16	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
17	Esquive de sort de zone	Idem niveau 2
18	+1 don	Idem niveau 1
19	Dissimulation rurale	Idem niveau 5
20	Gain points de vie + Vision totale	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3) Permet de voir instantanément tous les pièges et toutes les origines magiques sans permettre de les identifier. De plus, vision totale permet de voir tout ce qui est invisible 1x/jour

Les chroniques de Draghil

2.4.2. Citadin



Ayant grandi dans les villes, le citadin a développé de nombreuses compétences lui permettant de survivre dans ce monde de requins. Artisanat, commerce, politique, il développe sans cesse son réseau de connaissances pour aboutir à ses fins.

La ville possède de nombreux centres de formations couvrant la quasi-totalité des métiers faisant d'un citadin un véritable couteau suisse.

Grâce à l'étendue de ses talents, le citadin peut aussi bien briller derrière son comptoir qu'à la cour d'un seigneur.

Le citadin part régulièrement à l'aventure à la demande de l'une ou l'autre organisation ou encore de sa propre volonté ce qui lui permet de développer ses nombreuses compétences et d'étendre son influence.

Armes accessibles → armes courantes à 1 main, armes courantes à 2 main, arme de jet

Armures accessibles → souples

Port du bouclier → non

Types de don accessibles → Général / Martial / D'adepte

Niv.	Capacité	Effet
1	+1don	Permet d'investir 1 point de don immédiatement (sauf don d'adepte et dons interdits à la création)
2	Esquive	Permet d'esquiver une attaque de face 1x par jour
3	+1 don	Permet d'investir 1 point de don immédiatement (sauf don d'adepte et dons interdits à la création)
4	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
5	Dissimulation urbaine	Permet d'utiliser le don « Dissimulation urbaine » au niveau 3 1x/jour (voir don du même nom pour plus de détail)
6	+1 don	Permet d'investir 1 point de don immédiatement (sauf don d'adepte et dons interdits à la création)
7	Esquive	Permet d'esquiver une attaque de face 1x par jour
8	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
9	+1 don	Permet d'investir 1 point de don immédiatement (sauf don d'adepte et dons interdits à la création)
10	Esquive + Couteau suisse	Permet d'esquiver une attaque de face 1x par jour Permet d'avoir une grande maîtrise de plus que la limite autorisée
11	+1 don	Permet d'investir 1 point de don immédiatement (sauf don d'adepte et dons interdits à la création)
12	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
13	Frappe +1	Permet de frapper avec +1 point de dégât
14	Dissimulation urbaine	Idem niveau 5
15	+1 don	Permet d'investir 1 point de don immédiatement (sauf don d'adepte et dons interdits à la création)
16	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
17	Esquive	Permet d'esquiver une attaque de face 1x par jour
18	+1 don	Permet d'investir 1 point de don immédiatement (sauf don d'adepte et dons interdits à la création)
19	Dissimulation urbaine	Idem niveau 5
20	Gain points de vie + Couteau suisse	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3) Permet d'avoir une grande maîtrise de plus que la limite autorisée

Les chroniques de Draghil

2.5. Les arcanistes

Les arcanistes peuvent choisir la voie du magicien ou celle de l'ensorceleur.

2.5.1. Magicien



Le magicien est un être intelligent qui a l'ambition et les capacités pour s'élever au-dessus du commun des mortels et réaliser de grands projets. Sans cesse à la recherche et à la collecte de savoirs mystérieux et ésotériques, il acquiert sa puissance grâce à ses études et à la compréhension des énergies qui l'entourent. Les magiciens sont à la fois craints et respectés de par le monde car leurs pouvoirs sont vastes. En effet, ils sont capables aussi bien de renforcer leurs alliés que de détruire leurs ennemis par la seule force de leur volonté.

Le magicien est un spécialiste d'une école de magie. Cependant la magie n'a aucun secret pour lui et son savoir peut s'étendre sans limite.

Le magicien part régulièrement à l'aventure pour parfaire ses connaissances et sa puissance, car pour un magicien, le savoir c'est le pouvoir.

Armes accessibles → Armes courantes à 1 main, armes courantes à 2 mains

Armures accessibles → souples

Port du bouclier → non

Types de don accessibles → Général / Magique / D'adepte

Niv.	Capacité	Effet
1	Ecriture de parchemin arcanique	Permet d'écrire un parchemin arcanique un sort qu'il connaît.
2	Affinité magique	Permet de ressentir la magie sur personne, objet ou un lieu 1x/jour
3	Dispense de composante	Permet de lancer 1 sort sans composantes : 1x / jour
4	Puissance magique	Permet de lancer un sort sans dépenser de PM : 1x / jour
5	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
6	+1 don magique	Permet d'investir 1 point de don immédiatement (sauf don général, martial, d'adepte et dons interdits à la création)
7	Affinité magique	Permet de ressentir la magie sur personne, objet ou un lieu 1x/j
8	Renvoi de sort	Permet de renvoyer un sort sur son lanceur : 1x / jour
9	Dispense de composante	Permet de lancer 1 sort sans composantes : 1x / jour
10	Gain points de vie + Pouvoir d'école	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3) Voir tableau ci-dessous
11	Puissance magique	Permet de lancer un sort sans dépenser de PM : 1x / jour
12	+1 don magique	Idem niveau 6
13	Affinité magique	Permet de ressentir la magie sur personne, objet ou un lieu 1x/j
14	Dispense de composante	Permet de lancer 1 sort sans composantes : 1x / jour
15	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
16	Renvoi de sort	Permet de renvoyer un sort sur son lanceur : 1x / jour
17	Puissance magique	Permet de lancer un sort sans dépenser de PM : 1x / jour
18	+1 don magique	Idem niveau 6
19	Affinité magique	Permet de ressentir la magie sur personne, objet ou un lieu 1x/j
20	Gain points de vie + Maître d'école	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3) Voir tableau ci-dessous

Les chroniques de Draghil

Les pouvoirs d'école :

➤ Abjuration :

10	Ligne de bouclier	1x/jour le mage peut placer 3 personnes qui sont les unes à côté des autres sous le sort bouclier pendant 10 min ou un combat. Ce bouclier pare 3 coups.
20	Immunité	le mage acquiert une immunité contre un type d'énergie. (feu, froid, acide, électricité, son)

➤ Enchantement :

10	Marchand de sable	1x/jour le mage peut lancer sommeil suprême sur 3 personnes éloignées de maximum 3 mètres
20	Tout pour me servir	1x/jour le mage peut dégager une aura qui séduit- 5 personnes sur un rayon de 10m. Ceux-ci feront tout ce qui est en leur pouvoir pour servir le mage.

➤ Evocation :

10	Projectile de force	1x/jour le mage peut générer un projectile de force comme un projectile magique occasionnant 4 points de dégâts / zone sur 3 personnes éloignées maximum de 3 mètres.
20	Puissance des énergies primordiales	Le mage peut lancer 3 sorts/live utilisant un type d'énergie (feu, froid, acide, électricité, son) sans résistance. Une personne immunisée au type d'énergie choisi résistera.

➤ Illusion :

10	Cauchemar réel	1x/jour le mage peut créer une apparition cauchemardesque qui attaque 1 cible, celle-ci semble si réelle que la cible recule de 5m et subit 3 points de dégâts sur 1 zone.
20	Encerclement d'ennemi	1x/jour, le mage peut convaincre l'esprit de la cible que toutes les personnes qui l'entourent sont ses ennemis mortels, elle attaquera tout le monde avec le maximum de ses compétences.

➤ Invocation :

10	Passage dans les ombres	1x/jour le mage peut passer dans le plan de l'ombre pendant un maximum de 10 minutes. S'il ressort du plan avant 10 minutes, le reste du temps est perdu. Pendant ce temps, il est intouchable physiquement et magiquement, il ne peut interagir avec quoi que ce soit physiquement ou magiquement mais il voit et entend ce qui se passe autour de lui.
20	Demi-plan	Quand il le souhaite, le mage, et uniquement lui, peut entrer et sortir d'un demi-plan qu'il a lui-même créé. Le mage sort à l'endroit même où il est entré. Il ne peut emporter de corps vivants ou morts.

➤ Nécromancie :

10	Maîtrise de la nécromancie	Le mage devient un maître dans l'art de la nécromancie. Chaque M-V qu'il relève par le biais d'un sort d'animation des morts gagne 2 PV/zone supplémentaires et frappe à +1.
20	Immunité à la mort	Le mage développe une immunité aux sorts de mort et d'énergie négative.

➤ Transmutation :

10	Panoplie magique	1x/jour, le mage peut placer une personne sous l'effet d'endurance majeure et arme magique suprême (10min ou 1 combat).-
20	Arme magique ultime	1x/ jour le mage peut lancer un sort d'arme magique +5. L'arme est considérée comme légendaire pendant la durée du sort (10min ou 1 combat).

Les chroniques de Draghil

2.5.2. Ensorceleur



Héritier d'un pouvoir particulier issu généralement de créatures magiques inconnues, l'ensorceleur a une affinité naturelle avec la magie. Celui-ci ne sait pas d'où il tire son pouvoir, mais néanmoins il le contrôle totalement.

L'ensorceleur ne fréquente que très rarement les académies de magie car celles-ci orientent leurs apprentissages vers une école ou une autre. Pour lui, la magie est une globalité sans frontière.

L'affinité profonde qu'a l'ensorceleur avec la magie lui permet de tirer un plus grand de pouvoir que n'importe quel autre lanceur de sort.

L'ensorceleur met généralement toute sa puissance dans le renforcement des ravages que provoquent ses sortilèges.

Les seigneurs font souvent appel à leurs services lors de conflits car leur puissante magie crée d'énormes dégâts dans les rangs ennemis.

Armes accessibles → Armes courantes à 1 main, armes courantes à 2 mains

Armures accessibles → souples

Port du bouclier → non

Types de don accessibles → Général / Magique / D'adepte

Niv.	Capacité	Effet
1	Sort de prédilection (PM)	L'ensorceleur choisit un sort qu'il connaît. Le sort coûte 1 point de magie de moins que le coût nécessaire. Ne peut être un sort de niveau 1.
2	Apprentissage supplémentaire	Permet d'apprendre 3 sorts supplémentaires
3	+1 don magique	Permet d'investir 1 point de don immédiatement (sauf don général, don d'adepte, don martial et dons interdits à la création)
4	Apprentissage supplémentaire	Permet d'apprendre 3 sorts supplémentaires
5	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
6	Sort de prédilection (Dégât)	L'ensorceleur choisit un sort qu'il connaît. Celui-ci peut être le même que le précédent. Le sort occasionnera 1 point de dégât supplémentaire
7	Apprentissage supplémentaire	Permet d'apprendre 3 sorts supplémentaires
8	+1 don magique	Idem niveau 3
9	Dispense de composante	Permet de lancer un sort sans composantes 1x / jour
10	Gain points de vie + Explosion des arcanes	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3) Permet d'infliger 4 dégâts/zone sur 3 personnes : 1x / jour
11	Apprentissage supplémentaire	Permet d'apprendre 3 sorts supplémentaires
12	Sort de prédilection (Durée)	L'ensorceleur choisit un sort qu'il connaît. Celui-ci peut être le même que le précédent. La durée du sort est doublée
13	+1 don magique	Idem niveau 3
14	Puissance magique	Permet de lancer un sort sans dépenser de PM : 1x / jour
15	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
16	Apprentissage supplémentaire	Permet d'apprendre 3 sorts supplémentaires
17	+1 don magique	Idem niveau 3
18	Sort de prédilection (Composante)	L'ensorceleur choisit un sort qu'il connaît. Celui-ci peut être le même que le précédent. Le sort se lance sans composante
19	Dispense de composante	Permet de lancer un sort sans composante 1x / jour
20	Gain points de vie + Maître des énergies	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3) Permet de transformer ses PM en trait d'énergie pure (1 PM pour 1 point de dégât sur une zone avec un maximum de 6)

Les chroniques de Draghil

2.6. Les initiés de la nature

Les Initiés de la nature peuvent choisir la voie du druide ou celle du chaman.

REMARQUE : Un personnage possédant une classe d'initié de la nature ne pourra **jamais** prendre un don d'adepte.

2.6.1. Druide



Les druides utilisent des énergies telluriques qui sont aux sources de la nature. Ils puisent leurs forces dans tout ce qui les entoure et qui est naturel que ce soit animal, végétal ou minéral.

Les druides ont la faculté de communier avec la nature et même de se renforcer grâce à elle. Ils possèdent également de grandes connaissances sur tout ce qui touche aux plantes et savent où trouver celles-ci.

Les druides affectionnent tout particulièrement les forêts car ils ont un lien étroit avec les arbres. Certains les ont vus disparaître parmi eux et même en prendre la forme.

Les druides sont dans de nombreux pays les gardiens de toutes les choses qui touchent de près ou de loin à la nature et ils sont bien souvent considérés comme des sages ou des conseillers sur ces sujets. Les druides ont également une grande force mentale de par leurs liens avec la nature et leur mode de vie.

Dans certaines contrées on raconte même que le druide parle avant le Roi et que le Roi ne prend jamais de décision sans les conseils du druide.

Armes accessibles → armes courantes à 1 main, armes courantes à 2 mains

Armures accessibles → Souples

Port du bouclier → non

Types de don accessibles → Général / Magique

Niv	Capacité	Effet
1	Communion avec la nature	1x/jour le druide communique avec la nature lui permettant soit de se soigner de 10 PV à répartir ou de récupérer 10PM
2	Fusion sylvestre	1x/jour le druide peut fusionner avec un arbre (il doit l'encercler au maximum avec ses bras). Tant que le personnage ne bouge pas, il est immunisé à tous dégâts physiques et magiques et devient invisible. Si l'arbre venait à être détruit ou coupé l'effet prend fin immédiatement et le druide réapparaît. Il ne peut lancer aucun sort pendant cet état mais il est conscient de ce qui se passe autour de lui
3	Choix du type de récolte	Permet de récolter un certain nombre de compos dans le type choisi
4	Liberté de mouvement	Permet de résister à n'importe quel sort le privant de son déplacement sauf pétrification et stase (arrêt du temps) : 1x jour
5	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
6	Communion avec la nature	2x/jour le druide communique avec la nature lui permettant soit de se soigner de 15 PV à répartir ou de récupérer 15PM, non cumulable avec le niveau 1
7	Passage sans traces	Permet d'être sous l'effet du don "passage sans trace" au niveau 3 : 1X/j
8	Nature indomptable	1x/jour le druide résiste à un effet coercitif ou de contrôle mental
9	Choix du type de récolte	Idem niveau 3
10	Gain points de vie + Forme entique mineure	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3) Permet de se transformer en Ent pendant 10 minutes ou 1 combat. Durant cet état, il gagne des pouvoirs (Cfr tableau ci-après) 1x/jour
11	Fusion sylvestre	Idem niveau 2 : 1x/jour
12	Liberté de mouvement	Permet de résister à n'importe quel sort le privant de son déplacement sauf pétrification et stase (arrêt du temps) : 1x jour

Les chroniques de Draghil

13	Communion avec la nature	3x/jour le druide communité avec la nature lui permettant soit de se soigner de 20 PV à répartir ou de récupérer 20PM, non cumulable avec les niveaux 1 et 6.
14	Choix du type de récolte	Idem niveau 3
15	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
16	Immunité aux poisons	Permet d'être immunisé à toute forme de poison
17	Liberté de mouvement	Permet de résister à n'importe quel sort lui privant de son déplacement sauf pétrification et stase (arrêt du temps) : 1x jour
18	Nature indomptable	1x/jour le druide résiste à un effet coercitif ou de contrôle mental
19	Jeunesse éternelle	Le druide devient immunisé aux effets de mort magique, au sommeil artificiel. De plus il ne subit plus les effets de la vieillesse
20	Gain points de vie + Forme entique majeure	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3) Permet de se transformer en Ent pendant 10 minutes ou 1 combat. Durant cet état, il gagne des pouvoirs Cfr tableau ci-après 1x/jour

Les Formes entiques:(il est nécessaire de porter un masque lors des transformations en Ent)

Chêne	10	Forme entique mineure	Frappe+1 - armure +4/zone - résiste à 3 sorts à effet coercitif ou de contrôle mental.
	20	Forme entique majeure	Frappe +2 - armure +5/zone - immunisé aux sorts à effet coercitif ou de contrôle
Orme	10	Forme entique mineure	Immunité aux maladies - armure +1/zone –de plus, 1x/ transformation, il peut soigner jusqu'à 5 personnes de n'importe quelle maladie et soigne 2PV/zone (ce pouvoir peut être lancé plusieurs fois sur la même personne.
	20	Forme entique majeure	Immunité aux maladies - armure +1/zone –de plus, 1x/ transformation, il peut soigner jusqu'à 10 personnes de n'importe quelle maladie et soigne 2PV/zone (ce pouvoir peut être lancé plusieurs fois sur la même personne.
Frêne	10	Forme entique mineure	Armure +4/zone - Endurance mineure– Résiste à 1 sort
	20	Forme entique majeure	Armure +5/zone - Endurance majeure – Résiste à 3 sorts
Peuplier	10	Forme entique mineure	Armure+1/zone –de plus, 1x / transformation, le druide peut absorber la vie de 3 cibles éloignées de maximum 3 mètres occasionnant 3 points de dégâts sur toutes les zones (annonce : « Absorption de vie »). Avec la vie récupérée, le druide peut lancer 3 soins majeurs.
	20	Forme entique majeure	Armure+1/zone –de plus, 1x/ transformation, le druide peut absorber la vie de 3 cibles éloignées de maximum 3 mètres occasionnant 5 points de dégâts sur toutes les zones (annonce : « Absorption de vie »). Avec la vie récupérée, le druide peut lancer 3 soins suprêmes.
Saule	10	Forme entique mineure	Armure +1/zone - le druide peut lancer 1 sort de peur sur une cible et peut lancer une malédiction mineure sur 1 cible.
	20	Forme entique majeure	Armure +1/zone - Le druide peut lancer 2 sorts de peur sur une cible et peut lancer une malédiction majeure sur 1 cible.

ATTENTION :

Les effets du niveau 10 et 20 ne sont pas cumulatifs.

Lors de la transformation, le druide est incapable de lancer un sort autre que ceux mentionnés dans le pouvoir. **De plus, les effets des éventuels sorts actifs sur le druide se dissipe au profit des pouvoirs octroyés par la transformation.**

Si le personnage tombe à -2 point de vie ou moins, durant la transformation, le personnage meurt et reprend sa forme d'origine. Si le personnage ne meurt pas pendant sa transformation, à la fin de celle-ci, il tombe à 1 PV/zone.



Les chroniques de Draghil

2.6.2. Chaman



Les chamans ont de tous temps fait partie des premières tribus à travers le monde. Le chaman est généralement un membre très important d'une tribu car il a la particularité de rentrer en contact avec les esprits. Pour eux il existe deux mondes, celui connu de tous et celui des esprits. Les habitants font donc souvent appel à eux pour résoudre divers problèmes de la vie quotidienne ou pour venir en aide aux guerriers lors des conflits.

Les chamans peuvent communiquer avec les esprits afin de leur demander de l'aide que ce soit lors de combats, pour soigner des maladies ou encore voir l'avenir, comprendre le présent ou le passé. Les chamans ont également une affinité avec le monde animal d'où ils tirent une partie de leurs forces. Même s'ils chassent, ils ont un

immense respect pour les animaux qui les nourrissent car c'est la terre mère qui leur donne ce dont ils ont besoin au travers du grand cycle de la vie.

Lors de la transe le chaman peut même prendre la forme de certains animaux. Chaque chaman à un animal totémique qui le représente. On dit que l'esprit d'un animal choisit le chaman et se lie à lui pour le reste de sa vie. Le chaman peut alors faire appel à cet esprit pour renforcer les guerriers de sa tribu et les transformer en de redoutables combattants possédés par des forces extraordinaires.

Armes accessibles → armes courantes à 1 main, armes courantes à 2 mains

Armures accessibles → Souples

Port du bouclier → non

Types de don accessibles → Général / Magique

Niv.	Capacité	Effet
1	Communication avec les esprits	Permet de communiquer avec les esprits ou de récupérer 10 PM 1x/jour
2	Force spirituelle	Permet de lancer sur une personne une résistance à la peur et à la terreur pendant 10 min ou 1 combat 1x/jour
3	Arme spirituelle	Permet d'enchanter une arme à +0 magique sur 2 personnes pendant 10 min ou 1 combat 1x / jour.
4	Armure spirituelle	Permet de poser une armure magique de 2/zone sur 2 personnes pendant 10 min ou 1 combat 1x/ jour
5	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
6	Communication avec les esprits	Permet de communiquer avec les esprits ou de récupérer 15PM 2x/jour, non cumulable avec le niveau 1.
7	Force spirituelle	Permet de lancer sur une personne une résistance à la peur et à la terreur pendant 10 min ou 1 combat 1x/jour
8	Protection spirituelle	Permet de poser une résistance à un sort sur 2 personnes pendant 10 min ou 1 combat 1x / jour
9	Arme spirituelle majeure	Permet d'enchanter une arme à +1 magique sur 2 personnes pendant 10 min ou 1 combat 1x / jour. La capacité d'arme spirituelle passe de +0 magique à +1 magique.
10	Gain points de vie + Forme animal totémique	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3) Permet de se transformer en animal totémique pendant 10 minutes ou 1 combat. Durant cet état, il gagne des pouvoirs (Cfr tableau ci-après) 1x/jour
11	Armure spirituelle	Permet de poser une armure magique de 2/zone sur 2 personnes pendant 10 min ou 1 combat 1x/ jour
12	Protection spirituelle	Permet de poser une résistance à un sort sur 2 personnes pendant 10 min ou 1 combat 1x / jour
13	Communication avec les esprits	Permet de communiquer avec les esprits ou de récupérer 20PM 3x/jour, non cumulable avec les niveaux 1 et 6.

Les chroniques de Draghil

14	Armure spirituelle supérieure	Permet de poser une armure magique de 4/Zone sur 2 personnes pendant 10 min ou 1 combat 1x / jour
15	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie. (voir 1.3)
16	Protection spirituelle	Permet de poser une résistance à un sort sur 2 personnes pendant 10 min ou 1 combat 1x / jour
17	Force spirituelle	Permet de lancer sur une personne une résistance à la peur et à la terreur pendant 10 min ou 1 combat 1x/jour
18	Arme spirituelle supérieure	Permet d'enchanter une arme à +2 magique sur 2 personnes pendant 10 min ou 1 combat 1x / jour. La capacité d'arme spirituelle passe de +1 magique à +2 magique.
19	Armure spirituelle supérieure	Permet de poser une armure magique de 4/Zone sur 2 personnes pendant 10 min ou 1 combat 1x / jour
20	Gain points de vie + Forme animale totémique supérieure	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3) Permet de se transformer en animal totémique pendant 10 minutes ou 1 combat. Durant cet état, il gagne des pouvoirs (Cfr tableau ci-après) 1x/jour

Les Formes animales totémiques : (il est nécessaire de porter un masque lors des transformations)

Ours	10	Forme animale totémique mineure	20 PV délocalisés – Réduction de dégâts de 1 - 2 Brise-membres
	20	Forme animale totémique majeure	40 PV délocalisés - Réduction de dégâts de 2 - 4 Brise-membres
Loup	10	Forme animale totémique mineure	14 PV délocalisés - Frappe +2 - 2 Coups tombant
	20	Forme animale totémique majeure	28 PV délocalisés - Frappe +4 - 4 Coups tombant
Chouette	10	Forme animale totémique mineure	10 PV délocalisés –de plus, 1x/transformation, le chaman peut identifier de 5 objets magiques et faire 1 divination (le joueur pose une question et l'organisation y répondra de manière +/- précise)
	20	Forme animale totémique majeure	20 PV délocalisés - de plus, 1x/transformation, le chaman peut identifier de 5 objets magiques et faire 1 divination (le joueur pose une question et l'organisation y répondra de manière +/- précise)
Serpent	10	Forme animale totémique mineure	12 PV délocalisés - 2 Frappes à poison paralysant - immunité aux poisons durant la transformation
	20	Forme animale totémique majeure	24 PV délocalisés - 4 Frappes à poison paralysant - immunité aux poisons durant la transformation
Lynx	10	Forme animale totémique mineure	12 PV délocalisés - 2 esquives - coup du chat potté (la cible ne peut plus attaquer le joueur pendant le combat. L'effet est dissipé si le chaman attaque la cible) Annonce : « Coup du chat potté ! Tu ne peux plus m'attaquer ! »
	20	Forme animale totémique majeure	24 PV délocalisés - 4 esquives - 2 coups du chat potté (la cible ne peut plus attaquer le joueur pendant le combat. L'effet est dissipé si le chaman attaque la cible) Annonce : « Coup du chat potté ! Tu ne peux plus m'attaquer ! »

ATTENTION :

Les effets du niveau 10 et 20 ne sont pas cumulatifs.

Lors de la transformation, le chaman est incapable de lancer un sort autre que ceux mentionnés dans le pouvoir. **De plus, les effets des éventuels sorts actifs sur le chaman se dissipe au profit des pouvoirs octroyés par la transformation.**

Si le personnage tombe à -2 points de vie ou moins, durant la transformation, le personnage meurt et reprend sa forme d'origine. Si le personnage ne meurt pas pendant sa transformation, à la fin de celle-ci, il tombe à 1 PV/zone.



Les chroniques de Draghil

2.7. Le prêtre

Les prêtres peuvent choisir la voie du gardien de la foi ou celle du templier.

2.7.1. Gardien de la foi



Le gardien de la foi est le plus fervent représentant de son dieu dans le monde. Il incarne véritablement les dogmes de son culte et il a pour tâche de préserver et de répandre la bonne parole de son dieu. C'est la dévotion qu'il porte à son dieu qui lui confère son pouvoir. Le dieu récompense ainsi son fidèle serviteur qui agit pour lui dans le monde.

La formation des prêtres les amène à choisir un domaine particulier qui correspond à la vision qu'ils ont de leur dieu. C'est pour cela que certains courants divergents naissent au sein des cultes.

Le prêtre est souvent au cœur de groupes d'aventuriers et même de grandes armées qu'il protège par la puissance de son dieu, que ce soit en soignant ses alliés ou en infligeant des dégâts considérables dans les rangs ennemis.

Armes accessibles → Armes courantes à 1 main, armes courantes à 2 mains + Arme du dieu (cfr magie)

Armures accessibles → Souples, légères, intermédiaire

Port du bouclier → oui, rondache, écu, bouclier

Types de don accessibles → Général / Magique / D'adepte

Niv.	Capacité	Effet
1	Ecriture de parchemin divin	Permet d'écrire un parchemin divin d'un sort qu'il connaît
2	Canalisation de soin	Permet de lancer en une seule fois, 1 soin majeur sur 2 personnes 1x/jour
3	Grâce divine	Permet de choisir une grâce divine parmi celle du niveau 3 dans le tableau ci-dessous. Voir utilisation ci-dessous.
4	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
5	Juste cause	Permet de persuader une cible de la justesse de la cause de son dieu et de se battre pour elle pendant 5 minutes ou jusqu'à ce qu'elle tombe inconsciente 1x / jour
6	Grâce divine	Permet de choisir une grâce divine parmi celles des niveaux 3 et 6 dans le tableau ci-dessous. Voir utilisation ci-dessous.
7	Canalisation de soin	Permet de lancer en une seule fois, 1 soin majeur sur 2 personnes 1x/jour
8	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
9	Grâce divine	Permet de choisir une grâce divine parmi celles des niveaux 3, 6 et 9 dans le tableau ci-dessous. Voir utilisation ci-dessous.
10	+1 don magique +Pouvoir de domaine	Permet d'investir 1 point de don magique immédiatement (sauf don général, don d'adepte et dons interdits à la création) Cfr tableau ci-dessous
11	Juste cause	Idem niveau 5 : 1x/jour
12	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
13	Grâce divine	Permet de choisir une grâce divine parmi celles des niveaux 3, 6, 9 et 13 dans le tableau ci-dessous. Voir utilisation ci-dessous.
14	Canalisation de soin	Permet de lancer en une seule fois, 1 soin majeur sur 2 personnes 1x/jour

Les chroniques de Draghîl

15	+1 don magique	Permet d'investir 1 point de don magique immédiatement (sauf don général, don d'adepte et dons interdits à la création)
16	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
17	Juste cause	Idem niveau 5 : 1x/jour
18	Grâce divine	Permet de choisir une grâce divine parmi celles des niveaux 3, 6, 9, 13 et 18 dans le tableau ci-dessous. Voir utilisation ci-dessous.
19	Canalisation de soin	Permet de lancer en une seule fois, 1 soin majeur sur 2 personnes 1x/jour
20	Gain points de vie + Pouvoir de domaine	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3) Cfr tableau ci-dessous

Les grâces divines

Les grâces divines sont des sorts que ta divinité t'octroie. Chaque fois que ton personnage obtient la capacité de classe « Grâce divine » tu pourras choisir une grâce auxquelles tu as accès.

Le nombre de grâce divine que ton personnage obtient par les capacités de classe détermine le nombre grâce que tu peux lancer par jour. Et ce, peu importe le sort que tu lances. C'est-à-dire que tu peux lancer plusieurs fois la même grâce si besoin est.

Exemples : Jean est gardien de la foi niveau 13, il a choisi :

- Guérison cécité/surdité au niveau 3 ;
- Délivrance d'un charme personne au niveau 6 ;
- Guérison des maladies au niveau 9 ;
- Neutralisation du poison au niveau 13.

Il a donc 4 grâces divines et donc 4 utilisations par jour. Samedi, Jean se rend compte que des villageois sont infectés par une maladie, il décide d'utiliser 3 grâces en guérison des maladies. Au soir, il se rend compte qu'il a été empoisonné, il décide d'utiliser sa dernière grâce en neutralisation du poison sur lui.

Niv.	Nom	Effet
3	Guérison cécité/surdité	Le prêtre stoppe instantanément les effets du sort cécité/surdité. Il ne peut pas rendre la vue ou l'ouïe d'une personne aveugle ou sourde naturellement.
3	Délivrance d'un charme personne	Le prêtre stoppe instantanément les effets du sort charme personne.
6	Soin de la débilité	Le prêtre stoppe instantanément les effets du sort débilité ou tout autre sort similaire.
6	Regain d'assurance	Le prêtre stoppe immédiatement les effets de peur et de terreur de la cible.
6	Guérison du désespoir	Le prêtre stoppe instantanément les effets du sort désespoir foudroyant
6	Délivrance des malédictions mineures	Permet de délivrer d'une malédiction mineure affectant l'objet ou la créature touchée.
9	Guérison des maladies	Le prêtre guérit instantanément toutes les maladies dont souffre la cible. Cette grâce divine ne développe pas de protection contre les maladies qu'il soigne. Dès lors, la cible peut être sujette aux mêmes maladies.

Les chroniques de Draghil

9	Restauration (sans composante)	Le prêtre soigne 3 points de vie sur toutes les zones. Cette grâce divine ne fonctionne que sur les points de vie perdus suite à un sort d'énergie négative. Le sort peut également faire récupérer, à la cible, 1 niveau de point de vie perdu suite à un rappel à la vie ou une résurrection.
9	Délivrance de la paralysie	Le prêtre stoppe immédiatement les effets du sort immobilisation de personne ou tout autre sort similaire.
13	Neutralisation du poison	Le prêtre stoppe et détruit instantanément toute forme de poison qui affecte la cible.
13	Délivrance des malédictions majeures	Permet de délivrer de toutes les malédictions mineures affectant l'objet ou la créature touché ou permet de délivrer d'une malédiction majeure affectant l'objet ou la créature touché.
18	Délivrance d'une domination	Le prêtre stoppe instantanément les effets du sort domination.
18	Rappel à la vie (sans composante)	La cible de la grâce divine revient à la vie à 1 point de vie sur toutes les zones. Ses points de magie, si elle en possède, restent au même niveau qu'au moment de sa mort. La cible de la grâce divine ne peut plus se battre, lancer des sorts ou encore utiliser aucune capacité spéciale ni don pendant 1 heure. Enfin, la cible de la grâce divine perd 2 niveaux de points de vie. Rappel à la vie ne fonctionne pas si la tête de la cible est détachée du corps.

Les pouvoirs de domaines

➤ Artisanat

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Réparation	1x/jour le prêtre peut réparer intégralement une arme ou une armure même complètement détruite
20	Création	1x/jour le prêtre peut créer un produit issu d'un de ses métiers sans y passer de temps et sans dépenser les composantes

➤ Chance

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Bol de cocu	1x/jour le prêtre peut faire intervenir la chance dans une action qu'il entreprend. Le PJ doit expliquer l'action à un orga qui déterminera comment la chance interviendra. L'action devra être réalisée dans les 2 heures qui suivent.
20	Coup de Chance	1x/jour le prêtre peut esquiver n'importe quelle attaque, qu'il soit conscient ou non, y compris le backstab, l'égorgement ou un piège

➤ Charme

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Charme protecteur	1x/jour le prêtre peut forcer une cible à le protéger pendant 1 heure. La cible fera tout ce qui est en son pouvoir pour sauver le prêtre sauf se suicider.
20	Charme vénal	1x/jour le prêtre peut forcer la cible à lui donner son objet le plus précieux

Les chroniques de Draghil

➤ Commerce

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Fin commerçant	1x/ live le prêtre peut faire une prière de 5 minutes à sa divinité afin de faire apparaître des composantes, potions, baumes etc. pour une valeur de 50 PO
20	Commerçant exceptionnel	1x/ live le prêtre peut faire une prière de 5 minutes à sa divinité afin de faire apparaître des composantes, potions, baumes etc. pour une valeur de 120 PO

➤ Connaissance

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Savoir génétique	1x/jour, le prêtre peut toucher une créature ou un objet intimement lié à celle-ci et connaître toutes les capacités et les faiblesses de la cible.
20	Savoir mémoriel	1x/jour, le prêtre peut toucher une créature ou un objet intimement lié à celle-ci et voir les événements majeurs qu'a vécus la créature dans la dernière semaine.

➤ Duperie

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Tromperie	Le prêtre pourra mentir dans toutes les circonstances, même si celui-ci est dominé ou pris dans une zone de vérité
20	Discrétion du fourbe	1x/jour, le prêtre peut lancer invisibilité suprême sur lui-même pendant 1 combat ou 10 minutes

➤ Flore

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Zone d'enchevêtrement	1x/jour le prêtre peut enchevêtrer 3 personnes éloignées de maximum 3m chacune.
20	Armure d'épine	1x/jour le prêtre peut se recouvrir d'une armure d'épine lui octroyant 4 points d'armure/zone cumulable avec tout type d'armure pendant 1 combat ou 10 minutes. A chaque fois que l'on touche le prêtre, l'assaillant subit 2 points de dégâts.

➤ Force

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Force des héros	1x/jour le prêtre peut placer 3 personnes sous force majeure (+2) pendant 1 combat ou 10 minutes.
20	Force des titans	1x/jour le prêtre peut placer 3 personnes sous force ultime (+4) pendant 1 combat ou 10 minutes.

➤ Guérison

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Canalisation de soins	1x/jour le prêtre peut générer une zone de soins de 50 PV à répartir en une seule fois sur une zone de 10 m. Aucune réserve ne peut être constituée.
20	Canalisation de guérison	1x/jour le prêtre peut générer une zone de guérison 100 PV répartir en une seule fois sur une zone de 10 m. Aucune réserve ne peut être constituée. De plus toutes les personnes dans la zone sont guéries immédiatement de toute maladie, poison et tout effet néfaste physique sauf la malédiction.

➤ Loi

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Justine divine	1x/jour le prêtre peut faire s'abattre la justice divine sur une cible sous la forme d'un éclair infligeant 5 points de dégâts sur toutes les zones sans résistance.
20	Vérité du juste	1x/jour, pendant 10 minutes, le prêtre peut être sous zone de vérité quand une ou plusieurs personnes s'adressent à lui directement.

Les chroniques de Draghil

➤ Mal

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Souffle du mal	1x/jour le prêtre peut placer 3 personnes, éloignées de maximum 3m chacune, sous malédiction mineure.
20	Ecrasement du mal	1x/jour le prêtre peut forcer tous les personnages ne vénérant pas un dieu mauvais dans un rayon de 10 m à se mettre à plat ventre au sol pendant 5 minutes.

➤ Mort

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Complaisant dans la mort	Le prêtre reçoit des niveaux de points de vie temporaires au lieu de les perdre quand il est la cible d'un sort utilisant l'énergie négative. Ces points de vie persistent pendant 1h. Les points de vie ainsi gagnés ne peuvent dépasser le double des points de vie du prêtre. Le surplus est perdu.
20	Armée des morts	1x/jour le prêtre peut créer 3 M-V majeur. Ces M-V restent pendant 10 min ou un combat ou jusqu'à destruction (voir sort animation des morts majeurs).

➤ Soleil

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Lumière aveuglante	1x/jour le prêtre peut aveugler 3 personnes éloignées maximum de 3m pendant 5 minutes. (voir effet du sort aveuglement)
20	Lumière anti-mort	1x/ jour le prêtre peut occasionner 7 dégâts/zones sur 5 M-V éloignés maximum de 3 m chacun.

➤ Air

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Tempête des cieux	1x/jour le prêtre peut lancer une bourrasque spéciale (10 m épaule au sol) sur 3cibles éloignées maximum de 3m chacune
20	Vide d'air	1X/jour le prêtre peut vider complètement l'air des poumons de 3 cibles éloignées maximum de 3 m chacune les plongeant immédiatement dans le coma pendant 5 minutes. Rien ne peut les sortir de ce coma.

➤ Feu

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Tempête de flammes	1x/jour le prêtre génère une tempête de flammes occasionnant 4 dégâts/zones sur 3 personnes.
20	Né dans les flammes	Le prêtre devient immunisé au feu.

➤ Bien

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Toucher du bien	1x/jour le prêtre peut placer 1 personne sous les effets d'endurance mineure, de bénédiction d'arme majeure et lui octroie 1 résistance à 1 sort pendant 1 combat ou 10 minutes.
20	Armé contre le mal	1x/jour l'arme du prêtre double ses dégâts contre les créatures de types M-V, Démons et Diable pendant 1 combat ou 10 minutes. Cette arme permet de dépasser la limite ultime de 7.

Les chroniques de Draghil

➤ Chaos

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Traître à la cause	1x/jour le prêtre peut forcer 3 cibles éloignées de maximum 3 m à se battre contre leurs compagnons pendant 5 minutes ou jusqu'à ce qu'elles tombent inconscientes.
20	Esprit chaotique	1x/jour le prêtre devient immunisé aux sorts à effet coercitif ou de contrôle mental.

➤ Climat

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Chaîne d'éclairs	1x/jour, le prêtre peut déclencher une chaîne d'éclairs occasionnant 4 points de dégâts sur toutes les zones sur 3 personnes éloignées maximum de 3m chacune.
20	Pluie acide	1x/jour, le prêtre peut déclencher une pluie acide occasionnant 4/zone sur 5 personnes éloignées maximum de 3 m chacune ET détruit l'armure

➤ Destruction

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Coup destructeur	1x/jour le prêtre peut porter un coup puissant +4 qui brise l'armure sur la zone touchée, si cette attaque est parée par une arme ou un bouclier, celui-ci est brisé
20	Aura de destruction	1x/jour le prêtre peut détruire l'arme, le bouclier ou l'armure (même si ceux-ci sont en adamantium) de 5 personnes éloignées maximum de 3m chacune.

➤ Faune

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Peau de bête	1x/jour le prêtre peut recouvrir la peau d'1 personne d'une solide peau de bête lui octroyant 4 points d'armure/zone cumulable avec tout autre type d'armure pendant 1 cycle ou jusqu'à destruction.
20	Esprit de la meute	1x/jour le prêtre peut placer 5 personnes lui compris sous endurance suprême et force suprême pendant 1 combat ou 10 minutes. Les cibles ne peuvent pas s'éloigner du prêtre de plus de 15m sinon les effets s'annulent.

➤ Folie

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Danse frénétique	1x/jour le prêtre peut forcer 3 cibles éloignées maximum de 3m chacune à danser pendant 5 minutes. Les cibles peuvent continuer à se défendre en dansant mais ne peuvent pas porter d'attaques.
20	Pardon dément	1x/jour le prêtre peut forcer 3 cibles éloignées maximum de 3m chacune à laisser tomber ses armes et le combat et de venir s'excuser d'exister devant le prêtre. L'effet dure jusqu'à ce que le prêtre lui pardonne ou maximum 5 minutes.

➤ Guerre

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Science du guerrier	1x/jour le prêtre peut octroyer en une seule fois 1 parade et une arme magique majeure à 3 personnes pendant 1 combat ou 10 minutes.
20	Art de la guerre	1x/jour le prêtre peut octroyer en une seule fois 1 parade et une arme magique suprême sur 5 personnes dans une zone de 10m pendant 1 combat ou 10 minutes.

Les chroniques de Draghil

➤ Magie

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Canalisation de magie	1x/jour le prêtre peut générer une zone de magie pure générant 50 Pts de magie arcanique à répartir en une seule fois sur une zone de 10 m. Aucune réserve ne peut être constituée. Ses points rechargent la réserve de PM des arcanistes.
20	Zone de non-magie	1x/jour le prêtre peut annuler tout enchantement à 3 cibles éloignées maximum de 3m chacune pendant 5 minutes. Tous les enchantements disparaissent durant la durée du pouvoir.

➤ Maladie

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Vomissement incontrôlé	1x/jour le prêtre peut forcer 3 cibles éloignées maximum de 3m chacune à cesser toutes activités et à vomir leurs tripes pendant 5 minutes.
20	Toucher terminal	1x/jour le prêtre peut inoculer une maladie au hasard (choisie par les orgas) à une cible en la touchant. Cette maladie doit, en tous les cas, être mortelle 2 cycles maximum après l'inoculation.

➤ Protection

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Peau de fer	1x/jour le prêtre peut octroyer en une seule fois une réduction de dégâts de <u>21</u> à maximum 3 personnes dans une zone de 10 m pendant 1 combat ou 10 minutes.
20	Armure divine	1x/jour le prêtre peut octroyer en une seule fois une armure de 5/zones qui résiste aux 3 premiers sorts néfastes à maximum 3 personnes dans une zone de 10 m pendant 1 combat ou 10 minutes.

➤ Obscurité

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Voile des ombres	1x/jour le prêtre peut être sous l'effet du don « Dissimulation rurale » ou « Dissimulation urbaine au niveau 4 (voir don du même nom pour plus de détail).
20	Mouvement des ombres	1x/jour le prêtre peut générer une zone de ténèbres autour de lui d'un rayon de 10m pendant 5 minutes. De plus, le prêtre peut donner à trois personnes, en une seule fois, le pouvoir de voir dans cette zone de ténèbres.

➤ Terre

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Glissement de terrain	1x/jour le prêtre peut provoquer un tremblement de terre touchant 3 cibles éloignées maximum de 3m chacune occasionnant une chute (épaules au sol) et 3 points de dégâts aux jambes.
20	Emprisonnement	1x/jour le prêtre peut emprisonner dans la terre 3 cibles éloignées maximum de 3 mètres chacune laissant la tête à la surface pendant 5 minutes. Les cibles sont considérées sans défense.

➤ Eau

Niv.	Pouvoir	Effet
10	Gel immédiat	1x/jour le prêtre peut geler complètement les armes et armures de 3 cibles éloignées maximum de 3 mètres chacune les faisant voler en éclat immédiatement.
20	Né dans la glace	le prêtre est immunisé au froid.

Les chroniques de Draghil

2.7.2. Le Templier



Le templier est un guerrier divin, il a choisi l'art de la guerre pour défendre les préceptes de son dieu. Il est le bras armé du culte.

La puissance de son dieu l'investit et exerce ses mains au combat. Le templier est le protecteur du culte cependant il est régulièrement envoyé en mission pour soutenir et défendre les intérêts du culte où qu'ils se trouvent.

Dans la réalisation de sa mission il pourra en tout temps compter sur la magie puissante que lui confère son dieu ainsi que son habileté au combat.

Comme le gardien de la foi sa vision et son arme sont guidées par un domaine particulier qu'il aura choisi.

Armes accessibles → Armes courantes à 1 main, armes courantes à 2 mains, armes de guerre à 1 main, armes de guerre à 2 mains, arme du dieu (Voir magie)

Armures accessibles → Toutes

Port du bouclier → Tous

Types de don accessibles → Général / Magique / D'adepte

Niv.	Capacité	Effet
1	Puissance divine	Permet de frapper avec +0 point de dégât Béni pendant 1 combat ou 10 minutes 1x / jour
2	Bouclier divin	Permet d'ignorer un coup reçu de face 1x / jour
3	Bravoure divine	Permet de résister à la peur 1x / jour
4	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
5	+1 don martial	Permet d'investir 1 point de don martial immédiatement (sauf don général, don d'adepte et dons interdit à la création)
6	Puissance divine	Permet de frapper avec + 1 point de dégât Béni pendant 1 combat ou 10 minutes 1x / jour
7	Bouclier divin	Permet d'ignorer un coup reçu de face 1x / jour
8	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
9	Bravoure divine	Permet de résister à la peur 1x / jour
10	+1 don martial +	Permet d'investir 1 point de don martial immédiatement (sauf don général, don d'adepte et dons interdits à la création) Cfr tableau ci-dessus (gardien de la foi)
	Pouvoir de domaine	
11	Puissance divine	Permet de frapper avec + 2 point de dégât Béni pendant 1 combat ou 10 minutes 1x / jour
12	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
13	Frappe +1	Permet de frapper avec +1 point de dégât
14	Bouclier divin	Permet d'ignorer un coup reçu de face 1x / jour
15	Bravoure divine	Permet de résister à la peur 1x / jour
16	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
17	+1 don martial	Permet d'investir 1 point de don martial immédiatement (sauf don général, don d'adepte et dons interdit à la création)
18	Puissance divine	Permet de frapper avec + 2 point de dégât Béni pendant 1 combat ou 10 minutes 1x / jour (cumulable avec le niveau 11)
19	Bouclier divin	Permet d'ignorer un coup reçu de face 1x / jour
20	Gain points de vie + Pouvoir de domaine	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3) Cfr tableau ci-dessus (gardien de la foi)

Les chroniques de Draghil

2.8. Le Bi-classage

2.8.1. Généralités

À tout moment, tu auras la possibilité de te bi-classer, c'est-à-dire de choisir une classe secondaire. Si tu optes pour cette possibilité, à chaque live, tu devras donc choisir laquelle des deux classes de ton personnage tu souhaites faire évoluer.

Dès lors, ton personnage pourra avoir une classe de base, une classe secondaire et une classe de prestige (voir [point 3](#))

Exemple : au live 3, ton personnage est magicien niveau 2 et tu choisis de prendre ton 3^e niveau dans la classe guerrier, tu seras donc, magicien niveau 2 et guerrier niveau 1. Pour ce live, tu recevras des points de don "martial". Au live 4, tu choisis d'évoluer ton personnage en tant que guerrier, tu seras donc, magicien niveau 2 et guerrier niveau 2. Pour ce live, tu recevras des points de don "martial". Au live 5, tu choisis d'évoluer ton personnage en tant que magicien, tu seras donc, magicien niveau 3 et guerrier niveau 2. Pour ce live, tu recevras des points de don "magique".

2.8.2. Les gains de la nouvelle classe

Si tu décides de te bi-classer, tu gagneras les avantages suivants de ta nouvelle classe :

- Les armes et armures accessibles
- Les dons accessibles sauf les dons d'adepte.
- Les capacités de classe.

Si tu te bi-classe dans une seconde classe magique, tu auras 2 jauges de points de magie, une pour chacune des classes, néanmoins le stock de départ de ta classe secondaire sera égal à la moitié arrondi à l'inférieur du stock de départ normal.

Exemple : tu es niveau 1 dans ta classe primaire magicien et niveau 1 dans ta classe secondaire gardien de la foi, tu auras donc 15 PM arcanique et 6 PM divine (13/2 arrondi à l'inférieur).

2.8.3. Les bi-classages incompatibles

Certaines classes sont incompatibles entre elles, dans le tableau ci-dessous, tu trouveras les possibilités qui s'ouvrent à toi.

	Guerrier	Barbare	Rôdeur	Aventurier	Arcaniste	Initié de la nature	Prêtre
Guerrier	I	C	C	C	C	C	C
Barbare	C	I	C	C	I	C	C
Rôdeur	C	C	I	C	C	C	C
Aventurier	C	C	C	I	C	C	C
Arcaniste	C	I	C	C	I	C	C
Initié de la nature	C	C	C	C	C	I	I
Prêtre	C	C	C	C	C	I	I

Légende : C = Compatible I = Incompatible

Les chroniques de Draghil

3. Les Classes dites « de prestige »

Lorsque ton personnage aura atteint le niveau 9 (dans une classe normale ou en cumul si tu t'es bi-classé), tu pourras choisir une classe de prestige parmi les 6 disponibles pour ton 10^e niveau. Il est important de savoir que si tu choisis de suivre l'enseignement d'une classe de prestige, tu devras le faire jusqu'au bout soit 5 niveaux ; durant cette période, tu ne pourras pas faire évoluer ta ou tes autres classes.

3.1. Elu divin



L'élú divin est le plus fervent représentant de son dieu en ce bas monde, il y occupe souvent une haute fonction car il voue son existence à faire respecter les dogmes de son culte avec une force rare. Il est un représentant respecté et craint car le pouvoir de son dieu émane de lui.

Il est reconnu comme tel par son dieu et peut rentrer en communication avec lui à tel point que son pouvoir même se voit augmenter sensiblement.

Son dieu le protège de toutes les formes de magie afin qu'il puisse porter sa parole à travers le monde. Certains disent même qu'il serait capable d'utiliser la force de son dieu pour attirer ou repousser ses ennemis comme de vulgaires fétus de paille.

Les plus puissants d'entre eux seraient même investis du pouvoir divin qu'ils représentent et deviendraient durant un temps des avatars de leur dieu.

Armes accessibles → Voir classe de base

Armures accessibles → Voir classe de base

Port du bouclier → Voir classe de base

Types de don accessibles → Général / Magique/ D'adepte

Prérequis :

- Gardien de la foi niveau 9
- Intervention divine au niveau 3

REMARQUE : Un personnage possédant une classe d'initié de la nature ne pourra jamais devenir Elu divin.

Niv.	Capacité	Effet
1	Contact divin	L'élú divin est en contact direct avec l'énergie de sa divinité. Il reçoit 2PM de plus par niveau d'élú divin
2	Protection divine + Gain points de vie	1x/jour, l'élú divin peut résister 1 x à n'importe quel effet de sorts. Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
3	Attraction divine	1X/jour, l'élú divin utilise le charisme qu'inspire sa divinité pour attirer une cible à lui. La cible est forcée de lâcher tout ce qu'il tient dans ses mains et de venir devant l'élú divin le plus rapidement possible. La cible ne peut tenter aucune action à part se rendre devant le prêtre. Une fois devant le prêtre, la cible s'agenouille devant lui et retrouve ses esprits immédiatement après. (Annonce : "Attraction Divine, tu lâches tes armes et tu viens ici!!)
4	Protection divine	1x/jour, l'élú divin peut résister 1 x à n'importe quel effet de sorts.
5	Incarnation divine	1x/jour, l'élú divin peut faire appel à sa divinité qui lui prête une partie son pouvoir lui octroyant + 3PV/zones, Force +1 et +10 PM pendant 1 combat ou 10 minutes

Les chroniques de Draghil

3.2. Maître de guerre



Vétéran de guerre ou maître d'une école de combat réputée, le maître de guerre utilise toutes ses connaissances au combat, tant dans l'utilisation de son armure qui est sa seconde peau, que de son arme qui est le prolongement de son bras.

Son expérience est telle qu'il pourra tirer parti de tous les avantages à sa disposition pour vaincre son adversaire, et ce quel que soit le type d'arme en sa possession.

Rare sont ceux qui peuvent rivaliser avec un tel adversaire, il connaît toutes les techniques martiales et a entraîné son corps et son esprit à être plus fort, plus rapide et plus habile que le meilleur combattant. Il pourra

éviter les coups en attendant d'asséner le coup fatal après avoir étudié les mouvements de son ennemi.

C'est également un formidable meneur d'hommes, son expérience et sa stature forcent le respect et il peut inspirer du courage aux plus couards des soldats. Il sera bien souvent la lance, le marteau, l'épée ou d'autres armes plus exotiques encore qui fendront vos lignes si vous n'y prenez pas garde !!

Armes accessibles → Voir classe de base

Armures accessibles → Voir classe de base

Port du bouclier → Voir classe de base

Types de don accessibles → Général / Martial / D'adepte

Prérequis :

- Guerrier ou barbare niveau 5
- Coup puissant niveau 3
- Parade niveau 2
- Désarmement niveau 1

Niv.	Capacité	Effet
1	Coup critique	Permet de porter une attaque qui double ses dégâts. Cette attaque permet de dépasser le maximum autorisé (voir 4.1) sans porter préjudice au maître de guerre : 1x / jour
2	Maître d'arme + Gain points de vie	Toutes les armes utilisées par le maître de guerre frappent avec +1 dégâts Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
3	Maître des armures	Toutes les armures portées par le maître de guerre lui apportent 1 point d'armure en plus. En cas de cumul d'armure, chaque type d'armure lui apporte 1 point supplémentaire.
4	Coup critique + Gain points de vie	Permet de porter une attaque qui double ses dégâts. Cette attaque permet de dépasser le maximum autorisé (voir 4.1) sans porter préjudice au maître de guerre : 1x / jour. Cumulable avec le niveau 1. Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
5	Harangueur de guerre	Après un discours de 5 min, le maître de guerre permet à tous ses alliés participant au prochain combat de frapper à +1 (cumulable avec tout, c'est un bonus de moral) et de résister à 1 sort mental.

Les chroniques de Draghil

3.3. Maître de l'ombre



Une ombre s'étend jusqu'à vos pieds... Prenez garde, un maître des ombres pourrait l'utiliser pour vous épier ou pire encore !

Les ombres et l'obscurité sont ses meilleures alliées, il peut les utiliser à volonté pour se cacher au regard du commun des mortels ou encore s'en servir pour réduire au silence ses ennemis.

Il sera déjà bien loin après avoir exécuté sa mission, protégé par le manteau de la nuit. Peu de personnes sont capables de les attraper car se sont de véritables fantômes. Préférez les endroits éclairés où vous aurez une chance de lui échapper, mais rien n'est moins sûr.

Armes accessibles → Voir classe de base

Armures accessibles → Voir classe de base

Port du bouclier → Voir classe de base

Types de don accessibles → Général / Martial / D'adepte

Prérequis :

- Rodeur ou aventurier niveau 5
- Dissimulation urbaine niveau 3
- Dissimulation rurale niveau 2
- Détection urbaine niveau 1

Niv.	Capacité	Effet
1	Invisibilité des ombres	La maître manipule si bien les ombres qu'il peut 1x / jour se rendre invisible pendant 1h même durant le jour. Une action offensive annule son camouflage.
2	Attaque de l'ombre + Gain points de vie	Le maître de l'ombre peut manipuler l'ombre d'une cible et lui faire attaquer son propriétaire en lui occasionnant 5 points de dégâts sans armure sur une zone 1x/jour. Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
3	Manteau des ombres	Dès que le soleil est couché, le maître se voit protégé par les ombres et reçoit une réduction de dégât de 1 sur les attaques physiques jusqu'à ce que le soleil se lève.
4	Invisibilité des ombres	La maître manipule si bien les ombres qu'il peut 1x / jour se rendre invisible pendant 1h même durant le jour. Une action offensive annule son camouflage. Cumulable avec le niveau 1.
5	Pas de l'ombre	1x/jour, le maître des ombres peut se mouvoir à grande vitesse à travers les ombres sur une distance maximum de 100m. En jeu, le joueur devra croiser les bras en l'air pour signaler qu'il n'est plus en jeu et devra se rendre à l'endroit qu'il a choisi sans détour et sans interférer avec les autres participants. Une fois sur place, le personnage réapparaît.

Les chroniques de Draghil

3.4. Archi-mage



L'archi-mage est celui qui a percé les secrets de la magie. Maîtres d'académie ou de grande école de magie, les archi-mages sont très rares et très puissants. Les plus prestigieux seigneurs et très souvent les immortels font appel à leurs immenses connaissances.

Même s'ils ne sont pas prêtres, le culte d'Yr-Thanas leur demande conseil sur des questions de compréhension du tissu de la magie.

Ayant acquis une puissance considérable et une parfaite maîtrise des arts arcaniques, les archi-mages sont des personnes que seuls les fous veulent pour adversaire.

L'archi-mage est un personnage qui a compris pleinement que la sagesse et le savoir sont l'ultime pouvoir.

Armes accessibles → Voir classe de base

Armures accessibles → Voir classe de base

Port du bouclier → Voir classe de base

Types de don accessibles → Général / Magique / D'adepte

Facultés magiques : Peut apprendre des sorts utilisant le 7^e rayon

Prérequis :

- Arcaniste niveau 7
- Connaissance de la magie niveau 3
- 2 dons faisant varier l'effet ou le lancement d'un sort (Quintessence des sorts, incantation silencieuse, etc.) au niveau 2

Niv.	Capacité	Effet
1	Contact avec la trame	L'archi-mage est en contact direct avec la trame, la source de la magie. Il reçoit 2PM de plus par niveau d'archi-mage + Permet de boire un flux arcanique de plus que la limite.
2	Surpuissance magique	1x/jour l'archi-mage peut multiplier les dégâts d'un sort offensif par 1,5 arrondi à l'inférieur
3	Secret des énergies destructrices	L'archi-mage est capable, à tout moment, de transformer n'importe quel sort utilisant une énergie destructrice en une autre énergie destructrice. (excepté acide)
4	Surpuissance magique	1x/jour l'archi-mage peut multiplier les dégâts d'un sort offensif par 1,5 arrondi à l'inférieur
5	Maître de la métamagie	L'archi-mage devient un maître d'un type de métamagie. Il choisit un don de métamagie parmi : extension de durée, extension de zone d'effet, incantation silencieuse et quintessence des sorts. Il n'est pas obligé de déjà posséder le don qu'il choisit. Tous les sorts lancés par l'archi-mage seront affectés par ce don. Comme cet effet métamagique devient partie intégrante des sorts lancés par l'archi-mage, ce dernier pourra appliquer un autre effet métamagique pour lesquels il a le don, à ses sorts ; il pourra même appliquer <i>le même effet</i> ! Exemple : un archi-mage choisit comme effet métamagique l'effet « quintessence des sorts ». Dès ce moment, tous ses sorts infligent 1 point de dégâts supplémentaire ; s'il a de plus le don de métamagie « quintessence des sorts » au niveau grand-maitre, il pourra huit fois par jour lancer un sort qui infligera +2 points de dégâts supplémentaires.

Les chroniques de Draghil

3.5. Paladin



Le paladin est le plus redoutable défenseur des cultes, il a une foi inébranlable en son dieu pour se dresser contre ses ennemis. Le paladin représente le plus brave des combattants divins, il vaincra ou mourra pour son dieu.

Le paladin agit avec une telle abnégation que son dieu le reconnaît comme un champion et lui confère une partie de son pouvoir pour combattre ou soigner ses alliés.

Il peut frapper ses ennemis avec une force extraordinaire dépassant de loin les limites des corps.

Sa foi peut soigner les alliés blessés sur le champ de bataille et il ne faiblit jamais devant le danger car la peur ne peut l'atteindre quand il est au combat.

Les plus aguerris des paladins sont investis de la puissance divine qu'ils représentent et certains ont même vu que les coups de leurs ennemis ne les atteignaient plus et que leurs armes flamboyaient de mille feux.

Armes accessibles → Voir classe de base

Armures accessibles → Voir classe de base

Port du bouclier → Voir classe de base

Types de don accessibles → Général / Martial / D'adepte

Prérequis :

- Guerrier, templier, rôdeur niveau 6
- Don d'adepte niveau 3
- Premiers secours niveau 1
- Coups puissant niveau 1

REMARQUE : Un personnage possédant une classe d'initié de la nature ne pourra jamais devenir paladin.

Niv.	Capacité	Effet
1	Châtiment du mal	1x/jour le paladin peut faire une frappe occasionnant 10 pts de dégâts bénis peu importe les bonus que son arme ou le paladin aurait. Cette attaque fonctionne uniquement sur les M-V, démons, et diables. Le paladin doit faire une prière pendant 1 minute à sa divinité en lui demandant la permission de pouvoir appliquer son attaque spéciale sur un monstre ou une personne particulière autre que le type de monstre cité ci-dessus. (le temps de s'adresser à un arbitre)
2	Imposition des mains + Gain points de vie	1x/ jour le paladin peut soigner une personne ou lui-même de 5 pv /zones instantanément. Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)
3	Châtiment du mal	1x/jour le paladin peut faire une frappe occasionnant 10 pts de dégâts bénis peu importe les bonus que son arme ou le paladin aurait. Cette attaque fonctionne uniquement sur les M-V, démons, et diables. Le paladin doit faire une prière pendant 1 minute à sa divinité en lui demandant la permission de pouvoir appliquer son attaque spéciale sur un monstre ou une personne particulière autre que le type de monstre cité ci-dessus. (le temps de s'adresser à un arbitre)
4	Esprit inébranlable	Le paladin devient immunisé à tous les effets magiques de peur ou terreur ainsi qu'aux effets magiques de contrôle mental
5	Champion divin + Gain points de vie	1x/jour le paladin devient le réceptacle de la puissance de sa divinité. Il reçoit une réduction de dégât de 2 aux dégâts physiques et son arme frappe à + 2 béni pendant 1 combat ou 10 minutes Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)

Les chroniques de Draghil

3.6. Maître élémentaire



Rares sont les personnes pouvant maîtriser les éléments au point d'utiliser tout le potentiel de ceux-ci.

Le maître élémentaire débute souvent comme initié de la nature car l'utilisation des éléments y est très présente, mais ce n'est pas une généralité.

Le maître élémentaire a bien souvent un don inné et une facilité naturelle avec les éléments qu'il développe tout au long de sa vie.

L'affinité ainsi développée est si forte qu'il a la capacité d'utiliser la puissance de chaque élément et même de se transformer en élémentaire.

Peu de personnes ont vu de telles transformations car une fois ces fabuleux pouvoirs déchainés, c'est

toute la force d'un élément qui se retrouve à l'œuvre sur le champ de bataille.

Certain racontent que les plus puissants maîtres élémentaires peuvent accéder au rang de seigneur élémentaire et ainsi exercer une forte autorité sur les créatures de ces plans.

Armes accessibles → Voir classe de base

Armures accessibles → Voir classe de base

Port du bouclier → voir classe de base

Types de don accessibles → Général / Magique

Prérequis :

- Arcaniste, Initié de la nature niveau 8
- Connaissance de la magie niveau 2

Niv.	Capacité	Effet
1	Elémentaire d'air	1x/jour le maître élémentaire peut se transformer en élémentaire d'air pendant 1 combat ou 10 minutes : 20 PV délocalisés, résiste aux sorts d'électricité, frappe à 3 foudre et obtient 3 esquives.
2	Elémentaire d'eau	1x/jour le maître élémentaire peut se transformer en élémentaire d'eau pendant 1 combat ou 10 minutes : 25 PV délocalisés, résiste aux sorts de froid, frappe à 2 froid. 1x/transformation, il peut lancer 3x le sort glus.
3	Elémentaire de terre	1x/jour le maître élémentaire peut se transformer en élémentaire de terre pendant 1 combat ou 10 minutes : 30 PV délocalisés, réduction de dégâts de 1, frappe à 2 et obtient 3 peau de pierre.
4	Elémentaire de feu	1x/jour le maître élémentaire peut se transformer en élémentaire de feu pendant 1 combat ou 10 minutes : 20 PV délocalisés, résiste aux sorts de feu, frappe à 4 feu. 1x/transformation, il peut lancer le sort de mur de feu.
5	Seigneur Elémentaire +	Le maître élémentaire choisit un élément dont il sera le seigneur (choix définitif). Il est considéré comme un seigneur élémentaire de cet élément. Il peut se transformer en élémentaire de l'élément choisi une fois de plus par jour. De plus, non seulement il devient capable de comprendre, écrire et parler la langue élémentaire mais, est considéré comme un seigneur véritable au point de vue de la hiérarchie sur le plan élémentaire.
	Gain points de vie	Permet de gagner un niveau de points de vie (voir 1.3)

ATTENTION : Si le personnage tombe à - 2 ou moins, pendant sa transformation, le personnage meurt et reprend sa forme d'origine. Si le personnage ne meurt pas pendant sa transformation, à la fin de celle-ci, il tombe à 1 PV/zone

REMARQUE : des tuelles colorées seront mis à ta disposition pour tes transformations en élémentaire.

Les chroniques de Draghil

3.7. Théurge Mystique



Le théurge mystique est celui qui a percé le secret des frontières de la magie. Très souvent ermite, le théurge mystique est un personnage dont seul le savoir et le pouvoir sans limite intéresse. Il mêle ainsi avec une maîtrise inégalée la magie arcanique à la magie divine.

Bien que généralement moins savant qu'un archi-mage, le théurge mystique est régulièrement demandé sur les champs de bataille mais aussi bien pour effectuer des missions périlleuses aux confins de l'Elyria. En effet, cumulant les pouvoirs salvateurs octroyés par son dieu et les pouvoirs dévastateurs de la magie arcanique, le théurge mystique est un savant dont on peut rarement se séparer.

Armes accessibles → Voir classes de base

Armures accessibles → De par la synergie des magies, le Théurge mystique est limité aux armures souples

Port du bouclier → Non

Types de don accessibles → Général / Magique / D'adepte

Prérequis :

- Arcaniste 5 ou Prêtre 5 en classe primaire
- Arcaniste 4 ou Prêtre 4 en classe secondaire
- Connaissance de la magie arcanique niveau 3
- Connaissance de la magie divine niveau 3

Niv.	Capacité	Effet
1	Secret de la magie combinée	Le théurge mystique gagne 2PM dans sa classe primaire et 1PM dans sa classe secondaire. De plus, il gagne 1 niveau fictif dans ses 2 classes de bases en ce qui concerne l'accessibilité aux niveaux des sorts.
2	Secret de la magie combinée	Le théurge mystique gagne 2PM dans sa classe primaire et 1PM dans sa classe secondaire. De plus, il gagne 1 niveau fictif dans ses 2 classes de bases en ce qui concerne l'accessibilité aux niveaux de sorts. (Cumulable avec niveau précédent)
3	Secret de la magie combinée	Le théurge mystique gagne 2PM dans sa classe primaire et 1PM dans sa classe secondaire. De plus, il gagne 1 niveau fictif dans ses 2 classes de bases en ce qui concerne l'accessibilité aux niveaux de sorts. (Cumulable avec niveaux précédents)
4	Secret de la magie combinée	Le théurge mystique gagne 2PM dans sa classe primaire et 1PM dans sa classe secondaire. De plus, il gagne 1 niveau fictif dans ses 2 classes de bases en ce qui concerne l'accessibilité aux niveaux de sorts. (Cumulable avec niveaux précédents)
5	Secret de la magie combinée +	Le théurge mystique gagne 2PM dans sa classe primaire et 1PM dans sa classe secondaire. De plus, il gagne 1 niveau fictif dans ses 2 classes de bases en ce qui concerne l'accessibilité aux niveaux de sorts. (Cumulable avec niveaux précédents)
	Synthèse de la magie	1x/jour, pendant 10 minutes ou 1 combat, le théurge synthétise les énergies magiques qu'il maîtrise. Pendant la durée du pouvoir, ses deux jauges de magie (arcanique et divine) se réunissent pour n'en former plus qu'une. Le théurge peut dès lors lancer tous les sorts qu'il connaît en utilisant cette jauge unifiée. A la fin du pouvoir, la jauge est divisée en deux parts égales et réparties dans ses deux jauges sans pouvoir dépasser le nombre de point de magie maximum octroyé par l'une de ses classes. En cas de chiffre impair, le surplus est toujours donné à la jauge de sa classe primaire.

Les chroniques de Draghil

4. Les combats et les actions de jeu

4.1. Les armes

Les armes sont réparties en 6 catégories :

Catégorie	Type	Longueur maximum (en cm)	Dégât de base
Arme courante à 1 main	Dague	45	1
	Serpe	45	1
	Gourdin	80	1
	Masse	80	1
	Epée courte	80	1
Arme courante à 2 mains	Pique	160	1
	Bâton	180	1
Arme de guerre à 1 main	Hache	110	1
	Marteau	110	1
	Cimeterre	110	1
	Epée longue	110	1
Arme de guerre à 2 mains	Hache à deux mains	150	1
	Marteau à deux mains	150	1
	Cimeterre à deux mains	150	1
	Epée à deux mains	150	1
	Lance	180	1
	Hallebarde	180	1
Arme de guerre à distance	Arbalète	Max30 lbs puissance	3
	Arc	Max 30 lbs puissance	3
Arme de jet	Shuriken	Sans structure rigide	1
	Dague de lancer	Sans structure rigide	1

Certaines catégories d'armes ne seront pas accessibles à certaines classes. Réfère-toi au [point 2](#) sur les classes pour plus de détails.

Si tu as une arme plus spécifique ou exotique et que tu n'es pas sûr de sa catégorie, tu peux envoyer une photo avec les dimensions de celle-ci à un orga (voir contact), nous t'indiquerons à quelle catégorie elle appartient.

Chacune des armes que tu voudras utiliser en jeu (Time In) devra passer par l'homologation qui aura lieu le vendredi soir. Si ton arme s'abîme pendant le live, nous comptons sur toi pour ne plus l'utiliser. Nous te rappelons que tu es responsable des coups que tu portes avec tes armes et qu'utiliser une arme endommagée peut être dangereux.

Les chroniques de Draghîl

4.1.1. Les dégâts des armes et leurs limites

Il est impossible d'appliquer les effets d'un don ou d'une capacité de classe à une arme de guerre à distance. Cependant, il est possible d'enchanter ce type d'arme. Dans ce cas, c'est l'arme de guerre à distance qui est enchantée et donc toutes les "munitions" tirées avec l'arme en question profitent de l'enchantement.

Les dégâts maximums sont de 7 sauf exception exprimée explicitement dans une capacité de classe. Dans le cas où un cumul te permettrait de dépasser cette limite, tu devras ajuster ta frappe à 7 sous peine de voir ton arme, même si celle-ci est magique ou en adamantium, et ton ou tes bras se briser (OPV) sous l'effet de la puissance de la frappe.

Exemple : Tu es bretteur niveau 11, tes dégâts de base sont de 3 avec une arme à deux mains (1 de ton arme et 2x la capacité de classe « Frappe +1 ». Ton ami magicien place sur toi un sort de force majeure (+ 2 dégâts) et un sort d'arme magique suprême (+2 dégâts).

Tu l'as compris, ta frappe est actuellement de 7 magique (3+2+2).

Maintenant, tu décides de placer un coup puissant (+ 3 dégâts). Dès lors tu porteras une attaque à 10 points de dégâts. A ce moment 2 choix s'offrent à toi :

1° Tu décides de porter ton attaque à 10 magique : ton arme sera alors brisée ainsi que tes 2 bras car tu tiens une arme à deux mains.

2° Tu décides de maîtriser ton coup et frapper à 7 magique : tout va bien.

4.1.2. Le cumul d'une pierre à aiguiser et d'un enchantement d'arme

En aucun cas, tu pourras enchanter une arme qui a été aiguisée par une pierre à aiguiser. Le bonus aux dégâts de la pierre à aiguiser ne se cumule donc pas avec un enchantement d'arme.

En effet, nous considérons que la magie prend la place de l'affutage physique.

Dans le cas où une arme aiguisée reçoit un enchantement quelconque, c'est l'ENCHANTEMENT qui prend le dessus et ce, peu importe si le bonus de la pierre à aiguiser est supérieur ou non à l'enchantement.

Exemple : Jean a aiguisé son épée de maître avec une pierre à aiguiser majeure. Il a donc un bonus aux dégâts de +2, Jean frappe donc à 3. Victor, son ami magicien, place sur son arme un sort d'arme magique mineure (donnant un bonus aux dégâts de +0 magique). C'est le sort qui prime ! Dès lors Jean ne frappe plus à 3 mais à 2 magique.

Les chroniques de Draghîl

4.1.3. Dégâts avec effet particulier d'une arme

A partir du moment où tu appliques un effet particulier à une arme tel que de la magie, une énergie destructrice particulière (feu, froid, électricité) etc., tous les dégâts infligés par cette arme seront de même nature. Il existe cependant des exceptions comme certains poisons ou certains artefacts.

Exemple : Tu es bretteur niveau 11, tes dégâts de base sont de 3 avec une arme à deux mains (1 de ton arme et 2 x la capacité de classe « Frappe +1 ». Ton ami magicien place sur toi un sort de force majeure (+ 2 dégâts).

Tu l'as compris, ta frappe est actuellement de 5 (3+2).

Maintenant, ton ami magicien enchante ton arme avec le sort arme élémentaire mineure feu (+0 feu). Dès lors, tu frapperas à 5 feu.

Exemple : Tu es bretteur niveau 11, tes dégâts de base sont de 3 avec une arme à deux mains (1 de ton arme et 2 x la capacité de classe « Frappe +1 ». Ton ami magicien place sur toi un sort de force majeure (+ 2 dégâts).

Tu l'as compris, ta frappe est actuellement de 5 (3+2).

Maintenant, tu places un poison sommeil sur ta lame. Dès lors, tu frapperas à 5 poison sommeil.

4.1.4. Les armes dites « normales » et les armes de maîtres

Dans notre monde, il existe 3 qualités d'armes ; les armes normales, les armes de maître et les armes légendaires. Elles se distinguent par le bonus aux dégâts maximum que l'on peut lui ajouter.

Il est important de noter que le bonus maximum est un absolu et ce, peu importe l'origine du bonus (Magie ou l'armurerie).

- Arme « normale » : Permet d'ajouter un bonus maximum de +1
- Arme de maître : Permet d'ajouter un bonus maximum de +2
- Arme légendaire : Il n'y a pas de maximum.

Remarque : Un poison ajoutant des dégâts à la frappe peut dépasser cette limite sans problème. En effet, un poison est un produit que l'on badigeonne sur sa lame et non une modification de l'arme en elle-même.

4.2. Armures, boucliers et protections spéciales

4.2.1. Les armures

Les armures sont réparties en 4 catégories apportant chacune un certain nombre de points d'armure (voir tableau ci-dessous). Pour être prise en compte, l'armure doit couvrir minimum 75% de la partie qu'elle protège.

Les points d'armures sont renouvelés après chaque combat (mais pas entre 2 vagues durant un seul et même combat).

Les chroniques de Draghîl

Type	Point Armure / zone (PA)	Description
Souples	1	Matelassé (gambison), peau
Légères	2	Cuir, cuir clouté
Intermédiaires	4	Maille, brigandine, lamellée
Lourdes	5	Plate

Votre armure se détériore pendant les combats, de sorte que celle-ci doit être entretenue 1x par cycle à partir de vendredi minuit, à savoir :

- 1x le samedi entre 00h et 12h
- 1x le samedi entre 12h et 00h
- 1x le dimanche entre 00h et 12h

Conséquence d'une armure non entretenue :

- 1^{er} entretien raté : l'armure n'offre plus aucune protection jusqu'à ce qu'elle soit entretenue
- 2^e entretien raté : l'armure est considérée comme détruite et il faut la réparer

Un emplacement sera prévu sur votre fiche de personnage pour vos entretiens et devront être validés en salle PC ou auprès d'un référé.

Exemple 1 : Hector porte une plate lui offrant 5 points d'armures

Lors d'un combat, Hector prend un coup violent au torse occasionnant 6 points de dommages.

⇒ Hector prend en réalité 1 point de dommage, les 5 autres points de dommage ont été absorbés par son armure

Nous précisons que les dégâts que vous subissez sont à imputer dans l'ordre suivant :

- Armure magique
- Armure physique
- Points de vie

4.2.2. Le cumul d'armures :

Le cumul d'armures est possible si vous possédez le don adéquat mais les PA des armures inférieures seront égaux à la moitié arrondi à l'inférieur avec un minimum de 1.

Attention : Pas de cumul du même type d'armure (armure intermédiaire avec armure intermédiaire).

Exemple : Plate + maille + gambison = $5+2+1 = 8$.

4.2.3. Les boucliers

- Rondache : Diagonale max 30cm
- Ecu : Diagonale max 50cm
- Bouclier : Diagonale max 80 cm
- Pavois : Doit rentrer dans un rectangle de 60 X 100 cm

Si toute fois votre bouclier n'entre pas dans une des catégories, veuillez envoyer une photo ainsi que les mesures, et les organisateurs statueront sur l'acceptabilité de ce dernier.

Les chroniques de Draghil

4.2.4. Les protections spéciales

Le casque et le gorgerin sont des pièces d'armures à part entière. Cependant elles ne permettent pas le cumul d'armure.

Le casque

Le casque protège de l'assommement (Voir [point 4.7](#)). Pour cela, le casque offre une valeur de protection mais n'est pas une armure à proprement parler, c'est-à-dire qu'il ne doit pas être entretenu et ne peut pas être cumulé. Lorsqu'une personne tente de t'assommer, elle annoncera « assommement + une valeur ». Si cette valeur dépasse la valeur de protection offerte par ton casque, tu seras assommé, dans le cas contraire, tu résisteras à l'assommement.

Voici les valeurs de protection liées au port d'un casque :

Type de casque	Valeur de protection
Souple	1
Léger	2
Intermédiaire	4
Lourd	5

Exemple : tu portes un camail, qui est donc un casque intermédiaire qui t'offre une protection sur la tête de 4. Si tu prends un assommement 3 : Tu n'es pas assommé, par contre, si tu prends un assommement 5 : Tu es assommé.

Le gorgerin

Le gorgerin protège contre l'égorgeage (voir [point 4.8](#)). Pour cela, le gorgerin offre une valeur de protection mais n'est pas une armure à proprement parler, c'est-à-dire qu'il ne doit pas être entretenu et ne peut pas être cumulé. Lorsqu'une personne tente de t'égorger, elle annoncera « égorgeage + une valeur ». Si cette valeur dépasse la valeur de protection offerte par ton gorgerin, tu seras égorgé, dans le cas contraire, tu résisteras à l'égorgeage.

Voici les valeurs de protection liées au port d'un gorgerin :

Type de gorgerin	Valeur de protection
Souple	1
Léger	2
Intermédiaire	4
Lourd	5

Exemple : tu portes un gorgerin en maille qui est un gorgerin intermédiaire qui t'offre une protection sur ta gorge de 4. Si tu prends un égorgeage 3, tu n'es pas égorgé, par contre si tu prends un égorgeage 5, tu es égorgé.

4.3. Le déroulement des combats

Durant les combats, les coups à la tête sont interdits, mais les coups touchant les extrémités (doigts/pieds) comptent. Le contact physique (empoignades, bousculades, ...) est interdit.

Il se peut, pour des raisons de nombre, qu'un combat se déroule en plusieurs vagues successives. Dans ce cas, il s'agit du même combat. Nous considérons que s'il n'y a pas un interlude de plus de 10 min entre 2 vagues, il s'agit du même combat et dès lors vos enchantements éventuels restent actifs.

Les chroniques de Draghîl

4.4. Les membres

Un membre sera considéré comme arraché lorsque les points de vie de celui-ci tombent à l'opposé de ses points de vie.

Exemple : Jean est guerrier niveau 1 et a 5 PV sur ses bras. A – 5 PV son bras est arraché.

4.5. La mort

Si ton personnage subit des dégâts sous quelque forme que ce soit et se retrouve à :

- 0 PV au torse : tu es au sol, conscient mais tu es incapable de bouger.
- -1 PV au torse : tu es au sol dans le coma. Si tu n'es pas soigné dans les 15 minutes, tu tombes à -2 PV.
- -2 PV au torse : tu es mort. Si tu n'es pas ramené à la vie dans l'heure qui suit, tu mourras définitivement, c'est-à-dire qu'il est impossible de te ramener à la vie par n'importe quel moyen. Cependant certains sorts permettent toutefois de préserver ton corps plus d'une heure.

Le joueur qui meurt la première fois ne perd pas de niveau mais doit refaire un nouveau personnage. La deuxième fois qu'il meurt, il perd un niveau. Et ainsi de suite. Il ne perdra donc qu'un niveau sur 2.

4.6. Le souffle de vie est limité

Le sort de « Souffle de vie » permet de ramener à la vie un personnage décédé depuis moins de 5 minutes et de ramener les points de vie de ce dernier à 0 au torse. Ce sort n'est pas considéré comme un rappel à la vie ou une résurrection à proprement parlé. En effet, il s'agit d'un coup de « défibrillateur », ce qui l'exclut de l'interdiction émise par les lois d'airain (cfr livre du monde).

Toutefois ce coup de « défibrillateur » est très lourd à supporter pour le corps et l'esprit d'un personnage, dès lors, un personnage ne peut supporter que 1 souffle de vie par jour, du lever du soleil au lever du soleil du jour suivant. En termes de jeu, un personnage pourra donc recevoir jusqu'à 3 souffles de vie par live (3 cases seront présentes sur ta fiche de personnage à cet effet) :

1 du vendredi nuit (début du jeu) au samedi matin avant le lever du soleil

1 du samedi au lever du soleil au dimanche matin avant le lever du soleil

1 du dimanche au lever du soleil au time out final (fin du jeu)

Remarque : Il semblerait qu'un savoir alchimique permettrait de renforcer le corps et l'esprit d'une manière suffisante afin qu'un personnage puisse bénéficier d'un souffle de vie supplémentaire...

Les chroniques de Draghíl

4.7. L'assommement

Lorsque ton personnage est assommé, il tombe inconscient et ne peut plus rien faire pendant 5 minutes. Rien ne peut sortir ton personnage de cette léthargie.

4.8. L'égorgeement

Lorsque ton personnage est égorgé, il meurt instantanément. On considère que les PV du torse tombent immédiatement à -2.

4.9. La fouille

En cours de jeu il est possible que tu sois amené à fouiller un ennemi que tu viens de tuer. Tu ne pourras fouiller qu'une personne sans défense, c'est-à-dire, incapable de bouger et ce, qu'elle soit consciente ou non.

Pour fouiller, tu dois être à côté de la personne que tu fouilles et mettre la main sur son épaule (ON NE FOUILLE JAMAIS REELLEMENT UNE PERSONNE PAR RESPECT POUR SON INTIMITE). Tu devras alors annoncer à la personne que tu la fouilles ainsi que le type de fouille que tu réalises. Une fois le temps écoulé, la personne fouillée est obligée de donner tout ce qu'elle possède selon le type de fouille choisi.

Il existe 2 types de fouille : la fouille rapide et la fouille complète.

- La fouille rapide

Durée nécessaire : 1 minute

Objets récupérables : Tous ce qui est visible, c'est-à-dire : bourse, sacoche, collier et bijoux visibles.

- La fouille complète

Durée nécessaire : 5 minutes

Objets récupérables : tous les objets que possède la cible, même ceux cachés dans des poches secrètes, dans les bottes ...

4.10. Le vol

Tous les éléments time-in sont volables. Il existe cependant plusieurs types de vol :

- Le vol d'objet time-in pur

Ce sont les objets de jeu tel que les composantes, les fioles, certains éléments de décor, les coffres, etc. Pour ces objets, tu peux les voler en toutes circonstances. Si tu as un doute sur un objet (s'il est time-in ou non), pose la question à un orga, il te répondra immédiatement.

- Le vol d'objet time-in/time out

Ce sont les objets tels que les sacs, sacoche, bourses, armes etc. qui traineraient sur une table d'auberge. Ces objets sont volables également. Cependant, il t'est **interdit** d'ouvrir toi-même l'objet en question. Tu dois immédiatement trouver un orga qui ouvrira l'objet et te donnera uniquement les objets time-in.

Remarque : Tous les objets de ce type qui ont été volés seront conservés en salle PC. Si tu ne retrouves plus ton sac ou ton arme, viens donc d'abord t'adresser à la salle PC.

Les chroniques de Draghíl

- Le vol à la tire (don pickpocket)

Il s'agit d'un vol qui se concrétise en jeu par le placement d'un colson (fourni par l'organisation) sur l'objet volé. Le nombre d'objets volés dépendra du niveau que tu possèdes dans ce don. De plus ceux-ci sont pris aléatoirement.

Dès que tu as placé un colson sur l'objet en question, tu devras en avvertir immédiatement un arbitre qui constatera ton méfait. Pour ne pas éveiller les soupçons sur ta personne, l'arbitre ira voir la victime, lui-même, un peu plus tard et lui piochera des objets.

4.11. Le crochetage, la détection de pièges et le désamorçage de pièges

Il se peut que tu croises sur ton chemin des portes, coffres ou même des zones spécifiques à traverser. Il est possible que sur certains d'entre eux soient collés un papier mentionnant un code. Il s'agit de codes indiquant si l'objet ou la zone en question est verrouillé ou piégé. Seuls les personnages possédant un don spécifique (Crochetage, détection/désamorçage de piège) sauront comment lire ce code.

Cependant, dans tous les cas, si tu veux interagir avec ce genre d'objet ou de zone, tu devras faire appel à un arbitre.

4.12. Les attaques au poison

Il se peut qu'au cours de ton aventure tu sois amené à être la victime d'une attaque empoisonnée (arme enduite de poison).

Pour que le poison produise ses effets, il suffit que l'arme touche la cible et inflige au moins un point de dégât dans les points de vie de la cible.

Il est à noter que l'absorption de coups, absorbe et annule les dégâts mais pas le poison sauf dans le cas où le poison ajoute des dégâts à la frappe, et ce pour autant que l'armure ait été réduite à 0 avant l'attaque empoisonnée.

Les chroniques de Draghil

5. Les récoltes et L'artisanat

5.1. Les récoltes

Dans notre monde, il existe trois types de composantes récoltables : minérales, végétales et animales. Chaque type de récolte nécessitera un don spécifique (voir liste des dons au [point 6.3](#)).

Le temps de récolte de base est de 20 minutes par type de récolte (donc le temps passé pour récolter des composantes végétales et minérales sera de 40 minutes, peu importe le niveau de rareté des composantes).

Il n'y a aucune récolte possible du crépuscule à l'aube excepté pour l'homme des bois ayant atteint le niveau 2.

La quantité de composantes récoltables par live, en une ou plusieurs fois, dépendra du niveau dans le don de récolte du type correspondant et est reprise dans le tableau ci-dessous :

Niveau	Communes		Peu Communes		Rares		Légendaires	
	Qté	Cumul	Qté	Cumul	Qté	Cumul	Qté	Cumul
Apprenti	7	7	0	0	0	0	0	0
Expert	+1	8	5	5	0	0	0	0
Maître	+1	9	+1	6	3	3	0	0
Grand-Maître	+3	12	+2	8	+1	4	1	1

Exemple : Ton personnage est expert en récolte végétale et maître en récolte minérale, tu pourras donc récolter 11 composantes végétales communes, 6 composantes végétales peu communes, 14 composantes minérales communes, 8 composantes minérales peu communes, 4 composantes minérales rares par live.

De plus, si tu as la capacité de classe « choix type de récolte » (homme des bois ou druide), tu pourras récolter un certain nombre de composantes supplémentaires du type choisi. Chaque fois que tu obtiens cette capacité de classe et que tu choisis le même type de récolte, tu augmenteras de niveau en fonction du tableau ci-dessous.

Niveau	Commune	Peu Communes	Rares	Légendaires
Apprenti	4			
Expert		3		
Maître			2	
Grand-Maître				1

Si tu possèdes le don et la capacité de classe pour le même type de récolte (minérale, végétale ou animale), tu peux additionner les 2 tableaux.

Exemple : Tu es grand maître en récolte végétale et ta classe de personnage t'a offert 4x la capacité de classe « choix de type de récolte » que tu as investis en 3x en récolte végétale et 1x en récolte animale, tu pourras donc récolter :

23 composantes végétales communes par live (17+6)

14 composantes végétales peu communes par live (10+4)

8 composantes végétales rares par live (5+3)

2 composantes végétales légendaires par live (provient de la grande maîtrise dans le don)

6 composantes animales communes par live (provient de la capacité de classe choisi 1x)

Les chroniques de Draghil

5.2. L'artisanat

5.2.1. Éléments particuliers pour les artisans alchimistes et herboristes

- La poudre de pierre philosophale

Cet élément nécessaire pour la fabrication des recettes d'alchimiste est créé par les alchimistes privés des Immortels et par les alchimistes de l'École de Spagyrie de Watarishi. La formule est tenue secrète et n'est connue que par une vingtaine d'alchimistes à travers le monde.

Cette pierre est réduite en poudre utilisable pour les recettes d'alchimie.

Fabriquée dans deux centres, l'un en Ishan, l'autre dans le Palais des Immortels.

La production d'une pierre prend plus d'un an. Une pierre équivaut à environ 1000 potions.

Il n'est pas produit plus de quelques pierres par mois dans chaque centre. Le nombre de pierres produites est fixé par les Immortels.

Les pierres sont réparties comme suit : 50% de la production est distribué entre les trois guildes nobles : guilde de Magie, Ecole de Spagyrie et GEMME, 35% va aux guildes nationales d'alchimie, le reste va aux Immortels.

- Les panacées

Éléments nécessaires pour la fabrication des recettes d'herboristerie, suivent le même principe et sont produites aux mêmes endroits. Les guildes nationales d'herboristes reçoivent une partie de la production.

Le prix des poudres et panacées est fixé collégialement par la guilde de Magie et la guilde des Marchands.

5.2.2. L'herboriste



De par sa parfaite connaissance des plantes, l'herboriste est capable de créer toutes sortes de baumes et d'élixirs. Il est le seul à savoir identifier un baume ou un élixir. Le produit de ses recettes va du simple soin à la résurrection.

L'herboriste utilise les panacées pour confectionner ses préparations.

5.2.3. L'alchimiste



Il est celui qui manipule les matières et parvient, grâce à sa maîtrise à concentrer la magie et à la distiller dans un liquide.

L'alchimiste utilise la poudre de pierre philosophale pour confectionner ses préparations.

5.2.4. L'armurier



L'armurier est celui qui est au cœur des cités et des guerres. En effet, il équipe les soldats en armure, fabrique les armes pour les chevaliers et quand celui-ci excelle, il est capable de travailler les matières les plus nobles pour en faire de véritables œuvres d'art.

Les chroniques de Draghil

5.2.5. Le tailleur de gemme



Le métier de tailleur de gemmes est l'un des métiers les plus difficiles qui soient, en effet il consiste à tailler les ressources les plus précieuses de Draghil en leur apportant une énorme valeur ajoutée, ce qui entraîne souvent la convoitise.

5.2.6. L'empoisonneur (non accessible à la création)



L'empoisonneur a découvert les secrets de la faune et de la flore afin de créer toutes sortes de poisons.

Il cache généralement sa fonction au commun des mortels, l'utilisation voire la simple possession d'un poison étant le plus souvent synonyme de pendaison.

5.2.7. L'apprentissage d'une recette

Tous les apprentissages se font time-in (à l'exception des recettes que tu auras obtenues à la création). Pour cela, il te faudra trouver un maître capable de t'enseigner une ou plusieurs recettes.

Apprendre une recette demande du temps : 10 minutes par niveau de recette que tu désires apprendre (exemple : Une recette de niveau 3 prendra 30 minutes d'apprentissage).

Pour apprendre une recette de niveau N, tu dois connaître au moins une recette N-1 sauf pour les recettes de niveau 1 (exemple : Si tu veux apprendre une recette de niveau 4, tu dois connaître au moins une recette de niveau 3, et donc, au moins une de niveau 2 et au moins une de niveau 1).

De plus, pour apprendre à recréer une recette, tu devras la réaliser une fois avec ton maître et lui remettre les composants nécessaires à sa réalisation.

Chaque recette que tu apprends devra être écrite par tes soins dans un livre ou un recueil de recettes, ensuite elle devra être validée par un organisateur. Seul le cachet de l'organisation apposé sur la page de ton livre de recettes prouvera que tu as véritablement appris la recette.

Sauf exception, il est impossible d'apprendre une recette seulement à partir d'un livre ou un recueil. En effet, ce n'est pas parce que tu as les ingrédients sur une liste que tu sais comment réaliser la recette.

Les recettes d'artisanat sont soumises à un don. Dès lors, si tu veux apprendre une recette à un autre joueur, il te faudra atteindre le niveau 4 dans ce don. De plus, tu ne pourras apprendre que tes recettes de niveau 3 et inférieur.

5.2.8. La réalisation d'une recette

Une fois la recette connue, il te faudra la reproduire et cela te prendra un certain temps, à savoir : **5 min/niveau** (exemple : une recette de niveau 4 te prendra 20 minutes).

Tu devras transmettre à un PNJ ou à un orga les composants utilisées pour obtenir le produit fini que tu viens de réaliser.

Nous considérons que l'artisan possède ses outils (non fournis par l'organisation) pour la réalisation des recettes.

L'artisan devra réaliser son travail dans un endroit approprié : laboratoire, herboristerie, atelier etc.

Les chroniques de Draghil

6. Les dons

6.1. Généralités

Chaque don est subdivisé en 4 niveaux : Apprenti, Expert, Maître, Grand Maître. A l'exception de certains dons dits « uniques » et donc à un seul niveau.

Les trois premiers niveaux coûtent 1 point de don, tandis que le niveau Grand-maître coûte 2 points de don.

Il est impossible de cumuler simultanément les effets de 2 dons. (*Exemple : tu ne peux pas cumuler les effets d'un coup puissant avec celui d'un coup tombant*).

Durant la vie de ton personnage, tu pourras apprendre 4 grandes maîtrises maximum sauf exception :

- Une entre les lives 1 et 7
- Une entre les lives 8 et 13
- Une entre les lives 14 et 17
- Une entre les lives 18 et 20

Exemple : ton personnage est niveau 12 (dans une classe ou en cumul dans plusieurs classes), tu pourras si tu le souhaites être titulaire de 2 grandes maîtrises.

Il existe 4 types de dons :

- Martial
- Général
- d'Adepté
- Magique

Chaque classe de personnage donne accès à plusieurs types de don. Cependant les deux plus importants sont les dons martiaux et les dons magiques. En effet, les dons généraux et les dons d'adeptes peuvent être appris en dépensant soit des points de don martiaux, soit des points de dons magiques. Dès lors, on peut regrouper les classes en deux types : les classes dites « martiales » offrant des dons martiaux et les classes dites « magiques » offrant des dons magiques.

Classes martiales :

- Guerrier
- Barbare
- Rodeur
- Aventurier, Maître de guerre, Maître de l'ombre et Paladin.

Classes magiques :

- Arcaniste
- Prêtre
- Initié de la nature, Archi-mage, Elu divin et Maître élémentaire.

Rappel : La création d'un personnage et son évolution.

A la création de ton personnage, tu devras, en tout premier lieu, choisir ton don de race parmi ceux que celle-ci t'offre, il s'agit d'un point de don offert. Ensuite, tu pourras investir tes 3 points de création dans l'un ou l'autre type de dons (général, martial ou magique) selon ce que ta classe t'autorise.

Attention, tu ne pourras pas investir plus 2 points dans un même don à la création de ton personnage.

En d'autres termes, tu ne pourras pas atteindre le niveau de maître en créant ton personnage.

Chaque live auquel tu participeras, tu recevras 2 points de don martial ou magique selon la classe de ton personnage.

Les chroniques de Draghil

6.2. L'apprentissage et l'enseignement des dons

Tous les apprentissages se font Time-In (à l'exception du point de don de race et des 3 points de don obtenu à la création). Pour cela, il te faudra trouver un maître capable de t'enseigner un ou plusieurs dons.

Un joueur pourra enseigner à un autre joueur les trois premiers niveaux des dons pour lesquels il a une Grande-Maîtrise. Par exemple, Albert Baston est Grand-Maître « Coup puissant », il pourra enseigner le niveau apprenti, le niveau expert et le niveau maître.

Tu l'auras compris, pour apprendre un don au niveau grand-maître, il te faudra trouver un PNJ particulier.

Il existe des dons à niveau unique, contrairement aux autres dons où il faut un niveau grand-maître pour permettre l'apprentissage, ceux-ci peuvent être enseignés dès que tu possèdes ce don.

6.3. Les dons dits « généraux »

Alchimiste

Niveau	Effet
1. Apprenti	Donne accès aux recettes de niveau 1 (voir livre des recettes)
2. Expert	Donne accès aux recettes de niveau 2 (voir livre des recettes)
3. Maître	Donne accès aux recettes de niveau 3 (voir livre des recettes)
4. Grand Maître	Donne accès aux recettes de niveau 4 (voir livre des recettes)

Armurier

Niveau	Effet
1. Apprenti	Donne accès aux recettes de niveau 1 (voir livre des recettes)
2. Expert	Donne accès aux recettes de niveau 2 (voir livre des recettes)
3. Maître	Donne accès aux recettes de niveau 3 (voir livre des recettes)
4. Grand Maître	Donne accès aux recettes de niveau 4 (voir livre des recettes)

Assommement (non accessible à la création)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet d'assommer une cible : Annonce : Assommement 1 1x/ jour
2. Expert	Permet d'assommer une cible : Annonce : Assommement 3 2x/ jour
3. Maître	Permet d'assommer une cible : Annonce : Assommement 5 3x/ jour
4. Grand Maître	Permet d'assommer une cible : Annonce : Assommement 6 8x/ jour

Annonce : Assommement xx

Authentification de documents

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet d'identifier des documents niveau 1—opposition falsification.
2. Expert	Permet d'identifier des documents niveau 2—opposition falsification.
3. Maître	Permet d'identifier des documents niveau 3—opposition falsification.
4. Grand Maître	Permet d'identifier des documents niveau 4—opposition falsification.

Les chroniques de Draghîl

Backstab (non accessible à la création)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de porter une attaque de dos avec +3 dégâts qui ignore l'amure de la cible. La cible doit être surprise ! 1x/jour
2. Expert	Permet de porter une attaque de dos avec +3 dégâts qui ignore l'amure de la cible. La cible doit être surprise ! 2x/jour
3. Maître	Permet de porter une attaque de dos avec +4 dégâts qui ignore l'amure de la cible. La cible doit être surprise ! 3x/jour
4. Grand Maître	Permet de porter une attaque de dos avec +4 dégâts qui ignore l'amure de la cible. La cible doit être surprise ! 8x/jour

Annonce : xx sans armure

Barde

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de connaître 2 sorts parmi 3 (il faut jouer d'un instrument, chanter, danser ou réciter un poème) + gain 3 points magie cfr magie bardique
2. Expert	Idem
3. Maître	Idem
4. Grand Maître	Idem + 6 points de magie

Connaissance des légendes/ rumeurs

Niveau	Effet
1. Apprenti	Connait 1 légende/rumeur locale, cette légende sera fournie en début de jeu
2. Expert	Connait 2 légendes/rumeurs locales, ces légendes seront fournies en début de jeu
3. Maître	Connait 3 légendes/rumeurs locales, ces légendes seront fournies en début de jeu
4. Grand Maître	Connait 6 légendes/rumeurs locales, ces légendes seront fournies en début de jeu

Coup paralysant (non accessible à la création)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de paralyser une cible - 1 x / jour
2. Expert	Permet de paralyser une cible - 2 x / jour
3. Maître	Permet de paralyser une cible - 3 x / jour
4. Grand Maître	Permet de paralyser une cible - 8 x / jour

La cible est paralysée pendant 10 secondes

Annonce : Coup paralysant 10 secondes

Crochetage (Seul le niveau 1 est accessible à la création)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de crocheter une serrure de niveau 1
2. Expert	Permet de crocheter une serrure de niveau 2
3. Maître	Permet de crocheter une serrure de niveau 3
4. Grand Maître	Permet de crocheter une serrure de niveau 4

Les chroniques de Draghil

Décryptage

Niveau	Effet
1. Apprenti	Donne accès au décryptage simple.
2. Expert	Donne accès au décryptage complexe
3. Maître	Donne accès au décryptage majeur
4. Grand Maître	Donne accès au décryptage extrême

Détection / Désamorçage de piège (Seul le niveau 1 est accessible à la création)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de détecter / désamorcer un piège avec un niveau d'apprenti
2. Expert	Permet de détecter / désamorcer un piège avec un niveau d'expert
3. Maître	Permet de détecter / désamorcer un piège avec un niveau d'expert
4. Grand Maître	Permet de détecter / désamorcer un piège avec un niveau grand maître

Détection rurale

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de voir une dissimulation rurale niveau 1, 1 x / jour
2. Expert	Permet de voir une dissimulation rurale niveau 2, 2 x / jour
3. Maître	Permet de voir une dissimulation rurale niveau 3, 3 x / jour
4. Grand Maître	Permet de voir une dissimulation rurale niveau 4, 8 x / jour

Détection urbaine

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de voir une dissimulation urbaine niveau 1, 1 x / jour
2. Expert	Permet de voir une dissimulation urbaine niveau 2, 2 x / jour
3. Maître	Permet de voir une dissimulation urbaine niveau 3, 3 x / jour
4. Grand Maître	Permet de voir une dissimulation urbaine niveau 4, 8 x / jour

Diagnostic

Niveau	Effet
1. Unique	Permet au joueur de déterminer une maladie (nom + effets) sur base de symptômes qu'il connaît. De plus, en appliquant une composante particulière, il annule tous symptômes de la maladie jusqu'au deuxième stade. A partir du second stade, la maladie reprend son cours et le malade subit les effets du premier et deuxième stade.

Le joueur reçoit une liste de X maladies qu'il connaît en prenant le don. Celui-ci pourra étendre ses connaissances au fur et à mesure de son aventure. Il n'est pas limité quant au nombre de maladies qu'il connaît.

Les chroniques de Draghîl

Divination

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet d'obtenir des informations vagues sur l'avenir proche
2. Expert	Permet d'obtenir des informations un peu plus précises sur l'avenir proche
3. Maître	Permet d'obtenir des informations vagues sur l'avenir proche ou lointain mais également le passé
4. Grand Maître	Permet d'obtenir des informations un peu plus précises sur l'avenir proche ou lointain mais également le passé

Nécessite un tarot, du marc de café ou tout autre instrument de divination (non fournis par l'organisation) pendant 5 minutes.

Dissimulation rurale

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de se cacher en milieu rural – niveau 1 – opposé à détection rurale 1x/jour
2. Expert	Permet de se cacher en milieu rural – niveau 2 – opposé à détection rurale 2x/jour
3. Maître	Permet de se cacher en milieu rural – niveau 3 – opposé à détection rurale 3x/jour
4. Grand Maître	Permet de se cacher en milieu rural – niveau 4 – opposé à détection rurale 4x/jour. Permet également de se déplacer tant que le personnage reste à moins d'1 mètre de quelque chose pouvant le dissimuler un minimum.

La dissimulation rurale se joue en se dissimulant au maximum à côté d'un arbre, d'un buisson ou dans les hautes herbes. Tu dois croiser les bras sur tes épaules et montrer un nombre de doigts équivalents à ton niveau dans ce don. Si quelqu'un t'aperçoit, tu dois lui montrer de manière visible ton nombre de doigts.

Dissimulation urbaine

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de se cacher en milieu urbain – niveau 1 – opposé à détection urbaine 1x/jour
2. Expert	Permet de se cacher en milieu urbain – niveau 2 – opposé à détection urbaine 2x/jour
3. Maître	Permet de se cacher en milieu urbain - niveau 3 – opposé à détection urbaine 3x/jour
4. Grand Maître	Permet de se cacher en milieu urbain – niveau 4 – opposé à détection urbaine 4x/jour. Permet également de se déplacer tant que le personnage reste à moins d'1 mètre de quelque chose pouvant le dissimuler un minimum.

La dissimulation urbaine se joue en se dissimulant au maximum à côté d'un bâtiment. Tu dois croiser les bras sur tes épaules et montrer un nombre de doigts équivalents à ton niveau dans ce don. Si quelqu'un t'aperçoit tu dois lui montrer de manière visible ton nombre de doigts.

Egorgement (non accessible à la création)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de mettre une cible à -2PV au torse : Annonce : Egorgement 1 1x/jour
2. Expert	Permet de mettre une cible à -2PV au torse : Annonce : Egorgement 3 2x/jour
3. Maître	Permet de mettre une cible à -2PV au torse : Annonce : Egorgement 5 3x/jour
4. Grand Maître	Permet de mettre une cible à -2PV au torse : Annonce : Egorgement 6 8x/jour

Les chroniques de Draghîl

Empoisonneur (non accessible à la création)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Donne accès aux recettes de niveau 1
2. Expert	Donne accès aux recettes de niveau 2
3. Maître	Donne accès aux recettes de niveau 3
4. Grand Maître	Donne accès aux recettes de niveau 4

Falsification (non accessible à la création)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de falsifier des documents non magiques- niveau 1 – opposition juriste
2. Expert	Permet de falsifier des documents non magiques- niveau 2 – opposition juriste
3. Maître	Permet de falsifier des documents non magiques - niveau 3 – opposition juriste
4. Grand Maître	Permet de falsifier des documents non magiques - niveau 4 – opposition juriste

Guide Forestier

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet d'emmener un maximum de 4 récolteurs en plus de lui-même et d'obtenir 1 compos supplémentaires par personne. Le niveau de rareté est limité au niveau du don de récolte correspondant pour chaque personne. Le temps de récolte est ajusté sur le récolteur le plus rapide, 1X/j – Attention , un récolteur bénéficiant de cet avantage pourra recevoir un maximum de 1 compo légendaire, 2 rares, 4 peu communes. Il n'y a pas de maximum sur les compos communes. De plus , un récolteur ne pourra bénéficier qu'une seule fois par live de l'avantage guide forestier.
2. Expert	Idem mais permet d'obtenir 2 compos supplémentaires par personne, 1X/j
3. Maître	Idem mais permet d'obtenir 3 compos supplémentaires par personne, 1X/j
4. Grand Maître	Idem mais permet d'obtenir 6 compos supplémentaires par personne, 1X/j

Herboriste

Niveau	Effet
1. Apprenti	Donne accès aux recettes de niveau 1 (voir livre des recettes)
2. Expert	Donne accès aux recettes de niveau 2 (voir livre des recettes)
3. Maître	Donne accès aux recettes de niveau 3 (voir livre des recettes)
4. Grand Maître	Donne accès aux recettes de niveau 4 (voir livre des recettes)

Authentification de documents

Niveau	Effet
5. Apprenti	Permet d'identifier des documents niveau 1–opposition falsification.
6. Expert	Permet d'identifier des documents niveau 2–opposition falsification.
7. Maître	Permet d'identifier des documents niveau 3–opposition falsification.
8. Grand Maître	Permet d'identifier des documents niveau 4–opposition falsification.

Les chroniques de Draghil

Linguiste (non accessible à la création)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Tu reçois 2 points de langue.
2. Expert	Tu reçois 3 points de langue supplémentaires.
3. Maître	Tu reçois 3 points de langue supplémentaires
4. Grand Maître	Tu reçois 6 points de langue supplémentaires

Remarque : ces points peuvent être gardés en réserve afin d'apprendre une langue plus difficile

Coût des différentes langues :

Coût	Nom de la langue	Race	Description
2	Isthean	Humaine	Istheon
2	Atemri	Humaine	Atemre
2	Argavo-dalyrien	Humaine	Praxar
2	Amerien	Humaine	Novaria
2	Tenki	Humaine	Chegar
2	Kefri	Humaine	Azakür
2	Kirin	Humaine	Ishan
2	Samvi	Humaine	Gyrdham
2	Kortian	Kortian	Langue raciale
2	Nain	Nain	Langue raciale
2	Elfe	Elfe	Langue raciale
2	Gnome	Gnome	Langue raciale
2	Orc	Orc	Langue raciale
2	Vardi	Humaine	Hjemdarvik
2	Gobelin	Gobelin	Langue raciale
3	Gnoll	Gnoll	Langue raciale
3	Troll	Troll	Langue raciale
3	Kobold	Kobold	Langue raciale
3	Géant	Géant	Langue raciale
3	Druidique	-	Langue secrète des druides
3	Sylvain	Créature végétale intelligente	Langue raciale
3	Céleste	Ange	Langue raciale
3	Langue sacrée du Panthéon	-	Langage théologique
3	Ancien Atemri	Humaine	Atemre
3	Wenien	Inconnu	Palais de Wen
3	Elfe lunaire	Elfe Lunaire	Langue raciale
3	Ogambo	Humaine	Ogambo
3	Gnoll	Gnoll	Langue raciale
4	Draconique	Dragon	Langue raciale
4	Infernal	Diable	Langue raciale
4	Abyssal	Démon	Langue raciale
4	Tankara	Humaine	Tankara (langue morte)
5	Langue sacrée du Panthéon de Prasem	-	Langage théologique du Prasemda
5	Langue des Notharim	Notharim	Wolonko
6	Illuthyr	Inconnu	Inconnu
6	Theriam	Inconnu	Inconnu
6	Wâjdhién	Inconnu	Inconnu

Les chroniques de Draghîl

Maniement d'arme

Niveau	Effet
Unique	Permet de manier une arme que ta classe ne te permet pas d'utiliser.

Remarque : tu peux prendre ce don autant de fois que tu le souhaite

Exemple : tu es magicien et tu n'as accès qu'aux armes courantes à 1 main et aux armes courantes à 2 mains. Tu choisis ce don en épée à 2 mains, ton personnage pourra alors manier une épée à 2 mains.

Marchand de la GEMME

Niveau	Effet
1. Apprenti	Patente de marchand, rang dans la guilde, achète sa marchandise à 90% du prix normal aux marchands des relais de la Gemme pour autant qu'il ait acquitté sa patente de 1EO/Live. L'avantage ne peut s'appliquer que sur un montant brut de 50 EO/live
2. Expert	Patente de marchand, rang dans la guilde, achète sa marchandise à 80% du prix normal aux marchands des relais de la Gemme pour autant qu'il ait acquitté sa patente de 5EO/Live. L'avantage ne peut s'appliquer que sur un montant brut de 100 EO/live
3. Maître	Patente de marchand, rang dans la guilde, achète sa marchandise à 70% du prix normal aux marchands des relais de la Gemme pour autant qu'il ait acquitté sa patente de 10EO/Live. L'avantage ne peut s'appliquer que sur un montant brut de 150 EO/live
4. Grand Maître	Patente de marchand, rang dans la guilde, achète sa marchandise à 50% du prix normal aux marchands des relais de la Gemme pour autant qu'il ait acquitté sa patente de 20EO/Live. L'avantage ne peut s'appliquer que sur un montant brut de 400 EO/live

Remarque : Uniquement valable auprès des PNJ des relais de la Gemme. Ne fonctionne donc pas auprès d'un PJ marchand. A la création, la patente est acquittée d'office.

Le joueur devra se présenter à la guilde des marchands pour obtenir sa patente.

Le montant brut de chaque transaction devra être noté impérativement sur la fiche de personnage dans la section note.

Négociant

Niveau	Effet
1. Apprenti	A la fin d'une transaction avec un PNJ quelconque, permet d'obtenir 1 objet supplémentaire d'une valeur n'excédant pas 10% du montant totale de la transaction
2. Expert	A la fin d'une transaction avec un PNJ quelconque, permet d'obtenir 2 objets supplémentaires d'une valeur n'excédant pas 10% du montant totale de la transaction
3. Maître	A la fin d'une transaction avec un PNJ quelconque, permet d'obtenir 3 objets supplémentaires d'une valeur n'excédant pas 20% du montant totale de la transaction
4. Grand Maître	A la fin d'une transaction avec un PNJ quelconque, permet d'obtenir 5 objets supplémentaires d'une valeur n'excédant pas 30% du montant totale de la transaction

Remarque : Ne fonctionne pas entre PJ

Les chroniques de Draghil

Passage sans traces

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de ne pas laisser de traces niveau 1 – opposé à pistage
2. Expert	Permet de ne pas laisser de traces niveau 2 – opposé à pistage
3. Maître	Permet de ne pas laisser de traces niveau 3 – opposé à pistage
4. Grand Maître	Permet de ne pas laisser de traces niveau 4 – opposé à pistage

Pickpocket (non accessible à la création)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de voler 1 objet au hasard dans l'objet colsoné
2. Expert	Permet de voler une poignée d'objets au hasard dans l'objet ciblé colsoné
3. Maître	Permet de voler tous les objets contenus dans l'objet ciblé colsoné.
4. Grand Maître	Permet de voler tous les objets portés de façon visibles par la cible en posant 1 seul colson sur un des objets portés par la cible (bourse, sac, sacoche, bague, collier, etc.).

Remarque : un colson doit être attaché à l'objet ciblé

Pistage

Niveau	Effet
1. Apprenti	Peut retrouver une piste qui date d'1 heure et le niveau 1 de passage sans trace
2. Expert	Peut retrouver une piste qui date de 12 heures et le niveau 2 de passage sans trace
3. Maître	Peut retrouver une piste qui date de 24 heures et le niveau 3 de passage sans trace
4. Grand Maître	Peut retrouver une piste qui date d'1 semaine et le niveau 4 de passage sans trace

Pose de piège (non accessible à la création)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de poser un piège de niveau 1
2. Expert	Permet de poser un piège de niveau 2
3. Maître	Permet de poser un piège de niveau 3
4. Grand Maître	Permet de poser un piège de niveau 4

Premiers secours

Niveau	Effet
1. Apprenti	Ramène la cible à 1PV au torse -1x/jour. Ne fonctionne pas si la cible est morte. (Prend 1 minute)
2. Expert	Ramène la cible à 1PV/zones- 2x/jour. Ne fonctionne pas si la cible est morte. (Prend 1 minute)
3. Maître	Ramène la cible à 2PV au torse et 1 PV dans les autres zones - 3x/jour. Ne fonctionne pas si la cible est morte. (Prend 1 minute)
4. Grand Maître	Ramène la cible à 3PV/zones - 8x/jour. Ne fonctionne pas si la cible est morte. (Prend 1 minute)

Les chroniques de Draghil

Récolte « animale »

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de récolter 7 compo animales communes
2. Expert	Permet de récolter 8 compo animales communes et 5 peu communes
3. Maître	Permet de récolter 9 compo animales communes, 6 peu communes et 3 rares
4. Grand Maître	Permet de récolter 12 compo animales communes, 8 peu communes, 4 rares et 1 légendaires

[Voir 5.1](#)

Récolte « minérale »

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de récolter 7 compo animales communes
2. Expert	Permet de récolter 8 compo animales communes et 5 peu communes
3. Maître	Permet de récolter 9 compo animales communes, 6 peu communes et 3 rares
4. Grand Maître	Permet de récolter 12 compo animales communes, 8 peu communes, 4 rares et 1 légendaires

[Voir 5.1](#)

Récolte « végétale »

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de récolter 7 compo animales communes
2. Expert	Permet de récolter 8 compo animales communes et 5 peu communes
3. Maître	Permet de récolter 9 compo animales communes, 6 peu communes et 3 rares
4. Grand Maître	Permet de récolter 12 compo animales communes, 8 peu communes, 4 rares et 1 légendaires

[Voir 5.1](#)

Robustesse

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de gagner 1 niveau de points de vie (voir 1.3)
2. Expert	Permet de gagner 2 niveaux de points de vie non cumulables avec le niveau précédent (voir 1.3)
3. Maître	Permet de gagner 3 niveaux de points de vie non cumulables avec le niveau précédent (voir 1.3)
4. Grand Maître	Permet de gagner 5 niveaux de points de vie non cumulables avec le niveau précédent (voir 1.3)

Tailleur de gemme

Niveau	Effet
1. Apprenti	Donne accès aux recettes de niveau 1 (voir livre des recettes)
2. Expert	Donne accès aux recettes de niveau 2 (voir livre des recettes)
3. Maître	Donne accès aux recettes de niveau 3 (voir livre des recettes)
4. Grand Maître	Donne accès aux recettes de niveau 4 (voir livre des recettes)

Les chroniques de Draghil

6.4. Les dons dits « martiaux »

Absorption de coup

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet d'ignorer les dégâts d'une attaque (excepté backstab) – 1x par jour
2. Expert	Permet d'ignorer les dégâts d'une attaque (excepté backstab) – 2x par jour
3. Maître	Permet d'ignorer les dégâts d'une attaque (excepté backstab) – 3x par jour
4. Grand Maître	Permet d'ignorer les dégâts d'une attaque (excepté backstab) – 8x par jour

Annonce : Absorption

Ambidextrie

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet d'utiliser une dague ou une main gauche maximum dans la main non directrice
2. Expert	Permet d'utiliser une arme courte maximum dans la main non directrice
3. Maître	Permet d'utiliser une arme longue maximum dans la main non directrice
4. Grand Maître	Frappe à + 1 quand il se bat avec 2 armes

Brise arme

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de briser une arme non magique 1x/jour
2. Expert	Permet de briser une arme non magique 2x/jour
3. Maître	Permet de briser une arme non magique 3x/jour
4. Grand Maître	Permet de briser une arme non magique 8x/jour

Annonce : Brise arme

Résistance : on peut résister à un brise arme avec un autre brise arme → annonce : Résist.

Brise membre

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de mettre un membre à 0 PV lors d'une attaque – 1x /j - Passe l'armure
2. Expert	Permet de mettre un membre à 0 PV lors d'une attaque – 2x /j - Passe l'armure
3. Maître	Permet de mettre un membre à 0 PV lors d'une attaque – 3x /j - Passe l'armure
4. Grand Maître	Permet de mettre un membre à 0 PV lors d'une attaque – 8x /j - Passe l'armure

Annonce : Brise membre

Nécessite une réparation des fractures pour utiliser à nouveau le membre brisé.

Brise bouclier

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de briser un bouclier non magique 1x par jour
2. Expert	Permet de briser un bouclier non magique 2x par jour
3. Maître	Permet de briser un bouclier non magique 3x par jour
4. Grand Maître	Permet de briser un bouclier non magique 8x par jour

Annonce : Brise bouclier

Résistance : on peut résister à un brise bouclier avec un autre brise bouclier → annonce : Résiste.

Les chroniques de Draghîl

Coup de bouclier

Niveau	Effet
1. Apprenti	La cible recule de 3m et tombe – 1x par jour
2. Expert	La cible recule de 3m et tombe – 2x par jour
3. Maître	La cible recule de 3m et tombe – 3x par jour
4. Grand Maître	La cible recule de 3m et tombe – 8x par jour

Annonce : Coup de bouclier (il est interdit de porter un véritable coup avec ton bouclier)

Résistance : on peut résister à un coup de bouclier avec un autre coup de bouclier → annonce : Résiste.

Coup engourdissant (inaccessible à la création)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de porter une attaque avec une arme longue ou contendante sur un bouclier rendant le membre utilisant ce dernier inutilisable pendant 10 sec : 1x par jour
2. Expert	Permet de porter une attaque avec une arme longue ou contendante sur un bouclier rendant le membre utilisant ce dernier inutilisable pendant 10 sec : 2x par jour
3. Maître	Permet de porter une attaque avec une arme longue ou contendante sur un bouclier rendant le membre utilisant ce dernier inutilisable pendant 10 sec : 3x par jour
4. Grand Maître	Permet de porter une attaque avec une arme longue ou contendante sur un bouclier rendant le membre utilisant ce dernier inutilisable pendant 10 sec : 8x par jour

Annonce : Coup étourdissant

Résistance : on peut résister à un coup étourdissant avec un autre coup étourdissant → annonce : Résiste.

Coup puissant

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de porter une attaque avec +3 dégâts – 1x par jour
2. Expert	Permet de porter une attaque avec +3 dégâts – 2x par jour
3. Maître	Permet de porter une attaque avec +3 dégâts – 3x par jour
4. Grand Maître	Permet de porter une attaque avec +3 dégâts – 8x par jour

Annonce : Coup Puissant xx

Coup tombant

Niveau	Effet
5. Apprenti	Permet de faire tomber la cible : 1x par jour
6. Expert	Permet de faire tomber la cible : 2x par jour
7. Maître	Permet de faire tomber la cible : 3x par jour
8. Grand Maître	Permet de faire tomber la cible : 8x par jour

Annonce : Coup tombant

Les chroniques de Draghil

Coup tranchant

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de trancher un membre qui ne porte pas d'armure de métal (maille ou plate) : 1x par jour
2. Expert	Permet de trancher un membre qui ne porte pas d'armure de métal (maille ou plate): 2x par jour
3. Maître	Permet de trancher un membre qui ne porte pas d'armure de métal (maille ou plate): 3x par jour
4. Grand Maître	Permet de trancher un membre qui ne porte pas d'armure de métal (maille ou plate): 8x par jour

Effet : les points de vie du membre tranché se retrouve en négatif de ses points de vie maximum. Il existe des moyens en jeu pour faire repousser le membre perdu

Annonce : Coup tranchant

Remarque : ce don nécessite un minimum de fair-play, si votre armure de métal est à zéro ou encore détruite pour une quelconque raison et que ton personnage reçoit ce coup, joue-le.

Désarmement

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de désarmer un adversaire : 1x par jour
2. Expert	Permet de désarmer un adversaire : 2x par jour
3. Maître	Permet de désarmer un adversaire : 3x par jour
4. Grand Maître	Permet de désarmer un adversaire : 8x par jour

Annonce : Désarmement

Résistance : on peut résister à un désarmement avec un autre désarmement → annonce : Résiste.

Esquive

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet d'esquiver une attaque visible : 1x par jour
2. Expert	Permet d'esquiver une attaque visible : 2x par jour
3. Maître	Permet d'esquiver une attaque visible : 3x par jour
4. Grand Maître	Permet d'esquiver une attaque visible : 8x par jour

Annonce : Esquive

Expert en armure

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de cumuler une armure légère, intermédiaire ou lourde avec maximum une armure souple
2. Expert	Permet de cumuler une armure intermédiaire ou lourde avec maximum une armure légère
3. Maître	Permet de cumuler une armure lourde avec maximum une armure intermédiaire et une armure souple
4. Grand Maître	Permet d'ajouter 1 point d'armure à toutes les armures portées.

Le cumul doit être réel (TO) et validé par l'organisation.

Les chroniques de Draghîl

Magie corporelle (non accessible à la création)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de choisir 1 sort parmi les 2 sorts de niveau 1 (cfr livre de magie) + gain 2 points magie
2. Expert	Permet de choisir 1 sort parmi les 2 sorts de niveau 2 (cfr livre de magie) + gain 2 points magie
3. Maître	Permet de choisir 1 sort parmi les 2 sorts de niveau 3 (cfr livre de magie) + gain 2 points magie
4. Grand Maître	Permet de choisir 1 sort parmi les 2 sorts de niveau 4 (cfr livre de magie) + gain 4 points magie

Parade

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de parer une attaque visible 1x / jour
2. Expert	Permet de parer une attaque visible 2x / jour
3. Maître	Permet de parer une attaque visible 3x / jour
4. Grand Maître	Permet de parer une attaque visible 8x / jour

Annonce : Parade

Nécessite de tenir une arme ou un bouclier en main

Contre-attaque

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de renvoyer les dégâts d'une attaque physique (excepter arme à distance) visible sur l'adversaire mais le personnage subit tout de même les dégâts de l'attaque le prenant pour cible : 1x / jour
2. Expert	Permet de renvoyer les dégâts d'une attaque physique (excepter arme à distance) visible sur l'adversaire mais le personnage subit tout de même les dégâts de l'attaque le prenant pour cible : 2x / jour
3. Maître	Permet de renvoyer les dégâts d'une attaque physique (excepter arme à distance) visible sur l'adversaire mais le personnage subit tout de même les dégâts de l'attaque le prenant pour cible : 3x / jour
4. Grand Maître	Permet de renvoyer les dégâts d'une attaque physique (excepter arme à distance) visible sur l'adversaire mais le personnage subit tout de même les dégâts de l'attaque le prenant pour cible : 8x / jour

Annonce : Contre-attaque

Les dégâts sont renvoyés sur la zone qui a été touchée.

Nécessite de tenir une arme

Les chroniques de Draghil

6.4.1. Les styles de combat

Il s'agit de dons martiaux évolués. Ils sont non accessibles à la création et pour les acquérir, il faut remplir la condition requise.

Le rempart

Condition : Endurance niveau 3

Niveau	Effet
1. Apprenti	Tant qu'il se défend avec un bouclier, l'utilisateur à une RD de 1 pendant 10 min ou un combat. 1x/J
2. Expert	Tant qu'il se défend avec un bouclier, l'utilisateur à une RD de 1 pendant 10 min ou un combat. 2x / jour
3. Maître	Tant qu'il se défend avec un bouclier, l'utilisateur à une RD de 1 pendant 10 min ou un combat. 3x / jour
4. Grand Maître	Tant qu'il se défend avec un bouclier, l'utilisateur à une RD de 1 pendant 10 min ou un combat. 8x / jour

Remarque : si pour une raison ou une autre le bouclier n'est plus utilisable (ex : bris bouclier, coup engourdissant, ...) **le don ne s'applique plus.**

Le hallebardier flamboyant

Condition : - Coup tombant niveau 3

- Maîtriser une arme d'hast

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de faire un coup tombant avec un arme d'hast sur 2 cibles. 1x/J
2. Expert	Permet de faire un coup tombant avec un arme d'hast sur 2 cibles. 2x / jour
3. Maître	Permet de faire un coup tombant avec un arme d'hast sur 2 cibles. 3x / jour
4. Grand Maître	Permet de faire un coup tombant avec un arme d'hast sur 3 cibles. 8x / jour

Remarque : les cibles doivent être touchées en une seule attaque

Annonce : coup tombant

Le maître faucheur

Condition : - Coup puissant niveau 3

- Maîtriser les armes de guerre à deux mains

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de porter un coup destructeur aux jambes qui réduit instantanément les PV des jambes à 0. 1x/jour
2. Expert	Permet de porter un coup destructeur aux jambes qui réduit instantanément les PV des jambes à 0. 2x / jour
3. Maître	Permet de porter un coup destructeur aux jambes qui réduit instantanément les PV des jambes à 0. 3x / jour
4. Grand Maître	Permet de porter un coup destructeur aux jambes qui réduit instantanément les PV des jambes à 0. 8x / jour

Annonce : « Cul de jattage ! »

Les chroniques de Draghil

Le danseur de guerre

Condition : - Ambidextrie niveau 3

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet d'être immuniser à tout évènement le privant de sa liberté de mouvement (dons et sorts sauf stase, pétrification et poisons) tant qu'il se bat à deux armes pendant 1 combat ou 10 min. 1x/jour
2. Expert	Permet d'être immuniser à tout évènement le privant de sa liberté de mouvement (dons et sorts sauf stase, pétrification et poisons) tant qu'il se bat à deux armes pendant 1 combat ou 10 min. 2x / jour
3. Maître	Permet d'être immuniser à tout évènement le privant de sa liberté de mouvement (dons et sorts sauf stase, pétrification et poisons) tant qu'il se bat à deux armes pendant 1 combat ou 10 min. 3x / jour
4. Grand Maître	Permet d'être immuniser à tout évènement le privant de sa liberté de mouvement (dons et sorts sauf stase, pétrification et poisons) tant qu'il se bat à deux armes pendant 1 combat ou 10 min. 8x / jour

Remarque : Exemple : coup tombant, coup paralysant, enchevêtrement, glue, ...)

Annonce: résiste

L'escrimeur

Condition : - Coup tranchant niveau 3

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet d'ignorer l'armure sur une frappe avec une lame à une main. 1x/jour
2. Expert	Permet d'ignorer l'armure sur une frappe avec une lame à une main. 2x / jour
3. Maître	Permet d'ignorer l'armure sur une frappe avec une lame à une main. 3x / jour
4. Grand Maître	Permet d'ignorer l'armure sur une frappe avec une lame à une main. 8x / jour

Annonce : X sans armure

La posture du chevalier

Condition : - Contre-attaque niveau 3

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de renvoyer les dégâts d'une attaque visible sur l'adversaire sans prendre de dégâts. 1x/jour
2. Expert	Permet de renvoyer les dégâts d'une attaque visible sur l'adversaire sans prendre de dégâts. 2x / jour
3. Maître	Permet de renvoyer les dégâts d'une attaque visible sur l'adversaire sans prendre de dégâts. 3x / jour
4. Grand Maître	Permet de renvoyer les dégâts d'une attaque visible sur l'adversaire sans prendre de dégâts. 8x / jour

Annonce : Renvoi de coup

Les chroniques de Draghil

6.5. Les dons dits « magiques »

Absorption de sorts

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet d'ignorer les dégâts d'un sort dont on est conscient et dont on est la cible 1x/jour
2. Expert	Permet d'ignorer les dégâts d'un sort dont on est conscient et dont on est la cible 2x/jour
3. Maître	Permet d'ignorer les dégâts d'un sort dont on est conscient et dont on est la cible 3x/jour
4. Grand Maître	Permet d'ignorer les dégâts d'un sort dont on est conscient et dont on est la cible 8x/jour

Remarque 1 : Le don fonctionne peu importe si le sort est de zone ou non. Exemple : Boule de feu occasionnant 3/zones => Le don fonctionne. Sommeil mineur (c'est un effet) => Le don ne fonctionne pas.

Remarque 2 : Certains sorts produisent à la fois des dégâts et un effet, dans ce cas, on peut appliquer le don qui fonctionnera sur les dégâts mais pas sur l'effet. Exemple : Main broyeuse occasionne 5/zones et tous les membres sont brisés. Si l'on applique ce don, on ne prend pas les dégâts mais les os sont quand même brisés !

Annonce : « Résiste »

Communion avec la nature supérieure (non accessible à la création) (uniquement druide)

Niveau	Effet
1. Apprenti	La communion avec la nature donne +1 PM supplémentaires (voir classe)
2. Expert	La communion avec la nature donne +2 PM supplémentaires (voir classe)
3. Maître	La communion avec la nature donne +4 PM supplémentaires (voir classe)
4. Grand Maître	La communion avec la nature donne +8 PM supplémentaires (voir classe)

Communication avec les esprits supérieurs (non accessible à la création) (uniquement chaman)

Niveau	Effet
1. Apprenti	La communication avec les esprits donne +1 PM supplémentaires (voir classe)
2. Expert	La communication avec les esprits donne +2 PM supplémentaires (voir classe)
3. Maître	La communication avec les esprits donne +4 PM supplémentaires (voir classe)
4. Grand Maître	La communication avec les esprits donne +8 PM supplémentaires (voir classe)

Connaissance de la magie arcanique

Niveau	Effet
1. Apprenti	Augmentation de la réserve de magie arcanique du lanceur de sorts de 5
2. Expert	Augmente artificiellement le niveau du lanceur de sorts de 1 pour la Détermination du niveau dans les sorts à variable de niveau
3. Maître	Augmentation de la réserve de magie arcanique du lanceur de sorts de 10
4. Grand Maître	Augmentation de la réserve de magie arcanique du lanceur de sorts de 15 et augmente artificiellement le niveau du lanceur de sorts de 2 pour la détermination du niveau dans les sorts à variable de niveau

Les chroniques de Draghîl

Connaissance de la magie divine

Niveau	Effet
1. Apprenti	Augmentation de la réserve de magie divine du lanceur de sorts de 5
2. Expert	Augmente artificiellement le niveau du lanceur de sorts de 1 pour la détermination du niveau dans les sorts à variable de niveau
3. Maître	Augmentation de la réserve de magie divine du lanceur de sorts de 10
4. Grand Maître	Augmentation de la réserve de magie divine du lanceur de sorts de 15 et augmente artificiellement le niveau du lanceur de sorts de 2 pour la détermination du niveau dans les sorts à variable de niveau

Connaissance de la magie tellurique

Niveau	Effet
1. Apprenti	Augmentation de la réserve de magie tellurique du lanceur de sorts de 5
2. Expert	Augmente artificiellement le niveau du lanceur de sorts de 1 pour la détermination du niveau dans les sorts à variable de niveau
3. Maître	Augmentation de la réserve de magie tellurique du lanceur de sorts de 10
4. Grand Maître	Augmentation de la réserve de magie tellurique du lanceur de sorts de 15 et augmente artificiellement le niveau du lanceur de sorts de 2 pour la détermination du niveau dans les sorts à variable de niveau

Destructeur de Morts-vivants

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de doubler les dégâts du sort « destruction des morts vivants » 1x/jour
2. Expert	Permet de doubler les dégâts du sort « destruction des morts vivants » 2x/jour
3. Maître	Permet de doubler les dégâts du sort « destruction des morts vivants » 3x/jour
4. Grand Maître	Permet de doubler les dégâts du sort « destruction des morts vivants » 8x/jour

Expert en soin

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet d'ajouter 1 PV lors d'un sort de soin. Si le sort soigne toutes les zones, le bonus s'applique à toutes les zones. 1x/jour.
2. Expert	Permet d'ajouter 1 PV lors d'un sort de soin. Si le sort soigne toutes les zones, le bonus s'applique à toutes les zones. 2x/jour.
3. Maître	Permet d'ajouter 1 PV lors d'un sort de soin. Si le sort soigne toutes les zones, le bonus s'applique à toutes les zones. 3x/jour.
4. Grand Maître	Permet d'ajouter 12 PV lors d'un sort de soin. Si le sort soigne toutes les zones, le bonus s'applique à toutes les zones. 8x/jour.

Extension de durée

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de doubler la durée du sort : 1x/jour
2. Expert	Permet de doubler la durée du sort : 2x / jour
3. Maître	Permet de doubler la durée du sort : 3x / jour
4. Grand Maître	Permet de doubler la durée du sort : 8x / jour

Exception : Un sort durant 1 combat ou 10 minutes passe à 1 heure

Les chroniques de Draghil

Extension de zone d'effet

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de porter les effets du sort sur une cible supplémentaire. Applicable uniquement sur les sorts de zone (affectant plusieurs cibles) : 1x/jour
2. Expert	Permet de porter les effets du sort sur une cible supplémentaire. Applicable uniquement sur les sorts de zone (affectant plusieurs cibles) : 2x / jour
3. Maître	Permet de porter les effets du sort sur une cible supplémentaire. Applicable uniquement sur les sorts de zone (affectant plusieurs cibles) : 3x / jour
4. Grand Maître	Permet de porter les effets du sort sur une cible supplémentaire. Applicable uniquement sur les sorts de zone (affectant plusieurs cibles) : 8x / jour

Incantation silencieuse

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de lancer un sort sans incantation : 1x/jour
2. Expert	Permet de lancer un sort sans incantation : 2x / jour
3. Maître	Permet de lancer un sort sans incantation : 3x / jour
4. Grand Maître	Permet de lancer un sort sans incantation : 8x / jour

Remarque : En combat le joueur doit crier « incantation silencieuse » + le nom du sort et son effet. Pour les applications hors combat, la présence d'un organisateur ou référé est nécessaire.

Incantation faussée (non accessible à la création)

Niveau	Effet
1. Unique	Permet de réciter une incantation différente de celle prévue pour le sort. L'incantation doit être intelligible et doit avoir approximativement le même nombre de mots.

Intervention divine (uniquement gardien de la foi) (non accessible à la création)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Chaque grâce divine lancée recharge la réserve de magie du gardien de la foi de 1 point
2. Expert	Chaque grâce divine lancée recharge la réserve de magie du gardien de la foi de 2 points
3. Maître	Chaque grâce divine lancée recharge la réserve de magie du gardien de la foi de 3 points
4. Grand Maître	Chaque grâce divine lancée recharge la réserve de magie du gardien de la foi de 5 points

Invocateur de Nazgurit (non accessible à la création) (réservé aux arcanistes et aux initiés de la nature)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Invocateur : permet d'invoquer un daemon de niveau 1 qui l'aidera. L'invocateur choisit 1 type de daemon
2. Expert	Premier invocateur : permet d'invoquer un daemon de niveau 2 qui l'aidera. L'invocateur choisit 1 type supplémentaire de daemon
3. Maître	Maître invocateur : permet d'invoquer un daemon de niveau 3 qui l'aidera. L'invocateur choisit 1 type supplémentaire de daemon
4. Grand Maître	Grand maître invocateur : permet d'invoquer un daemon de niveau 4 qui l'aidera. L'invocateur choisit 2 types supplémentaires de daemon

Le daemon est représenté en jeu par une peluche, une statuette ou un jouet en plastique représentant un animal, celui-ci peut être fantastique (ex licorne, dragon, etc.).

Les chroniques de Draghil

Lancement de sorts en armure

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de lancer des sorts avec une armure légère
2. Expert	Permet de lancer des sorts avec une armure intermédiaire
3. Maître	Permet de lancer des sorts avec une armure lourde
4. Grand Maître	Permet de lancer des sorts avec un cumul d'armures

Magie psionique (non accessible à la création)

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de choisir 2 sorts parmi les 3 sorts de niveau 1 + gain 3 points magie
2. Expert	Permet de choisir 2 sorts parmi les 3 sorts de niveau 2 + gain 3 points magie
3. Maître	Permet de choisir 2 sorts parmi les 3 sorts de niveau 3 + gain 3 points magie
4. Grand Maître	Permet de choisir 2 sorts parmi les 3 sorts de niveau 4 + gain 6 points magie

Quintessence des sorts

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet d'ajouter 1 pt de dégât au sort. Si les dégâts touchent plusieurs zones à la fois, le bonus s'applique à toutes les zones. Si le sort affecte plusieurs cibles, le bonus s'applique sur la première cible: 1x/jour
2. Expert	Permet d'ajouter 1 pt de dégât au sort. Si les dégâts touchent plusieurs zones à la fois, le bonus s'applique à toutes les zones. Si le sort affecte plusieurs cibles, le bonus s'applique sur la première cible: 2x / jour
3. Maître	Permet d'ajouter 1 pt de dégât au sort. Si les dégâts touchent plusieurs zones à la fois, le bonus s'applique à toutes les zones. Si le sort affecte plusieurs cibles, le bonus s'applique sur la première cible: 3x / jour
4. Grand Maître	Permet d'ajouter 1 pt de dégât au sort. Si les dégâts touchent plusieurs zones à la fois, le bonus s'applique à toutes les zones. Si le sort affecte plusieurs cibles, le bonus s'applique sur la première cible: 8x / jour

Rationnement de la magie

Niveau	Effet
1. Apprenti	Permet de lancer un sort en dépensant la moitié du coût en points de magie arrondi au supérieur : 1x /jour
2. Expert	Permet de lancer un sort en dépensant la moitié du coût en points de magie arrondi au supérieur : 2x / jour
3. Maître	Permet de lancer un sort en dépensant la moitié du coût en points de magie arrondi au supérieur : 3x / jour
4. Grand Maître	Permet de lancer un sort en dépensant la moitié du coût en points de magie arrondi au supérieur : 8x / jour

Regain d'énergie arcanique (uniquement arcaniste) (non accessible à la création)

Niveau	Effet
Apprenti	Permet de récupérer 25% du potentiel magique arrondi à l'inférieur : 1x/jour
Expert	Permet de récupérer 50% du potentiel magique arrondi à l'inférieur : 1x / jour
Maître	Permet de récupérer 75% du potentiel magique arrondi à l'inférieur : 1x / jour
Grand Maître	Permet de récupérer 100% du potentiel magique arrondi à l'inférieur :1x / jour

Les chroniques de Draghil

Ritualiste

Niveau	Effet
Unique	Permet d'obtenir des informations relativement précises en observant le tracé d'un rituel et en étudiant les résidus des composantes utilisées : Effet, puissance, énergies utilisées, etc. De plus, le don permet de réaliser, sur base d'un écrit, un rituel complet.

6.5.1. Les dons magiques cachés

Il existe plusieurs formes de magie ou de techniques de magie qui sont soit interdites, soit réglementées ou encore extrêmement rare. Nous avons fait le choix de les mentionnés dans le présent chapitre sans toutefois les décrire afin que vous ayez la connaissance de leurs existence (vous, pas spécifiquement votre personnage). Nous pensons en effet, que ces magies ou techniques de magie doivent faire l'objet d'une recherche en jeu.

Notez toutefois que tous ces dons nécessitent des conditions que vous apprendrez lorsque votre personnage découvrira l'existence de cette magie. Par ailleurs, certaines formes de magie étant si puissante qu'elle nécessite plus d'un point de don par niveau.

Enfin, il existe au sein de l'univers de Draghil plus de formes de magie que celles mentionnées ci-dessous. Elles ne sont pas toutes développées pour des raisons de jouabilité ou simplement d'univers. Il est possible, cependant, que pour des raisons scénaristiques, un joueur se voit acquérir une partie du potentiel de ses magies de manière temporaire (le temps d'utilisation variera en fonction du scénario)

Aspect Divin

Démoniste

Elu du Grand Esprit

Elu de Rouvros

Invocation des ombres

Invocation des puissances sombres

Lecture des pensées

Magie des Archanges

Magie de sang

Magie des sombres runes

Magie Draconique

Magie runique naine

Sorcier barde d'Osregol

Les chroniques de Draghil

6.6. Les dons dits « d'adepte »

Les dons d'adepte sont des dons généraux un peu particuliers. En effet :

- Tu devras être niveau 2 minimum.
- Tu devras être fidèle du culte depuis 1 opus minimum.
- Etre adepte signifie un dévouement complet envers le culte et une foi inébranlable envers la divinité. Cela veut dire que tu dois respecter les dogmes de ta divinité. Si tu ne les respectes pas, tu perdras les pouvoirs liés à ce don. Tu pourras, néanmoins, tenter de faire pénitence afin de les récupérer.

Si tu possèdes au moins 1 niveau d'initié de la nature, tu ne pourras jamais apprendre un don d'adepte. De plus, si tu te bi-classes dans une voie d'initié de la nature, tu devras renier ton dieu et les points de don ainsi que les pouvoirs liés à ce don seront définitivement perdus.

Tu devras porter de façon visible le symbole de ton culte (voir livre du monde), sauf exception.

Les chevaliers d'Adwayr (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Ecuyer	Peut enchanter son arme à + 1 béni pendant 1 combat ou 10 minutes 1x/jour
2	Chevalier	Idem mais 2x/jour
3	Maître	Idem mais 3x/jour
4	Commandeur	Force du Chevalier Dragon : Le chevalier Dragon reçoit la puissance de son dieu dans sa lutte contre le mal. Cela se traduit par une armure permanente de 1/zones et une frappe +1béni permanent. S'il fait enchanter son arme, il perd le +1 mais garde la faculté « béni », excepté la capacité de classe puissance divine qui se cumule. De plus, Le chevalier Dragon peut faire, 1x/jour, une frappe ayant pour effet un bannissement 10. Cette attaque n'occasionne pas de dommages.

Les érudits d'Araglia (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Novice	Peut détecter la magie et l'identifier sur un objet, une personne ou un endroit 1x/jour.
2	Initié du second cercle	Idem mais 2x/jour.
3	Initié du premier cercle	Idem mais 3x/jour.
4	Initié du cercle secret	Aura d'amnésie : L'initié du cercle secret peut 1x/jour faire oublier maximum 1h (il choisit le temps) à partir du moment où le pouvoir est lancé à maximum 5 personnes dans un rayon de 5 m autour de lui.

Les Messagers du vent d'Aurys (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Enfant des vents	Peut faire apparaître un globe de vents déviant toutes attaques à distance non magiques (flèches, carreau d'arbalète, dague de lancer etc.) 1x/jour.
2	Frères des vents	Idem mais 2x/jour.
3	Abbé des zéphyrs	Idem mais 3x/jour.
4	Maître tempête	1x/jour peut dévier n'importe quel sort dont il est pris pour cible sur la personne ou les personnes (si le sort comprend plusieurs cibles) de son choix. Si le sort renvoyé comprenait plusieurs cibles, celles-ci ne prennent pas le sort. Ne fonctionne pas sur les sorts tutti populi.

Les chroniques de Draghil

Les Porte-guerres de Belios (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Guerrier de Belios	Peut être sous l'effet de force +1 pendant 1 combat ou 10 minutes 1x/jour.
2	Serviteur de la guerre	Idem mais 2x / jour.
3	Héraut de la guerre	Idem mais 3x /jour.
4	Porte-guerre Céleste	Tant que les armes et armures du Porte-guerre Céleste sont portées par celui-ci, elles sont indestructibles. Aucun sort ni coup spécial ne peuvent les détruire.

Les Lucifers de Daelon (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Héraut de l'aube	Peut lancer un sort de soin majeur sur lui-même 1x/jour.
2	Porteur de lumière	Idem mais 2x/jour.
3	Clarté céleste	Idem mais 3x/jour.
4	Grand sol	Peut se soigner de la totalité de ses points de vie ainsi que de toutes malédictions et maladies dont il serait victime : 1x/jour.

Les Suivants de la lune (Doranthys) (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Novice	Peut lancer un sort de sommeil majeur 1x/jour.
2	Adeptes de la lune	Idem mais 2x/jour.
3	Frère/Sœur de la lune	Idem mais 3x/jour.
4	Rêveur lunaire	Peut changer d'apparence pendant 1 cycle 1x/jour.

Les Pèlerins d'Iorphas (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Pèlerin	Peut sortir de sa poche, sans puiser dans ses réserves, une composante, une potion ou un baume de niveau 2 maximum 1x/jour. Une fois sorti, « l'objet » doit être consommé ou utilisé immédiatement.
2	Compagnon de route	Idem mais 2x / jour.
3	Samaritain	Idem mais 3x / jour.
4	Protecteur des pèlerins	Peut sortir de sa poche, sans puiser dans ses réserves, une composante, une potion ou un baume de niveau 4 maximum 1x/jour. Une fois sorti, « l'objet » doit être consommé ou utilisé immédiatement.

Les Servants des Flots (Irden-Néha) (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Mousse	Peut faire apparaître une armure naturelle d'écailles lui octroyant 2 pts d'armure/zones et respire sous l'eau pendant 1h 1x/j.
2	Frère des poissons	Idem mais 2x/j.
3	Dompteur des mers	Idem mais 3x/j.
4	Seigneur des Abysses	Possède une armure naturelle d'écailles lui octroyant 2 pts d'armure/zones et peut respirer sous l'eau en permanence.

Les chroniques de Draghil

Les Hauts-chasseurs (Maelios) (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Initié chasseur	Peut ajouter 2 composantes animales de son choix lors qu'il effectue une récolte et dans la limite du niveau de composante qu'il peut récolter 1x/jour.
2	Compagnon chasseur	Idem mais 2x/jour.
3	Maître chasseur	Idem mais 3x/jour.
4	Grand Veneur	Peut invoquer une horde de chiens invisibles qui chassent avec lui ; les chiens infligent 6 pts de dégâts/ zones à une cible unique ou 3 pts de dégâts/zones à trois cibles. Les chiens attaquent une seule fois puis disparaissent. Nécessite un cor de chasse ou assimilé. : 1x/jour

Les Danseurs de Lyonis (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Charmeuse	Peut lancer un charme qui fonctionne sur une personne ou un monstre pendant 1h 1x/jour
2	Chantre de beauté	Idem mais 2x/jour
3	Maîtresse de la séduction	Idem mais 3x/jour
4	Diva des Cinq sens	Son chant, sa danse ou sa musique (+ ou - 5 minutes) lui permet de donner soit un bonus aux dégâts de +2 à 5 personnes pendant 1 combat ou 10 minutes, soit un bonus de +3 à l'armure/ zones à 5 personnes pendant 1 combat ou 10 minutes : 1x/jour

Les Juges divins (Mindara)(non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Avocat	Peut lancer le sort vérité sur une cible pendant 10 min 1x/jour
2	Inquisiteur	Idem mais 2x/jour
3	Procureur sacré	Idem mais 3x/jour
4	Haut-juge	Permet de mettre en "stase" pendant 10 min une cible. Durant cet état, elle ne peut recevoir aucun dommage physique ou magique. La cible ne peut être touchée excepté par le prêtre. Elle est consciente de ce qui se passe autour d'elle et peut parler : 1x/jour

Les Moissonneurs d'Onoraë (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Semur des nymphes	Peut ajouter 2 composantes végétales de son choix lors qu'il effectue une récolte et dans la limite du niveau de composante qu'il peut récolter 1x/jour
2	Meunier céleste	Idem mais 2x/jour
3	Maître agronome	Idem mais 3x/jour
4	Maître des mulots	Peut envoyer une nuée de mulots dans une récolte. Le maître des Mulots choisi 3 composantes végétales ; une fois le pouvoir lancé, un délai de 2 heures est décompté, après ce délai, les composantes choisies ne seront plus récoltables jusqu'à la fin du live, elles sont considérées comme détruites dans la zone 1x/live

Les chroniques de Draghil

Les Massacreurs (Rashan) (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Féroce	Peut entrer en berserk 1x/jour
2	Tueur sacré	Idem mais 2x/jour
3	Colère divine	Idem mais 3x/jour
4	Destructeur des mondes	Reçoit une arme de son dieu. Cette arme est en adamantium et a la faculté exceptionnelle de faire des dégâts zones peu importe la zone touchée. Cette arme ne peut recevoir d'autre enchantement. (Ex. si tu frappes à 2, tu fais 2/zones)

Remarque : Bien que l'arme du destructeur des mondes reçoit l'énergie du dieu pour disperser les dégâts sur toutes les zones. En termes de jeu, elle n'est pas considérée comme magique ou maudite en ce qui concerne l'annulation de RD de certaines créatures.

Les Ombres (Sordwac'h) (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Ombre d'effroi	Peut lancer le sort de douleur 1x/jour
2	Ombre de malheur	Idem mais 2x/jour
3	Ombre de folie	Idem mais 3x/jour
4	Ombre de souffrance	Peut lancer une malédiction majeure 1x/jour

Les Consolateurs de Shalith (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Ami divin	Peut choisir, en début de live une personne autre qu'elle-même qui recevra la protection de Shalith. Cette protection l'immunise contre toutes les maladies non-magiques durant toute la durée du live
2	Frères des hommes	Idem mais sur 2 personnes
3	Gardien parfait	Idem mais sur 3 personnes
4	Médecin angélique	Ajoute en permanence 1 PV à toute forme de soins qu'il produit lui-même (craite lui-même pour les soins en fiole ou en baume). L'effet s'applique à toutes les zones si le soin soigne toutes les zones.

Les Fous de Shrosun (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Dément	Peut rendre fou une cible; celle-ci lâche ce qu'elle a en mains, jette ses possessions (sacoche, chapeau etc. directement accessible), se met à hurler et à gesticuler dans tous les sens pendant 2 min. 1 x/jour
2	Déviant	Idem mais 2x / jour
3	Hurler des ténèbres	Idem mais 3x / jour
4	Sadique maudit	Permet de lancer une malédiction retirant 1 PV / zones à une cible par heure jusqu'à la mort : 1x / jour

Les chroniques de Draghil

Les Gardiens de Shyana (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Compagnon de la nature	Peut ajouter 2 composantes minérales de son choix lors qu'il effectue une récolte et dans la limite du niveau de composantes qu'il peut récolter 1x/jour
2	Frère des roches	Idem mais 2x / jour
3	Gardien diamant	Idem mais 3x / jour
4	Maître de vie	1x/live au moment de sa mort, il peut choisir (sauf si quelque chose l'en empêche) de téléporter son âme dans une jeune pousse qu'il a plantée au préalable dans le sanctuaire de Shyana le plus proche. La jeune pousse recrée un corps à l'identique et lance le sort de résurrection pour ramener à la vie le maître de vie

Remarque : Bien que la résurrection soit interdite par les lois d'Airain, le culte autorise toujours ce type de résurrection dans le cadre exclusif de l'utilisation de ce pouvoir.

Les Oracles de Tuksaia (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Chanceux	Peut annuler l'effet d'un sort dont il est la cible ou annuler des dégâts qu'il a reçus. Il doit crier « Chance annule » 1x/jour
2	Oracle	Idem mais 2x / jour
3	Haut Clairvoyant	Idem mais 3x / jour
4	Maître des Parques	Peut se concentrer pendant 2 minutes afin de déterminer si l'action que lui ou une autre personne va entreprendre va lui être favorable. Il peut également entrevoir certains éléments qui permettront le succès de l'action. 1x/jour

Les Marcheurs célestes (Urmeion) (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Disciple de la pluie	Peut lancer le sort éclair touchant 1 cible 1x/jour
2	Disciple des orages	Idem mais 2x / jour
3	Maître du climat	Idem mais 3x / jour
4	Seigneur des éclairs	Peut lancer un éclair foudroyant sur 3 cibles octroyant 3 dégâts/zones et immobilisant les cibles pendant 10 secondes : 1x / jour

Les Initiés du 7^e rayon (Yr-Thanas) (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Apprenti-sorcier	Gagne 1 pt de magie supplémentaire peu importe le type de magie qu'il utilise. Si le personnage utilise plusieurs types de magie il choisit lequel recevra le bonus. Il choisit le type de magie au 1 ^{er} niveau et ne peut plus en changer. Il peut également absorber à une cible 3 Pts de magie et les inscrire dans sa réserve. 1x/jour
2	Compagnon des puissances	Idem mais 2x / jour
3	Maître du 7 ^{ème} rayon	Idem mais 3x / jour
4	Grand initié du 7 ^{ème} rayon	Gagne 1 pt de magie supplémentaire (suivant les règles des niveaux précédents). De plus, il reçoit 4 sorts utilisant le 7e rayon. Il pourra en utiliser 1 parmi les 4 qu'il a à sa disposition 1x/jour.

Les chroniques de Draghîl

Les Mortelames d'Alimaë (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Lame Blanche	Permet d'empoisonner son arme avec un poison paralysant 5 minutes : 1x / jour
2	Lame Rouge	Permet d'empoisonner son arme avec un poison paralysant 5 minutes : 2x / jour
3	Lame Noir	Permet d'empoisonner son arme avec un poison paralysant 5 minutes : 3x / jour
4	Lame Impitoyable	Reçoit une dague de capture d'âme qui ne s'active que si la cible est égorgée : peut être utilisé 1x / jour

Les Disciples de la Pestilance (Thaar) (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Pustuleux	Permet de putréfier de la nourriture ou rendre 2l d'eau croupie ou dégager une odeur fétide qui pousse toutes personnes dans un rayon de 10m de s'éloigner de 10m : 1x/jour
2	Furoncle	Permet de putréfier de la nourriture ou rendre 2l d'eau croupie ou dégager une odeur fétide qui pousse toutes personnes dans un rayon de 10m de s'éloigner de 10m : 2x/jour
3	Véroleux	Permet de putréfier de la nourriture ou rendre 2l d'eau croupie ou dégager une odeur fétide qui pousse toutes personnes dans un rayon de 10m de s'éloigner de 10m : 3x/jour
4	Seigneur de la Pestilance	Permet de putréfier un membre, le membre ciblé pourri instantanément et se détache de son propriétaire : 1x / jour

Les Héritiers des Six (non accessible à la création)

Niv.	Rang	Effet
1	Partisan	Résistance à une injonction ou à une domination : 1x / jour
2	Conspirateur	Résistance à une injonction ou à une domination : 2x / jour
3	Libérateur	Résistance à une injonction ou à une domination : 3x / jour
4	Némésis des Immortels	Immunié aux pouvoirs domaniaux des immortels

Les chroniques de Draghil

7. La magie

7.1. Introduction

La magie est un mystère dont seule une poignée d'êtres vivants parviennent à comprendre les rouages. Dans la plupart des cas la magie se concrétise dans le monde par des sorts. Que ceux-ci servent à créer une lumière guidant le cœur des vivants ou à engendrer des torrents de flammes, ils offrent un immense pouvoir.

Les sorts sont des effets magiques et sont issues de 7 origines :

- La magie corporelle utilisée par les combattants ;
- La magie bardique utilisée par les bardes ;
- La magie psionique utilisée par les psions ;
- La magie arcanique utilisée par les magiciens et les ensorceleurs ;
- La magie divine utilisée par les gardiens de la foi et les templiers ;
- La magie tellurique utilisée par les druides et les chamans ;
- La magie des Immortels utilisée par les Immortels.

Certaines légendes sont parvenues jusqu'aux plus prestigieuses académies de magie sur l'existence d'une forme de magie supérieure. Cependant, il n'existe aucune personne référencée possédant un tel prétendu pouvoir.

Durant tes aventures dans notre monde, tu ne pourras avoir accès qu'aux 6 premiers types de magie, sauf si tu parviens à percer certains secrets de la magie et de notre monde.

Les 3 premiers types (corporelle, bardique et psionique) sont des magies liées à un don. La magie bardique pourra être apprise lors de la création de ton personnage. Quant aux deux autres, tu devras trouver un maître en jeu afin de te les apprendre. Tu découvriras dans ce chapitre comment s'apprennent les sorts liés à ces dons.

Les 3 types suivants (arcanique, divine et tellurique) sont des magies liées à des classes de personnage. Comme tu l'auras compris, ta classe de personnage déterminera la magie que tu pourras utiliser. Dès lors, tu ne pourras pas utiliser la magie d'une classe de personnage que tu ne possèdes pas. Tu découvriras dans ce chapitre comment s'apprennent les sorts liés à ces magies.

7.2. Apprendre des sorts

Avant de pouvoir lancer des sorts, il faut que tu les apprennes. Pour cela, il existe, d'une part, des règles générales à l'apprentissage de sorts applicables à tous les types de magie, d'autre part, des règles spécifiques applicables à un type de magie ou à une classe de personnage.

7.2.1. Règles générales

Pour apprendre un sort de niveau N, tu dois connaître au moins un sort du niveau N-1 sauf pour les sorts de niveau 1 (exemple : Si tu veux apprendre un sort de niveau 4, tu dois connaître au moins un sort de niveau 3, et donc, au moins un sort de niveau 2 et au moins un sort de niveau 1).

Chaque sort que tu apprends devra être écrit par tes soins dans un livre de magie ou un recueil de sorts.

Les chroniques de Draghil

Chaque sort que tu apprends doit être validé par un organisateur. Seul le cachet de l'organisation apposé sur la page de ton livre de sort prouvera que tu as véritablement appris le sort.

Tu devras soit trouver un maître en jeu afin qu'il t'apprenne un sort, soit trouver un parchemin de sort et apprendre tout seul.

Remarque : Tu dois faire valider ton sort à la salle PC uniquement. A la salle PC tu adapteras ta fiche de personnage (pv perdu et pm dépensés) et tu donneras la composante à l'orga présent. Si tu n'effectues pas ses démarches à la salle PC, nous ne validerons pas ton sort ! Aucune discussion possible.

Chaque lanceur de sorts écrit ses sorts dans une écriture magique que seul lui comprend. Aucun autre lanceur de sort ne pourra comprendre le contenu de ton livre de sort. L'écriture magique nécessaire à l'écriture d'un sort est tout à fait spécifique à un sort. Il t'est donc impossible d'écrire un texte normal en utilisant cette écriture.

En cas de perte, destruction ou vol de ton livre de magie/ recueil de sorts, tu ne pourras lancer que les sorts que tu connais par cœur. Tu devras les réécrire dans un nouveau livre de magie/ recueil de sorts en n'omettant aucun détail sur le sort (école, niveau, composante, incantation, effet, etc.). Tu l'as compris, cet objet est très important pour un lanceur de sort.

Tu trouveras ci-dessous, le niveau de sort maximum que tu pourras apprendre selon ton niveau et ta classe :

Niveau de classe	Magicien	Ensorcelleur	Gardien de la foi	Templier	Druide/Chamane
1	3	3	2	2	1
2	3	3	3	3	2
3	4	4	4	4	3
4	4	4	4	4	3
5	5	4	4	4	4
6	5	5	5	5	4
7	6	5	5	5	5
8	6	6	6	5	5
9	7	6	6	6	6
10	7	7	7	6	6
11	7	7	7	6	7
12	8	7	7	7	7
13	8	8	8	7	7
14	8	8	8	7	8
15	9	8	8	8	8
16	9	9	9	8	8
17	9	9	9	8	9
18	9	9	9	9	9
19	9	9	9	9	9
20	9	9	9	9	9

Les chroniques de Draghîl

7.2.2. Règles spécifiques d'apprentissage des sorts pour les magiciens.

Un magicien apprend uniquement des sorts arcaniques. Il pourra apprendre un sort à tout moment et n'a de limite, au point de vue du nombre de sorts qu'il peut apprendre, que ses points de magie et ses ressources.

L'apprentissage d'un sort pour un magicien se déroule en trois étapes :

➤ L'encre

Le magicien doit mélanger son sang (1 point de vie) avec une dose de poudre de diamant.

➤ Écriture du sort et apprentissage (facteur temps)

Apprendre un sort demande du temps, pour faire simple, c'est le temps nécessaire pour recopier intégralement le sort.

➤ La dépense de point de magie

Si le sort est de ton école de magie : tu devras dépenser le niveau du sort en points de magie (*ex. un sort de niveau 4 coûte 4 points de magie*).

Si le sort est de ton école d'opposition : tu devras dépenser 3 fois le niveau du sort en points de magie (*ex. un sort de niveau 4 coûte 12 points de magie*).

Si le sort est d'une autre école : tu devras dépenser 2 fois le niveau du sort en point de magie (*ex. un sort de niveau 4 coûte 8 points de magie*).

7.2.3. Règles spécifiques d'apprentissage des sorts pour les ensorceleurs.

Un ensorceleur apprend uniquement des sorts arcaniques. Il a une limite de sorts qu'il peut apprendre. A chaque fois que l'ensorceleur reçoit la capacité de classe « Apprentissage supplémentaire », il pourra apprendre 3 sorts supplémentaires.

L'apprentissage d'un sort pour un ensorceleur se déroule en trois étapes :

➤ L'encre

Le magicien doit mélanger son sang (1 point de vie) avec une dose de poudre de diamant.

➤ Écriture du sort et apprentissage (facteur temps)

Apprendre un sort demande du temps, pour faire simple, c'est le temps nécessaire pour recopier intégralement le sort.

➤ La dépense de point de magie

L'ensorceleur n'a pas d'école. Pour tous les sorts que tu apprends, tu devras dépenser 2 fois le niveau du sort en point de magie (*ex. un sort de niveau 4 coûte 8 points de magie*).

7.2.4. Règles spécifiques d'apprentissage des sorts pour les gardiens de la foi et les templiers.

Le gardien de la foi et le templier partagent les mêmes règles d'apprentissage des sorts. Ils apprennent uniquement des sorts divins. Ils ont une limite au nombre de sorts qu'ils peuvent apprendre. En effet, ils ne peuvent apprendre que trois sorts par niveau sauf dans des cas exceptionnels.

Les chroniques de Draghîl

Cependant, le gardien de la foi et le templier peuvent apprendre n'importe quel sort de leur liste sauf ceux opposés à leur alignement ou celui de leur dieu.

Un prêtre bon pourra apprendre des sorts divins [Bien] et [Neutre]

Un prêtre neutre pourra apprendre des sorts divins [Neutre], [Bien] et [Mal]

Un prêtre mauvais pourra apprendre des sorts divins [Mal] et [Neutre]

L'apprentissage d'un sort pour un gardien de la foi et un templier se déroule en deux étapes :

A la fin de ta messe et avant de la clôturer, tu devras prier ton dieu afin qu'il t'apprenne un ou plusieurs sorts que tu choisis parmi la liste des sorts de prêtre.

Il te faut prier pendant 5 minutes après ta demande. Une fois le temps écoulé, tu as appris le sort et tu es capable de le lancer.

7.2.5. Règles spécifiques d'apprentissage des sorts pour les druides.

Un druide apprend uniquement des sorts telluriques, certains sorts telluriques sont réservés aux druides. Il pourra apprendre un sort à tout moment. Le druide n'a de limite, au point de vue du nombre de sorts qu'il peut apprendre, que ses points de magie et ses ressources.

L'apprentissage d'un sort pour un druide se déroule en trois étapes :

➤ L'encre

Le druide doit mélanger son sang (1 point de vie) avec une dose de poudre d'émeraude.

➤ Écriture du sort et apprentissage (facteur temps)

Apprendre un sort demande du temps, pour faire simple, c'est le temps nécessaire pour recopier intégralement le sort.

➤ La dépense de point de magie

Tu devras dépenser le niveau du sort en point de magie (*ex. un sort de niveau 4 coûte 4 points de magie*).

7.2.6. Règles spécifiques d'apprentissage des sorts pour les chamans.

Un chaman apprend uniquement des sorts telluriques, certains sorts sont réservés aux chamans. Il pourra apprendre un sort à tout moment. Le chaman n'a de limite, au point de vue du nombre de sorts qu'il peut apprendre, que ses points de magie et ses ressources.

L'apprentissage d'un sort pour un chaman se déroule en trois étapes :

➤ L'encre

Le chaman doit mélanger son sang (1 point de vie) avec une dose de poudre de saphir.

➤ Écriture du sort et apprentissage (facteur temps)

Apprendre un sort demande du temps, pour faire simple, c'est le temps nécessaire pour recopier intégralement le sort.

➤ La dépense de point de magie

Tu devras dépenser le niveau du sort en point de magie (*ex. un sort de niveau 4 coûte 4 points de magie*).

Les chroniques de Draghîl

7.2.7. Règles spécifiques d'apprentissage pour la magie bardique

La magie bardique est une magie liée à un don. Tu devras donc trouver un maître en jeu pour t'apprendre un niveau de don, sauf pour ceux que tu possèdes à la création. C'est ton évolution dans ce don qui te permet d'apprendre des sorts.

Le don « barde » te permet d'apprendre 2 sorts sur les 3 disponibles dans le niveau du don que tu apprends.

La méthode d'apprentissage des sorts liés à ce don est laissée à la libre interprétation du PJ ou du PNJ Grand Maître mais elle doit durer au moins 5 minutes.

7.2.8. Règles spécifiques d'apprentissage pour la magie corporelle

La magie corporelle est une magie liée à un don. Tu devras donc trouver un maître en jeu pour t'apprendre un niveau de don. C'est ton évolution dans ce don qui te permet d'apprendre des sorts.

Le don « magie corporelle » te permet d'apprendre 1 sort sur les 2 disponibles dans le niveau du don que tu apprends.

La méthode d'apprentissage des sorts liés à ce don est laissée à la libre interprétation du PJ ou du PNJ Grand Maître mais elle doit durer au moins 5 minutes.

7.2.9. Règles spécifiques d'apprentissage pour la magie psionique

La magie psionique est une magie liée à un don. Tu devras donc trouver un maître en jeu pour t'apprendre un niveau de don. C'est ton évolution dans ce don qui te permet d'apprendre des sorts.

Le don « magie psionique » te permet d'apprendre 2 sorts sur les 3 disponibles dans le niveau du don que tu apprends.

La méthode d'apprentissage des sorts liés à ce don est laissée à la libre interprétation du PJ ou du PNJ Grand Maître mais elle doit durer au moins 5 minutes.

7.3. Lancer un sort

Après avoir appris tes sorts, tu vas pouvoir les lancer et donc, produire les effets de ceux-ci. Tu comprendras, dans ce chapitre, que tous les sorts, peu importe leur origine, suivent les mêmes règles quand il s'agit de les lancer.

Pour lancer un sort, il te faudra :

- Dépenser des points de magie qui varieront selon le niveau du sort ;
- Dépenser la composante nécessaire à la canalisation du sort ;
- Réciter l'incantation du sort.

Les chroniques de Draghil

7.3.1. Les points de magie

L'évolution des points de magie pour les magies arcanique, divine et tellurique.

Les magies arcanique, divine et tellurique sont liées à des classes de personnage. Chaque niveau que tu prendras dans l'une ou l'autre classe te donnera les points de magie lié à ton à ce niveau

Niveau de personnage	Mage	Ensorcelleur	Gardien de la foi	Templier	Druide /Chaman
1	15	20	13	11	14
2	18	24	15	12	17
3	20	26	16	13	19
4	23	30	18	14	20
5	25	32	19	15	23
6	28	35	21	17	25
7	31	39	22	17	26
8	33	41	24	19	29
9	36	44	25	20	31
10	38	46	27	21	32
11	40	49	28	22	35
12	43	52	30	23	37
13	45	54	31	24	38
14	48	57	33	26	41
15	50	59	34	26	43
16	53	63	36	28	44
17	56	66	37	29	47
18	58	68	39	30	49
19	61	71	40	31	50
20	63	73	43	33	53

➤ L'évolution des points de magie pour les magies corporelle, bardique et psionique

Les magies corporelle, bardique et psionique sont des magies liées à un don. A chaque fois que tu prendras un niveau dans l'un ou l'autre don, tu recevras des points de magie supplémentaire :

La magie corporelle : 2 points de magie aux niveaux 1, 2 et 3 et 4 points de magie au niveau 4.

La magie bardique : 3 points de magie aux niveaux 1, 2 et 3 et 6 points de magie au niveau 4.

La magie psionique : 3 points de magie aux niveaux 1, 2 et 3 et 6 points de magie au niveau 4.

➤ Le coût des sorts en point de magie

Peu importe l'origine de la magie, un sort a un coût en points de magie égal au niveau du sort sauf dans le cas où le sort est évolutif, c'est-à-dire, qu'en dépensant plus de points de magie, le sort peut être plus puissant.

Ex. un sort niveau 1 coûte 1 point de magie, un niveau 7 coûte 7 points de magie, etc.

Les chroniques de Draghîl

➤ La récupération des points de magie

Les arcanistes récupèrent la totalité de leurs points de magie au matin après avoir dormi. De plus, un arcaniste peut prendre un certain nombre de « flux arcanique » (potion) en fonction de son niveau et ce peu importe le niveau de la potion :

- 1 potion/jour du niveau 1 à 5
- 2 potions/jour du niveau 6 à 12
- 3 potions/jour du niveau 13 à 20

Les druides récupèrent la totalité de leurs points de magie lors d'un cercle druidique qui peut se dérouler au maximum 1x/jour à n'importe quel moment de la journée. Cette cérémonie doit durer au minimum 20 minutes.

Les chamans récupèrent la totalité de leurs points de magie lors d'une cérémonie chamanique qui peut se dérouler au maximum 1x/jour à n'importe quel moment de la journée. Cette cérémonie doit durer au minimum 20 minutes.

Les prêtres récupèrent la totalité des points de magie lors de leur messe. Les prêtres, peu importe qu'ils prient un dieu bon, neutre ou mauvais, pourront faire une messe entre vendredi soir et samedi avant le coucher du soleil et une deuxième messe entre samedi après le coucher du soleil et dimanche midi.

Un prêtre peut participer à autant de messe qu'il le souhaite mais seule la première messe de chaque période lui permet de récupérer des points de magie.

De plus lors de la messe, des points de magie supplémentaires sont générés de la manière suivante :

- Le prêtre officiant rapporte 2 points de magie/ niveau
- Chaque prêtre participant rapporte 1 point de magie/niveau
- Chaque adepte participant rapporte 1 point/niveau d'adepte
- Chaque fidèle participant rapporte 1 point
- Bonus de 0 à 20 points pour la qualité du role-play

A partir du moment où la messe contient au moins 3 prêtres, les prêtres génèrent 1 point de magie/niveau supplémentaire par rapport à la base ci-dessus, de sorte que l'on obtient :

- Prêtre officiant : 3 points de magie/niveau ;
- Prêtre participant : 2 points de magie/niveau ;

A partir du moment où la messe contient au moins 6 prêtres, les prêtres génèrent 2 points de magie/niveau supplémentaires par rapport à la base ci-dessus et ainsi de suite pour chaque tranche de 3 prêtres supplémentaires assistant à la messe (9 prêtres : +3 ; 12 prêtres : +4 ; etc.) »

Ces points supplémentaires peuvent être utilisés de 2 façons, celles-ci peuvent être cumulatives :

- Lancer des sorts uniquement sur les prêtres, adeptes ou fidèles du culte dans le cercle juste après la messe ;
- Les prêtres peuvent stocker des PM dans leur symbole de culte et les utiliser à tout moment et sur n'importe quel individu comme une jauge à part entière avec toutefois la limitation suivante :
 - a. Du lvl 1 à 5 : max 10 PM stockés
 - b. Du lvl 6 à 12 : Max 20 PM stockés
 - c. Du lvl 13 à 20 : Max 30 PM stockés

Les chroniques de Draghîl

ATTENTION, dans le cas où il resterait des points de magie dans le cercle, ceux-ci sont perdus !

REMARQUE :

1. Le symbole de culte est considéré comme un objet lié au prêtre. Aucun prêtre ne pourra utiliser les PM stockés dans le symbole d'un autre prêtre, sauf rare exception. Il reste toutefois volable...

2. Les PM stockés dans le symbole peuvent être conservés durant toute la durée du GN mais seront automatiquement mis à zéro d'un GN à l'autre.

Exemple : Une messe avec un prêtre officiant niveau 2, un prêtre participant niveau 1, 2 adeptes niveau 2 et 2 fidèles rapporte dans le pool :

Prêtre officiant ==> 4

Prêtre participant ==> 1

2 adeptes niv 2 ==> 4

2 fidèles ==> 2

Bonus moyen ==> 10

Soit 21 points de magie dans le pool

Magie corporelle, bardique et psionique

Les utilisateurs de ces magies récupèrent la totalité de leurs points de magie au matin après avoir dormi.

7.3.2. Les composantes d'un sort

Il existe des sorts qui ont besoin d'une composante afin que l'énergie puisse être canalisée et d'autres pas.

Dès lors qu'un sort a besoin d'une composante, **celle-ci doit être présente sur toi.**

Dans notre monde, il n'existe pas de composante gestuelle. Cependant, tu ne peux, en aucun cas, désigner la cible de ton sort par ton arme, tu dois toujours la toucher de ta main (si c'est un sort de contact) ou la désigner du doigt (si c'est un sort à distance).

Pour les gardiens de la foi et les templiers, leur symbole divin est leur composante.

7.3.3. L'incantation

Au moment de lancer ton sort, tu devras réciter l'incantation que tu auras apprise par cœur. Toute erreur dans la récitation de l'incantation du sort annulera les effets de celui-ci. Par contre, les points de magie seront tout de même dépensés.

ATTENTION, ton incantation doit toujours se terminer par les mots clés annonçant l'effet du sort.

Les chroniques de Draghil

7.3.4. Lancer un sort en armure

L'énergie de certaines magies est bloquée par le port d'une armure et les lanceurs de sort n'arrivent plus à être en contact avec la magie. Ce n'est qu'au prix d'un entraînement spécifique (donc « Lancement de sort en armure »), que certains lanceurs de sorts arrivent à entrer en contact avec la magie à travers leur armure.

Tu trouveras, ci-dessous, les limites du port d'armure en fonction du type de magie utilisé :

- Magie arcanique : Armure souple maximum
- Magie divine : Pas de maximum d'armure
- Magie tellurique : Armure souple maximum
- Magie bardique : Armure souple maximum
- Magie Corporelle : Pas de maximum d'armure
- Magie psionique : Armure souple maximum.

7.3.5. Lancer un sort alors que ta réserve de magie est vide.

Cela s'appelle de la triche ! Cependant, nous pouvons comprendre qu'un GN est éprouvant et que la soustraction de tes points de magie pourrait être difficile à certains moments. Nous te conseillons, dès lors, de faire une pause de 5 minutes et de vérifier ta réserve de points de magie.

Toutefois, si cela arrive quand même, voilà à quoi tu t'exposes :

- La 1^{ère} fois : le niveau du sort que tu as lancé te sera retiré en points de vie. Nous te laissons le choix de la localisation.
- La 2^e fois : La magie a aspiré presque toute ta vie, tu es à 1 point de vie au torse et à 0 aux membres.
- La 3^e fois : Nous considérerons que c'est de l'abus. Nous serons contraints de t'inscrire une croix rouge.

7.3.6. Les spécificités des sorts

➤ Les cibles d'un sort

Un sort peut toucher une ou plusieurs cibles. Dans tous les cas tu devras désigner ta ou tes cibles du doigt. Si le sort touche plusieurs personnes, tu ne dois pas réciter l'incantation entre chaque cible. Par contre, avant d'annoncer les effets du sort, tu dois désigner clairement les cibles de ton sort.

Ex. Une boule de feu touchant 3 cibles : « incantation », toi, toi et toi (en les désignant du doigt), Boule de feu 3/zones.

Un sort qui touche plusieurs cibles est un **sort de zone**.

Enfin, il existe des sorts personnels, c'est-à-dire, que le lanceur de sort ne peut lancer que sur lui-même.

Remarque : pour lancer un sort, tu dois avoir une vue directe sur ta ou tes cibles (ex: tu ne pourras pas lancer un sort à travers une fenêtre, par le biais d'un miroir, ...).

Les chroniques de Draghîl

➤ La durée des sorts

Il existe 7 durées de sort :

- Instantané
- 5 minutes
- 1 combat ou 10 minutes
- 1 heure
- 1 cycle
- 2 cycles
- Permanent

➤ Les cycles

Un cycle dure maximum 12 heures. De minuit à midi et de midi à minuit, il y a donc 2 cycles par jour.

Un sort dure jusqu'à la fin du cycle dans lequel il a été lancé :

Exemple : un sort durant 1 cycle lancé à 10 heures du matin, durera jusqu'à midi.

Exemple : un sort durant 1 cycle lancé à 13 heures de l'après-midi, durera jusqu'à minuit.

Exemple : un sort durant 2 cycles lancé à 13 heures de l'après-midi, durera jusqu'à midi le lendemain.

Exemple : un sort durant 2 cycles lancé à 10 heures du matin, durera jusqu'à minuit.

➤ La portée des sorts

Il existe 4 portées de sorts qui se traitent différemment :

- **Contact** : Tu dois toucher la cible du sort avec ta main.
- **1 mètre** : Tu dois avoir la main tendue en direction de la cible du sort.
- **Centré sur le lanceur de sort ou l'objet** : Le rayon varie selon les sorts, tu dois « crier » la taille du rayon à la fin de ton incantation.
- **25 mètres** : Ce sont les sorts à distance, tu dois désigner la cible du sort avec ton doigt.

➤ L'emplacement des enchantements

Il existe 3 emplacements d'enchantement :

- **L'armure** : le sort enchante ton armure ou tes vêtements.
- **Le corps** : le sort enchante ton corps.
- **L'arme** : le sort enchante ton arme.

En aucun cas, tu ne pourras cumuler les effets de deux sorts ou capacités de classe enchantant le même emplacement. Si tu reçois un sort qui affecte le même emplacement, tu peux choisir si tu gardes le 1^{er} ou si tu le remplace par le 2^{ème}.

La même règle s'applique sur les potions et les baumes/élixirs.

En aucun cas, tu pourras enchanter une arme qui a été aiguisée par une pierre à aiguiser. **Le bonus aux dégâts de la pierre à aiguiser ne se cumule donc pas avec un enchantement d'arme.**

En effet, nous considérons que la magie prend la place de l'affûtage physique.

Dans le cas où une arme aiguisée reçoit un enchantement quelconque, c'est l'ENCHANTEMENT qui prend le dessus et ce, peu importe si le bonus de la pierre à aiguiser est supérieur ou non à l'enchantement.

Les chroniques de Draghíl

Exemple : Jean a aiguisé son épée de maître avec une pierre à aiguiser majeure. Il a donc un bonus aux dégâts de +2, Jean frappe donc à 3. Victor, son ami magicien, place sur son arme un sort d'arme magique mineure (donnant un bonus aux dégâts de +0 magique). C'est le sort qui prime ! Dès lors Jean ne frappe plus à 3 mais à 1 magique.

➤ L'effet des sorts

Tous les effets magiques de dégâts ou de soins passent à travers l'armure. En effet, sauf si un sort affecte une armure en particulier, la magie ne tient pas compte de l'armure et attaque directement les points de vie de la cible.

7.4. Les parchemins de sorts

7.4.1. La création d'un parchemin de sort

Seul les magiciens et les gardiens de la foi sont en mesure de créer un parchemin de sorts. Il n'existe donc que des parchemins de sorts arcaniques créés par les magiciens et des parchemins de sorts divins créés par les gardiens de la foi.

REMARQUES GENERALES :

- Tous les parchemins de sorts à variables (ex : Boule de feu, projectile magique, armure magique, etc.) ne peuvent être créés qu'avec la variable la plus faible et ce peu importe le niveau du lanceur de sorts qui crée le parchemin.

Exemple : Un parchemin de boule de feu est créé par un magicien de niveau 14. Au moment où il est utilisé, la boule de feu ne touchera qu'une seule cible et occasionnera 3 points de dégâts sur toutes les zones.

- Aucun don de métamagie (extension de durée, extension de zone d'effet, incantation silencieuse et quintessence des sorts) ne peut être appliqué sur un parchemin.

- Le don « rationnement de la magie » ne peut être utilisé lors de la création d'un parchemin.

➤ Création d'un parchemin de sort arcaniques

La création d'un parchemin de sorts arcaniques se déroule en trois étapes :

- L'encre

Le magicien doit mélanger son sang (1 point de vie) avec une dose de poudre de diamant.

- Ecriture du sort

L'écriture du sort sur le parchemin prend le temps réel que tu prendras pour l'écrire. Le parchemin doit contenir toutes les informations du sort original (Ecole, niveau, nom du sort, composante, cible, etc.). Cependant, le nom du sort doit être précédé de la mention : « Parchemin de ».

- La dépense de point de magie

Tu devras dépenser 3 fois le niveau du sort en point de magie (ex. un parchemin de sort niveau 4 coûte 12 points de magie).

Les chroniques de Draghil

➤ Création d'un parchemin de sort divin

La création d'un parchemin de sort divin se déroule en trois étapes :

- L'encre
Le gardien de la foi doit mélanger son sang (1 point de vie) avec une dose de poudre de rubis.
- Ecriture du sort
L'écriture du sort sur le parchemin prend le temps réel que tu prendras pour l'écrire. Le parchemin doit contenir toutes les informations du sort original (Ecole, niveau, nom du sort, composante, cible, etc.). Cependant, le nom du sort doit être précédé de la mention : « Parchemin de ».
- La dépense de point de magie
Tu devras dépenser 3 fois le niveau du sort en point de magie (ex. un parchemin de sort niveau 4 coûte 12 points de magie).

➤ Utilisation d'un parchemin de sort

Il y a deux façons d'utiliser un parchemin de sort :

- Lancer le sort contenu dans le parchemin
Pour ce faire, tu dois déchirer le parchemin et crier le nom du sort et ses effets en désignant ta ou tes cibles.
- Apprendre un sort à partir d'un parchemin
Tu dois recopier le sort dans ton livre de sort en suivant les règles d'apprentissage d'un sort (voir [point 7.2.2](#) et [7.2.3](#)).

ATTENTION, les gardiens de la foi et les templiers ne peuvent, en aucun cas, apprendre un sort à partir d'un parchemin.

7.5. Les écoles de magie arcanique

Il existe 7 écoles de magie accessible aux joueurs (abjuration, enchantement, évocation, illusion, invocation, nécromancie et transmutation) et des sorts généraux. Tu remarqueras que l'école de divination n'est pas reprise dans les écoles accessibles pour des raisons évidentes de faisabilité en jeu. Cependant, cela ne veut pas dire qu'elle n'existe pas.

7.5.1. L'école d'abjuration

L'école d'abjuration, dont la grande académie se trouve au Palais de Wen, regroupe des sorts de protection. Le pouvoir de ces sorts génère des barrières physiques ou magiques, il permet même de protéger contre la magie elle-même.

7.5.2. L'école d'enchantement

L'école d'enchantement, dont la grande académie se trouve à Gunxu, capitale du Velan, regroupe les sorts affectant l'esprit des créatures. Le pouvoir de ces sorts permet aussi bien de contrôler que de modifier le comportement d'une créature lui faisant croire qu'elle est un vrai héros ou la plonger dans le plus profond sommeil.

C'est la seule école n'ayant aucune école d'opposition.

Les chroniques de Draghîl

7.5.3. L'école d'évocation

L'école d'évocation, dont la grande académie se trouve à Aurelia, capitale de Novaria, regroupe les sorts élémentaires et de dégâts. Cette magie puise les énergies destructrices présentes dans le monde pour créer l'effet du sort désiré. Le pouvoir de ces sorts permet de faire de nombreux dégâts sur des zones.

7.5.4. L'école d'illusion

L'école d'illusion, dont la grande académie se trouve à Tarim en Azakür, regroupe les sorts trompant les sens et l'esprit. Le pouvoir de ces sorts permet aussi bien de convaincre l'esprit de quelque chose que d'utiliser l'énergie du plan de l'ombre afin de recréer des sorts d'évocation.

7.5.5. L'école d'invocation

L'école d'invocation, dont la grande académie se trouve à Daerae, capitale de l'Istheon, regroupe les sorts dimensionnels. Le pouvoir de ces sorts permet aussi bien d'invoquer des créatures ou de les bannir que de faire appel à toutes sortes de choses provenant d'autres dimensions.

7.5.6. L'école de la nécromancie

L'école de la nécromancie, dont la grande académie se trouve à Kephas, capitale du Praxar, regroupe les sorts utilisant l'énergie négative autrement appelé le néant. C'est la plus crainte des magies mais aussi la plus mal perçue. Rares sont les nécromants pouvant se targuer de l'être. En effet, la plupart des nécromants ayant révélé l'être ont fini sur un bûcher ou pire encore. Cependant quelques royaumes autorisent la pratique de la nécromancie, néanmoins celle-ci est fort réglementée. Le pouvoir de ces sorts permet aussi bien de relever les morts que de tuer les vivants.

7.5.7. L'école de transmutation

L'école de transmutation, dont la grande académie se trouve à Watarishi, capitale de l'Ishan, regroupe les sorts modifiants les propriétés d'une créature ou d'un objet. Le pouvoir de ces sorts permet aussi bien d'insuffler de la magie dans une arme que de transformer un corps en pierre.

7.5.8. Les écoles d'oppositions

Les magiciens choisissent, à la création, une école dans laquelle ils sont spécialisés. Cependant, leur compréhension de la magie issue de leurs études, les bloque dans une autre école qu'on appelle l'école d'opposition.

Un magicien pourra toutefois, apprendre des sorts de son école d'opposition, mais il éprouve beaucoup plus de difficultés à produire les effets de ces sorts en les apprenants. Cela se traduit, en jeu, par le fait que le magicien doit dépenser trois fois le niveau du sort en points de magie pour apprendre le sort. Une fois appris, il pourra le lancer avec le coût normal.

Abjuration	Transmutation
Enchantement	Pas d'école d'opposition
Evocation	Nécromancie
Illusion	Invocation
Invocation	Illusion
Nécromancie	Evocation
Transmutation	Abjuration

Les chroniques de Draghîl

7.5.9. Les dieux et leurs domaines

Nom	Domaines
Daelon (m)	Bien, Guérison, Connaissance, Soleil,
Doranthys (f)	Obscurité, Charme, Duperie
Urmeion (m)	Air, Climat, Eau
Aurys f)	Air, Protection, Climat
Irden-Neha (m)	Eau, Faune, Climat
Shyana (f)	Terre, Faune, Flore, artisanat
Maelios (m)	Faune, Terre, Force
Onoraë (f)	climat, flore, soleil
Shrosun (m)	Mal, Chaos, Folie, Duperie
Sordwach' (f)	Mal, Maladie, Mort
Rashan (m)	Guerre, Chaos, Destruction
Araglia (f)	Magie, Mort, Connaissance, Obscurité
Belios	Loi, Guerre, Protection, Force
Shalith (f)	Connaissance, Guérison, Protection
Mindara (f)	Loi, Protection, Bien
Iorphas (m)	Artisanat, Protection, commerce
Yr-Thanas (m)	Connaissance, Magie, Loi, Protection
Tuksaia (f)	Chance, Protection, Chaos
Lyaonis (f)	Charme, Duperie, Chaos
Adwayr (m)	Bien, Loi, Feu, Guerre
Alimaë (f)	Mort, duperie, obscurité
Thaar (m)	Maladie, Chaos, Mal
Les Six	Il n'y a pas de prêtres

V. CONCLUSION

Que tout le monde s'amuse ; et en cas de problème, de question, n'hésitez pas à nous contacter. Nous nous ferons un plaisir de vous répondre dans les délais les plus brefs.

N'hésitez pas non plus à visiter notre site web www.lesrolistesanonymes.be

VI. CONTACT ORGANISATION

Veillez consulter notre site web

<http://www.lesrolistesanonymes.be/index.php/a-propos/qui-est-qui>