

Livre du Shaman



LES TERRES
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 19 Juin 2023



Le Shaman

Ce personnage est étroitement lié au monde naturel, il en canalise l'énergie pour incanter des sortilèges. Pour ce faire, les shamans trace d'étranges runes sur leur corps, les activant en faisant bouger celui-ci au rythme de la magie. Ces derniers se voient souvent être, parfois malgré eux, les protecteurs de la nature et des esprits en raison de leur affinité avec ceux-ci.

Compétences de Base

- Magie Runique (Sang)
- Sablier de l'Esprit

Points de vie de base : 4

Guide Sanguinaire

Les capacités hors-du-commun des guides sanguinaires d'ingérer et d'utiliser du sang humanoïde à leur avantage ont effrayé plusieurs non-initiés au fil de l'histoire. Pourtant, ces derniers pourraient répondre que de ne pas utiliser son corps et son esprit à son plein potentiel est le réel crime ici.

Bonus

- Entraînement de l'Esprit
- Endurance du Corps

Ouverture

- Connection par le Sang

Guide Spirituel

Puissants invocateurs, les guides spirituels sont de réels bergers pour leurs confrères en leur apportant puissance et protection. Ces utilisateurs de la magie ont développé les arts du rituel à leur plein potentiel; l'énergie contenue dans de telles séances est inégalable.

Bonus

- Sixième Sens

Ouverture

- Rituel de Partage II





Connection par le Sang

Coût : (5 Guide Sanguinaire)

Profil : Shaman

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : En buvant le sang d'une cible consentante ou d'une cible dans le coma pendant 10 secondes, le Shaman récupère tous ses points d'Esprit. La cible perd 1 point de vie de base pour 1 heure.

Magie Runique

Coût : (3 à 5)*

Profil : Shaman

Description : Le Shaman peut utiliser la Magie Runique avec une incantation runique (voir la section « *Utiliser la Magie* » du document « *Règlements* »). Les sorts lancés de manière runique coutent 1 point d'Esprit de moins que leur prix indiqué (minimum 1).

Chaque achat de cette compétence permet d'avoir accès à une école de magie disponible. Tous les sorts de chaque école sont détaillés dans le document « *Magie* ». Voici les écoles de magie disponibles aux Shamans:

- **Écoles Favorisées:** Étoiles, Impératrice, Lune, Sang, Tempérance, Tour.
- **Écoles Régulières:** Enchanteresse, Ermite, Fortune, Fou, Jugement, Mort, Mystique.
- **Écoles Défavorisées:** Amoureux, Chariot, Domination, Empereur, Justice, Soleil.

Les écoles coûtent 4 points de compétence de base, mais les écoles favorisées coûtent 1 points de compétence de moins, alors que celles défavorisées coûtent 1 de plus.

Avoir accès à une école vous permet de choisir 2 des 5 sorts de base de l'école et de les obtenir gratuitement à l'inscription du GN.



Bojutsu Magique I, II

Coût : (2) (5)

Profil : Utilisateur

Utilisation : À volonté

Temps de recharge : Aucun

Description : Lorsque le personnage lance un sort affectant uniquement une cible, il peut utiliser un bâton pour toucher une cible et l'affecter avec le sort (ceci remplace les dégâts de l'arme).

Au deuxième niveau, permet de causer les dégâts de l'arme en plus des dégâts d'un sort causant des dégâts et aucun autre effet néfaste. Tous les dégâts sont changés pour être du même type que le sort.

Dernier Ressort I, II, III

Coût : (2) (2) (2)

Profil : Utilisateur, Champion

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de fermer une main sur la poitrine et sacrifier 1 point de vie de base pour 1 heure et récupérer 5 points d'Esprit immédiatement.

Enseignant Magique

Coût : (5)

Profil : Utilisateur

Description : Permet au personnage de prendre le rôle d'enseignant et apprendre ses sorts validés aux autres utilisateurs. De plus, il pourra obtenir un Parchemin Magique de n'importe quel sort de son choix chaque jour.

Pour apprendre un sort, un apprenti doit d'abord avoir toutes les informations du sort dans son livre de sorts grâce à la compétence « *Lecture de Parchemin* ». Il est possible d'utiliser le livre de sort de l'enseignant magique pour transcrire l'information d'un sort validé.

Ensuite, l'apprenti doit avoir accès à l'école de magie du sort qu'il veut faire valider. Finalement, l'apprenti doit passer un test. Pendant ce test, l'apprenti doit réciter par cœur (et sans aide quelconque) tous les détails du sort. Ceci inclut l'incantation ainsi que le texte d'origine. Si le test est échoué, il faut attendre 5 minutes avant de réessayer. Une fois le test est réussi, l'enseignant peut signer le livre magique de l'apprenti pour le valider, ce qui lui permettra de lancer le sort.

Entraînement de l'Esprit I, II, III, IV, V

Coût : (2) (2) (2) (2) (2)

Profil : Utilisateur

Description : Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

Incantation Concentrée

Coût : (4)

Profil : Utilisateur, Barde

Description : Les incantations du personnage ne sont plus interrompues par les dégâts. De plus, le personnage peut maintenant se déplacer sans courir pendant les incantations.



Lecture de Parchemins

Coût : (3)

Profil : Utilisateur

Description : Permet de lire le langage magique et de retranscrire le contenu des Parchemins Magiques dans son livre magique. Ceux-ci permettent d'obtenir des sorts et autres connaissances magiques.

Il faut avoir accès à la bonne école magique et faire valider sa compréhension du sort en passant un test avec un Enseignant Magique avant de l'utiliser.

Munition Magique I, II

Coût : (2) (5)

Profil : Utilisateur

Utilisation : À volonté

Temps de recharge : Aucun

Description : Permet au personnage de lancer un sort affectant uniquement une cible sur une munition d'arme de jet. Si la munition atteint une cible dans la prochaine minute, la cible subit les effets du sort (ceci remplace les dégâts de la munition). Si la munition ne touche pas la cible, le sort est perdu.

Au deuxième niveau, permet de causer les dégâts de l'arme en plus des dégâts d'un sort causant des dégâts et aucun autre effet néfaste. Tous les dégâts sont changés pour être du même type que le sort.

Rituel de Partage I, II

Coût : (4) (1 Guide Spirituel)

Profil : Utilisateur

Description : En complétant un rituel ininterrompu d'une minute, le lanceur peut causer les effets d'un sort de base affectant une cible qu'il connaît à tous les participants du rituel. Le lanceur doit payer le triple du prix du sort une seule fois à la fin. Au deuxième niveau, le Guide Spirituel peut partager trois sorts de base par rituel (le prix de tous les sorts doit être payé) et il faut uniquement payer le double du prix des sorts.



Action Libre I, II

Coût : (2) (3)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle physiques. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Immobilisation, Pétrification, Tomber au Sol, Projection, Étourdissement, Déséquilibre* et *Enchevêtrement, Ralentissement*.

Coma Simulé

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de simuler le coma parfaitement. Durant votre Coma Simulé, vous êtes immunisé à la douleur, mais pas aux dégâts. Si un personnage tente de vous achever pendant votre Coma Simulé, vous ne mourrez pas et vous tombez plutôt réellement dans le coma. Un personnage avec la compétence « *Vigilance* » peut détecter votre Coma Simulé en vous touchant.

Combat Aveugle

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Permet de garder les yeux ouverts pour continuer à se battre à pleine efficacité lors d'un effet d'*Aveuglement*. Cependant, tout ce qui n'est pas lié directement à votre combat vous est inconnu comme si vous aviez toujours les yeux fermés.

Dévotion Divine

Coût : (4)

Profil : Général

Description : Permet d'obtenir un Don de la Foi de votre choix parmi la liste de votre dieu.

Pour choisir cette compétence, il faut choisir une Divinité à laquelle le personnage se dévoue. Le personnage doit avoir des alignements correspondant aux Alignements Autorisés du dieu. Le personnage doit agir pour promouvoir les Sphères d'Influences de son dieu. Si le personnage venait à agir d'une manière que sa divinité considère déplorable, cette compétence peut être perdue. Il est impossible d'avoir plus qu'un Don de la Foi permanent à moins d'être Champion ou Prêtre.

Endurance Magique

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Le personnage ne prend aucun dégâts de type magique.

Endurance du Corps

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Esquive I, II

Coût : (3) (3 Furtif)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Un personnage portant une armure légère ou aucune armure peut éviter une attaque d'arme ou un sort de toucher. Voir la section « *Esquive* » du document « *Règlements* » pour tous les détails.



Héritage Linguistique

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'apprendre à lire et écrire une langue reliée à votre héritage. Chaque langue n'est disponible qu'à certaines races.

Elfe commun: Elfes et Elfes Déchus.

IroNain: Nains.

Dragonit: Drakes.

Ork: Orcs et Gobelins.

Impérial: Damnés et Élevés.

Royal: Humains et Demi-Animaux.

Immunité à un Élément

Coût : (5)*

Profil : Général

Description : Chaque niveau permet de ne prendre aucun dégât élémentaire d'un des 4 éléments: Feu, Glace, Acide ou Foudre.

Incantation en Armure

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'incanter de la magie en portant une armure ou en portant un bouclier.

Persuasion I, II

Coût : (1) (2 Philosophe)

Profil : Général

Description : Permet de convaincre une cible que votre dernière phrase est bien vraie. L'effet cesse si la cible obtient ou a déjà une information qui contredit votre phrase. Au deuxième niveau, l'effet peut être utilisé pour convaincre qu'une histoire ou rumeur est vraie, et peut être appliqué sur tous ceux lisant un document écrit et signé par le personnage.

Potentiel de l'Esprit I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

Premiers Soins I, II

Coût : (2) (2 Médecin de Combat)

Profil : Général

Description : Permet de donner des premiers soins (placer le corps dans une position sécuritaire, appliquer un bandage, cautériser une blessure, etc.) à une cible dans le coma pour la soigner de 1 point de vie après 1 minute de travail ininterrompu. Au deuxième niveau, le processus ne prend que 10 secondes, et la cible reprend tous ses points de vie manquants si la procédure a été faite hors-combat.

Résistance aux Poisons I, II

Coût : (3) (3 Laborantin)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de résister aux effets d'un poison de base. Le deuxième niveau permet également de résister aux poisons de maître.

Résistance aux Sorts

Coût : (3)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : La cible résiste aux dégâts et effets du premier sort qui l'affecterait.

Ressources Illimitées I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 5 pièces d'or au début de sa journée (*à l'inscription*). Au deuxième niveau, 10 pièces d'or.

Sablier de l'Esprit

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de méditer dans le calme et sans interruption pendant 1 minute pour déclencher une récupération de 1 point d'Esprit par minute. La récupération cesse aussitôt qu'un point d'Esprit ou un point de vie est perdu.



Sixième Sens

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Permet de voir les personnes invisibles et de savoir qu'elles sont invisibles aux yeux des autres. Permet aussi de ressentir la position d'êtres présents dans *l'Écho* à moins de 5 mètres. Permet également de voir les *Trésors Cachés* dans *l'Écho*.

Vaillance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Peur*.

Vigilance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de contrer les compétences *Vol-à-la-Tire* et *Distraction*. Permet de toucher une cible pour savoir si elle est en *Déguisement*, *Coma Simulée* ou s'il s'agit d'une *Hologramme*.

Voix Irrépressible I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Silence*.

Volonté de Fer I, II, III

Coût : (2) (3) (4)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle mental. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Amitié*, *Pacification*, *Sommeil*, *Antipathie*, *Enragement*, *Vérité*, *Possession*, *Fascination*, *Hallucination* et *Hypnotisme*.



Ce document contient la liste complète des sorts magiques utilisables par les joueurs pendant le jeu. Ces sorts sont regroupés par écoles de magie. Il existe 22 écoles de magie, chacune contenant 5 sorts de base et 2 sorts de maître.

Il est pertinent de se familiariser avec les sorts (même en tant que non-utilisateur de magie). Cela aura pour effet de vous aider à comprendre les possibilités du jeu ainsi que faciliter le déroulement du jeu lorsque des sorts seront utilisés et devront vous être expliqués.

Caractéristiques des sorts

Niveau : Tous les sorts de base d'une école peuvent être appris, mais seulement un des deux sorts de maître de chaque école peut être appris. Il faut connaître au moins 3 sorts de base d'une école avant de pouvoir apprendre un sort de maître de cette école.

Affecte : Ce que le sort peut affecter. Soit une quantité de cibles, une zone ou un objet. Notez qu'un utilisateur peut choisir de ne pas être affecté par son propre sort de zone.

Portée : La distance maximale à laquelle le sort peut affecter ses cibles. Si la portée d'un sort est « Toucher », il est permis de lancer ce sort 3 secondes avant de toucher sa cible (après les 3 secondes, le sort est perdu).

Durée : Le temps que le sort durera avant de se dissiper par soi-même. Une durée instantanée signifie que le sort agit sur le champ et n'a pas de durée. Un utilisateur peut gratuitement dissiper ses propres sorts prématurément s'il le désire.

Coût : La quantité de points d'esprit à payer pour pouvoir lancer le sort.

Description : Les effets du sort. Ces effets devront être expliqués rapidement et efficacement à vos cibles pour qu'elles soient en mesure de les comprendre et bien les jouer.

Effets de Contrôle

Beaucoup d'effets seront en *italique* dans les descriptions des sorts. Pour connaître en détail tous les effets, consultez la section à la fin de ce document « *Annexe IV – Effets de Contrôle* ». Cette section se retrouve également dans le document « *Règlements* ».



Les Écoles



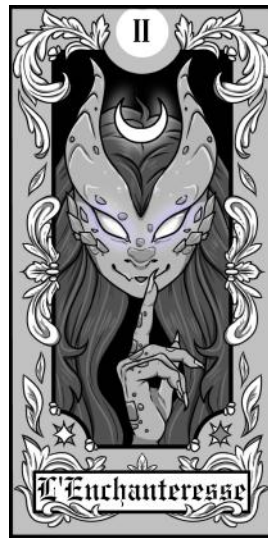
Sorts de base
 Émerveillement
 Oubli
 Toxine
 Suggestion de Masse
 Enragement

Sorts de maître
 Douleur Mentale
 Chaos



Sorts de base
 Échange des Esprits
 Projectile Magique
 Verrou du Magicien
 Transfert d'Énergie
 Persistance

Sorts de maître
 Hologramme
 Transmutation



Sorts de base
 Silence
 Épuisement de l'Esprit
 Résistance Anti-Sort
 Dissipation de la Magie
 Retour de Sort

Sorts de maître
 Cercle Anti-Magie
 Globe d'Invulnérabilité
 Magique



Sorts de base
 Peau d'Écorce
 Robe d'Effroi
 Animation Racinaire
 Couvert Forestier
 Tornade

Sorts de maître
 Émanation Soporifique
 Tremblement de Terre



Sorts de base
 Armure Magique
 Abri de la Vie
 Mur de Pierre
 Résilience Magique
 Cercle de Protection

Sorts de maître
 Zone de Garde
 Armure Enchantée



Sorts de base
 Malaise
 Ralentissement
 Sommeil
 Enclume Spirituelle
 Globe de
 Lumière/Ténèbres

Sorts de maître
 Cône de l'Oubli
 Rayon Pétrifiant



Sorts de base
 Amitié
 Courage
 Charisme
 Jalousie
 Paix

Sorts de maître
 Allégresse
 Serviteur Passionné



Sorts de base
 Poursuite
 Miroir Coupant
 Charge
 Marteau Spirituel
 Posture Offensive

Sorts de maître
 Désarmement de Masse
 Blessure de Masse

Les Écoles



Sorts de base

Persévérance
Détection Divine
Vérité
Mot de
Commandement
Armement Sanctifié

Sorts de maître

Châtiment de la Foi
Élu



Sorts de base

Écran de Fumée
Illusion
Informations Faussées
Invisibilité Mineure
Forgeur de Mémoire

Sorts de maître

Rappel
Invisibilité Majeure



Sorts de base

Charge Dimensionnelle
Sanctuaire
Dragon de Fortune
Chance de l'Aventurier
Vision Spectrale

Sorts de maître

Trésor Caché
Mirage



Sorts de base

Tétanisation
Interrogatoire
Armement Solidifié
Jambes de Fer
Champ de Bataille

Sorts de maître

Rempart
Bannière du Soutien



Sorts de base

Transfert Vital
Cannibalisme
Hypnotisme
Chauffe-Sang
Toucher Vampirique

Sorts de maître

Punition Sanguinaire
Altération du Sang



Sorts de base

Frappe Élémentaire
Flèche d'Acide
Souffle Élémentaire
Chaîne d'Éclairs
Métal Brûlant

Sorts de maître

Boule de Feu
Transformation
Élémentaire



Sorts de base

Appel de la Foudre
Protection Contre les
Éléments
Mur de Feu
Armure Électrique
Pluie de Glace

Sorts de maître

Sommer les Esprits
Élémentaires
Tourbillon Élémentaire



Sorts de base

Aveuglement
Projection
Immobilisation
Pétrification
Accablement

Sorts de maître

Bannissement
Cercle de Fer



Les Écoles



Sorts de base
 Piège Magique
 Repos du Corps
 Maladie
 Affaiblissement
 Rouille

Sorts de maître
 Affliction Persistante
 Pluie Oxydante



Sorts de base
 Vigueur
 Agilité Magique
 Fortitude Mentale
 Vitalité
 Santé de Fer

Sorts de maître
 Vision Céleste
 Rappel à la Vie



Sorts de base
 Esprit d'Épouvante
 Esprit Vengeur
 Esprit Protecteur
 Infection
 Transition Spectrale

Sorts de maître
 Aura des Esprits
 Forme Gazeuse



Sorts de base
 Soulagement
 Guérison
 Délivrance des
 Afflictions
 Souvenir
 Neutralisation des
 Poisons

Sorts de maître
 Soins de Masse
 Soin Continu



Sorts de base
 Parler avec les Âmes
 Frappe Vitale
 Animation
 Absorption des Forces
 Vitales
 Affliction Temporaire

Sorts de maître
 Dernier Cri
 Animation Majeure



Sorts de base
 Prière
 Bénir/Maudir
 Portail
 Activation de Relique
 Temple Consacré

Sorts de maître
 Conversion
 Aura Divine



Bien



Temps



Bouclier



Électricité



Neutre



Cercle



Force



Air



Mal



Mouvement



Esprit



Eau



Nature



Immobilisation



Corps



Feu



Forêt



Fusion



Énergie



Terre



Vent



Perturbation



Vie



Acide



Lumière



Piège



Magie



Son



Froid



Mur



Obscurité