

Livre du Champion



Dernière mise à jour : 1 Mai 2025



Le Champion

Introduction

Réel porte-parole de leur foi divine, il est difficile de trouver de plus grands et fervents priants que les champions. Ces combattants aguerris se battent pour défendre les commandements de leur divinité et ils ne laisseront personne entâcher la réputation de celle-ci. Ces derniers se voient également octroyer des pouvoirs divins en récompense de leur infaillible dévotion.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 5

Les Écoles de Magie Favorisées et Défavorisées dépendent de votre choix de divinité.

Compétences de Base

- Serment Divin (École de la Force)
- Sablier de l'Esprit

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : Occultiste

Bonus

- Endurance du Combattant
- Dernier Ressort

Ouverture

- Serment Divin Aprofondi

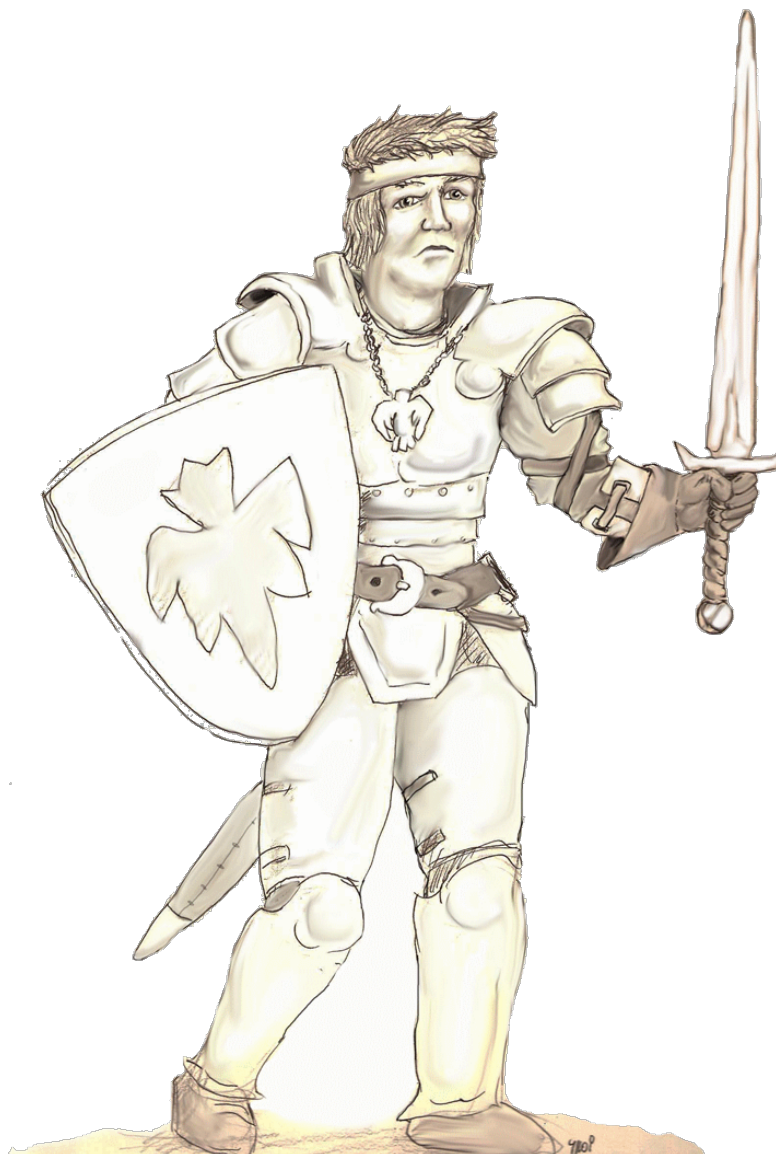
Profil 2 : Dévot

Bonus

- Dévotion Divine
- Intimidation

Ouverture

- Dévotion du Champion III





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.

Dévotion du Champion I, II, III

Coût : (2) (2) (2 Croisé)

Profil : Champion

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

Pour choisir cette compétence, il faut avoir choisi une Divinité à laquelle le personnage se dévoue. Le personnage doit agir en respectant au moins 2 des préceptes de sa divinité, sinon cette compétence peut être perdue.

Serment Divin

Coût : (3 à 5)*

Profil : Champion

Description : Le Champion peut utiliser la Magie Divine avec une incantation divine (voir la section « *Utiliser la Magie* » du document « *Règlements* »).

Chaque achat de cette compétence permet d'avoir accès à une école de magie disponible (voir le document « *Dieux et Dons de la Foi* » pour la liste des écoles en fonction de votre dieu choisi).

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. L'école de magie de la *Force* est favorisée et uniquement disponible aux Champions.

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. On ne peut pas sélectionner une école déjà acquise.

Serment Divin Approfondi

Coût : (1 à 3 Templier)*

Profil : Champion

Description : Permet au Templier de sélectionner une école de magie déjà acquise pour obtenir un sort de base ainsi qu'un sort de maître de cette école gratuitement à l'inscription du GN. Cette compétence coûte 2 points de compétence de base, mais les écoles favorisées coûtent 1 points de compétence de moins, alors que celles défavorisées coûtent 1 de plus. On ne peut pas avoir plus qu'un sort de maître par école.



Endurance du Combattant

Coût : (3)

Profil : Combattant

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

Expertise Martiale

Coût : (5)

Profil : Combattant

Description : Le Combattant peut causer 1 dégât supplémentaire sur 1 coup. Cet effet peut être réutilisé après un délai de 10 secondes.

Intimidation I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Combattant

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de prendre une position intimidante, pointer une cible à 5 mètres et lui causer un effet de *Peur* pendant 1 minute.

Parade I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Combattant

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet à un personnage qui utilise une arme à une main et qui n'a pas de bouclier d'annuler les dégâts et effets d'une attaque d'arme ou d'un toucher après avoir reçu le coup ou le toucher. Non applicable aux coups venant de votre dos.

Spécialisation d'Armure

Coût : (2)

Profil : Combattant

Description : Procure 1 point d'armure supplémentaire à un personnage portant une armure. Le point d'armure est considéré comme faisant partie de l'armure et peut être réparé.

Tactique Militaire

Coût : (5)

Profil : Combattant

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Le combattant donne un discours inspirant de 1 minute, puis une explication en détail de la tactique militaire à employer dans le prochain combat pendant au moins 4 minutes. Toutes les personnes ayant écouté le discours dans sa totalité pourront causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups de leur choix dans le prochain combat, tant qu'ils restent à 20 mètres de la personne ayant donné le discours.

Utilisation de Grand Bouclier

Coût : (2)

Profil : Combattant

Description : Permet l'utilisation de boucliers ayant un rayon plus grand que 25 pouces (64cm).



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 ainsi que deux de ses préceptes. Le personnage doit agir en respectant les préceptes de sa divinité, sinon cette compétence peut être perdue.

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.

Irodralfar: Dralfars.

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.



Investisseur

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Permet de faire construire un village dans la nation que vous désirez. Vous êtes le propriétaire de ce village et pourrez y faire construire des bâtiments en échange de ressource et de cout de maintenance. Vous commencez avec 1 Bâtiment de votre choix. Pour la liste des bâtiments, consultez le document « *Améliorations et Créations* ». Pour le fonctionnement des villages, voir la section « *Villages* » du document « *Règlements* ».

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 aux effets néfastes qui l'affecterait.

Ressources Illimitées I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 5 pièces d'or au début de l'événement (*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*.



La Magie

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 23 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



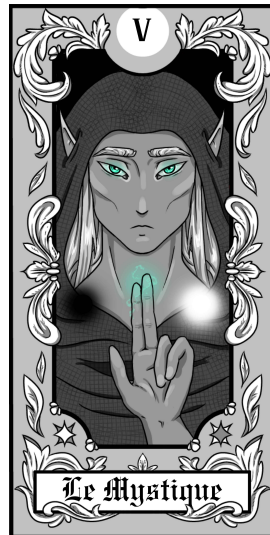
Sorts de base
Peau d'Écorce
Robe d'Effroi
Animation Racinaire
Couvert Forestier
Tornade

Sorts de maître
Émanation Soporifique
Tremblement de Terre



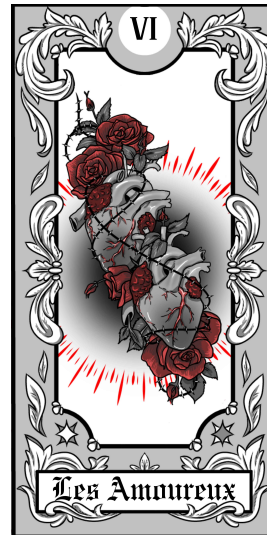
Sorts de base
Armure Magique
Abri de la Vie
Mur de Pierre
Résilience Magique
Cercle de Protection

Sorts de maître
Zone de Garde
Armure Enchantée



Sorts de base
Malaise
Ralentissement
Sommeil
Enclume Spirituelle
Vague 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
Jambes de Fer
Interrogatoire
Armement Solidifié
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

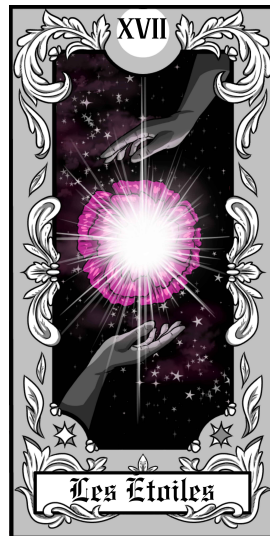


Sorts de base

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

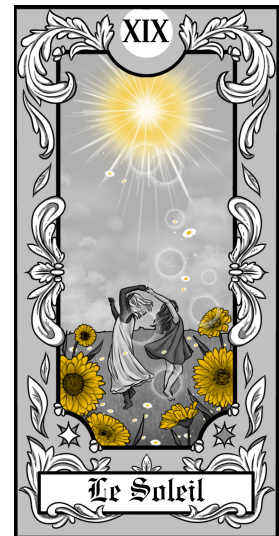


Sorts de base

Esprit d'Épouvante
Esprit Vengeur
Esprit Protecteur
Infection
Transition Spectrale

Sorts de maître

Aura des Esprits
Forme Gazeuse



Sorts de base

Soulagement
Guérison
Neutralisation des
Poisons
Délivrance des
Afflictions
Souvenir

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/Maudire
Portail
Activation de Relique
Temple Consacré

Sorts de maître

Conversion
Aura Divine



Sorts de base

Lettre Piégée
Puit d'Outremonde
Marque
Tempête d'Encre
Vague de Force

Sorts de maître

Transfiguration
Tache Mortelle