

Livre du Shaman



Dernière mise à jour : 1 Mai 2025



Le Shaman

Introduction

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.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 4

Écoles Favorisées: Étoiles, Impératrice, Lune, Sang, Tempérance, Tour.

Écoles Régulières: Encre, Enchanteresse, Ermite, Fortune, Fou, Jugement, Mort, Mystique.

Écoles Défavorisées: Amoureux, Chariot, Domination, Empereur, Justice, Soleil.

Compétences de Base

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

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : Guide Sanguinaire

Bonus

- Entraînement de l'Esprit
- Endurance du Corps

Ouverture

- Connection par le Sang

Profil 2 : Guide Spirituel

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.

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: Encre, 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. On ne peut pas sélectionner une école déjà acquise.



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 événement.

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 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*.



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.

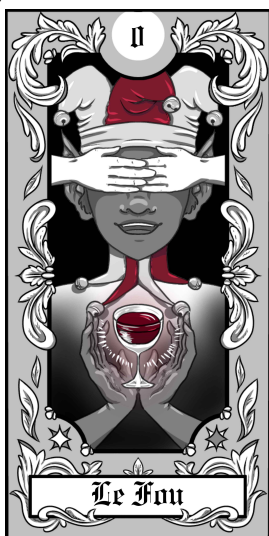
Description : Les effets du sort. Ces effets devront être expliqués rapidement et efficacement à vos cibles pour qu'elles soient en mesure de les comprendre et bien les jouer.

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

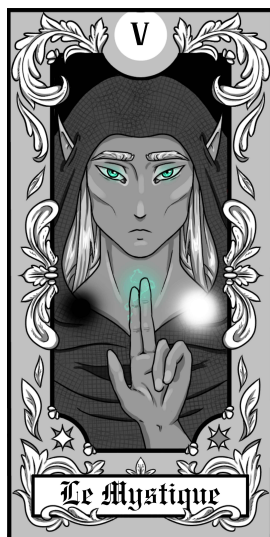


Sorts de base

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

Sorts de maître

Zone de Garde
Armure Enchantée

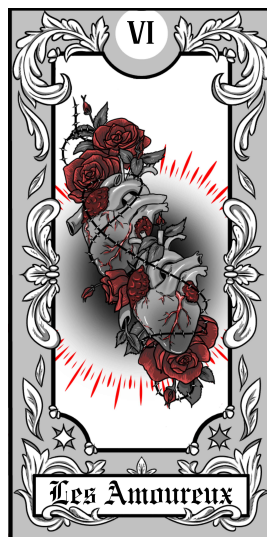


Sorts de base

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



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



Les Écoles

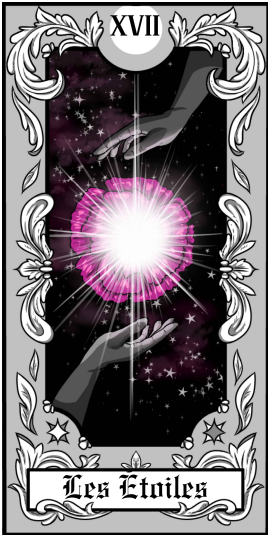


Sorts de base

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

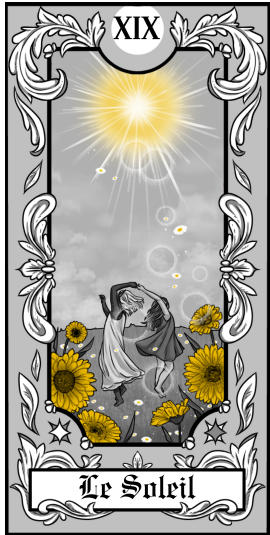


Sorts de base

Esprit d'Épouvante
Esprit Vengeur
Esprit Protecteur
Infection
Transition Spectrale

Sorts de maître

Aura des Esprits
Forme Gazeuse



Sorts de base

Soulagement
Guérison
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



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



Encre



École du Fou (0)

Mouvement 1 : Jambes croisées, genoux légèrement fléchis, bras tendus devant soi, coudes et poignets fléchis.

Mouvement 2 : Bras tendus de chaque côté du corps, mettre le dessous d'un pied sur l'autre.

Mouvement 3 : Jambes croisées, coudes collés au corps, bras vers l'avant du corps, poings vers le haut.

Mouvement 4 : Jambe légèrement plus avancée que l'autre, bras tendus de chaque côté du corps, coudes fléchis avec les paumes des mains vers le visage.



École du Magicien (I)

Mouvement 1 : Paumes des mains collées ensemble, devant le torse, les doigts d'une main vers le haut et ceux de l'autre vers le bas.

Mouvement 2 : Jambes croisées, une main pointant vers l'avant, l'autre placée au-dessus de la tête, paume vers l'avant.

Mouvement 3 : Jambes croisées, un bras tendu vers le haut, la paume de la main vers le haut, l'autre bras tendu vers le bas, la paume de la main vers le bas.

Mouvement 4 : Inverser la position des mains en faisant des arcs de cercles avec les bras.



École de l'Enchanteresse (II)

Mouvement 1 : Jambes ouvertes à la largeur des épaules, mettre le poids du corps sur un pied et lever le talon de l'autre.

Mouvement 2 : Mettre le poids sur l'autre jambe en déposant le talon au sol et en fléchissant un peu le genou. Croiser les bras à l'horizontale devant le torse, les doigts vers l'extérieur.

Mouvement 3 : Mettre un pied devant l'autre. Tendre un bras devant soi et mettre la main du second bras devant le visage.

Mouvement 4 : Échanger la position des pieds et des mains, les genoux et les coudes légèrement fléchis.



École de l'Impératrice (III)

Mouvement 1 : Jambes croisées, les deux mains au sol.

Mouvement 2 : Jambes croisées, les bras tendus vers le haut, les paumes vers le bas.

Mouvement 3 : Inverser le croisement des jambes puis poser un coude fléchi dans la paume de l'autre main, devant le torse.

Mouvement 4 : Pieds à la largeur des épaules, bras tendus devant soi, les dos des mains se touchant.



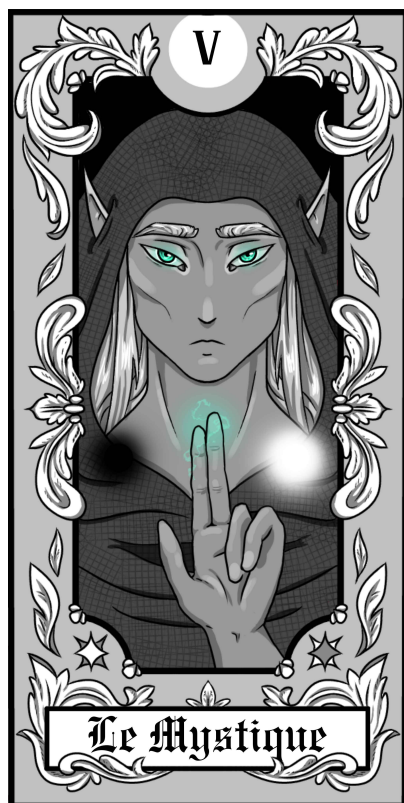
École de L'Empereur (IV)

Mouvement 1 : Un pied légèrement en avant de l'autre, faire un cercle avec les bras avant de les tendre devant soi, les dos des mains se touchant.

Mouvement 2 : Mains au niveau du torse une en face de l'autre, l'une avec le poignet inversé par rapport à l'autre, les deux formant une balle ensemble avec les doigts.

Mouvement 3 : Changer de pied en avant et claquer les mains l'une contre l'autre les bras tendus devant soi.

Mouvement 4 : Frapper le sol avec une des mains et placer l'autre à la base du dos.



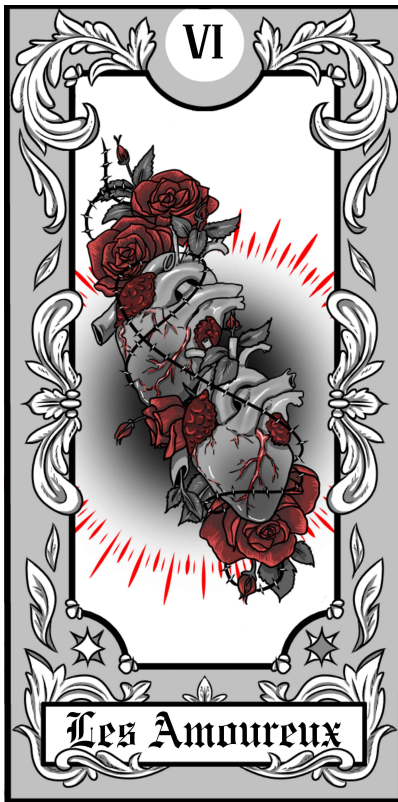
École du Mystique (V)

Mouvement 1 : Paumes des mains collées ensemble, devant le torse, les doigts d'une main vers le haut et ceux de l'autre vers le bas.

Mouvement 2 : Les bras tendus de chaque côté du corps, faire une vague partant du bras droit vers le gauche.

Mouvement 3 : Bras tendus vers le haut, faire un cercle.

Mouvement 4 : Mains placées l'une au-dessus de l'autre, les doigts des mains légèrement refermés et pointant vers l'autre main, formant une balle.



École des Amoureux (VI)

Mouvement 1 : Un pied en avant, tendre la main vers l'avant, puis la rapprocher lentement vers le corps.

Mouvement 2 : Pieds rapprochés l'un de l'autre, un coude déposé dans la paume de l'autre main, devant le torse.

Mouvement 3 : Un pied légèrement en avant de l'autre, faire un cercle avec les bras avant de les tendre devant soi, les dos des mains se touchant.

Mouvement 4 : Mains placées l'une au-dessus de l'autre, les doigts de celles-ci légèrement refermés et pointant l'une vers l'autre, formant une balle.



École du Chariot (VII)

Mouvement 1 : Une jambe en arrière, les genoux fléchis, les deux mains au sol.

Mouvement 2 : Jambes croisées, coudes collés au corps, bras vers l'avant du corps, poings vers le haut.

Mouvement 3 : Une jambe à l'arrière, le corps tourné sur le côté, un bras tendu devant et l'autre bras derrière, le coude fléchi de ce dernier avec les doigts de la main pointant vers l'avant.

Mouvement 4 : Changer de pied en avant et claquer les mains l'une contre l'autre, les bras tendus devant soi.



École de la Force (VIII)

Mouvement 1 : Jambes croisées, bras tendus de chaque côté du corps, les coudes fléchis.

Mouvement 2 : Maintenir la position des jambes, mains placées l'une au-dessus de l'autre, les doigts de celles-ci légèrement refermés et pointant l'une vers l'autre, formant une balle.

Mouvement 3 : Une jambe en avant de l'autre, fermer les doigts pour former des poings et en mettre un à la hauteur du visage et l'autre à la hauteur du bassin.

Mouvement 4 : Frapper le sol avec une des mains alors que l'autre se place à la base du dos.



École de l'Ermite (IX)

Mouvement 1 : Mains au niveau du torse une en face de l'autre, l'une avec le poignet inversé par rapport à l'autre, les deux formant une balle ensemble avec les doigts.

Mouvement 2 : Paumes des mains collées ensemble, devant le torse, les doigts d'une main vers le haut et ceux de l'autre vers le bas.

Mouvement 3 : Faire un cercle avec les bras et déposer le dos d'une main dans la paume de l'autre, à la hauteur du bassin.

Mouvement 4 : Les bras croisés devant le torse avec les mains placées à la hauteur de l'épaule contraire, les doigts vers le haut.



École de la Fortune (X)

Mouvement 1 : Monter les bras au-dessus de la tête en faisant des demi-cercles de chaque côté du corps.

Mouvement 2 : Une jambe en arrière, les genoux fléchis, les deux mains au sol.

Mouvement 3 : Changer de pied en avant et claquer les mains l'une contre l'autre les bras tendus devant soi.

Mouvement 4 : Jambes croisées, mains placées l'une au-dessus de l'autre, les doigts de celles-ci légèrement refermés et pointant l'une vers l'autre, formant une balle.



École de la Justice (XI)

Mouvement 1 : Mains placées l'une au-dessus de l'autre, les doigts de celles-ci légèrement refermés et pointant l'une vers l'autre, formant une balle.

Mouvement 2 : Bras tendus devant soi, les coudes légèrement fléchis vers le haut, les doigts vers le ciel.

Mouvement 3 : Bras et doigts tendus vers le haut, au-dessus de la tête.

Mouvement 4 : Jambes croisées, coudes collés au corps, bras vers l'avant du corps, poings vers le haut.



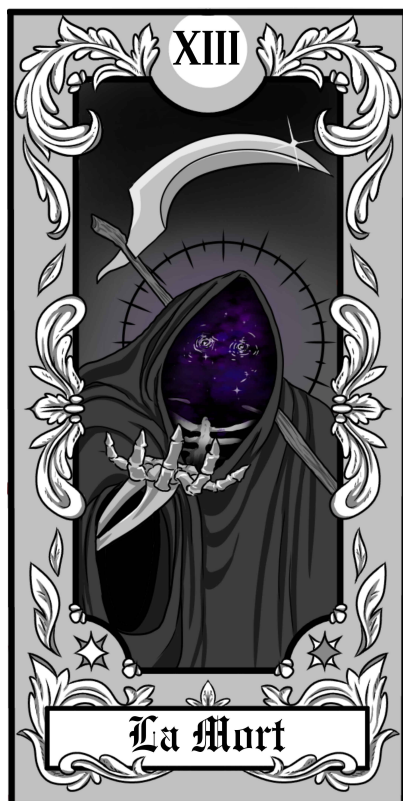
École du Sang (XII)

Mouvement 1 : Un pied en avant, plier légèrement le torse et tendre les bras, agiter les doigts.

Mouvement 2 : Mains placées l'une au-dessus de l'autre, les doigts de celles-ci légèrement refermés et pointant l'une vers l'autre, formant une balle.

Mouvement 3 : Croiser les bras puis les décroiser en faisant passer les doigts devant le visage.

Mouvement 4 : Placer les mains sous le visage, les poignets l'un contre l'autre et les doigts pointés vers le haut, formant une coupe.



École de la Mort (XIII)

Mouvement 1 : Un pied légèrement en avant de l'autre, faire un cercle avec les bras avant de les tendre devant soi, les dos des mains se touchant.

Mouvement 2 : Bras tendus devant le torse, les poignets l'un contre l'autre et les doigts pointés vers l'avant.

Mouvement 3 : Tendre les bras devant soi, le poignet gauche par-dessus le droit et faire un mouvement de cercle avec les bras pour terminer avec le poignet droit par-dessus le gauche.

Mouvement 4 : Un pied en avant, tendre la main vers l'avant, puis la rapprocher lentement vers le corps.



École de la Tempérance (XIV)

Mouvement 1 : Un pied légèrement devant l'autre, les bras et les doigts tendus vers le haut.

Mouvement 2 : Descendre les mains au niveau du bassin de chaque côté du corps, les paumes des mains vers le haut.

Mouvement 3 : Les bras croisés devant le torse avec les mains placées à la hauteur de l'épaule contraire, les doigts vers le haut.

Mouvement 4 : Jambes croisées, coudes collés au corps, bras vers l'avant du corps, poings vers le haut.



École de la Domination (XV)

Mouvement 1 : Jambes croisées, coudes collés au corps, bras vers l'avant du corps, poings vers le haut.

Mouvement 2 : Un pied en avant, plier légèrement le torse et tendre les bras devant soi, la paume des doigts vers l'avant

Mouvement 3 : Placer les bras devant votre torse, l'un au-dessus de l'autre, la paume de la mains du bras du dessus vers le côté, celle du bras dessous vers le haut.

Mouvement 4 : Claquer les mains devant votre torse en faisant un rond avec les bras pour inverser leur position



École de Tour (XVI)

Mouvement 1 : Pieds ancrés au sol, bras tendus vers le haut.

Mouvement 2 : Maintenir la position des jambes, paumes des mains collées ensemble, devant le torse, les doigts d'une main vers le haut et ceux de l'autre vers le bas.

Mouvement 3 : Maintenir la position des jambes puis monter les bras vers le haut en faisant des demi-cercles de chaque côté du corps.

Mouvement 4 : Maintenir la position des jambes puis faire tomber les bras rapidement pour placer les mains au niveau du bassin, les paumes vers le bas.



École des Étoiles (XVII)

Mouvement 1 : Faire un cercle avec une jambe sur le sol.

Mouvement 2 : Bras croisés devant soi, les paumes des mains vers le haut.

Mouvement 3 : Tendre les bras au-dessus de la tête, le dos des mains se touchant.

Mouvement 4 : Jambes croisées, mains placées l'une au-dessus de l'autre, les doigts des mains légèrement refermés et pointant vers l'autre main, formant une balle.



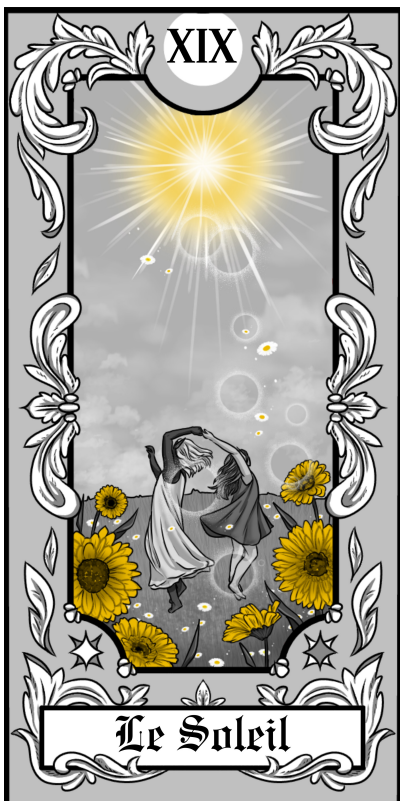
École de Lune (XVIII)

Mouvement 1 : Bras tendus de chaque côté du corps, faire une vague partant du bras droit vers le gauche.

Mouvement 2 : Bras tendus vers le haut, faire un cercle.

Mouvement 3 : Dos d'une main dans la paume de l'autre, légèrement sous le visage.

Mouvement 4 : Bras tendus vers le haut, le dos des mains se touchant.



École du Soleil (XIX)

Mouvement 1 : Un pied légèrement en avant de l'autre, faire un cercle avec les bras avant de les tendre devant soi, les dos des mains se touchant.

Mouvement 2 : Maintenir la position des jambes, tendre les bras au-dessus de la tête à la même largeur, les paumes vers le ciel.

Mouvement 3 : Maintenir la position des jambes, claquer les mains l'une contre l'autre au-dessus de la tête.

Mouvement 4 : Maintenir la position des jambes, séparer progressivement les mains en faisant un demi-cercle de chaque côté du corps, coller la pointe des doigts des mains devant le bassin.



École du Jugement (XX)

Mouvement 1 : Bras tendus devant le torse, les poignets l'un contre l'autre et les doigts pointés vers l'avant.

Mouvement 2 : Pieds rapprochés l'un de l'autre, un coude déposé dans la paume de l'autre main, devant le torse.

Mouvement 3 : Maintenir la position des bras, faire un cercle sur le sol avec une jambe.

Mouvement 4 : Faire un cercle avec les bras et déposer le dos d'une main dans la paume de l'autre, à la hauteur du bassin.



École du Monde (XXI)

Mouvement 1 : Monter les bras vers le haut en faisant des demi-cercles de chaque côté du corps.

Mouvement 2 : Bras tendus devant le torse, les poignets l'un contre l'autre et les doigts pointés vers l'avant.

Mouvement 3 : Bras tendus vers le haut, faire un cercle.

Mouvement 4 : Faire un cercle avec les bras et déposer le dos d'une main dans la paume de l'autre, à la hauteur du bassin.



École de l'Encre (β)

Mouvement 1 : Jambes ouvertes à la largeur des épaules, mains placées l'une au-dessus de l'autre, faisant chacune des cercles à l'horizontal.

Mouvement 2 : Tendre une jambe vers le côté et fléchir le genou de l'autre. Tendre un bras vers le haut, la paume vers le haut, l'autre bras vers le bas, la paume vers le bas.

Mouvement 3 : Se mettre en position accroupie, se relever rapidement les bras tendus de chaque côté du corps.

Mouvement 4 : Jambes croisées, former des poings avec les mains puis appuyer un avant-bras sur le bassin, l'autre sur le front.