



Satia

L'île fantastique

SOMMAIRE

BASE DU MONDE	4
HISTOIRE DE L'INVASION	7
RACES	11
FAUNE, FLORE ET ESPRIT	19
ARMES ET OBJETS DIVERS	21
DÉROULEMENT DES COMBATS ET ACTIONS	25
CRÉATION DE PERSONNAGES	30
LIENS ÉLÉMENTAIRES	42



BASE DU MONDE

BASE DU MONDE

Évrin et les esprits

Les différents événements auxquels vous allez assister et participer se situent sur le continent d'Évrin, qui est majoritairement dominé par les Hariss, une race bipède au sang chaud dont la peau est de couleur beige. La plupart des pays constituant ce continent sont associés à un ordre religieux du nom de culte de la déesse qui a fait vœu de non-intervention sur la vie politique et sur les rapports de force entre les royaumes. Chaque personne de ce monde est liée à sa naissance à une entité intangible nommée « esprit ». Leur origine est assez floue, mais les esprits sont distingués en deux familles : les esprits conscients et les esprits inertes. La principale différence entre ces deux types est la facilité pour l'hôte d'interagir avec ces derniers. Dans le cas d'un esprit inerte, par exemple une épée, la personne peut l'invoquer, faire appel à ses différentes capacités de manière illimitée et à même un certain contrôle sur elle à distance. Dans le cas d'un esprit conscient, l'hôte doit d'abord tisser un lien avec lui afin de pouvoir utiliser ses pouvoirs. De plus, chaque utilisation de ses capacités va fatiguer l'esprit jusqu'à un seuil où il rendra les liens difficiles. Dans le pire des cas, l'esprit peut s'enrager, corrompre la personne qui essaye de faire appel à lui, voire finir par le posséder, et déchaîner ses pouvoirs jusqu'à l'épuisement. Même si les esprits conscients sont donc bien plus dangereux pour l'hôte, ils donnent aussi accès à une puissance bien plus destructrice et polyvalente. Cependant au sein même du continent d'Évrin les esprits conscients sont une minorité, et c'est en partie dû au culte de la déesse qui a comme dogme au mieux, l'isolement, au pire, l'extermination des personnes possédant un esprit conscient dans le but d'éviter qu'ils causent des dégâts autour d'eux. Le seul endroit sur le continent où le culte de la déesse n'a que peu d'influence est l'archipel au sud-est de l'île qui appartient au conseil de Dena.

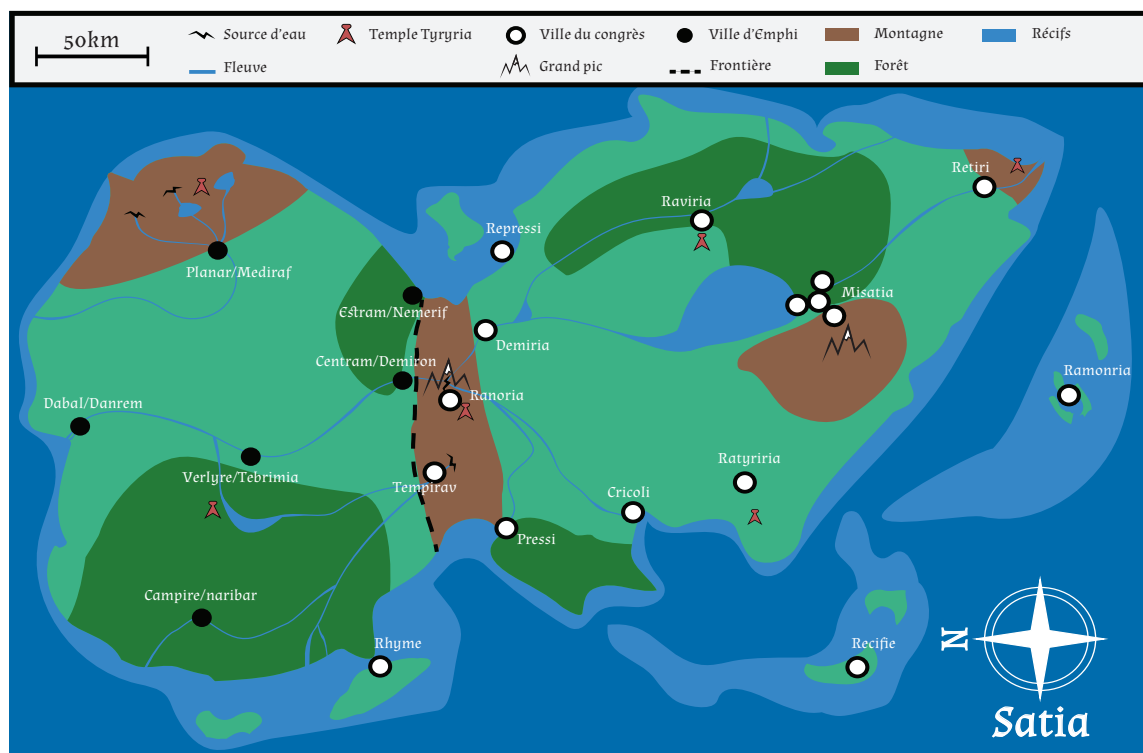


Carte du continent avant l'invasion de Satia

BASE DU MONDE

L'île de Satia

Au nord-est d'Evrin se trouve l'île de Satia, terre mystérieuse dont seules quelques légendes parlent et qui n'a aucun lien avec le reste du continent. L'île de Satia est divisée en deux par une grande chaîne montagneuse, les eaux autour de l'île possèdent de très forts courants et beaucoup de récifs sauf au nord de l'île où les courants se calment pour laisser une ouverture vers le large. La chaîne de montagnes au centre domine l'île avec un pic qui s'élève à près de 3000 mètres, cette barrière naturelle possède quelques passages par les cols, mais reste malgré tout difficilement praticable. La principale particularité de cette île se trouve dans la diversité de sa biosphère et pas seulement au niveau des animaux et des plantes qui pour certains d'entre eux ont accès aux capacités des esprits, mais aussi pour les différentes races intelligentes qui y habitent. Les grandes plaines sont dominées par des tribus semi-nomades qui se nomment les Tyririas et qui se distinguent par un physique peu imposant et une peau très pâle virant vers le bleu. Les montagnes quant à elles sont majoritairement peuplées par les Norias et leurs immenses temples. Dans les récifs, sur les plages et dans les étangs vivent les Monrias, un peuple aquatique et sans aucune pilosité qui n'a que peu de contacts avec les peuples extérieurs. Sur la totalité de l'île, on retrouve aussi une race étrange, les Virias. Ils naissent de temps en temps au sein des différentes espèces de l'île, leur taille et leur forme varient, mais ils finissent par ressembler à l'animal dont ils sont issus, mais sous une forme semblable aux autres races de l'île. Ces différents peuples ont différentes croyances et coutumes ainsi que différents rapports aux esprits. En effet, les esprits en lien avec les flammes sont assez rares chez les Monrias tandis que les Tyririas ont une meilleure compatibilité avec les esprits que les autres peuples. Les Virias quant à eux ne naissent quasiment jamais liés à un esprit.



Ile de Satia

HISTOIRE DE L'INVASION

HISTOIRE DE L'INVASION

La grande croisade d'Emphi

Le royaume d'Emphi était un royaume très puissant qui possédait une armée de près de 250 000 hommes, le pouvoir y était très proche du culte de la déesse. Le ratio d'esprits conscients dans le royaume est extrêmement faible si ce n'est nul. Un des oracles du culte révéla un jour au roi qu'à l'est au-delà des forts courants, se trouvait une terre impie dominée par les esprits et qu'il était de son devoir d'aller lui apporter la parole de la déesse. L'oracle avait en fait été missionné par le roi de Taki afin de diviser l'armée d'Emphi et ainsi de faciliter sa conquête du pays par les armes. Le second prince d'Emphi en ayant eu vent essaya d'arrêter son père qui préféra croire l'oracle et décida, afin d'expié les péchés de son fils, de le nommer chef de l'expédition avec sa sœur, la troisième princesse. Pendant 5 ans, de nombreuses expéditions furent réalisées pour voir de quel côté l'île pouvait être abordée, la responsable de ces expéditions s'appelait Aria, elle faisait partie des très rares personnes possédant un esprit inerte de bateau assez gros pour transporter un équipage de 20 personnes. Ce genre d'esprits complexes étant extrêmement rares, elle fut immédiatement anoblie et mariée à un fils d'une famille importante qui participait lui aussi à l'expédition. Le jour du départ, la deuxième princesse qui avait été désignée pour garder le contact avec l'équipe des conquérants laissa un de ses coquillages de vent à la troisième princesse, cet esprit, signature de la famille royale peut être invoqué en deux exemplaires et transmet la parole de l'un à l'autre sur de très longues distances. L'équipage était composé de 50 000 mercenaires, soldats et paysans ainsi que des vivres et de deux héros du pays. Les héros sont les personnes ayant comme esprit une des armes légendaires du continent d'Evrin qui sont au nombre de 22, ils sont considérés comme une immense force de frappe et il est dit que l'un d'entre eux est capable de rivaliser avec plus de 1000 soldats. Une fois arrivés sur l'île au bout de 15 jours, les 90 navires débarquèrent sur le nord de l'île pour former la première ville hariss de Dabal.

Indigènes et guerres

La première tribu qu'ils rencontrèrent sur place fut une tribu tyriria avec laquelle ils essayèrent de discuter. Heureusement, la langue de l'île est assez proche de celle du continent ce qui a permis aux deux peuples de former une table ronde afin de discuter, mais lors d'une réunion un des généraux d'Emphi très ancré dans sa religion menaça un des Tyririas qui avait établi un lien complet, le tyriria répondit par la violence et finit par se faire posséder par son esprit. Un borbier incendiaire qui sous pression après avoir enflammé les soldats alentour courra vers le camp Emphi avant de se faire exploser une fois enfermé. Les quelques généraux sur place, prirent les armes, rassemblèrent leurs régiments et attaquèrent la tribu en question, après l'avoir exterminé quasi entièrement, ils remontèrent ensuite vers le nord où ils rasèrent le temple du lotus en une soirée. On estime que dans ce premier assaut les pertes des Hariss furent d'à peine quelques centaines alors que pour les indigènes, le bilan fut 50 fois plus couteux. Quand le prince apprit ce qu'il s'était passé, il essaya d'apaiser le conflit, mais beaucoup des soldats ainsi que la princesse voulaient eux prendre le contrôle de l'île, c'était après tout la mission que le roi leur avait confiée.

Le prince décida de céder, mais proposa de réorganiser l'armée et essaya discrètement d'envoyer au front les personnes qui étaient pour cette domination. Au fur et à mesure des batailles, ils firent quitter les récifs aux Monrias et massacrèrent un grand nombre de Tyririas. Les Virias quant à eux étaient traités comme les

HISTOIRE DE L'INVASION

seuls alliés que les Hariss pouvaient trouver sur cette île, et certains d'entre eux intégrèrent les troupes hariss contre différentes récompenses. Plus le temps passait, plus les contacts avec le royaume devenaient rares. Quelques jours après l'arrivée des bateaux, l'empire de Taki lança l'invasion d'Emphi avec l'aide de quelques grands nobles et de la deuxième princesse qui était grandement insatisfaite de son mariage arrangé. En à peine 1 an, la partie nord de Satia était quasi entièrement sous le contrôle d'Emphi. Les tribus tyririas, désorganisées s'enfuirent par les montagnes et demandèrent de l'aide aux Norias, qui acceptèrent de les faire passer par leurs villes ainsi que de bloquer les envahisseurs. Les temples et villes Noria qui étaient à des points stratégiques permettant de traverser les montagnes ont alors été renforcés et transformés en forteresses aussi vite que possibles. En trois ans, le royaume d'Emphi fut entièrement envahi, accusé par le royaume de Taki d'avoir trahi la déesse et la quasi-totalité de la famille royale fut exécutée. Maella, la deuxième princesse et instigatrice de la révolte devint la régente d'une grande partie de l'ancien royaume maintenant sous la dominance de Taki. Elle rompit les communications avec les colons, et se maria avec le deuxième prince de Taki. Aria fut alors missionnée pour découvrir la raison de la perte de contact avec le royaume, et elle se rendit compte de l'état du pays. Elle se fit capturer et arriva à s'échapper 6 mois plus tard, en revenant sur l'île, elle informe la troisième princesse et le prince de ce qu'elle a vu. Ils décideront alors de mettre un terme aux combats le plus vite possible.

Le congrès

Afin de se défendre contre l'envahisseur, les différents peuples indigènes de Satia décidèrent de mettre leurs différends de côté afin de s'unir sur la ligne de front au milieu du continent. Un an et demi après le début de l'invasion, le congrès d'Amestia est alors formé à un endroit où une forêt, un lac et une montagne se rassemblent. Une ville se construisit petit à petit autour de la tour du congrès et fut nommée Misatia. Les tribus sont toutes représentées au sein du congrès et les forces de défense gagnent en coordination ce qui stabilise d'autant plus le front Noria. Après quelques mois, les combats commencent à s'essouffler le long de la frontière centrale de l'île, et Emphi ne lance presque plus aucune offensive.

En l'an 5 après l'invasion, après un grand nombre de réunions secrètes entre le congrès et le royaume, les deux camps décident de lancer un appel à la paix. Il est décidé que ce sont les Hariss qui le demanderont publiquement et que le congrès acceptera après quelques jours. Évidemment, de nombreuses factions étaient contre cette trêve, mais elles étaient minoritaires des deux côtés.

Durant les années qui suivirent le conflit, d'autres lois furent ainsi créées comme la demande d'autorisation nécessaire pour les Hariss souhaitant venir dans la partie sud alors que les autres races peuvent aller dans la partie nord avec un simple contrôle à la frontière, des accords commerciaux sont aussi signés et la plupart d'entre eux avantagent le congrès.

L'après-guerre

Une fois la guerre officiellement terminée, le congrès décida que chaque peuple n'aurait qu'un représentant et que la manière de le choisir sera laissée au choix des différents gouvernements. Les Norias nommèrent la servante de la matriarche à cette fonction. Les Tyririas choisirent quant à eux un des chefs des armées qui choisira son successeur parmi le prétendant des autres tribus tyriria qui lui succèdera à sa mort. Les

HISTOIRE DE L'INVASION

Monrias décidèrent que le grand-prêtre des eaux représentera la grande prêtresse dans le congrès étant donné qu'elle ne peut pas quitter son temple. Les Virias n'étant pas vraiment une race unie, ils décidèrent qu'un représentant serait nommé à vie et pourra sélectionner n'importe quel autre Viria pour le remplacer à tout moment. Ainsi, la tour du congrès fut renommée tour aux esprits et à sa base cinq ailes furent construites comme ambassade pour toutes les races. Les cinq villes frontalières sont forcées par les gouvernements à un brassage ethnique entre les différents peuples, les Hariss acceptant de venir vivre dans le sud se voient offrir une carte nominative les autorisant à accéder à la partie sud sans contraintes. C'est ainsi qu'un grand nombre de nobles et de marchands décidèrent d'envoyer leur deuxième ou troisième enfant dans ces échanges afin d'avoir un appui sur le côté sud du continent.

Le feu aux poudres

La situation resta figée dans cet état pendant une cinquantaine d'années. Cependant aujourd'hui dans les deux camps un certain mécontentement se fait ressentir que ce soit par les survivants des tribus qui vouent une haine malade aux Hariss ou bien les Hariss qui trouvent les différents accords bien trop défavorisant. La population totale de l'île approchait les 600 000 d'individus avec approximativement de 200 000 Hariss, 120 000 Tyririas, Monrias et Norias et 40 000 Virias.

En l'an 53 après l'invasion, la princesse historique est retrouvée déshabillée dans sa chambre, ce qui suffit à persuader certains groupes que c'est un assassinat orchestré par le congrès. Des Hariss tentent immédiatement de passer la frontière en force prétextant que les accords n'ont plus cours. Le prince est quant à lui alité et n'a plus beaucoup de temps à vivre d'après ses médecins. Ses enfants sont pour la plupart proguerre et il essaye avant de rendre son dernier souffle de mettre au pouvoir des conseillers plutôt en faveur de la paix afin d'éviter un quelconque dérapage de ses enfants. Au Sud, la situation est elle aussi tendue depuis que la prêtresse de l'eau des Monrias a nommé son successeur et que le prêtre de l'eau va par conséquent changer. L'ancien représentant Viria a lui aussi annoncé son retrait. L'équilibre des forces est d'autant plus instable que depuis la fin de la guerre. Les conflits entre Viria et Tyririas ont repris de plus belle.

RACES

Tyriria

Les Tyririas sont une race composée traditionnellement de tribus semi-nomades qui ont parfois des campements permanents qu'on peut considérer comme des villes centrées autour d'un temple voué à une facette de leur culte. Les tribus nomades se déplacent sur de grands circuits autour de l'île reliant les différents temples. Ces tribus sont composées de grands groupes pouvant aller jusqu'à 10 000 individus. Leur culture donne une grande importance aux esprits et ils sont particulièrement sensibles à leurs actions. Ils vénèrent les grands esprits qui incarnent différents aspects de la nature et les personnes qui ont réussi à fusionner complètement avec leur esprit nommé Satia. Il y a longtemps eu un fort rejet des Virias qu'ils considéraient comme des bêtes sauvages du fait de leur incapacité à posséder un esprit, les mentalités ont cependant évolué et cela dépend maintenant grandement des tribus. Leur physique est facilement distinguable d'un Hariss par leur teint très pâle dû à leur sang bleu et des cheveux qui prennent la couleur de leur esprit. Ils ne dépassent que rarement 1m80, ont une faible musculature et peuvent vivre en moyenne 50 ans. Chaque tribu est guidée par un guide spirituel qui est celui qui a la meilleure connexion avec son esprit, il est désigné lors de grandes fêtes organisées tous les 8 ans et on voit souvent une seule personne restée à ce poste pendant plusieurs mandats d'affilée.

Les neuf tribus tyririas ont toutes un emblème représentant un esprit. Auparavant, on en comptait bien plus, cependant lors de l'invasion, plusieurs d'entre elles ont été massacrées. Les rescapés de celles-ci ont, dans la plupart des cas, rejoint une autre tribu. Parmi ces neuf tribus, on compte les 5 responsables des temples qui sont par nature plutôt sédentaires et qui ont une vie orientée vers la méditation et la prière. Ce sont aussi eux qui lient les

cristaux, chaque temple ayant sa spécialité souvent en rapport avec l'esprit présent sur son emblème. Les temples sont eux aussi nommés par l'emblème de la tribu qui les garde, ainsi, on a au nord-est l'ancien temple du lotus qui a été détruit pendant la guerre. Au nord-ouest, près du grand lac du croissant, celui du serpent spécialisé dans les liens de poisons et d'ombre. Au fur et à mesure des années, quelques habitations ont été construites autour, mais le fait qu'il soit du côté nord et son isolement font qu'il n'y a que peu de personnes dans cette tribu. Au cœur des montagnes se trouve le plus gros temple de l'île gardé par la tribu des grands esprits qui avec les Norias s'occupent de la grande bibliothèque ainsi que de la récolte et de la mise en circulation des gemmes, l'unité monétaire du continent. Faisant comme un quartier tyriria au centre de la cité de Noria de Ranoria, cette tribu rassemble plus de 30 000 Tyririas. Au sud-est de l'île, le temple du pangolin est encerclé par les champs, ce temple sert de base agricole qui soutient les tribus nomades en échange d'autres services et leurs spécialités sont la lumière et la terre. La tribu en elle-même est composée de 30 000 Tyririas qui s'organisent autour de domaines agricoles dont toutes les récoltes sont centralisées par le temple. Au sud-ouest, près de la plage, se trouve le temple du requin spécialisé dans les liens d'eau et de fer. Finalement, tout au sud se trouve au bord de la falaise le temple de la libellule qui se spécialise quant à lui dans les liens de vent et de son. Ces deux dernières tribus sont elles aussi plutôt isolées, mais ont quand même établi des communautés qui atteignent les 5 000 individus. Les autres tribus sont pour la plupart nomades, mais restent dans la partie sud de l'île. Les deux exceptions sont la tribu de l'ours et celle de l'aigle, les ours font tout au long de l'année des allers-retours entre le temple du serpent et celui du

RACES

pangolin, en passant par le temple des grands esprits. Elle accompagne souvent les marchands qui passent dans l'autre moitié de l'île, ce qui en a rapidement fait un groupe marchand à part entière. La tribu des aigles est quant à elle restée ancrée dans ses traditions et fait en permanence le tour de l'île afin de visiter les différents temples, même celui du lotus pourtant en ruine. Le fait qu'elle voyage aussi souvent a vite été utilisé comme service de livraison de marchandises et de messages. Ce statut en a rapidement fait une cellule indépendante au sein du pays qui s'est séparé en trois clans qui se distinguent par différentes couleurs (bleu, jaune, rouge) afin de livrer de manière plus efficace. Cette tribu bien que Tyriria par sa nature et ses traditions est constituée de membres d'autres races et est souvent bien accueillie peu importe où elle va sur l'île. Cependant les membres de cette tribu, qui représentent avec ces trois clans plus de 30 000 individus, ont pour tradition depuis la fin de la guerre de viser une sorte de neutralité diplomatique entre les différents peuples. Les deux dernières tribus, celle du renard et celle du rat ont un circuit qui a été modifié après l'invasion et elle se limite aujourd'hui à la partie sud de l'île.

La structure familiale tyriria se construit autour du moyen de transport, les caravanes, qui sont faites pour accueillir plusieurs générations en leurs seins, des unions monogames sont souvent arrangées au sein des familles et la notion d'amour n'est pas prédominante dans ces unions. Cependant, l'infidélité y est très mal vue. L'éducation se fait au sein des tribus, mais il est courant de laisser les enfants dans un temple vers leurs 12 ans en fonction de leurs affinités et de leur esprit. Par la suite, il est de coutume de l'y laisser 4 ans pour ensuite lui demander s'il préfère revenir au sein de sa famille ou être adopté par le temple. La tradition contraire existe aussi dans les temples bien que ce soit plus rare, il arrive que des enfants soient proposés pour

être adoptés au sein de famille de tribus passant par le temple.

Les guerres des Tyririas ont longtemps eu lieu près des montagnes contre une des nombreuses cités-États des Norias. De nombreuses guerres ont eu lieu pour des raisons diverses la plupart du temps, il s'agissait de frictions sur des lieux de cultes tyririas que les Norias avaient envahis, ou bien d'enjeux diplomatiques divers. Bien que l'on parle de guerres, il s'agissait souvent plus d'escarmouches et de petites batailles qui se concluaient plutôt vite et souvent par des accords diplomatiques. Les tribus tyririas ont un renouvellement de leurs dirigeants plutôt rapide par rapport aux Norias et ils n'ont que peu d'intérêt dans le contrôle de territoire ce qui, combiné avec le fait que les Norias ne s'éloignaient que rarement des montagnes, fait que ces guerres ne sont jamais trop meurtrières, bien que quelques exceptions existent. Depuis maintenant plus de 200 ans, il n'y a eu que 4 gros conflits pour les Tyririas et aucun d'entre eux avec les Norias. Les 6 autres ont été entre les différentes tribus. Les conflits autour de la manière d'envisager la spiritualité étant souvent à l'origine de ces conflits, il est de tradition qu'une fois le chef de la tribu adverse tué, la guerre prenne fin. Cependant, c'est ce qui a créé des relations de haines violentes entre certaines tribus.

Dans le passé, il était traditionnel d'intercepter des Virias encore jeunes afin de les entraîner comme des bêtes de guerre et de chasse. Nommés foudres de guerre, ils étaient considérés comme des animaux du fait qu'il n'est pas d'esprits. Leur traitement variait grandement en fonction de la tribu, mais il était souvent peu enviable. Cette tradition n'existe aujourd'hui quasiment plus et elle est une des raisons de la dernière Grande Guerre entre les tribus Tyriria qui a pris place quelques années avant l'invasion entre la tribu de l'aigle et celle de la libellule.

Noria

Les Norias sont un peuple sédentaire vivant pour la plupart dans les montagnes autour du temple à la faveur des grands esprits ainsi que des gardiens, des êtres qui seraient à cheval entre ce monde et celui des esprits, et qui seraient à l'origine du rassemblement des anciennes villes Norias indépendantes sous une seule bannière. Leur principale devise consiste à toujours aider les gens dans le besoin, ils s'efforcent d'ailleurs de garder le contact avec les différents autres peuples. Du moins c'est le cas depuis la fusion des différentes cités état par le gardien qui s'est produit il y a 600 ans. Avant ça de nombreuses guerres entre les cités noria ou même avec les autres peuples de l'île.

Complètement à l'opposer des Tyririas pour ce qui est du physique, ils possèdent une ossature lourde et une peau-rouge très épaisse qui en font d'excellents combattants et chasseurs, mais qui les handicape sérieusement quand il s'agit de nager. Les plus petits membres de leur race font 1m70, on remarque peu de différences entre les hommes et les femmes parmi les individus et leur espérance de vie moyenne est de 150 ans ce qui compense leur faible taux de naissance.

La Matriarche des Norias qui sert de guide politique et spirituel est décidée tous les 20 ans par une suite d'épreuves compétitives portant sur le physique, le mental et la maîtrise de l'esprit. À la fin de la compétition, la nouvelle matriarche hérite de la canne de la première matriarche et de nombreux écrits anciens accessibles seulement à elle et qu'elle doit lire pendant les 20 jours qui suivent avant de prendre la place aux commandes du peuple Noria. Ce système a été mis en place quelques années après la mort de la première matriarche afin d'essayer d'avoir un dirigeant éclairé. Le fait que cela soit réservé aux femmes est en partie dû au fait que la première

matriarche en était une et que son entourage proche était aussi majoritairement composé de femmes. À la suite de cette décision, on a pu remarquer une forte augmentation du taux de femmes à des places de dirigeante. Cependant, personne ne remet vraiment en question cette position de matriarche et cela est sûrement dû à la figure quasi divine qu'elle a imprimée dans l'histoire du peuple.

Les Norias n'habitent pas exclusivement dans les montagnes, ainsi, on en retrouve dans la plupart des villes de l'île même s'ils sont assez peu présents dans la partie nord. Seules les familles les plus riches résidentes dans les hauteurs des montagnes que ce soit à Ranoria ou Demiria. De 8 ans à 15 ans, tous les enfants Norias peuvent choisir d'aller étudier dans l'une de ces deux villes dans deux immenses académies qui accepte aussi les autres peuples. Toutes leurs nécessités sont prises en charge et ils peuvent accéder aux grandes bibliothèques, cependant, ils ne pourront pas sortir de l'académie avant la fin de leurs cursus. Cela explique pourquoi malgré les avantages de ce système, le nombre d'enfants y participant n'est pas si élevé, les familles pauvres n'envoyant que rarement leurs enfants là-bas et les autres races préférant souvent d'autres systèmes éducatifs. Ces deux académies ont une base d'enseignement commune pour les premières années, mais celle de Demiria se concentre plus sur la pratique physique et sur l'utilisation de son esprit alors que celle de Ranoria est beaucoup plus portée sur la théorie et sur les rapports sociaux.

Les villes Norias étant à la frontière entre le royaume et le congrès, elles furent les plus touchées par la politique de brassage ethnique, ce qui a permis aux Norias d'avoir de très bonnes relations avec les Hariss en plus des autres peuples. Le peuple Noria n'a pas toujours été en paix et encore quelques années avant

RACES

l'invasion, on retrouve des traces de guerre contre certains groupes tyririas. En remontant encore plus loin avant l'unification des Norias soit à peu près 200 ans, on remarque que les différentes cités-États étaient souvent en guerre les unes contre les autres. C'est seulement après l'unification par Lydia, la gardienne que les Norias sont devenues petit à petit une nation en paix.

Au sein du congrès, c'est la race qui a le plus d'influence et quand ces intérêts sont en jeu, on les voit vite faire pression sur les autres races pour que la décision soit en leur faveur. Si la création de la monnaie de l'île est théoriquement partagée avec d'autres races, ce sont dans les faits les Norias qui la récoltent et la mettent en circulation.

La structure familiale des Norias est semblable à la structure politique, depuis l'unification par Lydia, la femme a pris une part très importante dans la cellule familiale. Les postes dirigeants ayant été investis par de plus en plus de femmes, ce sont elle qui possède une grande partie du pouvoir politique comme économique. Les postes dirigeants ayant été investis par de plus en plus de femmes, ce sont elle qui possède une grande partie du pouvoir politique comme économique. Les grands mythes Noria parlent de couples prédestinés qui seraient liés par leur destin et leurs esprits qui se retrouveront, peu importe les difficultés qui les séparent. Le divorce y est aussi plutôt mal vu et il est très rare pour les divorcés et les veufs de s'impliquer dans une nouvelle union.

Depuis l'union de la race Noria sous la bannière de la matriarche, aucun conflit ne s'est produit entre les différentes cités-États, cela n'empêche cependant pas que certaines oppositions politiques fortes sont présentes. L'existence des académies de Demiria et de Ranoria en est la marque, aucune des villes ne voulant laisser à l'autre l'exclusivité de l'éducation du peuple. Ces deux villes ont pendant plusieurs siècles eu une relation antagoniste, et aujourd'hui encore les grandes familles de ces villes sont souvent en opposition sur un plan politique.

Les architectures Noria, même quand elles sont construites hors des montagnes, sont souvent bâties à base de la roche rouge typique des montagnes du centre de l'île. Ces architectures sont souvent taillées comme un seul bloc sous forme de rectangles qui sont agrémentés de tissus de couleur rouge et or qui sont une spécialité Noria. Ses tissus sont des productions artisanales que presque toutes les Norias sont capables de produire, et ils sont au centre des pratiques culturelles. Il est d'ailleurs de coutume lors des unions de fabriquer un de ses tissus à deux et de le finir pendant la cérémonie.

Les zones agricoles des Norias sont réparties dans les plaines en aval des montagnes. Dans les montagnes et sur les plateaux, l'élevage de chèvres tant pour leur lait que pour leurs viandes est très courant. Des zones d'agriculture verticales sont aussi en place dans la plupart des zones extérieures de la ville pour cultiver la mouta, une sorte de fève grimpante qui est la base de l'alimentation des Norias.

Monria

Les Monrias sont un peuple aquatique qui ressemble à des reptiles et qui habite dans d'immenses cités construites dans les récifs. La race entière est unifiée sous le commandement de la prêtresse et du prêtre des eaux qui transmettent la parole du dieu des eaux. Ils communiquent peu à l'oral bien qu'ils en soient capables et peuvent voir même quand il y a peu de lumière. Leur agilité et leur force physique sont remarquables sur terre comme sous l'eau. Ils sont cependant plus petits que les autres races faisant entre 1 m et 1 m 50 et ont une espérance de vie moyenne de 40 ans. Leur peau argentée est légèrement brillante avec des motifs colorés, leurs doigts sont reliés entre eux par une membrane et ils sont dépourvus de toute pilosité.

La passation de pouvoir entre les prêtresses des eaux se fait naturellement, quand une prêtresse arrive vers la fin de son règne ou qu'elle décède de manière accidentelle. L'esprit du grand Rim qui sert à désigner la future prêtresse apparaît doucement chez une enfant de la tribu et remplace petit à petit son esprit original. Une fois que la jeune prêtresse a atteint 11 ans, elle devient officiellement prêtresse des eaux et s'isole dans un temple auquel seuls les grands dignitaires ont accès. Elle nomme par la suite le nouveau prêtre des eaux avec lequel elle gouvernera sur les Monrias. Après la création du conseil, le prêtre étant désigné comme représentant des Monrias, plusieurs attendant de la prêtresse sont maintenant nommés par elle pour l'assister.

Tous les ans à la saison chaude, les différentes villes monrias préparent une fête de 7 jours qui célèbre la natalité, à cette période toutes les Monrias qui souhaitent enfanter pondent leurs œufs dans le centre-ville puis le lendemain, ce sont les mâles qui les fécondent. Pendant les cinq jours qui suivent, les œufs fécondés sont repartis pour être transportés

dans les différentes villes monrias. Quatre mois plus tard, la plupart des enfants sont nés et sont tous emmenés au grand temple de la ville où ils recevront une éducation spécialisée jusqu'à leurs 9 ans.

Les Monrias furent un des peuples les plus touchés par l'invasion avec les Tyririas, une de leur grande ville nommée Rhyme fut attaquée et détruite. Alors que les enfants et les personnes âgées étaient en train de s'enfuir par un tunnel sous-marin, Emphi plaça des filets devant les sorties, ce qui eut pour effet de bloquer sous l'eau et au final de noyer tous ceux essayant de fuir. Cet événement nommé par la suite la noyade de Rhyme est une des grandes raisons de la haine des Monrias contre le royaume d'Emphi. Après cela, les Monrias ont reconstruit deux villes, celle jumelée à Misatia et celle jumelée à Repressi qui est finalement assez peu peuplée par les Monrias, mais qui a la particularité d'être une route commerciale très importante pour tout l'est de l'île. Les différentes villes monrias ont chacune leurs identités propres ainsi Recifie est le centre politique et religieux des Monrias, car c'est dans cette ville que la prêtresse des eaux réside. Les enfants qui y naissent sont très vite entraînés à suivre les traditions et à respecter l'autorité des différents prêtres et prêtresses qui constituent l'ordre monria. Ramonria quant à elle ressemble beaucoup plus à une ville militarisée, les enfants qui y naissent sont rapidement entraînés à la chasse et au combat, c'est aussi une des villes les moins accueillantes envers le royaume d'Emphi. La partie Monria de Misatia est, elle spécialisait dans la diplomatie et le commerce avec les autres peuples, les enfants qui y naissent et qui souhaitent s'orienter vers le commerce décident souvent de rejoindre Repressi ou bien réclame d'être envoyé dans les académies Norias.

Viria

Les Virias sont une race qui brille par son individualité, chaque membre naît d'une mère, d'un œuf ou même d'une graine et pourtant, ils ne se font que très rarement rejeter par leurs semblables. Ils évoluent au cours de leur croissance en une version anthropomorphique de l'espèce de laquelle ils sont nés. Quand leur forme anthropomorphique s'est stabilisée, ils quittent leur environnement naturel ainsi que leur famille pour rejoindre par instinct la seule chose qu'on pourrait appeler une tribu Viria qu'ils appellent eux même tribu des ancêtres. Cette tribu, divisée en deux villages situés dans les forêts du nord et du sud de l'île, accueille les nouveaux Virias en son sein pour quatre ans afin de leur transmettre la parole et des connaissances basiques sur le monde. Après cela, ils peuvent soit rester dans cette tribu afin d'accueillir les prochains Virias soit partir en voyage. Certains décident même d'aller dans une des académies Noria par la suite.

Les Virias ont des apparences physiques et des longévités très variables en fonction de leurs origines, certains Virias ne vivent qu'une vingtaine d'années tandis que certains Virias sont âgés de plus de 300 ans et ne semblent pas vraiment être affectés par le temps. Ils ne développent d'ailleurs pas de caractères sexuels primaires ou secondaires ni d'organes reproducteurs. Leurs capacités physiques sont souvent bien supérieures aux autres races cependant, ils ne possèdent pas d'esprit ce qui leur vaut l'inimitié des Tyririas. Il arrive souvent que les jeunes Virias soient tués pendant leur voyage vers la tribu des ancêtres, il arrive aussi qu'ils soient récupérés par des membres d'autres races et élevés par eux. Ainsi, ils sont présents sur la totalité du continent, mais avec des statuts très différents en fonction des individus. Il arrive parfois qu'un Viria naisse avec un esprit, même si ça reste extrêmement

rare les individus de ce type sont connus comme de redoutables combattants à travers les mythes et légendes les comparant à des Satia de naissance. Le représentant Viria au congrès qui n'a jamais changé depuis sa nomination est semblable à un reptile et d'après les quelques Norias assez âgées pour l'avoir vu en action, possède un esprit.

Si pour la majorité des autres races les Virias sont des mystères au sein de la tribu des ancêtres, certains ont compris beaucoup de choses à leurs propos que ce soit sur la manière dont ils naissent ou sur pourquoi ils ne possèdent que rarement des esprits. Cependant, ces recherches ne sont quasiment pas accessibles aux personnes de l'extérieur. D'ailleurs, les deux villages sont eux-mêmes difficilement accessibles pour les non virias, un brouillard qui brouille les sens et provoque de puissantes migraines à ceux qui possèdent un esprit les entourant. Ces sociétés cachées sont assez petites et ne comprennent qu'une petite dizaine de milliers d'habitants à elles deux.

Si les Virias n'ont pas vraiment de culture commune, ils ont néanmoins une histoire en tant que race, ils se sont depuis longtemps intégrés auprès des Norias et des Monrias. Ils sont d'ailleurs présents dans des instances dirigeantes et dans le roman national de ces races. Certains Virias sont devenus des grands-prêtres monrias et le plus connu d'entre eux a même accompagné 4 prêtresses des eaux successives. De même, une des camarades de Lydia l'unificatrice des Norias était une Viria. Cependant, les Tyririas leur reprochant d'être des vulgaires animaux les ont longtemps utilisés comme esclaves en particulier lors des guerres. Les Hariss quant à eux les ont d'abord craints puis acceptés en leur sein étant donné que leur absence d'esprit ne contredisait pas leur dogme. D'ailleurs nombreux sont les Virias qui se sont battus aux côtés des Hariss pendant l'invasion.

Hariss

Les Hariss sont répartis sur la totalité du continent d'Evrin bien que leur culture ne soit pas vraiment unifiée en partie due à la taille du continent ainsi qu'aux différents pays qui composent le continent. Ils ont un teint allé, des cheveux qui vont du blond platine au brun et des yeux qui vont du vert au violet. Leur espérance de vie moyenne est de 60 ans. Le royaume d'amphi avant de disparaître du continent est gouverné par une monarchie héréditaire conseillée par le culte de la déesse. Cette religion qui est très majoritaire sur l'ensemble du continent n'est pas centralisée et chacun des pays a plus ou moins sa propre interprétation des textes sacrés. Ces textes sacrés sont d'ailleurs composés d'un énorme livre qui a été retrouvé dans plusieurs endroits du continent ainsi que de nombreux écrits apocryphes qui sont parfois partagés, parfois uniques selon le pays. Depuis la trahison de l'oracle d'Emphi, le culte a sedice beaucoup d'influence dans ce pays, additionnée à l'absence de grands édifices religieux sur la partie nord de Satia, le peuple est maintenant bien moins croyant qu'il ne l'était.

Les deux villes hariss les plus importantes à Satia sont Dabal qui est la nouvelle capitale du royaume où siège le roi et la famille royale, et Planar qui est entourée de terres très riches qui produisent une grande partie des conques, une racine qui est à la base de l'alimentation de la population. L'armée d'Emphi est stationnée à Estram et à Verlyre, mais la politique antiguerre du roi ainsi que sa stratégie d'envoyer au front les généraux les plus virulents

pendant la guerre a réduit grandement la force de son armée. Cependant, avec le vieillissement du roi, le prince héritier commence à rassembler de nouvelles forces sous son aile à Verlyre. Les grands nobles sont divisés entre le prince héritier, et le second prince qui ne fait que peu d'apparitions auprès du public. Le roi quant à lui sentant que le prince héritier rassemble de plus en plus les forces du pays promeut les familles nobles et met en place des ministres qui sont plutôt pacifistes.

Le système éducatif est réservé aux nobles et aux riches marchant tandis que la population est majoritairement composée de paysans et d'artisans. Il est cependant de tradition d'envoyer son troisième fils en temps que conscrit à l'armée, mais l'absence de conflit les a transformé en des gardes répartis dans les différentes villes. La guilde des explorateurs est un groupe qui était déjà présent avant l'arrivée sur Satia, mais qui a pris beaucoup plus d'ampleur à son arrivée sur l'île. Elle servait à l'origine à récompenser les personnes qui portaient explorer des zones dangereuses ou inconnues afin de cartographier le pays et de rapporter des informations. Au fur et à mesure c'est devenu une agence à tout faire qui rassemble tout type de demandes pour les proposer aux explorateurs. La plupart des grandes villes du côté nord ont d'ailleurs un siège de guilde qui sert à organiser les équipes à un niveau local. Il existe d'ailleurs aussi un siège à Misatia qui comprend des individus de toutes les races qui est devenue depuis la fin de la guerre une sorte d'étendard à la coexistence.

FAUNE, FLORE ET ESPRIT

FAUNE, FLORE ET ESPRIT

Faune et Flore

Les espèces animales et végétales de Satia sont souvent endémiques à l'île et ont pour la plupart un territoire très spécifique dû à la grande diversité des climats et environnements de l'île. Les recueils les plus complets sur la vie sauvage de l'île sont conservés par les Norias dans la grande bibliothèque de Lydia à Renoria. Parmi les individus d'une même espèce, certains se révèlent parfois capables d'utiliser le pouvoir des éléments, ce qui les rend particulièrement dangereux. Plusieurs théories à ce sujet ont été émises, certains estiment que ces changements sont de même nature que l'apparition des esprits chez les races intelligentes, mais que l'esprit des animaux est directement soumis à celui de l'esprit qui le possède, d'autres pensent plutôt que cette habilité est naturelle chez certains animaux qui sont aimés par les grands esprits et que ce sont les restes spirituels de ces animaux qui forment les esprits chez les espèces intelligentes. Le phénomène, dis d'émergence spirituelle à lieu dès la naissance et influence grandement la croissance de l'individu concerné, chez les animaux ça se traduit différemment en fonction de l'élément qui émerge, mais leur taille est souvent plus imposante que leurs congénères. Chez les végétaux, on observe une mobilité chez la plante et surtout une transmission des différentes capacités aux autres végétaux de la même espèce dans la zone.

Esprits

L'émergence spirituelle chez les espèces dites intelligentes est très différente. Même si les savants sont tous d'accord que l'esprit est décidé à la naissance, les premiers signes ne sont observables qu'à partir de 2 ans en moyenne. Ces premiers signes sont la plupart du temps l'apparition impromptue des éléments ou bien dans des cas plus rares la possession par l'esprit dans une situation où l'enfant se sent en danger. Pendant tout le reste de leur vie, les possesseurs d'esprits peuvent établir des liens avec leur esprit afin de tirer profit de leurs différents pouvoirs. Toutes les personnes possédant un esprit peuvent communiquer avec lui, mais la manière de faire est différente pour chacun. Certains méditent, d'autres s'exercent jusqu'à l'épuisement et d'autres encore affirment pouvoir communiquer de manière beaucoup plus naturelle sans avoir besoin de situation particulière.

Les personnes qui réussissent à former un lien complet avec leurs esprits, c'est-à-dire à faire apparaître physiquement leurs esprits, indiquent pour la plupart que c'est en communiquant avec leurs esprits qu'ils y sont arrivés et les quelques Satia qui se sont exprimés à ce sujet indiquent que c'est aussi comme ça qu'ils en sont arrivés là. Les possesseurs d'esprits inertes ont un éveil plus diversifié, il n'y a pas particulièrement de règle pour eux, certains découvrent leur esprit dans leurs dernières années de vie et d'autres justes après leur naissance et le manipulent avant même de pouvoir marcher.

ARMES ET OBJETS DIVERS

ARMES ET OBJETS DIVERS

Armes

CLASSE	DGT	PORT	AMBIDEXTRIE	AVEC BOUCLIER	DESCRIPTION
1	2	1	-10 aux tests de frappe par arme	/	Ici, on retrouve les armes très légères comme les dagues, les couteaux de lancer ou les gantelets. Ces armes ne permettent pas de parer.
2	3	1	-20 aux tests de frappe par arme	/	Les armes de cette classe sont légères, mais plus imposantes que les armes de classe 1. On y retrouve les sabres et les épées.
3	3	2	-25 aux tests de frappe par arme	-10 aux tests de frappe	Les armes de classe 3 sont les armes d'allonges comme les lances et les grandes lames. Elles permettent de parer.
4	4	1	-35 aux tests de frappe par arme. Force minimum 75.	-25 aux tests de frappe. Force minimum 75.	Cette classe comprend les armes très lourdes et encombrantes comme les marteaux de guerre ou les haches doubles. Force minimum 65.

Armes à distance

CLASSE	DGT	PORT	ACTION	ARME
1	2	6	Simple	Fronde
2	3	8	Complexe	Arc
3	4	8	Simple	Arbalète

Les arbalètes ont besoin d'une action complexe pour être rechargées.

Boucliers

Être équipé d'un bouclier permet de parer plutôt que d'esquiver, ces deux actions sont respectivement liées à la **force** et à l'**agilité**. Parer permet de mitiger les dégâts tandis qu'esquiver les annule. L'armure du bouclier n'est pas comprise dans la limite des 3 points d'armures.

CLASSE	ARMURE	MALUS	DESCRIPTION
1	2	-5 force et -5 agilité	Les boucliers moyens regroupent les bocles et les écus, leurs tailles et leurs poids les rendent difficiles à manier.
2	3	-15 force et -15 agilité	Les boucliers lourds regroupent les pavois et les boucliers en tour, leurs tailles gigantesques permettent de s'en servir comme abris. Force minimum 65.

ARMES ET OBJETS DIVERS

Armures

CLASSE	ARMURE	MALUS	DESCRIPTION
1	0	/	Les armures légères sont constituées de mélange de cuirs, de tissus et de peaux tannées.
2	1	-10 agilité	Les armures moyennes sont constituées de cuirs et de mailles.
3	2	-20 agilité / -20 discrétion / empêche l'esquive	Les armures lourdes sont constituées de mailles et de plaques d'armure. Force 60 minimum pour équiper.

Monnaie

La principale monnaie de l'île est la gemme, elle est récoltée dans les montagnes par les Norias et les Tyririas du temple central situé au cœur même de la montagne. Même les Monrias qui utilisaient un minéral marin du nom pyrine béni, ont changé de monnaie en l'an 33 après que le conseil de Misatia leur ait proposé de les assister dans la transition tout en leur proposant quelques offres commerciales concernant des denrées rares dans les récifs.

Le royaume d'Emphi quant à lui est passé à l'utilisation des gemmes en l'an 15 après une longue politique de transition qui a permis de faciliter le commerce et les rapports avec le congrès.

La valeur des gemmes est déterminée par leur masse volumique qui fait aussi varier leurs couleurs et c'est le plus souvent à cela qu'on les reconnaît. Pour être valable, une gemme doit faire autour de 15 g.

COULEUR	VALEUR	G/CM ³	ÉQUIVALENCE
Rouge	1	3-6	Un pain suffisant à la subsistance. Un repas simple coûte plutôt dans les 5gemmes.
Jaune	10	7-10	Un repas abondant dans n'importe quelle taverne ou une nuit dans une auberge très bas de gamme.
Vert	50	11-14	Une arme de base comme une épée moulée de qualité très basique, cela ne suffira cependant pas pour les plus grandes armes.
Bleu clair	100	15-18	Une dague de bonne qualité ou n'importe quelle autre arme dans une qualité inférieure.
Bleu foncé	250	19-22	Toutes les armes et armures sont à votre portée à ce prix-là, vous pouvez même acheter une monture si vous en trouvez le besoin.
Violet	500	23-26	Une maison dans un village rural peut être achetée sans aucun problème à ce prix-là.

ARMES ET OBJETS DIVERS

Objet divers

Différents objets peuvent être possédés par les joueurs pendant leurs aventures, cela va du sac aux couteaux de lancer en passant par des cristaux d'esprits qui permettent d'utiliser des liens qui y sont scellés. Ils peuvent être achetés par le joueur à certains marchands dans les villes. La ville dans laquelle le marchand se trouve modifiera parfois la valeur des objets, de même certains objets ne peuvent être acquis que dans certains lieux.

Prix et localisation

OBJET	PRIX	RÉGION D'ORIGINE	ACCESSIBILITÉ
Cristaux d'esprits vides	40	Toute l'île	Commune
Cristaux d'esprit lié	70-250	Temples tyririas et norias	rare/exceptionnel
Liage de cristal	30-210	Temples tyririas et norias	rare/exceptionnel
Arme de classe 1	30-90-170	Toute l'île	commune/rare/mythique
Arme de classe 2	50-110-190	Toute l'île	commune/rare/mythique
Arme de classe 3	70-130-210	Toute l'île	commune/rare/mythique
Arme de classe 4	90-150-230	Toute l'île	commune/rare/mythique
Armure de classe 1	30-90-170	Toute l'île	commune/rare/mythique
Armure de classe 2	60-120-200	Toute l'île	commune/rare/mythique
Armure de classe 3	90-150-230	Toute l'île	commune/rare/mythique
Bouclier de classe 2	40-100-150	Toute l'île	commune/rare/mythique
Bouclier de classe 3	50-120-170	Toute l'île	commune/rare/mythique
Couteaux de lancer	10	Toute l'île	commune
Corde	5	Toute l'île	commune
kit de soin	30	Toute l'île	commune
Torche	5	Toute l'île	commune
Fiole vide	3	Toute l'île	commune
Lanterne	20	Toute l'île	commune
Kit de cuisine	20	Toute l'île	commune
Longue vue	20	Toute l'île	commune
Fiole de poison	30-80	Marchés illégaux	rare

DÉROULEMENT DES COMBATS ET ACTIONS

DÉROULEMENT DES COMBATS ET ACTIONS

Combat

Toutes les actions sont régies par des jets de dés liés à des statistiques. Un seuil est fixé et si la valeur du dé avec tous ses modificateurs est inférieure à ce seuil, l'action réussit.

Toutes les actions sont régies par des jets de dés liés à des statistiques. Un seuil est fixé et si la valeur du dé avec tous ses modificateurs est inférieure à ce seuil, l'action réussit.

L'action est considéré comme une réussite critique si le résultat naturel du dé est inférieur à 10 dans ce cas l'action est automatiquement réussit. Dans le cas d'un résultat supérieur à 90 cela déclenche un échec critique et l'action échoue automatiquement.

Réussite de frappe

Lors d'une situation de combat le test pour toucher une cible répond à la même logique et le seuil est calculé de cette manière.

Statistique d'attaque - esquivé ou parade de la cible

La statistique d'attaque est par défaut la force. Les armes de classes 1 et 2 peuvent utiliser la force ou l'agilité.

Les armes à distance utilisent l'agilité et les liens utilisent l'esprit.

Si le test de réussite de frappe est fait avec la statistique d'agilité, les chances de critique non naturel sont augmentées de la statistique d'agilité - 50.

Les liens utilisés sur des personnes consentantes ou soi-même n'échouent qu'en cas d'échec critique.

Dégâts sur les cibles

Pour le calcul des dégâts physiques, le calcul ci-dessous est utilisé, les dégâts des liens se font sans calcul.

Dégâts de base + $[(\text{force}-55)/5]$ - défense de la cible

La valeur d'armure est de 3 maximum, peu importe les cumuls. Elle ne sert qu'à se défendre contre les dégâts contondants, tranchants ou perçants. Dans le cas de dégâts d'une autre nature, la partie en bleu n'est pas applicable.

La partie entre crochets n'est applicable qu'une seule fois par test de réussite même dans le cas d'une attaque en ambidextrie.

En cas de critique les dégâts de bases sont multipliés par 2 et ignorent l'armure.

Esquive et parade

La valeur de parade est de force - 50 et la valeur d'esquive, elle est $(\text{agilité} - 50)/2$.

La parade est seulement possible avec un bouclier ou une arme de catégorie 2 ou 3 tenus à deux mains. Après un test de réussite de frappe réussi contre vous, vous pouvez lancer 1d100. Si le résultat est inférieur à votre valeur d'esquive ou de parade, celle-ci s'active. Dans le cas d'une esquive les dégâts directs sont évités, dans le cas d'une parade les dégâts sont réduits par la valeur d'armure du bouclier, si vous pariez avec une arme elle vaut 1.

DÉROULEMENT DES COMBATS ET ACTIONS

Différents types d'actions

Les actions au cours du jeu sont divisées en 3 types, les actions instantanées (I) qui peuvent être utilisées à tout moment et sans aucun malus, les actions simples (S) qui peuvent être combinées à un déplacement, et les actions complexes qui empêchent l'utilisateur de bouger pendant l'action.

Actions instantanées

Les actions instantanées sont réalisables à tout moment pendant le tour du joueur. Il s'agit d'actions du quotidien qui ne nécessitent pas vraiment d'attention pour être réalisées. Par exemple, le fait de dégainer une arme ou d'interpeler quelqu'un fait partie de ce genre d'action.

Actions simples

Les actions simples demandent une certaine attention. Durant un tour elles peuvent être associées à un déplacement que ce soit avant de l'effectuer ou après. Parmi les actions simples on retrouve les attaques au corps à corps et la plupart des liens non spécialisés dans le dégât brut ainsi que les actions du type activer un levier ou porter quelque chose.

Actions complexes

Les actions complexes ne peuvent pas être combinées à une autre action durant le tour. Ce sont des actions très complexes qui nécessitent toute la concentration du personnage, on y retrouve les attaques à distance et la plupart des liens offensifs ou les actions qui réclament beaucoup d'attention. Par exemple : le fait de maintenir quelqu'un sous contrôle.

Actions combinées

Les joueurs peuvent aussi combiner deux actions simples, mais cela l'empêche d'effectuer un déplacement et un malus de -30 est appliqué aux deux actions. Certains talents permettent de réduire ce malus dans certaines situations particulières (Ex. : Esprits indépendants).

Exemple d'action

Déplacement + action simple + action instantanée = pas de malus.

Action instantanée + action complexe + action instantanée = pas de malus.

Action instantanée + action simple + action simple + action instantanée = malus de -30 sur les actions simples

DÉROULEMENT DES COMBATS ET ACTIONS

Déplacement par case

Positionnement

L'ensemble des cartes sont quadrillées de cases de 1 mètre sur 1 mètre. C'est en s'aidant de ces cases que l'on détermine la portée des différentes actions.

Déplacements

Chaque personnage a un nombre de déplacements par tour limité qui dépend de son **agilité** ainsi que des éléments du décor. Le calcul pour le nombre de déplacements est le suivant :

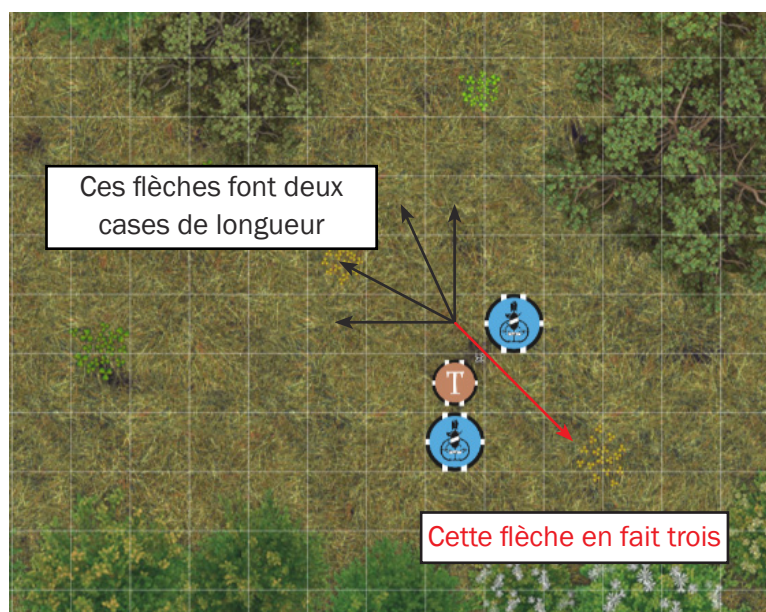
POINT D'AGILITÉ	<30	40-50	50-60	60-70	70-80	80-90	>90
DÉPLACEMENT	2	3	4	5	6	7	8

Chaque point de déplacement permet de bouger sur une case adjacente à l'exception des cases comme les murs et autres espaces infranchissables, certaines zones réduisent la capacité des personnages se trouvant dessus (marécage, rivière...).

Un personnage peut se déplacer de 3 cases en plus, mais il ne peut pas faire d'action simple pendant le même tour.

Actions d'opportunité

Si un personnage passe à portée de votre arme de corps à corps, vous pouvez décider de faire une attaque d'opportunité sur celui-ci. L'attaque est portée normalement, cependant certains changements d'état empêchent cela (tétanisation, gel, déstabilisation et panique).



Chacune de ses flèches fait deux cases

DÉROULEMENT DES COMBATS ET ACTIONS

Malus et statuts

Poisons

En cas d'empoisonnement, un test sur la **santé** divisée par deux est effectué à chaque tour avec un bonus de 10 à chaque nouveau lancé. S'il est réussi, le poison ne fait plus effet. L'effet du poison diffère selon le poison utilisé.

Tétanisation

Les deux prochains tests qui font intervenir la **force** ou l'**agilité** subissent un malus de -10.

Gelé

Jusqu'à la fin de son prochain tour, la cible subit un malus d'**agilité** de -20.

Enflammé

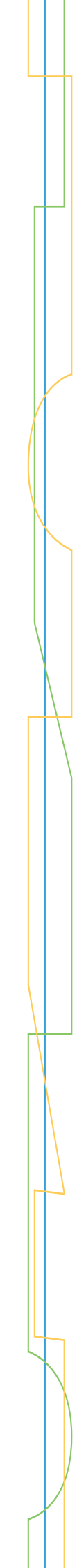
Une fois en contact avec les flammes, un test de santé est effectué afin de savoir si la cible prend feu. À chaque tour le brûlé subit 2 dégâts. Pour retirer les flammes, une action doit être entreprise comme se rouler au sol ou retirer les habits qui ont pris feu.

Déstabilisé

La créature déstabilisée doit utiliser une action pour se relever. Si la créature essaye d'entreprendre une action pendant le même tour, cette action aura un malus de -20. Dans le cas où il ne se relève pas, il ne peut se déplacer que d'une seule case par tours.

Panique

Une créature en état de panique subit un malus de -20 dans toutes ses actions jusqu'à la fin de sa panique. Pour mettre fin à la panique, on peut retirer la cause de l'état de panique (habits en feu, suffocation...) ou effectuer un test de **social** ou de **santé**. Ce test peut être effectué à chaque début de tour.



CRÉATION DE PERSONNAGES

CRÉATION DE PERSONNAGES

33

Dans un premier temps, il va falloir sélectionner une race. Chacunes possèdent des statistiques propres et des groupes d'esprits auxquels elles peuvent accéder.

34

La deuxième partie correspond à des jets de physiologie qui détermineront des modifications apportées votre personnage. Pour cela, un d10 est lancé, les scores de 1 à 5 correspondent à la modification en question tandis que les scores supérieurs à 5 permettent de relancer le dé en plus d'obtenir la modification. Si vous retombez sur une modification que vous possédez déjà cela arrête vos lancers.

36

Vous choisissez ensuite un esprit parmi ceux disponibles pour votre race (indiqué à côté du nom de race par la mention GE) et deux autres groupes tirées au hasard par 2 d6.

38

Vous pouvez ensuite allouer les PA dans les différents liens et statistiques proposées.

40

Choisissez une arme de prédilection sachant que les liens peuvent en être une et choisissez vos talents.

41

La création de personnage se termine par le calcul des PV et des PE

CRÉATION DE PERSONNAGES

Caractéristiques

Les cinq caractéristiques principales qui seront utilisées tout au long de l'aventure sont : la **force**, l'**agilité**, l'**esprit**, l'**instinct** et le **social**.

FORCE

La **force** est utilisée pour tous les tests liés au physique, que ce soit pousser un objet ou enfoncer une porte. Elle est aussi utilisée pour les tests de frappes pour les armes de corps ainsi que comme une augmentation de dégâts sur ces mêmes armes. Si le personnage est équipé d'un bouclier, il peut aussi parer les coups grâce à cette caractéristique.

AGILITÉ.

L'**agilité** est utilisée pour les tests liés à la finesse et à la rapidité, comme par exemple éviter un piège au dernier moment ou bondir hors d'atteinte d'un ennemi. Elle est aussi utilisée pour le test de frappe pour les armes à distance ainsi que comme une augmentation de dégât sur ces mêmes armes. Si le personnage n'est pas équipé d'un bouclier alors il utilisera son **agilité** pour tenter d'esquiver les coups qui lui sont portés.

ESPRIT

L'**esprit** est utilisé pour tout ce qui a un rapport avec les esprits que ce soit pour créer un lien ou bien pour se défendre contre la possession. Les tests de frappes des liens sont faits avec cette caractéristique et elle a une forte influence sur le nombre de points d'esprits qu'a le personnage.

INSTINCT

L'**instinct** est utilisé pour tout ce qui relève des perceptions comme remarquer un détail dans une pièce, ou détecter une cible qui se déplace discrètement. Cette statistique a peu d'importance lors des combats, mais peut se révéler extrêmement utile pendant les autres phases.

SOCIAL

Le **social** est utilisé pour toutes les interactions entre les différents personnages qui ne relèvent pas des autres caractéristiques. La négociation, la menace, ou la manière dont les gens vous verront dépendront de cette statistique.

SANTÉ

La **santé** est utilisée pour tous les éléments qui touchent à la biologie du personnage comme la résistance aux poisons et aux maladies. En plus de ça elle permet aussi de calculer le nombre total de PV du personnage.

SAVOIR

Le **savoir** est utilisé pour tous les tests de connaissance que ce soit de la culture générale ou des connaissances plus précises. Le savoir accorde aussi des points d'apprentissages à certains palliers.

CRÉATION DE PERSONNAGES

Choisir sa race

Tyriria ^(G€ 1)

POINT DE VIE : 5
POINT D'ESPRIT : 3

FORCE : 40
INSTINCT : 50
ESPRIT : 60
AGILITÉ : 40
SOCIAL : 50
SANTÉ : 40
SAVOIR : 30

Noria ^(G€ 1)

POINT DE VIE : 7
POINT D'ESPRIT : 1

FORCE : 55
INSTINCT : 50
ESPRIT : 45
AGILITÉ : 40
SOCIAL : 50
SANTÉ : 60
SAVOIR : 30

Monria ^(G€ 4)

POINT DE VIE : 6
POINT D'ESPRIT : 2

FORCE : 60
INSTINCT : 40
ESPRIT : 45
AGILITÉ : 50
SOCIAL : 40
SANTÉ : 50
SAVOIR : 30

Viria

POINT DE VIE : 7
POINT D'ESPRIT : 0

FORCE : 60
INSTINCT : 50
ESPRIT : 0
AGILITÉ : 60
SOCIAL : 40
SANTÉ : 60
SAVOIR : 30

Hariss ^(G€ 6)

POINT DE VIE : 5
POINT D'ESPRIT : 2

FORCE : 45
INSTINCT : 50
ESPRIT : 45
AGILITÉ : 50
SOCIAL : 50
SANTÉ : 50
SAVOIR : 30

CRÉATION DE PERSONNAGES

Physiologie

La deuxième partie correspond à des jets de physiologies qui détermineront les modifications apportées à votre personnage. Pour cela, un d10 est lancé, les scores de 1 à 5 correspondent à la modification en question tandis que les scores supérieurs à 5 permettent de relancer le dé en plus d'obtenir la modification. Si vous retombez sur une modification que vous possédez déjà, cela arrête vos lancers.

DÉ	TYRIRIA	NORIA	MONRIA	VIRIA	HARISS
1	Yeux aux couleurs de l'esprit	Instinct de chasseur	Vivacité reptilienne	Sens	Apprentissage
2	Sens aiguisés	Cuir épais	Lecture à froid	Visage	Apprentissage
3	Atrophie musculaire	Vision nocturne	Réflexe reptilien	Membres	Apprentissage
4	Résistance aux poisons	Encombrement musculaire	Régénération aquatique	Organes	X
5	Abri spirituel	Stabilité hors norme	Oracle des eaux	Joker	X

Yeux des esprits

Lors d'un test de **social**, le joueur joue à pile ou face, s'il gagne il obtient un bonus de +10 sinon un malus de -5.

Sens aiguisés

Vous avez un bonus de +5 sur tous les tests d'**instinct** qui font rentrer vos sens en action.

Atrophie musculaire

Vous êtes un membre particulièrement faible de votre race, votre **force** ou votre **agilité** sont affectées d'un malus de -5 à vous de choisir.

Résistance aux poisons

Lors d'un empoisonnement, vous pouvez relancer un test de résistance par tour, celui-ci n'incrémente pas le bonus de jet successif.

Abris spirituel

Vous permet de sceller votre esprit une fois par jour, cela peut vous permettre d'éviter d'être possédé ou de protéger voire cacher votre esprit d'une attaque.

Instinct de chasseur

Grâce à votre enfance de chasseur, vous avez un bonus de +5 sur les tests d'instincts qui ont pour but de détecter quelque chose.

Cuir épais

Vous possédez un point d'armure naturellement grâce à l'épaisseur de votre peau.

Vision nocturne

Votre vision dans le noir est étonnement clair bien que vous ayez de mal à distinguer les couleurs, votre perception des reliefs est presque parfaite.

CRÉATION DE PERSONNAGES

Encombrement musculaire

Votre grande corpulence vous a toujours handicapé, votre **agilité** subit un malus de -5.

Stabilité hors norme

Une fois par jour, vous pouvez éviter d'être déstabilisé.

Vivacité reptilienne

Vous avez naturellement un PV en plus et vous en gagnez un de plus par niveau.

Lecture à froid

Vous permet d'avoir l'ascendant dans la plupart des conversations, vos jets de **social** ont un bonus de +5.

Réflexe reptilien

Votre nature reptilienne prend parfois le dessus dans les instants risqués vous permettant d'éviter une attaque qui vous aurait normalement fait passer sous la moitié de vos PV (une seule fois par jour)

Mutations Viria

Les mutations Virias sont à établir avec le MJ avant le lancer de dés et doivent correspondre à l'espèce de laquelle le Viria a émergé.

Régénération aquatique

Si vous vous reposez en étant immergé, vous régénérerez deux fois plus vite vos PV et point d'esprit.

Oracle des eaux

Vous permet de réussir un jet d'**instinct** automatiquement une fois par jour.

Apprentissage

Les apprentissages permettent de choisir un talent de niveau 1 supplémentaire (page 38).

CRÉATION DE PERSONNAGES

Choix de votre esprit

Les différents esprits ci-dessous sont triés par groupe d'esprits (GE pour faire court). Lancez deux d6, vous pouvez sélectionner un esprit parmi ceux auxquels votre groupe d'esprits de race a accès, plus ceux des groupes désignés par vos dés. Les GE disponibles pour votre race sont indiqués à côté de leur nom (page 33).

Esprits inertes

Les armes spirituelles, même si elles possèdent les mêmes éléments que les esprits conscients ne possèdent que des versions détériorées des liens et ne peuvent pas utiliser une puissance supérieure à 2 PE. L'élément esprit est inaccessible pour les armes spirituelles.

Les armes ésotériques comprennent les sceptres, les baguettes, des orbes ou des médaillons.

Les équipements une fois invoqués possèdent les mêmes statistiques que leurs contreparties.

GE 1

NOM	ELEMENT 1	ELEMENT 2	ELEMENT 3	BONUS
Renard	Flamme	Ombre	Esprit	Esprit +5
Pangolin	Terre	Fer	Lumière	Esprit +5
Panthère		Ombre	Fer	Force +5
Lion		Lumière	Fer	Force +5
Elephant		Terre	Flamme	Force +5
Serpent		Poison	Ombre	Agilité +5
Ours		Terre	Fer	Force +5
Bouquetin		Terre	Vent	Agilité +5
Caméléon	Ombre	Lumière	Esprit	Esprit +5
Chien	Feu	Glace	Foudre	Force +5
Rat		Poison	Ombre	Agilité +5
Porc-épic	Fer	Terre	Ombre	Esprit +5
Phacochère		Terre	Flamme	Force +5
Mangouste	Soin	Terre	Eau	Agilité +5

GE 2

Araignée	Poison	Ombre	Fer	Agilité +5
Libellule		Vent	Son	Agilité +5
Papillon		Vent	esprit	Esprit +5
Fourmi		Terre	Fer	Force +5
Mante		Fer	Flamme	Force +5
Chenille	Poison	Terre	Soin	Esprit +5
Scorpion		Poison	Fer	Force +5

CRÉATION DE PERSONNAGES

GE 3

Aigle		Vent	Fer	Agilité +5
Corbeau	Ombre	Vent	Esprit	Esprit +5
Autruche		Terre	Vent	Force +5
Pingouin	Vent	Eau	Glace	Agilité +5
Chauvesouris		Vent	Son	Instinct +10

GE 4

NOM	ELEMENT 1	ELEMENT 2	ELEMENT 3	BONUS
Morse	Glace	Eau	Fer	Force +5
Poisson-lanterne	Eau	Lumière	Ombre	Instinct +10
Poulpe	Eau	Soin	Ombre	Agilité +5
Anguille	Électrique	Poison	Eau	Agilité +5
Manchot		Glace	Eau	Agilité +5
Orque		Glace	Eau	Force +5
Crevette pistolet		Eau	Vent	Force +5

GE 5

Linarique	Poison	Fer	Soin	Agilité +5
Sportofire	Flamme	Vent	Soin	Esprit +5
Varech		Eau	Ombre	Agi +5 Ins +5
Apricot		Flamme	Lumière	Esprit +5
Sedice		Glace	Terre	Esprit +5
Lotus		Lumière	Eau	Esp +5 Ins +5

GE 6

Objets ésotériques		Au choix	Au choix	X
Armes catégorie 1	Ombre	Fer	Au choix	X
Armes catégorie 2-4		Fer	Au choix	X
Armes à distance	Vent	Fer	Au choix	X
Équipements		Fer	Au choix	X

CRÉATION DE PERSONNAGES

Points d'apprentissages et gains de niveau

À chaque niveau le personnage gagne 3 PA. Les personnages commencent au niveau 1 et ont donc 3 PA par défaut. Vous obtenez aussi 1PA tous les 10 points de savoir dépassant 50.

Vos PE contrairement à vos PV évolueront, il suffira de rajouter la partie bleue de la formule des points d'esprits page 41. Les PA servent aussi à apprendre des liens voir page 43.

Statistiques

Vous pouvez investir des PA pour augmenter certaines de vos statistiques. Vous obtenez +5 par PA dépensé au début, mais plus la valeur de la statistique est haute plus cela coûte de PA.

VALEUR DE LA STATISTIQUE	<65	<75	>75
PA dépensés	1	2	3

Les talents vous permettent d'obtenir des bonus dans des situations précises, ils sont séparés entre les N1 qui sont communs et les N2 qui sont plus rares. Vous pouvez apprendre deux N1 au lieu d'un N2.

À chaque gain de niveau, vous pouvez prendre un nouveau talent comme indiqué dans ce tableau :

NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Talents	N2	N1	N1	N2	N1	N1	N2	N1	N1	N2

Talent de niveau 1

Athlète

Gagne +2 de déplacement ainsi qu'un bonus de +10 en acrobatie.

Seconde maîtrise

Permet de sélectionner une autre arme de prédilection.

À peine impressionné

Réduit les malus subits de 10. (malus d'équipement exclus)

Doigts de fée

Les actions qui nécessitent de la finesse ont un bonus de +15 (crochetage, pickpocket, vol, bricolage...).

Jour de chance

Une fois par jour, ça permet de relancer un de vos jets sauf pour les échecs critiques.

Imperturbable

Rien ne vous fait paniquer.

Chanson de soin

Transforme les liens de soin en AOE de 7 cases autour du lanceur. (Instrument nécessaire)

Immunité

Immunisé à tous les effets d'un élément que vous possédez.

Chanson du repos

Une fois par jour permet de calmer les esprits autour du lanceur de 5. (instrument nécessaire)

Soigneur lié

Permet de bénéficier des liens de soin que vous incantez sur quelqu'un.

Attaque à corps perdu

Permet de lancer une attaque qui n'échoue que sur un échec critique cependant cela crée une attaque d'opportunité pour la cible.

CRÉATION DE PERSONNAGES

Second souffle

Une fois par jour, quand vous revenez à la vie qui permet de régénérer 7 PV.

Beau parleur

Permet de stabiliser/sortir de la panique/aider quelqu'un en lui parlant.

Tortionnaire

Permet d'infliger 1 point de dégât, en plus peu importe la source.

Resilient

Permet de récupérer 2 fois plus de PV quand quelqu'un vous soigne.

Assassin

Permet d'infliger 8 points de dégâts en plus à une cible si elle ne vous a pas remarqué.

Protecteur

Obtient un bonus de +10 à toutes les actions tant que vous protégez quelqu'un

assistant

Permet d'octroyer un bonus de +20 au lieu de +10 quand vous assistez quelqu'un dans une action.

Demoiselle/Damoiseau en détresse

Ceux qui vous protègent ont un bonus de +10 à la réussite de toutes leurs actions.

Medic

Permet de soigner de 3 en plus quand vous soignez quelqu'un.

Bagarreur de taverne

Permet de considérer tous les objets qui ne sont pas des armes comme étant votre arme de prédilection et leur accorde un bonus de +2 dégâts.

Combattant monté

Vous chevauchez facilement tout type de créatures. Si vous chevauchez vous bénéficiez +2 dégâts sur les cibles plus petites que vous sur votre monture.

Comédien

Vous avez un bonus de +10 quand il s'agit de jouer la comédie

Bond de retrait

Après avoir subi des dégâts, permet de sauter à 6 cases de distance, nécessite un repos court pour être réutilisable.

Endurance

Permet de rester conscient jusqu'à -5 PV.

Expert de la charge

Quand vous chargez un ennemi (au moins 3 cases), vous infligez 2 dégâts de plus.

Explorateur

Obtiens un bonus de +15 aux tests d'instinct dans les zones sauvages ou inexplorées.

Contorsionniste

Votre souplesse vous donne un bonus de +10 si le contexte nécessite de la souplesse.

Étiquette

Obtiens un bonus de +10 en **social** quand vous communiquez avec quelqu'un qui apprécie l'étiquette.

Élementaliste

Après avoir incanté un lien, la prochaine action à un bonus de +10. (Lien exclu)

Artiste

Obtiens un bonus de +20 pour produire des œuvres d'art ainsi que pour les expertiser.

Talent de niveau 2

Ambidextrie

Réduit le malus d'attaque en ambidextrie de 30.

Armure spirituelle

Confère 3 points de résistance aux dégâts de liens.

Maitrise de bouclier

Annule les malus liés aux boucliers.

Liaison vive

Permet d'incanter un lien simple en lien complexe en lui accordant +2 dégâts ou de coûter 2PE de moins (non cumulable avec **maitrise de lien**)

Tank

Augmente les PV de 10.

CRÉATION DE PERSONNAGES

Empathie spirituelle

Permet de faire dépenser 1/2 des points d'esprits dépenser à une cible quand vous utilisez un lien.

Rebond spirituel

Permet à un lien spirituel de rebondir sur une seconde cible.

Lien complet

Permet d'obtenir un bonus de 3 PE ainsi qu'une manifestation physique de l'esprit qui confère le bonus de l'esprit une deuxième fois.

Rodeur

Permet de se déplacer de la moitié de sa valeur de déplacement après avoir effectué une attaque à distance.

Disciple du domaine

Tous les jours vos 3 premiers liens de soins ne coutent pas d'esprit.

Reflexes

Une fois par jour doublent les chances de parade et d'esquive pendant 4 tours.

Protection du brave

Si vous n'avez pas d'armure équipée, réduis tous les dégâts subis de 2 points.

Maitrise de lien

Sélectionne un lien qui voit son cout baissé de 1 et ses dégâts augmentés de 3.

Gout du risque

Quand vous avez moins de 1/3 de vos PV, vos dégâts sont augmentés de 3.

Esprit indépendant

Permet d'incanter les liens complexes comme des liens simples.

Chanceux

Trois fois par jour, vous pouvez relancer un de vos jets de dés ou forcer un jet contre vous à être relancé.

Berserk

Vous ne subissez aucun dégât tant que vous avez une cible à abattre. Vous subissez tous les dégâts une fois hors combat.

Détecteur de mensonges

Si vous avez plus de sociaux que votre interlocuteur, vous savez quand il vous ment. Si vous en avez moins il faudra réussir un test de **social** en opposition.

Fureur de guerre

Trois fois par jour, vous pouvez ajouter 1d6 de dégâts à une de vos attaques.

Le shining

Permet de voir les esprits, les émotions et d'autres choses plus mystiques.

Amis des bêtes

Permet de parler et de comprendre les animaux sur un jet de **social**.

Grande portée spirituelle

Augmente la portée de tous les liens de 5 cases.

Là où ça fait mal

Les chances de critique sont augmentées de 20.

Savant

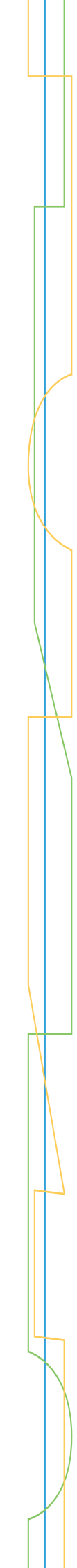
Vous avez un bonus de +30 en **Savoir**.

Choisir une éducation

En fonction de l'éducation du personnage il peut choisir 2 des bonus suivant (chaque bonus peut être pris plusieurs fois) :

- + 10 en **Social**
- + 10 en **Savoir**
- + 10 en **Instinct**
- + 1 arme de prédilection

Utiliser une arme de prédilection lors d'un combat vous donne un bonus de +10 au test de réussite de frappe.



LIENS ÉLÉMENTAIRES

LIENS ÉLÉMENTAIRES



LIENS ÉLÉMENTAIRES

Général

L'ensemble des liens du jeu accessible aux joueurs sont présentés ici. Ils sont classés par élément et les liens spécifiques à certains esprits sont indiqués à la fin avec l'esprit en question entre parenthèses. Certains de ces liens peuvent être canalisés pendant plusieurs tours d'affilé permettant de ne consommer les points d'esprits une seule fois, si c'est le cas cela sera indiqué dans la description.

En plus de ça, chaque lien a une zone d'effet indiqué dans la description.

Chaque lien dans les tableaux a plusieurs caractéristiques :



Le type d'action comme expliqué page 25.



La portée mesure la distance maximum d'utilisation d'un lien cela équivaut à un mètre.



Coup d'apprentissages nécessaire pour apprendre le lien.



Coup en esprit du sort à chaque utilisation.



Les dégâts infligés par le lien ou les modificateurs appliqués par le sort, ses dégâts ne sont pas modifiés lors du calcul des dégâts sauf par l'armure dans le cas de dégâts physiques

Liens de flamme

Nom		A		DESCRIPTION		
Contrôle de flammes	10	0	1-4	Permet de prendre le contrôle d'une flamme déjà existante et de la plier à sa volonté. <i>Canalisable.</i>	/	C
Flamme de l'esprit	6	1	2	Créer une grande flamme dans la ligne de vue du lanceur.	4	C
Flamme armée	1	1	2	Enrobe un objet de flammes qui occasionne 2 dégâts de brûlure en plus.	+2	S
Souffle de flamme	3	2	4	Projette un cône de flamme sur trois mètres. <i>Canalisable.</i>	5	C
Boule de feu	6	3	5	Lance une boule de feu sur une longue distance qui explose à l'impact en infligeant des dégâts en croix.	10	C
Explosion en chaîne (Sportofire)	/	1	2	Embrase toutes les spores générées pour créer une explosion en chaîne.	5	C
Corps ardent (Apricot)	Càc	1	0	Votre corps et vos armes de prédilection deviennent extrêmement chauds, ce qui occasionne des dégâts au contact.	+2	I
Feux follets (Renard)	8	2	1-4	Créer une à quatre flammes de la taille d'un poing dans le champ de vision du lanceur et en prend le contrôle. <i>Canalisable.</i>	2	C
Terre brûlée (Elephant)	3	2	4	Forme une vague de chaleur extrêmement forte aux pieds du lanceur. <i>Canalisable.</i>	5	C
Morsure de la troisième tête (Chien)	Càc	2	2	Fais apparaître une mâchoire spirituelle sur le porteur ou son arme qui saisit la première cible qu'elle touche pour la bloquer et lui inflige des dégâts de brûlure en continu.	3	S
Charge enflammée (phacochère)	6	1	2	Vous projette à 6 mètres en un instant tout en vous enrobant de flammes en vous enrobant de flammes	3	S
Lame de flamme (mante)	Càc	2	3	Confère à une lame au contact du lanceur, un tranchant très aiguisé ainsi qu'une aura de flamme.	+4	S

LIENS ÉLÉMENTAIRES

Liens de foudre

Nom		A		DESCRIPTION		
Tétanisation	Càc	0	0	Lance une forte décharge sur une cible au contacte ce qui la tétanise.	/	I
Détecteur de mensonges	Càc	1	0	Permet de savoir si la cible ment il y a cependant 20% de chance de faux positifs.	/	S
Magnétisme	5	1	1	Attire ou repousse des objets métalliques.	/	S
Arcs électriques	1	1	2	Enveloppe un objet d'un fort courant qui inflige tétanisation aux cibles à moins d'un mètre.	+2	S
Réveil forcé	Càc	1	0	Provoque une forte décharge qui permet de refaire prendre conscience aux personnes évanouies.	/	S
Stimulant	Càc	2	1	Permet de dépasser les limites de son corps et de gagner un bonus de +15 en force ou en agilité , mais l'utilisateur subit 2 dégâts par test effectué.	/	I
Éclair	3	2	3	Foudroie une cible proche qui rebondit sur les personnages sur une case adjacente.	5	C
Morsure de la première tête (Chien)	Càc	2	2	Fais apparaître une mâchoire spirituelle sur le porteur ou son arme qui saisit la première cible qu'elle touche pour la bloquer et lui infliger un malus continu sur tous ses tests de -10.	3	S
Fouet électrique (Anguille)	4	2	3	invoque une queue d'anguille géante qui frappe en ligne et lui applique tétanisation.	6	C

Liens de son

Mouchard	10	0	1	Pose un mouchard sur une cible qui transmet la position relative ainsi que les sons environnants.	/	S
Occupation des Fréquences	15	1	1	Émet un son en continu qui empêche la transmission de tout signal sonore.	/	I
Leurre auditif	15	1	1	Projeté un son déjà entendu par son porteur afin qu'il ait l'air de venir d'un autre endroit.	/	S
Torture sonore	2	2	1	Inflige un supplice très douloureux à une cible proche. <i>Canalisable.</i>	1	S
Voile de son	10	1	1	Empêche les sons de sortir d'une certaine zone.	/	S
Brise tympans	2	2	2	Énorme onde sonore blessant les tympans de la cible et lui infligeant -10 de malus sur tous ses tests pour 3 tours.	2	S
Écholocalisation (Chauvesouris)	20	1	0	Permet de voir sans lumière.	/	S
Étouffement (Libellule)	10	0	0	Permet de créer un voile de son beaucoup plus facilement.	/	S

LIENS ÉLÉMENTAIRES

Liens de terre

NOM		A		DESCRIPTION		
Sculpte de roche	Càc	0	0	Rends les roches au contact du lanceur malléable.	/	S
Peau de roche	/	1	1	Ajoute une couche de roche sous forme d'une seconde peau qui vous donne un point d'amure supplémentaire.	/	I
Force tellurique	/	1	1	Vous confère un bonus de force +5 pour le test actuel (utilisable après le lancé).	/	I
Onde de roche	3	1	2	Émet une onde de choc en cône qui repousse tout ce qu'elle percute de 4 mètres.	2	C
Lever de plaque	2	1	2	Forme un abris de 5 mètre de large à partir du sol environnant le lanceur.	/	S
Éclat de roche	4	2	3	Frappe le sol et projette un grand nombre d'éclats à grande vitesse dans un arc de cercle devant vous.	5	C
Engeance du froid (sedice)	5	2	2	Lance une graine qui germe immédiatement sur la première surface qu'elle rencontre. La plante attaque une cible à moins de 6 mètres d'elle.	2	C
Charge (Atruche)	6	1	1	Charge dans une direction de tout son poid. Combinable avec une attaque.	1	S
Écailles minérales (Pangolin)	Càc	2	Passif	L'ensemble de votre corps est recouvert d'une couche d'écailles minérales qui vous confère 1 point d'armure.	/	/
Explosion tellurique (Elephant)	3	3	5	Saute puis percute le sol de tout son être provoquant une explosion tout autour de la zone d'impact.	9	C
Étreinte funeste (Ours)	Càc	2	4	L'utilisateur écrase une cible qui est bloquée dans son étreinte.	12	C
Bond puissant (Bouquetin)	12	1	1	Permet de bondir à une position éloignée.	/	I
Dard défensif (Porc-épic)	3	2	Passif	Quand l'utilisateur est attaqué, des dards sont générés pour blesser l'attaquant.	2	/
Défense de terre (Phacochère)	3	2	2	Fais jaillir du sol deux pics de terre aiguisés dans le champ de vision du lanceur.	3	C
Chitine rocheuse (fourmi)	/	1	Passif	Une couche transparente de chitine recouvre votre peau, ce qui vous octroie 1 point d'armure.	/	/
Tellufurie (Mangouste)	/	1	2	L'utilisateur concentre sa force, vos 5 prochains tests obtiennent un bonus de +5 ainsi que deux points de dégâts supplémentaires s'il y a lieu.	/	I
Enracinement (Chenille)	/	0	0	Des racines spirituelles vous enracinent dans le sol ce qui vous donne une stabilité à toute épreuve.	/	I

LIENS ÉLÉMENTAIRES

Liens de glace

Nom		A		DESCRIPTION		
Gelure de l'esprit	6	0	1-2	Cristallise l'eau présente dans une zone, vous pouvez aussi bien refroidir un objet que former des formes complexes.	1-4	C
Gel armé	Càc	1	2	Enrobe un objet d'une aura de glace qui occasionne 2 dégâts de froid en plus.	+2	S
Mur de glace	2	2	2	Forme un mur de glace de 5 mètres dont la forme est libre.	/	S
Verglas	4	1	2	Forme une zone de verglas de 5 mètres de radius sur les sol. Les entités qui la traversent doivent réussir un test d' agilité pour ne pas être destabilisée.	/	C
Cône de froid	3	2	4	Génère un souffle glacé qui réduit la mobilité des cibles touchées qui subissent un malus de -10 à leurs prochains tests d' agilité . <i>Canalisable</i> .	5	C
Javelot propagateur	6	3	5	Construis un immense javelot de glace qui se dilatera à l'intérieur de la cible jusqu'à la faire exploser.	10	C
Graine de gel (Sedice)	6	2	3	Projette une graine qui pénètre la cible puis gèle tout ce qui est à son contact.	5	C
Vent du nord (pingouin)	∞	2	1	Invoque un couloir de vent glaçant qui s'affaiblit avec la distance (le lanceur y est immunisé).	3	S
Morsure de la deuxième tête (Chien)	Càc	2	2	Fais apparaitre une mâchoire spirituelle sur le porteur ou son arme qui saisit la première cible qu'elle touche pour la bloquer et geler la partie ciblée.	3	S
Isograise (Morse)	/	2	Passif	Offre une armure de +5 contre les liens de glace, de feu et de foudre.	/	/
Glissade (Manchot)	6	1	2	Propulse le joueur jusqu'à 5m en repoussant toutes les personnes sur le chemin.	3	S
Brise banquise (orque)	Càc	2	2	Donne à votre arme de prédilection un bonus de plus 2 dégâts ainsi que la capacité de briser les armures pour 4 tours.	+2	S

LIENS ÉLÉMENTAIRES

Liens de vent

NOM		A		DESCRIPTION		
Flottement	/	0	1	Permet de bouger horizontalement sans chuter verticalement pour une durée d'une minute.	/	S
Propulsion	/	0	1	Propulse l'utilisateur à 5 mètres de distance.	/	I
Mouvement de vent	∞	1	1	Créer un courant d'air dans une direction qui accorde un bonus de +10 en agilité quand vous l'avez dans le dos.	/	I
Bombe d'air	3	1	1	Comprime une zone d'air pour la faire exploser à tout moment.	3	C
Lame de vent	4	2	4	Compacte l'air pour le projeter sous forme d'une lame acérée qui fait des dégâts en ligne.	6	C
Spore irritante (sportofire)	2	2	2	Génère des spores irritantes autour du lanceur qui se propage au gré du vent et qui infligent un malus de -10 de force et -10 d' agilité .	/	S
Piquer (aigle)	7	0	2	Fonce sur une cible afin de la percuter. Combinable avec une attaque. Les dégâts augmentent si l'attaque est lancée depuis les airs.	1-4	S
Perse boyaux (Corbeau)	Càc	2	3	Frappe une cible en matérialisant un bec spirituel qui traverse les barrières et l'armure.	5	C
Vif'vent (Autruche/ Chauvesouris)	/	0	1	Offre un bonus d' agilité de +10 à soi-même ou à un autre personnage pour le prochain test.	/	I
Pic bourrasque (Pingouin)	5	1	2	Fonce dans une direction et crée un mouvement de vent dans son sens.	3	S
Air solide (Bouquetin)	Càc	1	1	Permet de solidifier l'air juste assez longtemps pour prendre appui dessus en plein air.	/	I
Battement rapide (Libellule)	/	1	2	Permet d'effectuer une double attaque dans le même tour si elle est portée avec une arme de classe 1.	/	I
Rétablissement (Papillon)	/	0	Passif	L'utilisateur ne peut jamais être affecté par des malus sauf poison.	/	/
Pression instantanée (Crevette pistolet)	Càc	1	2	Provoque une énorme pression dans la paume du lanceur.	4	S

LIENS ÉLÉMENTAIRES

Liens de poison

Nom		A		DESCRIPTION		
Création de poisons	/	0	1-5	Permet de créer une drogue aux effets personnalisés (hors effets similaires aux autres poisons). Doit être secrété.	/	C
Sérum de vérité	/	2	1	Permet de sécréter une drogue obligeant à dire la vérité. Elle doit être ingérée et met plusieurs minutes à agir. Doit être secrété.	/	/
Poison affaiblissant	/	1	0	Permet de sécréter une drogue infligeant un malus de -15 en force. Doit être secrété.	/	/
Poison paralysant	/	1	0	Permet de sécréter une drogue infligeant un malus de -15 en agilité . Doit être secrété.	/	/
Poison d'esprit	/	1	0	Permet de sécréter une drogue infligeant un malus de -30 sur les liens. Doit être secrété.	/	/
Boost à regret	/	1	1	Permet de sécréter une drogue qui augmente l' agilité et la force de 5 points. Doit être secrété.	/	/
Poison mortel	/	1	3	Inflige 4 dégâts par tours. Doit être secrété.	/	/
Sécrétion liquide	Càc	0	0	Permet à l'utilisateur de sécréter ses poisons sous forme liquide.	/	S
Libération par le vent	2	2	1	Permet à l'utilisateur de sécréter sous forme gazeuse tous les poisons non mortels.	/	S
Bombe acide	5	3	4	Lance une sphère remplie d'acide qui blesse les serviteurs qu'elle éclabousse, l'acide peut être mélangé à un poison.	5	C
Paralysant liquide (Linarique)	/	0	0	Permet de générer un poison paralysant sous forme liquide.	/	/
Crocs empoisonnés (Serpent)	Càc	1	1	Permet d'empoisonner directement la cible au contact sans lui laisser la chance d'y résister.	2	S
Propagation tactile (Rat)	Càc	1	Passif	Permet d'empoisonner directement la cible au contact.	/	/
Sécrétion filaire (Araignée)	/	1	1	Sécrète des fils qui peuvent être enduits de poisons.	/	S
Résistance aux poisons (Chenille)	/	0	Passif	Rends invulnérable aux poisons.	/	/
Mort bleu (Scorpion)	/	0	2	Produit un équivalent au poison mortel de couleur bleue. Doit être secrété.	/	/
Poison suffocant (Anguille)	/	1	2	Permet de sécréter une drogue infligeant un malus de -15 en agilité et -10 en force . Si le poison subsiste plus de 3 tours, la cible s'évanouit. Doit être secrété.	/	/

LIENS ÉLÉMENTAIRES

Liens de soin

Nom		A		DESCRIPTION		
Régénération	/	1	2	Soigne les blessures et les altérations du lanceur.	4	I
Augmentation d'autrui	2	1	1	Augmente toutes les statistiques d'un allier de 5 pendant 3 tours.	/	I
Soin des blessures	1	1	2-4	Soigne une cible. Si 4 points d'esprits sont utilisés, les états anormaux sont aussi soignés.	5-10	C
Soin des statuts	4	1	1	Soigne les statuts anormaux d'un allier à distance.	/	I
Aiguillons (Linarique)	/	1	1	Forme des dards a la surface du corps qui peuvent soigner de 3 ou bien à transmettre des poisons.	/	I
Soins des spores (sportofire)	2	1	1	Génère des spores qui se déplacent au gré du vent et qui peuvent servir pour des liens normalement lancés au contact.	/	S
Augmentation perso (Mangouste)	/	1	2	Augmente deux statistiques personnelles de 10 pendant 3 tours.	/	I
Corps sain (Chenille)	/	0	0	Soigne les statuts anormaux d'une cible.	/	I
Autorégénération (Poulpe)	/	1	Passif	Vous regagnez 2 PV à chaque tour.	/	/

Liens d'esprit

Esprit sonde	/	0	0	Permet de ressentir quand un lien est utilisé ou a été utilisé dans les environs.	/	/
Esprit apaisé	Càc	1	2	Apaise l'esprit d'une cible (la cible ne peut pas posséder l'élément esprit)	{2-5}	S
Esprit déchainé	6	1	2	Consomme les points d'esprits d'une cible à distance.	{5}	C
Vue de l'esprit	15	1	1	Permet de sentir les esprits environnants que ce soit leurs positions ou leurs types.	/	S
Esprit éclaireur	15	2	2	Permet de libérer son esprit sous une forme intangible et de voir à travers ses yeux. <i>Canalisable.</i>	/	S
Contrôle de l'esprit	6	2	4	Prends le contrôle de l'esprit de la cible pour 1 tour.	/	C
Terreur de l'esprit (Corbeau)	6	2	4	Romp le lien entre la cible et son esprit ce qui l'empêche d'utiliser ses liens pendant 2 tours.	/	C
Drain d'esprit (Renard)	6	2	2	Apaise l'esprit de l'utilisateur en drainant l'esprit de la cible	{3-4}	C
Imitation (Caméléon)	/	0	Passif	Déguise l'esprit de l'utilisateur en un qu'il a déjà rencontré.	/	/
Concentration brisée (Papillon)	10	1	1	Permet à l'utilisateur de faire échouer le lien d'une cible.	/	C

LIENS ÉLÉMENTAIRES

Liens de fer

Nom		A		DESCRIPTION		
Fer spectral	Càc	0	2	Matérialise une arme spirituelle de classe 1 ou 2 correspondant à votre esprit.	4	S
Paume de fer	Càc	1	1	Frappe extrêmement violente de la paume qui brise les barrières et l'armure.	3	C
Peau de fer	/	1	1	Durcis la peau de l'utilisateur, lui donnant 1 point d'armure.	/	I
Liane de fer (Linarique)	Càc	1	2	Fais apparaître deux lianes semblables à des fouets sur les avant-bras de l'utilisateur.	3	S
Bec briseur (Aigle)	Càc	1	0	Applique sur les armes de l'utilisateur la capacité de briser les barrières et l'armure.	/	S
Écaille rasoir (Pangolin)	Càc	1	2	Forme un bouclier de type 2, qui peut aussi servir de manière offensive comme une arme de classe 3.	4	S
Griffe de fer sombre (Panthère)	Càc	1	2	Invoke des gantelets tranchants de classe 1 qui donnent un bonus d' agilité de +5.	3	S
Griffe de fer clair (Lion)	Càc	1	2	Invoke des gantelets tranchants de classe 1 qui donnent un bonus d' agilité de +5.	3	S
Griffe de fer (Ours)	Càc	1	1	Invoke des gantelets tranchants de classe 1 qui donnent un bonus de force de +5.	3	S
Aiguillons cristallins (Porc-épic)	Càc	1	2	Génère un ou plusieurs aiguillons sous forme soit de 4 dards de lancer ou d'une rapière de classe 2.	3/4	S
Huit pattes (Araignée)	Càc	2	3	Génère quatre pâtes tranchantes dans le dos de l'utilisateur qui peuvent être utilisées pour se déplacer sur les murs ou pour attaquer.	1	S
Force de titans (Fourmi)	/	0	2	Donne un bonus de force de +10 pour les cinq prochains tests.	/	I
Grande lame (Mante)	Càc	1	2	Génère, une immense lame à deux mains sans garde de classe 4.	6	S
Dard dorsale (Scorpion)	Càc	1	2	Créer un immense dard dorsal qui permet d'attaquer à 3m.	3	S
Marteau denté (Morse)	Càc	1	2	Invoke un immense marteau de guerre denté de classe 4.	6	S
Morsure nette (Requin)	Càc	1	0	Applique sur les armes de l'utilisateur la capacité de briser les barrières et l'armure.	/	S

LIENS ÉLÉMENTAIRES

Liens d'eau

NOM		A		DESCRIPTION		
Condensation	6	0	0	Forme une petite masse d'eau ou un nuage si vous y passez une dizaine de minutes.	/	I
Averse	∞	0	1	Permet de forcer une averse qui réduit la visibilité ainsi que la facilité à créer des liens de feu.	/	S
Brume	10	1	1	Condense une brume autour de l'utilisateur infligeant un malus de -20 sur les tests de vision et un malus de -2 sur la portée avec un minimum de 2.	/	S
Familier aqueux	2	1	2	Forme un petit être capable d'actions simples et possédant 2 points de vie.	/	C
Contrôle des eaux	8	1	1-4	Prends le contrôle d'une masse d'eau qui peut être utilisé de manière offensive. <i>Canalisable</i> .	/	S
Scie d'eau	6	2	4	Forme une lame d'eau qui tourne à une grande vitesse avant de foncer sur une cible.	6	C
Protection des eaux (Lotus)	3	2	1-3	Créer un bouclier d'eau en lévitation dans les environs de l'utilisateur ou d'un allié au contact avec résistance allant de 1 à 3 points d'armure.	/	S
Insaisissable (Varech)	/	1	Passif	Quand l'utilisateur est humide, lui octroie un bonus de +10 sur son esquive ou sa parade.	/	/
Familier lié (Pingouin)	2	1	2	Forme un familier capable d'actions simples et pouvant servir de médium pour les liens.	/	C
Condensation (Morse)	6	0	0	Permet de condenser de l'eau 10 fois plus vite qu'avec le sort classique.	/	I
Vague dansante (Mangouste)	/	1	1	Enrobe l'utilisateur d'eau qui l'assiste lui procurant un bonus de +5 sur les cinq prochains jets.	/	I
Pression abyssale (Poisson-lanterne)	∞	2	3	Génère une immense pression dans l'eau dont vous avez le contrôle.	[7]	S
Tentacules aqueux (Poulpe)	3	2	1-3	Génère un à trois tentacules capables de mouvements précis et pouvant être utilisés de manière offensive avec une portée de 3.	[1]	S
Armure d'eau (Requin)	/	1	1	Génère une barrière d'eau autour qui confère 1 point d'armure mitigeant aussi les liens.	/	S
Familier piloté (Manchot)	2	1	0	Forme un petit être capable d'actions simples et pouvant transmettre ses sens à l'utilisateur.	/	C
Eau toxique (Anguille)	∞	1	0	Permet à l'utilisateur de répandre son poison dans les eaux qu'il contrôle.	/	S
Tueur marin (Orque)	/	0	2	Donne un bonus de force de +15 pour le prochain test.	/	I
Pince du Vide (Crevette pistolet)	Càc	3	6	Génère au corps à corps une immense pression qui broie la cible	[16-18]	C

LIENS ÉLÉMENTAIRES

Liens d'ombre

Nom		A		DESCRIPTION		
Rangement spirituel	/	0	0	Permet de stocker des petits objets et de les ressortir instantanément.	/	I
Dissimulation des ombres	/	1	Passif	Donne un bonus de +15 dans tous les tests de discrétion.	/	/
Frappe d'ombre	/	1	1	Rends une attaque imprévisible, ce qui empêche l'esquive et la parade.	/	S
Ascendant psychologique	/	1	Passif	Offre un bonus de +10 à tous les jets de social .	/	/
Misdirection (Varech)	/	1	0	Rends une attaque imprévisible, ce qui empêche l'esquive et la parade.	/	I
Perception du rapace (Corbeau)	/	0	Passif	Annule tous les bonus des cibles lors d'un test d' instinct .	/	/
Ombre méprenante (Renard)	7	1	0	Forme une silhouette dans le champ de vision de l'utilisateur.	/	I
Prédateur (Panthère)	/	1	1	L'utilisateur gagne +5 en social pour deux jets puis fait un jet de social en opposition s'il est réussi inflige -10 sur les 5 prochains jets de la cible.	/	I
Morsure corruptrice (Serpent)	Càc	1	3	Permet par contact cutané de prendre le contrôle des muscles de la partie touchée pendant un court moment.	/	S
Vision à 360 degrés (Caméléon)	/	1	Passif	Permet à l'utilisateur d'avoir un bien meilleur champ de vision ainsi qu'un bonus de +10 en instinct .	/	/
Intimidation (Porc-épic)	/	1	1	L'utilisateur gagne +5 en social pour deux jets puis fait un jet de social en opposition s'il est réussi inflige -10 sur les 5 prochains jets de la cible.	/	I
Pose de toile (Araignée)	2	1	1	Secrète un fil collant et extrêmement résistant par une des extrémités de l'utilisateur pouvant être envoyé pour se coller à un endroit proche.	/	S
Brouillard de guerre (Poulpe)	10	1	2	Génère une intense brume noire par la peau de l'utilisateur qui inflige un malus de -30 sur les tests jouant sur la vue et un malus de -4 sur la portée avec un minimum de 2.	/	S
Ombre grouillante (Rat)	6	1	2	Une zone d'ombre agrippe un élément dans son enceinte bloquant ses déplacements. <i>Canalisable</i> .	/	S
Harpon sombre (Poisson-lanterne)	∞	1	2	Toutes les personnes regardant le personnage se retrouvent harponnées par leur ombre.	3	S

LIENS ÉLÉMENTAIRES

Liens de Lumière

Nom		A		DESCRIPTION		
Éclairage	5	0	0	Créer une source de lumière douce.	/	I
Flash	4	0	1	Créer une forte source de lumière qui peut aveugler les cibles qui la regardent.	/	I
Surbrillance	/	1	2	Permet de repérer plus facilement les objets lors des tests d' instincts +20.	/	S
Rupture des ombres	7	1	1	Éclairer une large zone pendant une dizaine de secondes de manière à ce qu'aucune ombre ne soit présente.	/	I
Aspire lumière	5	1	1	Permet de retirer la lumière d'une zone.	/	I
Invisibilisation	CàC	2	2	Permet de rendre un objet ou une personne invisible à condition qu'il ne bouge pas.	/	C
Second soleil (Apricot)	4	1	2	Permet d'appliquer la capacité flash dans une direction de manière continue.	/	C
Bulbe créatif (Lotus)	3	1	2	Créer un bulbe de lotus qui se colle aux surfaces et peut servir de médium pour la vue et l'ouïe ainsi que pour créer des liens.	/	S
Écailles de lumières (Pangolin)	/	0	passif	Permet de lancer éclairage depuis la peau de l'utilisateur.	/	/
Présence du roi (Lion)	/	1	2	L'utilisateur gagne +5 en social pour deux jets puis fait un jet de social en opposition s'il est réussi inflige -10 sur les 5 prochains jets de la cible.	/	I
Transparence (Caméléon)	/	1	1	Rends l'utilisateur presque invisible, ce qui lui octroie un bonus de +20 pour les tests de discrétions.	/	S
Attirance forcée (Poisson-lanterne)	/	0	1	Force une cible à se concentrer son attention sur lui.	/	I