



Règles du jeu académique

Livre des règles 2024

AVANT-PROPOS

Ces règles additionnelles ont vocation à enrichir votre expérience de jeu. Elles offrent notamment au nouvel arrivant la possibilité de se rendre au quartier des Académies afin d'y rencontrer une foule bigarrée ou d'y suivre des cours, favorisant ainsi sa découverte de l'univers des Chroniques de Kandorya. Amis joueurs d'expérience, ce supplément vous invite également à découvrir de nouvelles facettes du gameplay et de nouveaux groupes de personnages afin de varier les plaisirs. Néophytes ou vieux briscards, vous serez toujours les bienvenus aux Académies ! Mais n'oubliez jamais que dans jeu de rôle, il y a "rôle".

Sommaire

Introduction RP	3
I. Préambule	4
II. Les précepteurs	7
III. Les savoirs académiques	9
IV. La recherche	10
V. Annexes	11
Annexe 1 : Modalités de conversion anciennes / Nouvelles règles	11
Annexe 2 : Cas particuliers transition entre 2023 et 2024	11
Annexe 3 : Listes des disciplines	12
VI - L'académie du combat	13
Combat au corps à corps	13
Combat à distance	14
Combat et commandement	15
Combat et dissuasion	16
Combat et poudre	17
Annexes combat	18
VII - L'académie des sciences	19
Science du vivant	19
Science du droit	20
Science de l'investigation	21
Science des arts	22
Annexe sciences	23
VIII - L'académie de l'aventure	24
Aventure terrestre	24
Aventure itinérante	25
Aventure du savoir	26
Aventure des arènes	27
Annexe Aventure	28
IX - Académie de la Magie	29
Magie fondamentale	29
Magie et sorcellerie	30
Magie et nécromancie	31
Magie ritualistique	32
Magie d'exorcisme	33
Annexe Magie	34

Introduction RP

En cette ère de troubles et de tourments, où le ciel gronde d'une fureur inouïe et où la terre tremble sous nos pas, nous, Don Waken de Rosépine, Doyen des académies, et Haskeer, Héraut de Chimère, nous adressons à vous, nobles académiciens.

Par la présente lettre, nous vous informons des événements funestes qui perdurent dans notre quartier bien-aimé. Les mouvements de la terre et les manifestations des profondeurs continuent à provoquer la destruction de toutes nos infrastructures, et ont coupé le lien sacré qui unissait nos académies à l'entité tutélaire, Chimère. Bien que certains d'entre vous, braves académiciens, aient tenté des expéditions courageuses dans l'altermonde pour secourir notre bienfaitrice, nos efforts sont restés vains. Chimère semble désormais terrée, submergée sous les assauts incessants, et aucune aide ne saurait lui parvenir. À la place tant attendue de Chimère, se tient désormais un automate, solitaire et impassible face aux épreuves. Il a remis, à quelques-uns parmi les explorateurs intrépides, une plume colorée, symbole de notre émancipation vis-à-vis de la créature qui nous a tant prodigué son soutien au cours des huit dernières années.

Ce geste, tel un passage de flambeau, nous rappelle que le savoir ancestral que Chimère nous a transmis doit désormais être reconstruit par et pour les académiciens eux-mêmes. Les liens avec l'entité semblent s'être dissipés, comme en témoigne l'effacement concomitant des savoirs des codex. Nous devons donc, en tant qu'académiciens, rassembler nos expériences, nos notes, nos écrits, et travailler en collaboration pour retrouver nos savoirs. C'est à nous, et à nous seuls, de perpétuer la mission des académies : diffuser le savoir et la connaissance, dans la lignée de ce que Chimère a si généreusement partagé avec nous. Ensemble, unis par notre détermination et notre amour pour l'apprentissage, nous relèverons ce défi colossal. Que cette plume colorée soit le symbole de notre renaissance, et que nos efforts conjugués nous conduisent vers de nouveaux sommets de sagesse et d'émerveillement.

Face à ce défi nous sollicitons en début de prochaine foire, la présence des Maîtres et Grands Maîtres volontaires de chaque académie. Ensemble, nous forgerons le futur de l'organisation des académies et des enseignements, guidés par la sagesse et la volonté de préserver l'héritage de notre noble institution.

*Avec tout notre respect et notre dévouement,
Don Waken de Rosépine, Doyen des académies
Haskeer, Héraut de Chimère*

I. Préambule

Les **Académies** sont des institutions renommées qui permettent l'apprentissage de classes spécialisées de personnages, en jeu, dans la continuité des différents archétypes proposés à la création du personnage dans le livret des règles. Il n'est pas obligé de suivre les enseignements des académies pour faire évoluer son personnage.

Il existe aujourd'hui quatre académies :

Académie des Combat (couleur rouge) Académie des Sciences (couleur violet)	Académie des Aventure (couleur verte) Académie des Magies (couleur bleue)
---	--

Les règles de l'ancienne académie de la Foi se trouvent dans le livret de règles générales.

Toutes les disciplines réformées figurent en *annexe 3*.

Tous les arcanes enseignés figurent dans ce livret *voir annexes 6 -7-8 et 9*.

Chacune des Académies regroupe plusieurs branches de connaissances appelées **Disciplines**, qui sont les seules à pouvoir enseigner des **Arcanes** (*nom masculin*). Les Arcanes sont des savoirs et savoir-faire spécifiques répartis dans ces différentes disciplines et uniquement accessibles par cette voie, durant le jeu.

Chaque discipline permet d'apprendre des arcanes. Il existe quatre niveaux successifs d'Arcanes :

1. **Arcanes de Novice** (deux par discipline),
2. **Arcane de Disciple**
3. **Arcane de Maître**
4. **Arcane de Grand Maître.**

La mort du personnage entraîne obligatoirement la perte des arcanes qu'il maîtrisait.

Anciennes règles nouvelles règles : Une aide à la conversion permet d'établir les feuilles de personnage 2024 en fonction des évolutions (*voir annexe 1 et 2*).

Enseignements

L'accès aux Disciplines

Les Académies sont ouvertes à tous les personnages. Il n'est pas possible d'y fixer une quelconque restriction d'accès basée par exemple sur la race, l'origine, le statut ou la classe d'un personnage. C'est la règle ! En revanche, dans la mesure où les Académies constituent un élément de jeu, elles sont libres de demander une rétribution ou une compensation mesurée pour l'accès aux cours. Cette rétribution ne peut être discriminatoire.

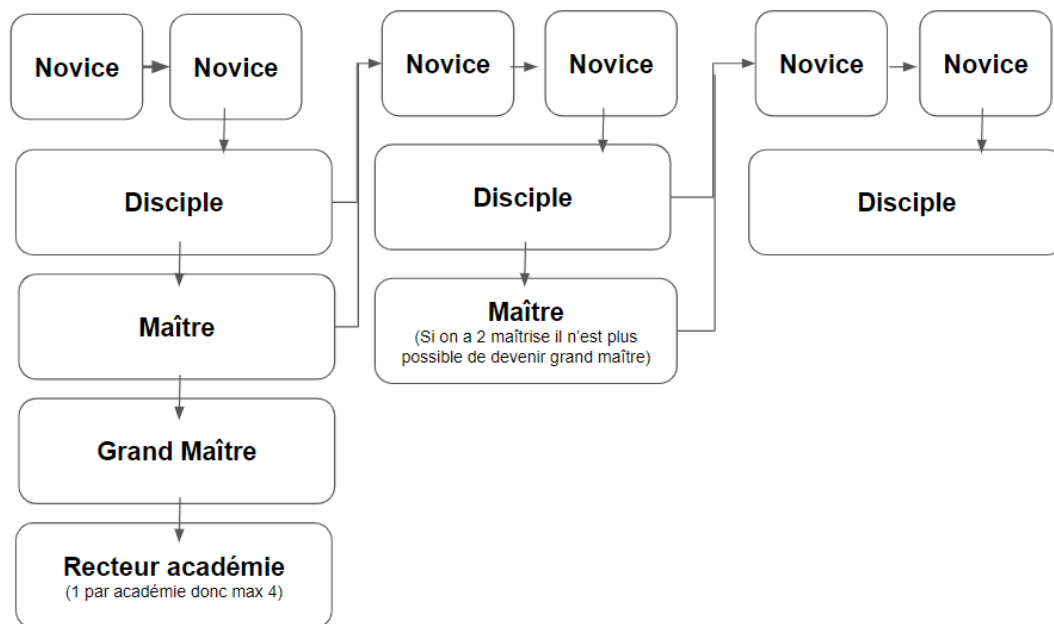
La progression

Un personnage peut apprendre des Arcanes en suivant des cours auprès d'une ou plusieurs Disciplines de son choix (y compris dans une même académie), en respectant les contraintes ci-dessous.

La progression est bloquée à un maximum de 11 arcanes et 3 disciplines

Dans chaque Discipline, un personnage est libre d'opter pour la progression de son choix mais doit impérativement :

- maîtriser **deux Arcanes de Novice**,
- pour avoir le droit de passer à l'Arcane de **Disciple**,
- puis **Maître**,
- et enfin **Grand Maître.**



Il n'y a aucune obligation de suivre la progression d'une discipline et à tout moment le joueur est libre de décider d'arrêter ou de changer de progression. Il n'est toutefois pas possible de changer avant d'avoir validé le **niveau Disciple** de la discipline antérieure.

Il est possible d'être **Maître que dans deux disciplines au maximum**.

Le titre de **Grand Maître est un choix de jeu exclusif avec des responsabilités et des engagements** pour sa discipline (il n'est pas possible d'être Grand Maître dans plus d'une discipline, ni Grand Maître et Maître dans une autre discipline).

Les temps d'apprentissage pour chaque Arcane est le suivant :

- 1er Arcane : **2 h**
- 2nd Arcane : **2 h**
- 3ème Arcane : **3 h**
- Xème Arcane : **+1 heure** pour chaque nouvel arcane.

Ainsi **chaque nouvel arcane dure 1 heure de plus de façon exponentielle**. Une fois acquis, il est impossible pour un personnage d'oublier un Arcane sauf à trouver le moyen de le faire en jeu.

Exemple : Hector combattant décide de suivre l'Académie Combat, discipline Combat au corps à corps.

- *Il suit les enseignements **2 heures** et valide son Novice 1 Combat au corps à corps;*
- *Puis de nouveau **2 heures** et valide son Novice 2 Combat au corps à corps;*
- *Il décide ensuite de devenir Disciple Combat au corps à corps qu'il valide après **3 heures** de formation;*
- *Par la suite, il choisit de suivre l'académie Aventure et va suivre l'arcane de Novice 1 Aventurier Terrestre qu'il valide après **4 heures** de formation;*
- *Etc...*

Les cours et les annonces

Les cours se déroulent à raison **d'une heure par ½ journée de jeu**.

Néanmoins deux cours **peuvent être réalisés consécutivement** sur une journée complète. Durant ces cours les étudiants pourront être divisés en groupes selon leur niveau ou l'affluence. Chaque Discipline est tenue d'effectuer le suivi du cursus (heures de cours) de chacun de ses étudiants.

Lorsque l'apprentissage d'un Arcane nécessite plus que 2 heures de cours, les heures d'enseignement supplémentaires (à compter de la 3ème) peuvent être des heures de pratique ou de recherche effectuées auprès d'un Maître ou d'un Grand Maître.

Un personnage ne peut suivre qu'une heure de cours par demi-journée, soit deux heures maximum par jour (journée complète).

Les enseignements **sont obligatoirement en cohérence avec l'arcane, la discipline et les connaissances académiques**. Ils doivent **impérativement être déposés au scriptorium** (au minimum un plan de cours). Les contenus de cours doivent être exploitables pour permettre aux Maîtres de réaliser des enseignements cohérents et de qualité (les orgas se réservent le droit de demander des compléments ou une réécriture).

Exemple : Hector personnage combattant décide de suivre l'académie des combats, discipline Combat au corps à corps. Sur la panneau d'affichage la discipline propose un cours le 2eme jour de la foire de Novice de 10h à 11h puis de 17h à 18h, puis le 3eme jour de la foire un cours d'escrime en tournoi de 10h à 12h00.

Il décide de suivre les deux jours d'enseignement et validera ainsi :

- *2h en 2 séances et validation de son 1er arcane de Novice*
- *2h en 1 séance et validation de son 2nd arcane Novice*

Les annonces

Le terme **"Arcane ..."** doit être déclamé en amont des annonces pour stipuler que sa connaissance est acquise via les cours académiques.

Les lieux et horaires de cours

Avant le début de chaque foire ou interfoire, le matin, sur le panneau d'affichage ainsi qu'au scriptorium, chaque Discipline est tenue de **poser un affichage précisant les horaires de chaque cours de chaque journée** de la foire (ou interfoire). Même si les cours se déroulent en dehors du quartier, **le rendez-vous est obligatoire devant les académies** et les Maîtres et Grands Maîtres s'assurent de venir accueillir leurs apprenants.

II. Les précepteurs

Préambule: Maîtres, Grand Maîtres, Recteurs.

Les cours sont dispensés par les Maîtres et Grands Maîtres de Discipline avec l'accord du Grand Maître de chaque Discipline, selon les obligations suivantes :

- **Obligation d'enseignement : 1 heure de cours minimum par journée**, les Maîtres et Grand Maîtres doivent réaliser cet enseignement dans chacune de leurs disciplines respectives.
- **Obligation de suivi administratif** : veiller que les élèves au terme des enseignements remplissent leurs fiches de personnage en précisant l'arcane obtenu et les ajustements éventuels (une validation orga n'est pas obligatoire mais peut être conseillée en cas de doute).

Les Maîtres et Grand Maîtres doivent eux à l'issue de l'obtention de leur arcane venir valider leur feuille de personnage auprès des **orgas académiques** et recevoir la **plume** qu'ils devront arborer fièrement, signe de leur statut d'enseignants de la discipline (sur une partie visible du costume). L'obtention des statuts de Maître et Grand Maître **ne sont possibles que durant les grandes foires** (sauf exception validée par les orgas académiques).

<i>Les plumes sont non volables.</i>	Maître	Grand Maître	Recteur
Académie	1 plume	2 plumes	Grande plume académique
Disciplines	1 plume	2 plumes	

*Exemple : Hector a décidé de poursuivre dans la voie de l'Aventure et devient **Maître Aventurier Terrestre**, il arbore une **plume verte**, il délivre des enseignements chaque journée et à le droit de réaliser l'annonce " **Arcane Entrave**".*

Les Maîtres

C'est un projet de jeu qui nécessite qu'on s'y consacre. Ainsi quand on débute ce parcours il n'est pas possible de cumuler des heures dans d'autres disciplines sans contrainte.

Il n'est pas possible de cumuler plus de 2 fonctions de Maître.

Les Maîtres sont admis à leur fonction après :

- le nombre d'heures requis à leur niveau de progression,
- la réussite d'un examen
- avoir enseigné 1h de cours minimum en présence d'un Grand Maître.

A l'issue de ce parrainage le Grand Maître décide s'ils sont aptes à enseigner en autonomie.

Ils doivent se faire enregistrer auprès des orgas académiques.

Ils doivent maîtriser les contenus de la discipline déposés au scriptorium, qui sont la base de leurs enseignements. Ils doivent de plus maîtriser les spécificités des règles pour guider les étudiants.

Un Maître doit enseigner avec des étudiants, au minimum 1 fois par jour dans sa Discipline lors d'un événement où il est présent, ce cours peut être fait avec un autre maître et comptera comme un cours donné pour les deux enseignants. En cas de non respect de cette règle, il est automatiquement rétrogradé au rang de Disciple et perd son arcane de Maître ainsi que sa plume (les heures académiques sont perdues). Si un maître souhaite repasser son épreuve de maître, il doit se rapprocher du recteur de son académie et des orgas académiques.

Les Grands Maîtres

C'est un projet de jeu qui nécessite qu'on s'y consacre. Ainsi quand on débute ce parcours il n'est pas possible de cumuler des heures dans d'autres disciplines sans contrainte.

Il est possible d'être Grand Maître que dans une discipline, il n'est plus possible alors d'accéder à un second rang de maître (le joueur doit donc choisir entre un statut de grand maître ou une double maîtrise). Un Grand Maître est néanmoins autorisé à suivre d'autres enseignements mais sera limité au statut de Disciple.

L'obtention du statut est :

- validée par le recteur de l'académie
- la récompense d'une quête personnelle en lien avec sa discipline (voir orgas académique).

Ce titre prestigieux comporte des **obligations d'encadrement des Maîtres**.

Un ratio d'un Grand Maître pour 5 Maîtres est appliqué (tant que le nombre de Maître n'est pas suffisant il n'est pas possible de créer un poste de Grand Maître).

Lorsqu'une Discipline comporte plusieurs Grands Maîtres, ils dirigent alors collégalement la Discipline. Lorsqu'il n'y a pas ou plus de Grand Maître, la Discipline est dirigée collégalement par ses Maîtres qui continuent par ailleurs à progresser et qui ont également en charge l'organisation

des examens de Maître. Les Grands Maîtres ont un rôle d'encadrement des cours et des examens de Maître.

Un Grand Maître doit enseigner, au minimum 1 fois par jour dans sa Discipline lors d'un événement où il est présent, ce cours peut être fait avec un maître et comptera comme un cours donné pour les deux enseignants. En cas de non respect de cette règle, il est automatiquement rétrogradé au rang de Maître et perd son arcane de Grand Maître ainsi que sa seconde plume (les heures académiques sont perdues). Si un Grand Maître souhaite renouveler son titre, il doit se rapprocher du recteur et des orgas académiques.

Les Recteurs - le conseil académique

Chaque discipline est représentée par l'ensemble des Grands Maîtres qui la compose. Chaque foire d'été, au sein de chaque académie les grands Maîtres des différentes disciplines doivent élire ou nommer un **Recteur** ce dernier représente les intérêts de l'académie. Le recteur est souvent le porteur de la **grande plume de l'académie**. Il siège au sein du conseil académique avec les recteurs de chaque académie.

On retrouve ainsi dans ce conseil:

- les recteurs des académies combat, sciences, aventure et magie;
- le doyen des académies et/ou le héraut de chimère.

Le conseil peut s'accompagner de toutes personnes extérieures si nécessaires (représentant d'une guilde par exemple). Cette institution décide de la bonne marche des académies, des projets, des investissements et a un droit de regard sur les recherches.

Le conseil doit se réunir au **minimum une fois par an** en début de grande foire.

III. Les savoirs académiques

Ils se composent de manuscrits répartis en deux catégories :

- la présentation de la discipline,
- les connaissances essentielles.

La présentation de la discipline (non volable)

Un manuscrit déposé au scriptorium regroupant plusieurs éléments de description et qui contient à minima les éléments suivants :

- Bon de validation ORGA,
- Titre de la Discipline,
- Emblème et devise,
- Textes fondateurs (facultatif).

L'absence du livret de la discipline ou son retrait par le conseil académique rend la diffusion des enseignements impossible.

Les connaissances essentielles (non volable)

Ces dernières doivent être déposés au scriptorium, elles précisent pour chaque arcane

- la date à laquelle l'arcane a été rédigé,
- un plan détaillé de chaque cours de 2 heures,
- les références bibliographiques (livres, dessin, études, ...),

Un arcane non déposé au scriptorium ne peut être enseigné.

Il existe des ouvrages de référence au scriptorium (validé par l'organisation) qui doivent **obligatoirement** être pris en compte pour les enseignements. Ces derniers sont les références

pour la réalisation des cours et garantissent la cohérence entre les enseignements et la connaissance de l'univers de Kandorya. Les Maîtres et Grand Maîtres lors de leurs enseignements doivent préciser les ouvrages sur lesquels ils ont construit leurs enseignements et que les étudiants peuvent consulter au scriptorium et/ou à la bibliothèque académique.

Scriptorium

La gestion du jeu académique est centralisée au sein du Scriptorium du Quartier des Académies. Il s'agit d'un espace en jeu, qui abrite les objets de jeu (non volables) suivants :

- Un **affichage des Grands Maîtres** présents à chaque événement ou de leurs représentants. En l'absence d'un responsable déclaré pour un événement auprès de l'organisation, une discipline ne peut être enseignée.
- Le **Livre du Conseil Académique** comportant les relevés de décisions.

En outre, il constitue le cœur du Savoir académique et abrite également :

- Le **Livre des Précepteurs** : la liste à jour de tous les Maîtres et Grand Maîtres, Discipline par Discipline (liste tenue à jour par les orgas),
- Les **Livres des Arcanes** : la liste à jour de tous les Arcanes, Discipline par Discipline, et des plans de cours, classés par académies.
- Les **Connaissances essentielles** de chaque enseignement. Les contenus des cours doivent être exploitables pour permettre aux Maîtres et Grands Maîtres de réaliser des enseignements cohérents et de qualité (les organisateurs se réservent le droit de demander des compléments ou une réécriture).

IV. La recherche

De nouvelles connaissances, à maîtriser, peuvent voir le jour à mesure que la recherche avance, menée par les membres les plus éminents de chacune des Disciplines. La recherche n'est pas obligatoire, c'est la discipline qui décide de mettre en place cette dernière. La recherche se décompose en deux catégories complémentaires et qui peuvent être menées de front :

- **Recherche appliquée**, elle est le fruit du travail de la discipline. Elle permet d'améliorer les arcanes existants grâce à la découverte de nouvelles connaissances .

Exemple : la discipline Science du vivant effectue une recherche sur les capacités de cicatrisation d'un venin de serpent. Après la fin de leurs travaux et la validation orga. La discipline dépose les écrits de cette recherche appliquée au scriptorium. Les Maîtres et Grands Maîtres peuvent maintenant enseigner l'application de ce venin cicatrisant en complément d'un arcane existant.

- **Recherche fondamentale**. Son acquisition est exceptionnelle et demande de grands investissements. Chaque recherche aura pour finalité une **création matérielle exceptionnelle (un objet de jeu unique)** aux effets propres aux membres de la discipline, à réaliser avec l'aide des Guildes.

Précisions

Les travaux de recherche sont initiés en jeu, au Scriptorium, par un Grand-Maître ou un Maître. Il n'est pas possible de participer à plusieurs recherches fondamentales simultanément. Tous les travaux de recherche font l'objet d'une documentation écrite et soignée (sur des supports RP et relatant la problématique, les travaux théoriques et pratiques entrepris, etc.) qui devra être

déposée au Scriptorium entre chaque foire. De la qualité de cette synthèse dépend directement la validation du projet de recherche par le conseil académique et les orgas.

Il existe des événements en jeu qui peuvent ralentir, voire accélérer ce processus, ils sont systématiquement à découvrir en jeu.

Attention : Si l'objet (parchemin, artefact, arme, ...) venait à disparaître ou à être détruit, ou si aucun membre ne dispose plus du savoir lié à son utilisation, ses bénéfices sont suspendues et des actions devront être mis en place pour soit la retrouver, soit la reconstruire, soit réapprendre à s'en servir

V. Annexes

Annexe 1 : Modalités de conversion anciennes / Nouvelles règles

Le texte ci-dessous expose comment vos arcanes antérieures sont transposées dans le nouveau système académique.

A l'été 2024 la première demi-journée est consacrée à l'accueil des Maîtres et Grands Maîtres de chaque discipline (par académie) pour un temps RP et HRP consacré à l'appropriation de la réforme. **Charge à ces derniers de relayer les explications de la réforme lors des cours** des arcanes à venir. Il est possible, lors de sa création de personnage en 2024 de **revenir sur ses engagements passés de Maître et Grand Maître**, ce choix s'accompagne de la perte du statut et des heures consacrées. Ce choix doit être annoncé aux orgas académiques et identifié sur la feuille de personnage 2024.

Votre statut en 2023, si vous étiez:

- **Légende** → vous devez décider de rester Grand Maître dans une de vos disciplines ou Maître dans vos deux disciplines;
- **Grand Maître** → vous devez décider de conservez votre statut ou redevenir Maître pour pouvoir accéder à une deuxième maîtrise;
- **Maître** → vous conservez votre statut de Maître;
- **Disciple** → vous conservez votre statut de Disciple. Néanmoins si vous ne possédez qu'un seul arcane de novice dans vos disciplines vous devez suivre les cours d'un second arcane de novice (2 heures) pour valider votre statut.
- **Novice** → vous conservez votre statut de Novice.

Annexe 2 : Cas particuliers transition entre 2023 et 2024

Arcanes en cours : Toutes les heures de formation acquises restent valides. Tout arcane en cours de progression pourra être finalisé au terme de 2 heures de formation pour le valider dans le cadre des nouvelles règles. Ce temps sera notamment mis au profit de la compréhension des règles académiques et sous la responsabilité des Maîtres et Grands Maîtres.

Académiciens multiclassés : Les plus anciens académiciens peuvent avoir cumulés de nombreux arcanes dans différentes disciplines et de nombreux statuts. La conversion doit être conforme aux règles à savoir **au maximum 11 arcanes et 3 disciplines** soit :

Profil au max	Grand Maître	Maître	Disciple	Novice	Total
Grand Maître	1 max dans sa discipline	1 max dans sa discipline	3 max	6 max	11 arcanes
Maitre bi-classé	0	2 max	3 max	6 max	11 arcanes
Maître unique	0	1 max	3 max	6 max	10 arcanes
Disciple multi classé	0	0	3 max	6 max	9 arcanes

Rappel : il est possible de **profiter de cette réforme pour abandonner des statuts** de Maître et/ou Grand Maître mais le temps consacré est perdu et pas mobilisable à nouveau.

Annexe 3 : Listes des disciplines

Attention : Les nouveaux arcanes remplacent les anciennes.

Nom	Règles 2024	Règles 2022 - 2023
Académie du combat	<ul style="list-style-type: none"> • Combat au corps à corps • Combat à distance • Combat et commandement • Combat dissuasif • Combat et poudre 	<ul style="list-style-type: none"> • Ex bretteurs • Ex archers • Ex chef de guerre / écuyer • Ex protecteur • Ex franc tireur / artilleur
Académie des sciences	<ul style="list-style-type: none"> • Science du vivant • Science du droit • Science et investigation • Science des arts 	<ul style="list-style-type: none"> • Ex médecin • Ex juriste • Ex inquisiteur • Ex art / courtisan
Académie des aventuriers	<ul style="list-style-type: none"> • Aventurier terrestre • Aventurier itinérant • Aventurier du savoir • Aventurier des arènes 	<ul style="list-style-type: none"> • Ex trappeur / sorcelame • Ex négociant / navigateur • Ex mémorialiste / thanatonaute • Ex gladiateur
Académie de magie	<ul style="list-style-type: none"> • Magie fondamentale • Magie et sorcellerie • Magie et nécromancie • Magie ritualistique • Magie d'exorcisme 	<ul style="list-style-type: none"> • Ex archimage • Ex sorcier • Ex nécromant • Ex ritualiste • Ex exorciste

VI - L'académie du combat

Combat au corps à corps

Combat au corps à corps

(évolution de l'ancienne discipline bretteur)

Bienvenue à la discipline du "combat au corps à corps" où l'acier chante et la grâce de l'escrime rencontre la finesse de l'esprit. Cette discipline de savoir et de virtuosité accueille les âmes intrépides désireuses de maîtriser l'art noble du combat. Que vous soyez un novice cherchant à embrasser la voie des combattants élégants ou un vétéran cherchant à affiner vos compétences, notre discipline vous offre un refuge où le talent est poli, les défis sont relevés et les liens d'amitié se forment à travers les duels. Dans nos cours résonnent les cliquetis des épées et le murmure des stratégies élaborées. Mais la discipline au cœur de l'académie des combattants est bien plus qu'un simple lieu d'entraînement. Préparez-vous à plonger dans un monde où l'honneur est la règle suprême, où la bravoure est récompensée et où chaque mouvement est une danse mortelle, exécutée avec grâce et précision. Bienvenue à l'Académie des combats discipline "combat au corps à corps" parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimères, entre ces murs chargés d'histoire et de promesses, là où les destins des guerriers sont forgés dans le feu de la passion et de la détermination.

Novice :

L'archétype **Combattant*** vous coûte - 2PE.

Novice :

Gain compétence **Constitution** (niv 1).

Disciple :

La compétence **Esquive*** vous coûte -2 PE.

Maître :

Une annonce "**Arcane Désarme**" et une annonce "**Arcane Recul 5**" 1 fois par combat.

Grand Maître :

Une annonce "**Arcane Résiste**" 1 fois par combat à l'une des annonces suivantes : "Intimidation !" ou "Brise !".

Une annonce "**Arcane Peur**" 1 fois par jour.

* vous devez déjà posséder la compétence

Combat à distance

(évolution de l'ancienne discipline archer)

Bienvenue à la discipline du "combat à distance" un sanctuaire où la grâce de l'arc rencontre la puissance silencieuse de la flèche. À travers nos enseignements, vous découvrirez que la tension des cordes et le sifflement des flèches en vol sont aussi communs que le chant des oiseaux. Sous la tutelle de maîtres experts, des générations d'apprentis ont appris à épouser l'art ancestral de l'arc, à comprendre la symphonie de la nature et à affûter leurs talents jusqu'à la perfection. Que vous soyez attiré par l'art de la chasse, la précision du tir de compétition ou la tactique de la guerre, notre discipline offre une formation complète pour tous les styles d'archerie. Préparez-vous à plonger dans un monde où chaque décoche est un geste de grâce et de pouvoir, où chaque flèche trouve son chemin avec une précision mortelle et où la communion entre l'archer et son arc est une danse harmonieuse et intemporelle. Bienvenue à l'Académie des combats discipline "combat à distance" parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimères, que votre quête de maîtrise commence ici où les destins des archers d'élite sont écrits dans l'arc tendu et la flèche libérée.

Novice : au choix non cumulable

L'archétype **Combattant*** vous coûte - 2PE.

L'archétype **Artisan*** vous coûte - 2PE.

Novice :

Gain compétence **Chasseur Cueilleur**.

Disciple :

La compétence **Instinct de survie*** vous coûte -2 PE.

Maître :

Une annonce "**Arcane Planté**" et une annonce "**Arcane Recul 5**": 1 fois par combat lors d'un tir qui touche sa cible.

Grand Maître :

Une annonce "**Arcane Tombe**" et une annonce "**Arcane Brise**": 1 fois par combat lors d'un tir qui touche sa cible y compris le bouclier.

* vous devez déjà posséder la compétence

Combat et commandement

(évolution des anciennes disciplines chef de guerre et écuyer)

Bienvenue à la discipline du "Commandement", un bastion où les futurs chefs de guerre et leurs écuyers sont façonnés pour diriger avec bravoure et intelligence sur les champs de bataille. Cette discipline de l'académie du combat est bien plus qu'une simple école de tactique militaire ; c'est un foyer où les esprits stratèges prospèrent et où les liens entre seigneurs et écuyers se forment dans le feu de l'action. Sous la tutelle de maîtres et grands maîtres renommés, les jeunes nobles apprennent l'art de la guerre dans toutes ses nuances, des manœuvres sur le champ de bataille aux subtilités de la diplomatie. Dans les cours d'entraînement et les simulations de bataille, les élèves apprennent à se faire confiance, à se soutenir mutuellement et à honorer le code de l'écuyer, où le respect, le courage et la loyauté sont des valeurs sacrées. Préparez-vous à plonger dans un monde où chaque décision peut changer le cours de l'histoire, où le courage est aussi précieux que l'acier et où le commandement est une vertu à cultiver avec soin. Bienvenue à l'Académie des combats discipline commandement, que votre quête de maîtrise commence ici, parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimères, là où les héritiers des grandes familles se préparent à écrire leur propre légende, guidés par l'enseignement ancestral et la sagesse des maîtres de guerre.

Écuyer (précisions en annexe)

Novice :

L'archétype **Combattant*** vous coûte - 2PE.

Novice écuyer:

L'archétype **Artisan*** vous coûte - 2PE.

Novice :

Gain compétence **Noble**.

Novice écuyer:

Gain compétence **Premiers secours**.

Disciple :

La compétence **Porte bannière*** vous coûte -2 PE

Disciple écuyer:

La compétence **Armurier*** vous coûte - 2PE.

Maître : Une annonce en début de combat "**Arcane Porte étendard**" fait de vous un étendard vivant (*précisions en annexe*).

Grand Maître :

Une annonce "**Arcane Brise**" sur une cible de type un arme de siège et 3 frappes "**Arcane arme de siège**" sur une cible de type golem/ construct 1 fois par combat.

Chaque frappe doit être espacée de 30 secondes.

* vous devez déjà posséder la compétence

Combat et dissuasion

(évolution de l'ancienne discipline protecteur)

Bienvenue à la discipline du "Combat et dissuasion", un sanctuaire où la dévotion et la protection se mêlent pour former les protecteurs les plus fiables et les plus intrépides. C'est bien plus qu'une simple école de protection rapprochée ; c'est un foyer où les cœurs loyaux trouvent un but et où les liens entre maîtres et protégés se forment dans le feu de l'engagement. Dans nos entraînements, les techniques de combat rapproché sont enseignées avec rigueur et précision. Sous la tutelle de maîtres vétérans, les aspirants protecteurs apprennent à manier les armes avec habileté, à anticiper les menaces et à protéger leurs charges avec dévouement. Mais plus qu'une simple formation physique, nos maîtres et grands maîtres inculquent à leurs élèves les valeurs de loyauté, d'intégrité et de sacrifice, qui sont les piliers de tout bon protecteur. Que vous aspiriez à devenir un protecteur d'élite, prêt à défendre votre charge au péril de votre vie, ou un garde du corps dévoué, prêt à sacrifier tout pour assurer la sécurité de votre maître, notre discipline offre une formation complète pour tous ceux qui veulent embrasser la vocation noble de la protection rapprochée. Préparez-vous à plonger dans un monde où chaque mouvement compte, où la vigilance est votre plus grande arme et où le lien entre le protecteur et sa charge est indestructible. Bienvenue à l'Académie des combats discipline "combat et dissuasion" que votre quête de maîtrise commence ici, parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimères, là où les gardiens de l'ordre se préparent à affronter les défis de leur noble mission, avec détermination et courage.

Novice :

L'archétype **Combattant*** vous coûte - 2PE.

Novice :

Gain de la compétence **Pugilat** (augmente de 1 votre niveau).

Disciple :

La compétence **Intimidation*** vous coûte -2 PE.

Maître :

Gain compétence **Crâne épais**.

Grand Maître :

Une annonce "**Arcane Champs d'énergie**" 1 fois par combat pour vous et votre protégé (précisions en annexe).

* vous devez déjà posséder la compétence

Combat et poudre

(évolution des anciennes disciplines artilleur et franc tireur)

Bienvenue à la discipline du "Combat et poudre", un bastion de maîtrise des armes à feu où les artilleurs et les francs-tireurs sont formés à manier la puissance explosive avec précision et habileté. Cette institution prestigieuse est bien plus qu'une simple école de combat à la poudre ; c'est un foyer où les esprits audacieux trouvent leur voie et où les liens entre camarades d'armes se forment dans le feu de l'action. De même, les francs-tireurs perfectionnent leur art du camouflage, de l'observation et du débordement, prêts à abattre leurs cibles avec une précision impitoyable. La discipline est également un lieu de camaraderie et de solidarité entre compagnons d'armes. Que vous aspiriez à devenir un artilleur d'élite, maniant les canons avec une précision mortelle sur les champs de bataille, ou un franc-tireur silencieux, traquant vos ennemis avec une patience calculée et une précision chirurgicale, notre discipline offre une formation complète pour tous ceux qui embrassent l'art redoutable du combat à la poudre. Préparez-vous à plonger dans un monde où chaque détonation compte, où la maîtrise des armes à feu est votre atout le plus précieux et où le lien entre combattants est forgé dans le feu et la fumée de la bataille. Bienvenue à l'Académie des combats discipline "combat et poudre" que votre quête de maîtrise commence ici, parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimères, là où les artilleurs et les francs-tireurs se préparent à laisser leur empreinte sur l'histoire, avec audace et détermination.

Novice :

L'archétype **Combattant*** vous coûte - 2PE.

Novice :

Gain compétence **Ambidextre**.

Disciple :

La compétence **Intimidation*** vous coûte -2 PE.

Maître :

- Vous pouvez lors d'un tir réussi grâce à un pistolet annoncer "**Arcane recul 5 et tombe**".
- Lors de l'utilisation d'un canon vous comptez comme 2 artificiers.

Grand Maître :

- Vous pouvez entonner le **chant des canonniers** ce qui permet de réduire de 30 secondes le temps de rechargement de tous les canons à moins de 5 mètres de vous tant que vous chantez.
- Un canon utilisé par un Grand Maître résiste à brise une fois par combat.

* vous devez déjà posséder la compétence

Annexes combat

Combat et commandement	Écuyer	Ces arcanes sont accessibles prioritairement aux jeunes pas encore autorisés à combattre soit les – de 14 ans. Une fois cet âge passé à condition que l'écuyer soit adoubé officiellement en jeu, les arcanes de l'écuyer (s'il le souhaite) pourront être échangés contre les arcanes de "novice" et de "disciple" de la discipline commandement au choix.
	Maître Porte étendard	Voir compétence porte-étendard du livre de règle. Après l'annonce "Arcane Porte Étendard", vous représentez un étendard vivant. Le nombre minimum de personnages devant composer votre faction est réduit à 10. Un ajout à votre tenue (petit étendard personnel) afin d'être visible sur le champ de bataille est indispensable pour bénéficier de cette compétence. Lors de bataille rangée, il est conseillé d'aller prévenir au préalable un arbitre de son statut
Combat et dissuasion	Grand Maître Champs énergie	Cet arcane n'est pas considéré comme un sort, il faut néanmoins respecter les prérequis matériels (livre de règles générales).

VII - L'académie des sciences

Science du vivant

Sciences du vivant

(évolution de l'ancienne discipline médecine)

La discipline des Sciences du Vivant est un sanctuaire de savoir où les esprits curieux et les guérisseurs dévoués se rassemblent pour explorer les mystères de la vie sous toutes ses formes. Plus qu'une simple école de sciences; c'est dans nos laboratoires et nos salles de dissection, que les secrets de l'anatomie humaine et animale sont dévoilés avec minutie. Sous la tutelle de maîtres érudits, les futurs médecins, vétérinaires, chirurgiens, ... apprennent l'art de guérir avec précision, explorant les mystères des corps des créatures qui partagent notre monde. De la théorie à la pratique, chaque étudiant est encouragé à développer ses compétences avec soin et à faire preuve d'empathie envers ceux qui cherchent guérison et soulagement. Que vous aspiriez à devenir un médecin prodigieux, apportant guérison et soulagement à ceux qui souffrent, un vétérinaire dévoué, veillant sur la santé et le bien-être des animaux, un chirurgien habile des batailles, ou un soigneur intuitif, utilisant des remèdes naturels pour soulager la douleur, notre discipline offre une formation complète pour tous ceux qui désirent embrasser les sciences du vivant. Préparez-vous à plonger dans un monde où chaque découverte est une révélation, où chaque patient est une histoire à raconter et où chaque guérison est un miracle à célébrer. Bienvenue à la discipline des Sciences du Vivant, parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimères. Que votre quête de connaissance et de guérison commence ici, parmi ces murs imprégnés de sagesse et d'empathie, là où les guérisseurs de demain se préparent à faire une différence dans le monde, avec dévouement et compassion.

Novice :

L'archétype **Médecin*** vous coûte - 2PE.

Novice :

Gain compétence **Diagnosticien**.

Disciple :

Les compétences **Homéopathe*** et **Praticien*** vous coûtent -1 PE chacun.

Maître :

Gain de la compétence **Barbier Boucher *** (précisions en annexe).

Grand Maître :

Gain de la compétence **Régénération** (précisions en annexe).

* vous devez déjà posséder la compétence

Science du droit

(évolution de l'ancienne discipline juriste)

Bienvenue à la discipline des Sciences du droit, un bastion de savoir où les esprits érudits et les défenseurs de la justice se rassemblent pour explorer les méandres complexes du droit. Sous la tutelle de maîtres éminents, les futurs juristes apprennent l'art de la plaidoirie, de la recherche juridique et de l'interprétation des lois, explorant les fondements de la justice et les mécanismes de la société organisée. De la théorie à la pratique, chaque étudiant est encouragé à développer ses compétences avec rigueur et à défendre les principes éthiques qui sous-tendent le droit. C'est également un lieu de débat et de réflexion entre juristes. Là où l'intégrité intellectuelle est aussi importante que la compétence professionnelle, et où le respect pour l'ordre juridique est la pierre angulaire de tout système de justice. Que vous aspiriez à devenir un avocat éloquent, défendant les droits des opprimés et des injustement accusés, un juge impartial, rendant des décisions équitables au nom de la loi, ou un juriste érudit, éclairant les questions juridiques les plus obscures avec clarté et précision, notre académie offre une formation complète pour tous ceux qui désirent embrasser les sciences du droit. Préparez-vous à plonger dans un monde où chaque cas est un défi à relever, où chaque argument est une occasion de convaincre, et où chaque décision est un pas vers une société plus juste et équitable. Bienvenue à l'Académie des Sciences discipline "science du droit" parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimères. Que votre quête de justice et d'équité commence ici, parmi ces murs imprégnés de sagesse et de discernement, là où les défenseurs du droit se préparent à défendre les valeurs fondamentales de la société, avec détermination et intégrité.

Novice :

L'archétype **Érudit*** vous coûte - 2PE.

Novice :

Gain de compétence "**lire et écrire**" deux fois.

Disciple :

Vous pouvez élaborer un **Contrat Magico Légal** (précisions en annexe).

Maître :

Annonce "**Arcane Eloquence**" 3 fois par jour.

Grand Maître :

Vous pouvez élaborer un **Contrat Magico Légal létal** (précisions en annexe).

* vous devez déjà posséder la compétence

Sciences de l'investigation

(évolution de l'ancienne discipline inquisiteurs)

Bienvenue à la discipline de l'investigation, un bastion de savoir où les esprits perspicaces et les défenseurs de la vérité se rassemblent pour élucider les mystères les plus obscurs. Dans nos salles de classe et nos salles d'interrogatoire, les méthodes d'investigation et les techniques d'interrogatoire sont enseignées avec précision et ingéniosité. Sous la tutelle de maîtres émérites, les futurs enquêteurs, inquisiteurs apprennent l'art de collecter des preuves, de suivre des pistes et de démêler les intrigues les plus complexes. De la recherche à l'interrogatoire, chaque étudiant est encouragé à développer ses compétences avec rigueur et à défendre la vérité avec détermination. La discipline de l'investigation est également un lieu de collaboration et de coopération entre enquêteurs. Là où la perspicacité est aussi importante que la persévérance, et où le respect pour la vérité est la pierre angulaire de tout travail d'investigation. Que vous aspiriez à devenir un enquêteur habile résolvant les mystères avec habileté et détermination, un inquisiteur implacable, révélant la vérité cachée derrière les mensonges et les dissimulations, ou un érudit intuitif, reliant les indices pour révéler la vérité, notre discipline offre une formation complète pour tous ceux qui désirent embrasser les sciences de l'enquête. Bienvenue à l'Académie des Sciences discipline "science de l'investigation" parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimères. Que votre quête de vérité et de justice commence ici, parmi ces murs imprégnés de perspicacité et de détermination, là où les gardiens de la vérité se préparent à défendre les valeurs fondamentales de la société, avec éthique et résolution.

Novice :

L'archétype **Roublard*** vous coûte - 2PE

Novice :

Gain compétence **Déguisement**

Disciple :

La compétence "**Expert au couteau**" vous coûte -2PE.

Maître :

Annonce "**Arcane Vérité**" (précisions en annexe)

Annonce "**Arcane résiste**" lors d'une annonce **Vérité**

Grand Maître :

Annonce "**Arcane Mandat**"(précisions en annexe)

* vous devez déjà posséder la compétence

Science des arts

(évolution des anciennes disciplines arts et courtisans)

Bienvenue à la discipline des Arts et de l'Art de Vivre, un lieu d'inspiration et de raffinement où les artistes et les courtisans se rassemblent pour célébrer la beauté sous toutes ses formes. C'est bien plus qu'une simple école d'arts ; c'est un foyer où l'imagination prend son envol, où les âmes sensibles se rencontrent et où les liens entre artistes et courtisans se tissent dans le tissu même de la culture. Sous la tutelle de maîtres éminents, les futurs peintres, sculpteurs, musiciens, danseurs, courtisans, écrivains, ...; apprennent l'art de créer avec grâce et harmonie, explorant les profondeurs de l'expression artistique et les subtilités de la beauté. La discipline est également la rencontre et la célébration entre art et art de vivre. Les étudiants partagent leurs œuvres, échangent des idées et s'inspirent mutuellement pour repousser les limites de la créativité. Là où la passion est aussi importante que la technique, et où la connexion entre les âmes artistiques est nourrie par l'amour de l'art et du savoir-vivre. Que vous aspirez à devenir un artiste renommé, capturant la beauté du monde à travers vos créations, ou un courtisan raffiné, répandant l'élégance et la grâce dans chaque geste et chaque mot, notre discipline offre une formation complète pour tous ceux qui désirent embrasser les arts et l'art de vivre. Préparez-vous à plonger dans un monde où chaque œuvre est une histoire à raconter, où chaque performance est un acte de pure magie, et où chaque rencontre est une occasion de célébrer la vie dans toute sa splendeur. Bienvenue à l'Académie des Sciences discipline "science des Arts" parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimères. Que votre quête de beauté et d'harmonie commence ici, parmi ces murs imprégnés de créativité et de grâce, là où les âmes artistiques se réunissent pour élever l'esprit humain et enrichir le monde de leur talent et de leur passion.

Novice : au choix non cumulable
L'archétype **Érudit*** vous coûte - 2PE
L'archétype **Artisan*** vous coûte - 2PE

Novice :
Gain compétence **Gemmologue**

Disciple :
Gain compétence "**Poche secrète**" (précisions en annexe)

Maître :
Annonce "**arcane Eloquence**" 2 fois par jour.
Annonce "**Arcane résiste**" lors d'une annonce **Eloquence** 1 fois par jour.

Grand Maître :
Gain compétence **Mécénat** permet annonce "**Arcane Zone de paix**" (précisions en annexe)

* vous devez déjà posséder la compétence

Annexe sciences

Sciences du vivant	Maître Barbier boucher	Voir compétence barbier-boucher du livre de règle Vous savez désormais amputer ou greffer un membre perdu dans les 24h après diagnostic, vous pouvez également réaliser des opérations médicales.
	Grand Maître Régénération	Voir compétence Régénération du livre de règle Si vous êtes "Peau Verte" la régénération est réduite à 30 minutes.
Sciences du droit	Disciple Contrat Magico Légal	Permet de rédiger un contrat pour lier 1 à 2 parties selon des critères et conditions qui sont trouvables en jeu. Dépendamment du temps passé à le rédiger par le juriste, le non-respect du contrat sera sanctionné d'une redevance pécuniaire, d'un asservissement ou d'une perte graduelle de la vitalité.
	Disciple Contrat Magico Létal	Permet de rédiger un contrat sans limite de parties selon des critères et conditions qui sont trouvables en jeu. Dépendamment du temps passé à le rédiger par le juriste, le non-respect du contrat sera sanctionné d'une redevance pécuniaire, d'un asservissement, d'une perte graduelle de la vitalité ou de la mort instantanée. Pour les trois premières sanctions évoquées, un niveau de sanction plus élevé existe par rapport à l'arcane Disciple.
Sciences des Investigations	Maître Vérité	Après 10 minutes d'un interrogatoire musclé sur un prisonnier vous pouvez annoncer "Arcane Vérité !", celui-ci a pleinement conscience de ce qui lui arrive, 2 annonces par interrogatoire. Ceci n'est pas considéré comme de l'utilisation de magie. Un RP (devant être accepté par les deux parties au préalable) est un plus dans l'interprétation de cette compétence.
	Grand Maître Mandat	Vous êtes en mesure de créer un mandat d'enquête personnel selon les règles enseignées par la Discipline. En brandissant ce mandat et en annonçant "arcane Mandat" vous bénéficiez d'un champ d'énergie (voir liste sortilège) qui vous est personnel et qui vous permet de vous déplacer durant 1h. Chaque personnage ne peut porter qu'un seul mandat et n'utiliser qu'une seule fois sa capacité. Le mandat est détruit après utilisation. Ceci n'est pas considéré comme de l'utilisation de magie, vous n'avez pas à respecter les prérequis du sort.
Sciences des Arts	Disciple Poche secrète	Vous disposez désormais d'une petite poche secrète (non volable) où cacher soit un petit objet (qui tient dans la paume d'une main), soit un peu d'or (20 PO max). Vous devez impérativement mettre un ruban rouge sur cette petite poche secrète fermée (poche de veste, petite bourse, etc.).
	Grand Maître Mécénat	Lorsqu'il se produit en représentation ou qu'il organise une représentation en qualité de mécène, le Grand Maître apaise les tensions. Durant le temps de sa prestation (10 minutes maximum par heure), il peut annoncer "Arcane Zone de Paix !" tant qu'il ne quitte pas le lieu de représentation ou qu'un effet vienne briser la zone de paix. Toutes les personnes présentes sur le lieu de représentation et les personnages aux alentours qui suivent la prestation sont considérés dans la "zone de paix" (voir annonce livre de règles)

VIII - L'académie de l'aventure

Aventure terrestre

Aventuriers terrestres

(évolution des anciennes disciplines trappeur et sorcelame)

Bienvenue à la discipline des Aventuriers Terrestres, un sanctuaire pour les esprits intrépides et les chercheurs de mystères qui explorent les étendues sauvages de notre monde. Sous la tutelle des maîtres, les futurs trappeurs, pisteurs, arpenteurs, et herboristes apprennent l'art de lire les signes de la nature, de suivre les pistes des animaux, de cartographier les terres inexplorées et de cueillir les plantes et de les utiliser en décoction. Parmi les étudiants se trouvent également les sorcelames, des chasseurs de monstres utilisant des élixirs naturels pour affronter les créatures les plus redoutables de nos contrées sauvages. Leurs connaissances en herboristerie et leur maîtrise des élixirs font d'eux des alliés précieux dans la lutte contre les forces obscures qui rôdent dans l'ombre de la forêt. La discipline est également un lieu de collaboration et de partage entre chercheurs. Que vous aspiriez à devenir un trappeur expert, suivant les pistes des animaux à travers les forêts les plus épaisses, un pisteurs habile, repérant les signes de vie, un arpenteur intrépide, cartographiant les terres inexplorées avec détermination, ou un sorcelame, maîtrisant les secrets de l'herboristerie pour exploiter les ressources de la nature, notre discipline offre une formation complète pour tous ceux qui désirent embrasser la vie d'aventure terrestre. Préparez-vous à plonger dans un monde où chaque pas est une découverte, où chaque plante est une leçon de sagesse, et où chaque aventure est une rencontre avec la magie et la beauté de la nature. Bienvenue à l'Académie des Aventuriers Terrestres. Que votre quête d'exploration et de découverte commence ici, parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimères, et où les aventuriers se préparent à affronter les défis de la nature avec courage et détermination, toujours prêts à découvrir les richesses cachées de notre monde et à protéger ses trésors pour les générations à venir.

Novice :

L'archétype **Artisan*** vous coûte - 2PE.

Novice :

Gain de la compétence **Herboriste**.

Disciple :

La compétence "**Crochetage**" vous coûte -2PE (précisions en annexe).

Maître :

Annonce "**Arcane Entrave**" 2 fois par jour et gain de la compétence **Apothicaire** (précisions en annexe).

Grand Maître :

Gain compétence "**Arcane Camouflage**" et la capacité "**Enduire la lame**" (précisions en annexe).

* vous devez déjà posséder la compétence

Aventuriers itinérants

(évolution des anciennes disciplines navigateur et négociant)

Bienvenue à l'Académie des Aventuriers Itinérants, un foyer pour les esprits nomades et les commerçants audacieux qui parcourent les horizons lointains à la recherche de fortune et d'aventure. Sous la tutelle de marchands chevronnés et de navigateurs expérimentés, les futurs navigateurs commerciaux, marchands itinérants, et négociants apprennent l'art de lire les cartes, de négocier les contrats, et de naviguer sur les mers tumultueuses avec habileté et perspicacité. De la pratique à la théorie, chaque étudiant est encouragé à développer ses compétences avec ingéniosité et à embrasser l'esprit d'entreprise qui anime leur âme vagabonde. Là où la diversité est célébrée, où la tolérance est une vertu, et où le respect pour les traditions et les coutumes est la pierre angulaire de toute entreprise. Que vous aspiriez à devenir un navigateur renommé, ouvrant de nouvelles voies maritimes vers des terres lointaines, un marchand itinérant, parcourant les routes commerciales avec vos marchandises précieuses, ou un négociant habile, concluant des accords lucratifs dans les marchés du monde entier, notre académie offre une formation complète pour tous ceux qui désirent embrasser la vie d'aventure et de commerce. Préparez-vous à plonger dans un monde où chaque voyage est une aventure, où chaque transaction est une opportunité, et où chaque échange est une rencontre avec l'inconnu. Bienvenue à l'Académie des "Aventuriers Itinérants" que votre quête d'exploration et de découverte commence ici, parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimères, là où les aventuriers se préparent à naviguer sur les mers de la vie avec courage et détermination, toujours prêts à découvrir les richesses cachées du monde qui nous entoure.

Novice : au choix non cumulable

L'archétype **Artisan*** vous coûte - 2PE.

La compétence **Explorateur*** vous coûte - 2PE.

Novice :

Gain de la compétence **Mineur**.

Disciple :

La compétence **"Mythe et légende"** vous coûte moins -2 PE et annonce **"Arcane Alarme"** (précisions en annexe).

Maître :

Annonce **"Arcane du Nerf les gars"** sur l'oculus (précisions en annexe) et de l'annonce **"Arcane Lenteur"** (précisions en annexe).

Grand Maître :

Annonce **"Arcane Explorateur de renom"** sur l'oculus (précisions en annexe) et de l'annonce **"Arcane Eloquence"** 2 fois par jour.

* vous devez déjà posséder la compétence

Aventuriers du savoir

(évolution des anciennes disciplines mémorialiste et thanatonaute)

Bienvenue à l'Académie des Aventuriers du Savoir, un havre pour les esprits curieux et les gardiens du passé qui explorent les trésors de la connaissance et préservent les secrets de l'histoire. En quête perpétuelle de vérité, cette institution prestigieuse est bien plus qu'une simple école de savoir ; c'est un lieu où les pages jaunies des livres murmurent des récits oubliés, où chaque manuscrit, chaque défunt est un trésor à découvrir et où les liens entre aventuriers du savoir se tissent dans la quête de la vérité et de la compréhension. Sous la tutelle des maîtres et grands maîtres, archivistes et bibliothécaires apprennent l'art de décrypter les parchemins anciens, de retranscrire les écrits perdus et de préserver la sagesse des défunts. Parmi les chercheurs se trouvent également les thanatonautes, des aventuriers intrépides qui explorent les savoirs de la mémoire des défunts. Armés de leurs connaissances en histoire et de leur sensibilité aux mystères de l'au-delà, ils sondent les profondeurs des archives ancestrales et les récits oubliés pour démêler les énigmes du passé et éclairer notre présent et notre avenir. Que vous aspiriez à devenir un copiste habile, un historien érudit, un archiviste méticuleux, un bibliothécaire dévoué ou encore un thanatonaute explorant les méandres de la mémoire des défunts, notre discipline offre une formation complète pour tous ceux qui désirent embrasser la vie de l'aventure des savoirs. Bienvenue à l'Académie de l'aventure discipline "Aventuriers du Savoir". Que votre quête de connaissance et d'érudition commence ici, parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimère, là où les aventuriers du savoir se préparent à explorer les vastes océans de la pensée humaine avec courage et détermination, toujours prêts à découvrir les trésors cachés de la connaissance et à éclairer les ténèbres de l'ignorance.

Novice : au choix non cumulable
L'archétype **Érudit*** vous coûte - 2PE
L'archétype **Artisan*** vous coûte - 2PE

Novice :
Gain de la compétence **Catalyste**.

Disciple :
Gain de compétence "Lire et écrire" 2 fois .
La compétence "Mythe et légende"* vous coûte -2PE

Maître :
Gain de "l'immunité oubli" via l'annonce "Arcane résiste" et gain du sort "Arcane duplication de souvenirs" 1 fois par jour (précisions en annexe).

Grand Maître :
Annonce "Arcane Analyse de la psyché" (précisions en annexe) 1 fois par jour et gain de l'immunité à corruption et possession de l'esprit (précisions en annexe) via l'annonce "Arcane résiste".

* vous devez déjà posséder la compétence

Aventuriers des arènes

(évolution de l'ancienne discipline gladiateur)

Bienvenue à la discipline de "Aventuriers des Arènes, un bastion pour les esprits vaillants et les combattants intrépides qui défient les défis de l'arène et embrassent l'art du combat sous toutes ses formes. Dans nos arènes et nos champs d'entraînement, les arts martiaux et les épreuves athlétiques sont enseignés avec passion et dévotion. Sous la tutelle de maîtres respectés et d'entraîneurs chevronnés, les futurs gladiateurs, lutteurs et athlètes apprennent l'art de manier les armes, de maîtriser les techniques de combat et de développer leurs compétences physiques avec force et détermination. De la pratique à la compétition, chaque étudiant est encouragé à repousser ses limites et à embrasser l'esprit de compétition qui anime leur cœur vaillant. Dans les arènes et lors des tournois, les étudiants s'affrontent dans des duels épiques, repoussant les limites de leur force et de leur agilité pour obtenir la gloire et la renommée. Là où la bravoure est célébrée, où la loyauté est une vertu et où le respect pour l'adversaire est la pierre angulaire de toute compétition. Que vous aspiriez à devenir un gladiateur redoutable, affrontant vos adversaires dans l'arène avec courage et honneur, un lutteur agile, dominant le tapis de combat avec grâce et puissance, ou un athlète accompli, repoussant les limites de votre endurance et de votre force dans les épreuves d'athlétisme, notre discipline offre une formation complète pour tous ceux qui désirent embrasser cette vie. Bienvenue à l'Académie des Arènes parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimères. Que votre quête de gloire et de victoire commence ici, là où les pugilistes se préparent à affronter les défis de l'arène avec courage et détermination, toujours prêts à relever le défi et à prouver leur valeur sur le champ de bataille.

Novice :

L'archétype **Combattant*** vous coûte - 2PE

Novice :

Gain de la compétence **Tatouage magique**.

Disciple :

Gain de 2 niveaux de **Pugilat**.

Maître :

Annonce "**Arcane résiste**" à l'effet **Brise** 1 fois par combat
Victoire en cas d'égalité sur les pugilats. (sauf contre des ogres)

Grand Maître :

Annonce "**Arcane résiste**" à l'annonce **Eloquence**.
Gain de la compétence **Lire et Écrire**.

* vous devez déjà posséder la compétence

Annexe Aventure

Aventuriers terrestre	Disciple Crochetage	Vous savez désamorcer les pièges que vous détectez. Vous gagnez donc une réduction à la compétence Crochetage uniquement pour les pièges, sans avoir à prendre la compétence Vol ou être de l'archétype Roublard.
	Maître Entrave	Vous pouvez utiliser (2) fois par jour l'annonce "Entrave !". Voir le sort Entraves. Ceci n'est pas considéré comme de l'utilisation de magie, vous n'avez pas à respecter les prérequis du sort.
	Grand Maître Camouflage	Vous avez appris à vous camoufler en milieu naturel. Si vous vous placez dans un décor naturel (buisson, haies denses, fourrées, etc..) un genou à terre, ou allongé dans l'herbe, vous pouvez utiliser une écharpe rouge pour signaler que vous êtes invisible. Vous perdez le bénéfice du camouflage dès lors que vous bougez. Cette compétence ne marche pas en milieu urbain (camp ou ville).
	Grand Maître Enduire la lame	Vous pouvez utiliser une Potion (du livre des Règles de Jeu) afin d'enduire votre lame et uniquement une de vos lames. Après avoir touché votre cible, vous devez alors annoncer clairement "Arcana lame poison + effet". Un ruban de couleur verte doit être attaché à votre lame. Dès l'effet annoncé, votre lame perd le pouvoir de la potion. Attention, nécessite d'être validé par l'Organisation avant utilisation.
Aventuriers itinérants	Disciple Alarme	Lorsqu'il verrouille un coffre le disciple peut installer une fois par jour une alarme dessus (voir le sort alarme) même sans posséder l'archétype magicien.
	Maître du Nerf des gars	Vous pouvez tenter un déplacement supplémentaire une fois par tour sur l'oculus sur terre comme en mer.
	Maître Lenteur	En jetant une pièce (1 PA minimum) vers votre adversaire vous pouvez annoncer "Arcana Lenteur" (voir le sort) même sans posséder l'archétype magicien.
	Grand Maître explorateur de renom	Sur l'Oculus, (1) fois par tour, vous pouvez relancer un dès. Attention, vous conservez le second résultat. Une fois par tour, un échec critique pour votre véhicule devient un échec simple. De plus, votre véhicule gagne (1) PVE et (1) PVC.
Aventuriers du savoirs	Maître Duplication de souvenirs	Vous pouvez utiliser 1 fois par jour la duplication de souvenir (voir le sort duplication de souvenir) sans posséder l'archétype magicien. Cet arcane n'est pas considéré comme un sort, il faut néanmoins respecter les prérequis matériels (livre de règles générales).
	Grand maître Analyse de la psyché	Vous pouvez utiliser 1 fois par jour l'analyse de la psyché (voir le sort analyse de la psyché) sans posséder l'archétype magicien. Cet arcane n'est pas considéré comme un sort, il faut néanmoins respecter les prérequis matériels (livre de règles générales).
	Grand maître Corruption et possession de l'esprit	Vous êtes immunisé aux effets de corruption ou de possession de l'esprit. Il vous faut annoncer "Arcana Résiste !" (dans le cas d'une marque voulue, l'immunité ne s'applique pas) Pour rappel : la corruption se produit lorsqu'un réceptacle du monde réel est gangrené par la marque laissée par un esprit. La possession se produit lorsqu'un esprit prend possession de toute ou partie, d'un réceptacle dans le monde réel.

IX - Académie de la Magie

Magie fondamentale

Magie fondamentale

(évolution de l'ancienne discipline archimagic)

Bienvenue à la discipline de la "Magie fondamentale" un sanctuaire pour les esprits éveillés et les magiciens en herbe qui explorent les mystères de la magie fondamentale. C'est bien plus qu'une simple école de magie ; c'est un foyer où la puissance rencontre la sagesse, où les âmes magiques se rencontrent et où les liens entre sachants se tissent dans la quête de la vérité et de la maîtrise des éléments. Sous la tutelle de maîtres respectés et de mentors expérimentés, les futurs magiciens apprennent l'art de canaliser les énergies mystiques, de maîtriser les sorts et d'explorer les différents domaines de la magie fondamentale. De la théorie à la pratique, chaque étudiant est encouragé à développer ses talents avec concentration et à embrasser l'esprit d'exploration qui guide leur quête de pouvoir. La discipline est également un lieu de partage, les étudiants partagent leurs connaissances, échangent des connaissances et se soutiennent mutuellement dans leur progression magique. Là où la créativité est célébrée, où l'humilité est une vertu et où le respect pour les forces mystiques est la pierre angulaire de toute pratique magique. Que vous aspiriez à devenir un mage respecté ou un érudit habile, notre discipline offre une formation complète pour tous ceux qui désirent embrasser la vie de magicien. Préparez-vous à plonger dans un monde où chaque sort est une invocation de pouvoir, où chaque incantation est une danse avec les forces de l'univers, et où chaque découverte est une révélation sur la nature mystérieuse de la réalité. Bienvenue à la discipline "Magie fondamentale", que votre quête de savoir et de maîtrise commence ici, parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimère, là où les mages se préparent à explorer les mystères de la magie avec courage et détermination, toujours prêts à repousser les limites de leur pouvoir et à transcender les frontières de la réalité.

Novice :

L'archétype **Magicien*** vous coûte - 2PE

Novice :

Gain sort **Détection magique**.

Disciple :

La compétence "**Immunité Silence Mana**" vous coûte -2PE.

Maître :

Annonce "**Arcane Rebond**" trois fois par jour (*précisions en annexe*).

Grand Maître :

Annonce "**Arcane résiste**" aux effets sur l'esprit (*précisions en annexe*)
Gain de la compétence **Manipulation de la magie** (*précisions en annexe*).

* vous devez déjà posséder la compétence

Magie et sorcellerie

(évolution de l'ancienne discipline sorcellerie)

Bienvenue à la discipline des Sorciers, un sanctuaire pour les esprits éveillés et les praticiens des arts occultes qui explorent les mystères de la sorcellerie dans toute sa splendeur. Cette institution prestigieuse est bien plus qu'une simple école de magie ; c'est un foyer où le pouvoir rencontre la sagesse, où les âmes magiques se croisent et où les liens entre sorciers se tissent dans la quête de la vérité et de la maîtrise des éléments. Sous la tutelle de maîtres respectés et de mentors expérimentés, les futurs sorciers apprennent l'art de canaliser les énergies mystiques, d'invoquer les esprits et d'explorer les mystères de l'occulte. De la théorie à la pratique, chaque étudiant est encouragé à développer ses talents avec concentration et à embrasser l'esprit d'exploration qui guide leur quête de pouvoir. Là où la créativité est célébrée, où l'humilité est une vertu et où le respect pour les forces mystiques est la pierre angulaire de toute pratique sorcière. Que vous aspiriez à devenir un sorcier respecté, manipulant les énergies avec maestria et maîtrisant les arts anciens, ou un érudit maîtrisant les théories de la sorcellerie, notre discipline offre une formation complète pour tous ceux qui désirent embrasser la vie de sorcier. Préparez-vous à plonger dans un monde où chaque sort est une invocation de pouvoir, où chaque rituel est une danse avec les forces de l'ombre et où chaque découverte est une révélation sur la nature mystérieuse de l'univers. Bienvenue à l'Académie de Magie discipline des Sorciers, que votre quête de savoir et de maîtrise commence ici, parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimère, là où les sorciers se préparent à explorer les mystères de l'occulte avec courage et détermination, toujours prêts à repousser les limites de leur pouvoir et à transcender les frontières de la réalité.

Novice :

L'archétype **Magicien*** vous coûte - 2PE

Novice :

Gain de la compétence **Méditation**.

Disciple :

Réduction du coût d'un sort au choix -2PE (choix définitif).

Maître :

Réduction de temps d'incantation de **Projectile magique** (précisions en annexe)
Si vous souhaitez posséder un familier, ce dernier possède 2 points de vie.

Grand Maître :

Réduction du temps d'incantation sur un sort au choix (sauf projectile magique) et gain de la compétence **Étreinte tellurique** (précisions en annexe).

* vous devez déjà posséder la compétence

Magie et nécromancie

(évolution de l'ancienne discipline nécromancie)

Bienvenue à la discipline de Nécromancie, un sanctuaire pour les esprits éveillés et les praticiens des arts occultes qui explorent les mystères de la nécromancie et embrassent l'essence des forces de l'ombre dans toute leur splendeur. C'est un foyer où le pouvoir rencontre la sagesse, où les âmes sombres se croisent et où les liens entre nécromants se tissent dans la quête de la vérité et de la maîtrise des forces de la vie et de la mort. Sous la tutelle de maîtres respectés et de mentors expérimentés, les futurs nécromants apprennent l'art de manipuler les énergies de la mort, de convoquer les esprits des défunts et d'explorer les mystères de l'au-delà. De la théorie à la pratique, chaque étudiant est encouragé à développer ses talents avec concentration et à embrasser l'esprit d'exploration qui guide leur quête de pouvoir. C'est également un lieu de partage et d'échange entre les praticiens des arts sombres. Là où la créativité est célébrée, où l'humilité est une vertu et où le respect pour les forces de l'ombre est la pierre angulaire de toute pratique nécromantique. Que vous aspiriez à devenir un nécromant respecté, manipulant les énergies de la mort avec maestria et maîtrisant les arcanes anciens, ou un invocateur habile, invoquant les esprits des défunts pour explorer les secrets de l'au-delà, notre discipline offre une formation complète pour tous ceux qui désirent embrasser la voie des nécromants. Bienvenue à l'Académie de magie discipline des Nécromants. Que votre quête de savoir et de maîtrise commence ici, parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimère, là où les nécromants se préparent à explorer les mystères de la mort avec courage et détermination, toujours prêts à repousser les limites de leur pouvoir et à plonger dans les abysses de l'obscurité éternelle.

Novice :

L'archétype **Magicien*** vous coûte - 2PE

Novice :

Gain de la compétence **Soins Nécromantiques**

Disciple :

La compétence **"Faire parler les morts"** vous coûte -2PE.

Maître :

Gain de la compétence **Condamnation** (précisions en annexe)

2 fois par jour vous pouvez accéder à l'évolution raciale **Mort Vivant** (précisions en annexe).

Grand Maître :

Annonce **"Arcane transformation en liche"** (précisions en annexe).

* vous devez déjà posséder la compétence

Magie ritualistique

(évolution de l'ancienne discipline ritualiste)

Bienvenue à la discipline de la magie ritualistique, un sanctuaire pour les esprits éveillés et les praticiens des arts mystiques qui explorent les mystères des rituels, embrassant les essences et les forces mystiques dans toute leur splendeur. Sous la tutelle de maîtres respectés et de mentors expérimentés, les futurs ritualistes apprennent l'art de canaliser les énergies spirituelles, d'invoquer les forces de l'univers et d'explorer les mystères de la magie à travers des rituels et des concoctions spéciales. De la théorie à la pratique, chaque étudiant est encouragé à développer ses talents avec concentration et à embrasser l'esprit d'exploration qui guide leur quête de pouvoir. C'est également un lieu de partage et d'échange entre les praticiens des arts mystiques. Dans les cercles de méditation et lors des rituels magiques, les étudiants partagent leurs connaissances, échangent des connaissances et se soutiennent mutuellement dans leur progression magique. Là où la créativité est célébrée, où l'humilité est une vertu et où le respect pour les énergies mystiques est la pierre angulaire de toute pratique magique. Que vous aspiriez à devenir un ritualiste respecté, maîtrisant les rituels anciens et canalisant les énergies spirituelles avec maestria, ou un érudit maîtrisant les pouvoirs de la magie, notre discipline offre une formation complète pour tous ceux qui désirent embrasser la voie des ritualistes. Préparez-vous à plonger dans un monde où chaque rituel est une invocation de pouvoir et où chaque découverte est une révélation sur la nature ultime de la magie. Bienvenue à la discipline des Ritualistes. Que votre quête de savoir et de maîtrise commence ici, parmi les maîtres et grands maîtres, héritiers des savoirs de Chimère, là où les ritualistes se préparent à explorer les mystères de la magie avec courage et détermination, toujours prêts à repousser les limites de leur pouvoir et à transcender les frontières de la réalité.

Novice : au choix non cumulable
L'archétype **Érudit*** vous coûte - 2PE
ou
Gain de la compétence **Ritualiste 1**

Novice :
Gain de la compétence **Ritualiste 1**
ou si vous possédez **Ritualiste 1** gain de la
compétence **Ritualiste 2**

Disciple :
La compétence "**Immunité Douleur**" vous coûte -2PE.

Maître :
Annonce "**Arcane Barrière magique**" trois fois par jour (*précisions en annexe*).
Gain de la compétence **Instinct de Survie** dans un lieu de pouvoir (*précisions en annexe*).

Grand Maître :
Gain de la compétence **Résistance dans un lieu de pouvoir** (*précisions en annexe*).
Gain de la compétence **Etude d'un lieu de pouvoir** (*précisions en annexe*)

* vous devez déjà posséder la compétence

Magie d'Exorcisme

(évolution de l'ancienne discipline exorcisme)

Bienvenue à la discipline de l'Exorcisme, qui vous ouvrira la porte à une forme de la magie de l'esprit, où le respect du libre arbitre et de la trinité seront vos mots d'ordres. Les exorcistes s'efforcent à désavouer et à chasser ce qui, en ce monde, vient entacher de façon surnaturelle le Libre Arbitre de chacun, la nature de nos créations ou de nos lieux de vie, via l'influence de leurs esprits, de leurs corruptions ou de leurs malédictions. Vous apprendrez, sous la tutelle de maîtres Exorcistes, à trouver et traquer les diverses possessions malignes, à découvrir et à éradiquer certaines formes de corruptions, que ce soit des marques d'entités ou un vieux cimetière dont on clame maintes légendes peut être avérées, ou encore à reconnaître et tenter de lever cette malédiction sournoise qui pourrie la vie d'un commanditaire. Peut être préférez vous protéger l'esprit fragile de nos concitoyens, eux qui aiment jouer avec leurs rituels dangereux ou traîner dans des failles vers l'altermonde. Peut être qu'un jour vous saurez faire plier un esprit malin ou au contraire le convoquer pour obtenir son aide. Notre discipline vous offre un enseignement solide mais aussi vous donnera accès à une confrérie forte dont le mot d'ordre est l'entraide. Certes mages mais demandant souvent de bonnes capacités d'érudits, vous serez amenés à participer à des enquêtes liées au monde des esprits, à aider ceux qui sont victimes d'êtres contre nature. Avec de la patience vous saurez peut être un jour participer à la conception de litanies ou de Mantras pour élargir le panel de nos possibilités ou d'aider à rechercher à améliorer nos savoirs en matière d'exorcismes et purifications. Attention vous ne serez pas affiliés à une religion en particulier, il faudra savoir vous adapter en fonction de la victime ou de la cible de nos actions. *Non Daemon Sit Mihi Magister, Malin ne soit pas mon maître, Erit Mihi Dominus, Que ma volonté soit maîtresse.*

Novice :

L'archétype **Érudit*** vous coûte - 2PE

Novice :

Gain de la compétence **Analyse de la présence d'esprits.**

Disciple :

Gain de de l'annonce **"Résiste Leurre spirituel"** (précisions en annexe)

Maître :

Gain de la capacité **"Exorcisme"** qui regroupe l'exorcisme et la purification (précisions en annexe)

Grand Maître :

Gain de la capacité **"Arcane Convocation"** (précisions en annexe)

* vous devez déjà posséder la compétence

Annexe Magie

Magie fondamentale	Grand maître immunité effets sur l'esprit	Annonce résiste à Peur, Oubli, Suggestion, transe animale, nectar des murmures.
	Grand maître manipulation de la magie	Le grand maître peut transférer l'énergie magique d'une source (être vivant, objet ou lieu) vers un objet spécialement prévu à cet effet (validé par l'Organisation). Il tombe alors d'épuisement à (1) PV. Jusqu'à la fin de son cycle (fin de phase 4), les effets de chacune de vos "Phases" de l'archétype Magicien sont réduits à celle de niveau inférieur. En "Phase" 4. Le lancement d'un 17ème sort tuera toujours d'épuisement le lanceur. La durée de maintien de l'énergie magique dans l'objet ne dépasse pas normalement la durée d'un GN. Un objet contenant cette énergie doit porter l'étiquette spécifique de validation et un ruban bleu.
Magie et sorcellerie	Maître projectile magique	Les prérequis pour le sort Projectile magique (quel que soit le niveau) deviennent : Ballon mou colorée / Visuel et Jet / Court
	Grand maître étreinte tellurique	Vous puisez dans les forces telluriques afin de régénérer totalement vos points de magie lorsque que vous utilisez le sortilège Méditation. L'afflux de forces magiques venues du sol est tel que vous subissez l'effet Entraves durant les (5) minutes que dure votre Méditation, il vous est impossible de bouger. Si votre Méditation est interrompue par toute action, hostile ou non, à votre égard, vous tombez immédiatement en agonie et à zéro PM.
Magie et nécromancie	Maître Mort vivant	Vous devenez un mort-vivant (durant 30 minutes), ajoutant les caractéristiques raciales (bonus et malus*) des morts-vivants à celle de votre race actuelle (en cas de conflits de règles, celles de la race morte-vivante prennent le pas sur celles de votre race actuelle). Cas particulier : si votre race initiale est Mort vivant vous devenez vivant (durant 30 minutes). *A l'exception notable de « Lié dans la Non-Vie » et «Le prix de la Mort » (vous ne perdez pas vos autres arcanes académiques).
	Maître Condamnation	Votre maîtrise de la nécromancie vous permet de faciliter la condamnation des âmes des êtres vivants. Dans un lieu de pouvoir, vous pouvez initier un rituel afin de condamner une cible qui pourrait périr dans (12) heures au prix de sacrifices choisis par les participants (plus les sacrifices seront importants, plus il sera difficile de lever la condamnation). Il existe des solutions pour lever ce genre de malédiction. De plus, les grandes puissances et les porteurs d'objets magiques puissants sont susceptibles de résister à cette malédiction. Attention, validation par les orgas obligatoires. La cible sera informée par un bon spécifique orga numéroté qui lui précisera les effets et les règles de cette malédiction (édité et validé par l'organisation)
	Grand maître Transformation en liche	Masque de Liche / Personnel/ Incantation longue Vous devenez une liche, ajoutant les caractéristiques raciales (bonus et malus*) des morts-vivants à celle de votre race actuelle (en cas de conflits de règles, celles de la race morte-vivante prennent le pas sur celles de votre race actuelle). De plus, vous augmentez votre total de PV de 8 points pour une durée de 30 minutes. Lors de cette transformation vous pouvez lancer 3 fois au choix : "Peur" ou "recul 5 + surdité 5 minutes" Vous subissez les dégâts normalement et pouvez être achevé

		<p>normalement par 5 annonces "Souffle de mort !" successives et ininterrompues. À l'issue de ces 30 minutes, vous retrouvez votre forme initiale et, quoi qu'il arrive, vous tombez dans l'état Agonie.</p> <p>*A l'exception notable de « Lié dans la Non-Vie » et « Le prix de la Mort » (vous ne perdez pas vos autres arcanes académiques).</p>
Magie ritualistique	Maître Barrière magique	Vous gagnez le sort Barrière magique sans nécessité de posséder l'archétype magicien. Vous pouvez l'utiliser afin d'ériger une Barrière magique tout autour d'un lieu de pouvoir où vous vous trouvez, en matérialisant son emplacement au sol par une corde munie d'un ruban bleu (limite de 10 mètres de diamètre)
	Maître instinct de survie	Voir livre de règle, tant que vous restez dans un lieu de pouvoir vous ne mourrez pas au bout des 15 minutes d'agonie réglementaire
	Grand maître Résistance dans un lieu de pouvoir	Immunité "peur" & "nausée" lors d'un rituel tant que vous êtes dans un lieu de pouvoir.
	Grand maître étude d'un lieu de pouvoir	Votre maîtrise des arts rituels et des flux magiques vous permet d'étudier un lieu de pouvoir afin de connaître l'objet et les effets d'un précédent rituel s'y étant déroulé (dans les 24 heures précédentes) et ses conséquences sur l'état actuel du lieu de pouvoir.
Magie d'Exorcisme	Disciple Leurre spirituel	Vous pouvez protéger un esprit d'un être vivant conscient par un leurre spirituel en utilisant une litanie courte (50 mots). L'exorciste doit cibler un objet lié à une personne consentante (ne doit être un symbole sacré), qui devra porter un ruban bleu. L'exorciste doit faire une annonce : "Leurre spirituel posé" et perd 1 point de vie. Le leurre spirituel dure 12h ou jusqu'à l'utilisation. S'il s'active, le propriétaire de l'objet perd 1 point de vie. Il fonctionne contre les tentatives de corruption (dont marquage et malédiction), de possession qui cible son esprit. Si la protection s'active, le propriétaire peut annoncer "Résiste Malédiction / Corruption / Marquage / Possession". Aucune autre tentative de Corruption / Possession du même type ou par la même entité ne peut être faite dans les 5 mn qui suivent l'activation du leurre.
	Maître Exorcisme	<p>Vous pouvez mener une séance d'exorcisme, sur un réceptacle. Ceux qui participent doivent utiliser une Litanie longue (100 mots). Les Exorcistes participants forment la base de puissance et le focus est la litanie utilisée. L'exorcisme cible des anomalies d'Esprit du réceptacle ciblé. Si l'exorcisme réussit, cela peut purifier tout ou partie des Corruptions, Possessions Marquages ou Malédictions touchant l'esprit du réceptacle (s'il existe) ou faite par un esprit sur le réceptacle. Toute possession du réceptacle peut être bannie. La fin de l'acte d'exorcisme est conclue par l'annonce "Arcane Exorcisme". Le maître Exorciste doit ne cibler qu'une seule anomalie ou un seul type d'anomalie. Cela doit transparaître dans la litanie choisie. En aucun cas un exorcisme peut bannir un Esprit légitime ou une marque acceptée par son possesseur (on parlera de lien dans ce cas-là).</p> <p>Note : des ritualistes peuvent aider à booster la puissance de l'exorcisme mais ce n'est pas pour autant un rituel.</p>
	Grand maître Convocation	Vous êtes en capacité de mener soit une convocation qui cible un esprit/entité résidant ou fortement lié à un réceptacle (objet, lieu, être

		<p>vivant). L'exécutant doit se faire aider d'au moins 2 exorcistes. Les participants doivent former une figure géométrique. En cas de réussite, l'esprit ou l'entité convoquée apparaît initialement au milieu de la figure géométrique. Cette convocation doit faire l'objet d'une scène RP incluant une litanie complexe (100 mots). Cette séance de convocation peut être boostée par des participants exorcistes ou ritualistes ainsi que par leur niveau. A la fin de la litanie, le grand maître exorciste fait l'annonce "Arcane Convocation". La litanie donne le ton de la convocation. L'esprit ou l'entité convoquée n'est pas forcément coopératif, néanmoins elle subit différents effets</p> <ol style="list-style-type: none">1 - l'esprit/entité est sous l'effet "Vérité"2 - Le grand maître peut annoncer durant la séance l'effet "Paix" ou "Douleur" afin de donner le ton de cette convocation.3 - Un total de 5 questions ouvertes peut être posé durant cette séance.4 - A la fin de la séance, l'esprit/entité n'est plus sous l'effet des annonces utilisées durant la convocation mais se souviendra des effets utilisés par le Grand Maître.
--	--	---