

**LE QG**

**DE**

**TERRY**

**GUIDE DU MAÎTRE DU JEU**



# SOMMAIRE

<b>Bienvenue au QG de Terry recrue!</b>	<b>8</b>
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle?	8
Personnages	9
Les contrats	9
<b>CHAPITRE 1</b>	
<b>l'univers de Nione</b>	<b>10</b>
Galaxie A7-756	10
Soleil A785	10
Primevahll	11
Ferrocorde	11
Azekop	11
Lakhouz	12
Yumipha	13
Muneralei	13
Dogopone	14
<b>CHAPITRE 2</b>	
<b>Création De Personnage</b>	<b>15</b>
I-Les Races disponibles	15
III-Vivre dans le monde	19
IV-Les esperance de vie des races	19
V-Détail des Races	21
VIII-Statistiques des personnages au début	33
IX-Les Talents	34
Talents PHYSIQUE	34
Talents MENTAUX	35
Talents SOCIAUX	36
X-Langue et Communication	37
XI-Équipement, inventaire et Chambre QG	39
XI-L'AJD	40
XII-Histoire \ Biographie	40
XIII-Dons et compétences BASIQUE	41
Compétence offensive	42
Compétence offensive	43

Compétence utilitaires	44
Compétence bonus	46
Compétence divine	46
XIV-Fiches de Personnage	50
<b>CHAPITRE 3</b>	
<b>LES COMPÉTENCE ÉVEILLÉ</b>	<b>59</b>
I-Comment créer une compétence d'éveil?	59
II-Gain de Bonus	60
III-Distance et Durée	61
IV-Altération	62
V-Dégât	63
VI-Canalisation	63
VII-Nombre de cible touché	64
VIII-Action spécifique	64
Exemple de personnage	65
Exemple Compétence éveil	65
<b>CHAPITRE 4</b>	
<b>Règles Générales</b>	<b>69</b>
I-Déplacement	69
II-Action	69
III-Gain de niveau + Rang d'Existence	70
Tableau des rang d'existence	71
IV-Banque	72
V-Champ de vision	72
VI-Science du critique	73
VII-Jet de Défis	74
Tableau des Barême a battre	74
Tableau des jets de défis	75
VII-Le Vaisseau QG TERRY	76
ARGENT/ FRAIS DU QG	76
IX-Niveau \ Statistique des Monstres et Boss	78
X-Barre d'état	81
XI-ROLL des coffres	81
<b>Chapitre 5</b>	<b>82</b>
<b>Mode de combat</b>	<b>82</b>
I-Affinité des joueur et du terrain	82

II-l'Initiative	83
III-L'attaque de base	83
IV-Malus et altérations d'états	84
Liste des Altérations faibles	84
Liste des Altérations puissante	87
Liste d'Avantage de tactique (Buff/AT)	89
V-L'armure	90
VI-Le calcul de dégât	91
VII-Esquive	92
VIII-Encaissement	93
IX-Parade	93
X-Résistance magique	94
XI-Résistance aux altération simple	94
XII-Résistance aux altération Puissante	94
XIII-Phase de combat	95
XIV-Les armes de Tire	96
XV-Présentation des ARP	96
Les armes "ALPHA"	96
Les armes "BETA"	97
Les armes "SIPHEUR"	97
XVI-La Mort	99
<b>CHAPITRE 6</b>	
<b>Shop &amp; Ateliers du QG</b>	<b>100</b>
I-Relique à vendre par Terry	100
II-Potion	102
III-Utilitaire	103
IV-Ingrédient autre	106
V-Sac et INVENTAIRE	107
VI-BAR DU VAISSEAU	108
VII-RELIQUE CONSOMMABLE	109
VIII-Les Suggestion de Vérèk	110
Comment ça marche ?	110
IX-Relique à trouver de Verek	111
X-Stigma	118
XI-Stigma Ultime Magasin	120
XII-La loterie Stigma secret!!	128

Stigmas secrets	128
XIII-Les ateliers	154
XIV-Forgeron d'arme:Jognaf Ricoro	155
ARME BAS NIVEAU	155
ARME INTERMÉDIAIRE	161
ARME ELEVE	166
XV-Forgeron d'armure: Eddas Jötnar	171
ARMURE BAS NIVEAU	171
ARMURE NIVEAU INTERMÉDIAIRE	175
ARMURE HAUT NIVEAU	179
XVI-L'alchimiste: Eva Flopera	185
BIJOUTERIE	185
POTION	187
BONBON FAMILIERS	187
VÊTEMENT	188
AUGMENTATION BIONIQUE	192
RESTAURANT DE TERRY	194
Les Division	195
<b>CHAPITRE 7</b>	
<b>Fabrication d'objet, d'équipement et autre</b>	<b>201</b>
I-Récolte ou extraction	201
II-Niveau de F.A.P	202
III-Les ressources	203
IV-Les ressources fraîches et normal	204
V-Le jardin du vaisseau	204
VI-Les expédition	205
VIII-Les Optimisations et Réévaluations des Objets par les Artisans	207
IX-Fabrication d'arme et d'armure	208
<b>CHAPITRE 8</b>	
<b>Familier monture</b>	<b>211</b>
I-Oeuf mystérieux	211
Familier des oeuf de feu	211
Familier des oeuf aquatique	
Enix	217
Familier des oeuf boueux	222
II- Croissance	227

III-Amitié	228
IV-Obéissance	229
V-Conséquence	229
<b>CHAPITRE 9</b>	
<b>L'Ascension Au Divin</b>	<b>230</b>
I-Au cœur de commencement	230
II-Premier éveil	231
III-Vers la voie des plus haut	232
IV-Jardin des Dieux	238
<b>CHAPITRE 10 Le DIVIN</b>	<b>239</b>
I La nature des religions	239
II-Comment créer une divinité	240
III-Caractéristiques des Divinités	241
Présentation des Constellation Spirituelle	242
Constellation spirituelle du cœur:	243
Constellation spirituelle du Durcissement	245
Constellation spirituelle de la Frénésie	247
Constellation spirituelle de la Vélocité	249
Constellation spirituelle de la Sorcellerie	251
IV-God Point et CS	253
V-Action Divine	256
VI-Autorité divine	257
VII-Avatar	257
VIII-Tiamator	258
IX- Rang Existence 10	260
<b>NIONE</b>	
Déesse du précepte et de la création	261
<b>ALATREON</b> Dragon du Temps et des éléments	272
<b>ANANKOS</b> Dieu du Silence et de la Sagesse	282
<b>ASHUNERA</b>	
Déesse de L'Ordre et du Chaos	292
<b>MEKATREN</b> Dieu des Abomination et de la Mort	305
<b>DENALYMA</b> Déesse de la Nature et du Renouveau	315
<b>ZERIKI</b> Déesse des Altérations	326
<b>VEREK</b> Dieu des Reliques et du dés	337
<b>TEREAD</b> Dieu de la Technologie	348

TERRY Dieu des Transaction et de la finance  
IFUMI Déesse de la musique et de l'inspiration

360  
371

QG TERRY

## **Bienvenue au QG de Terry recrue!**

Dans ce jeu de rôle vous allez pouvoir vivre des aventures mémorables au cours de missions périlleuse pour la plupart d'entre elle dans cet univers Space opera (opéra de l'espace) , en endossant le rôle d'un mercenaire héroïque, avide d'argent et de pouvoir ou juste infâme à votre bon vouloir.

Votre personnage pourra être un robuste combattant, un tireur d'élite ou un Magicien doté de puissante magie ou alors un fervent serviteur d'une des divinité de cet univers. Entouré de vos collègues et/ou autre compagnon vous allez explorer des ruines antiques envahies de monstres à la recherche de trésors, défendre ou attaquer des villes, vous battre en arène et ce à la demande d'un client peut scrupuleux ou de votre propre chef si cela convient à vos objectif de personnage.

### Qu'est-ce qu'un jeu de rôle?

Un Jeu de Rôle aussi nommé JDR est un type de **jeu de société** bien particulier. Vos amis et vous incarnez des personnages qui vont créer une histoire commune. Vous allez parcourir un univers imaginaire et y vivre des aventures ensemble.

Une **aventure de JDR** comporte des interactions, des énigmes et des obstacles que les personnages doivent gérer pour avancer dans l'histoire qui est racontée. C'est l'un des joueurs, le **Maître de Jeu**, qui est principalement chargé de la narration et du scénario. Dans un Jeu de Rôle, il n'y pas vraiment de gagnant ni de perdant. Le but est tout simplement de s'amuser et de **coopérer** en menant à bien l'aventure.

Ce jeu repose sur deux éléments : **l'imagination et l'interaction**. Le **Maître de Jeu** décrit une scène et les joueurs décident quelles sont les actions et/ou les dialogues de leurs personnages. Tout se fait à l'oral.

Le JDR se joue donc à plusieurs, généralement assis autour d'une table. C'est pourquoi on parle de **Jeu de Rôle sur table** (ou Jeu de Rôle papier).

De nombreux Jeux de Rôles ont également des règles afin de pouvoir encadrer la réussite ou l'échec d'une action. Souvent basées sur le **hasard**.

Ces règles sont là pour garantir une certaine cohérence d'ensemble.

**Il n'est pas nécessaire de mémoriser l'intégralité de cet ouvrage pour jouer. Dès que vous avez compris les bases commencé à jouer vous pouvez revoir certain point de règles durant une partie ou assimiler ces bases à des règles que vous avez vous même créer, car votre imagination est le point de règle le plus important, ne laissez pas cet ouvrage se substituer à votre propre créativité.**

## Personnages

Vos personnages tiennent les rôles principaux d'une partie de Qg De Terry comme le serait un personnage principal dans les romans ou dans un films.

En tant que joueur vous créez votre personnage selon les règles de cet ouvrage, il pourra être un ancien pirate de l'espace, un érudit avide de connaissance, une pop star ou un marchand sans scrupule et bien d'autres choses selon votre imagination.

Grâce à l'expérience qu'il accumulera il deviendra de plus en plus puissant.

## Les contrats

Votre personnage est un mercenaire, un agent qui entreprend des contrats pour le compte de Terry son employeur, qui le paiera grassement pour chaque contrat rempli sans bavure ou presque dans le cas contraire il devra faire face à la fureur de Terry.

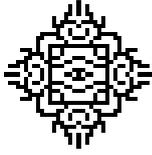
Votre personnage sera rejoint par d'autres mercenaires lorsqu'il remplira un contrat d'exploration souterrain et combattra de terrifiante créatures carnivores y ayant élu domicile mission de protection et bien d'autres.

Ces contrats sont créés par des situations initiées par le Maître de Jeu ou suite à des histoires créées par les actions des joueurs ou les deux.

Une partie de Qg De Terry est composée de beaucoup d'actions, des bataille captivante, des monstre effrayant, de guerre spatial à bord vaisseaux colossaux, d'épreuves épiques et de mystère à résoudre.

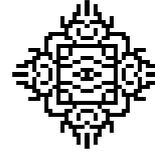
Quelles péripéties excentriques et extraordinaires attendent votre groupe au prochain croisement ou derrière la prochaine porte ? En jouant le rôle de vos personnages, vos amis et vous entrez dans un univers space opera à explorer, plein de dangers auxquels faire face.

Un contrat peut se jouer en une seule séance de jeu ou s'étaler sur plusieurs parties. Chaque séance peut durer aussi longtemps que vous et vos amis le souhaitez, de quelques heures à une journée entière c'est vous qui voyez.



# CHAPITRE 1

## l'univers de Nione



Bienvenue dans la **galaxie A7-756** monde du **QG de TERRY**. Dans ce monde régi par la **Technologie** et la **Foi** avec une multitude de race disponible (Voir Création du personnage p12).

Chaque civilisation sur chaque planète possède un niveau de progression technologique différent, de Moyen-âgeux à Futuriste et de conquête spatial.

Le **vaisseau de Terry** est actuellement dans la galaxie A7-756 et est stationné en orbite de planète en planète, selon les demande ou de contrat des clients qu'il reçoit.

Dans cet univers vous rencontrerez **des stations ou relais** qui approvisionne en carburant, marchandise, logement, main d'œuvre et parfois en mariage.

Ces derniers ont tous une redevance avec la divinité **Alatreon** qui protège les lieux, en contrepartie ils doivent arborer une force de la nature élémentaire (Feu, Nuage, etc...).

Dans la **galaxie A7-756** il y a une station qui dans l'orbite de **Yumipha** est sa force élémentaire est les Nuages. La compagnie PARADIE est propriétaire de cette station, avec leur slogan "Si vous êtes ici, c'est que vous êtes bien au PARADIE".

## Galaxie A7-756

### Soleil A785

A785 est Une géante bleue c'est une étoile très chaude, très brillante et très massive (plus de 18 masses solaires), de couleur bleue Elle est extrêmement lumineuses. La température de 20 000 Kelvin ou plus est suffisamment élevée pour qu'une partie non négligeable de l'énergie qu'elles émettent soit dans le domaine de l'ultraviolet.

## Primevahll

Irradier par son étoile, Mère Primevahll est une planète où il ne fait pas bon vivre pour n'importe quel organisme non préparé. En effet ça longue vie ainsi que son exposition intensive à son étoile modifie peu à peu sa composition, la rendant radioactive au fil des siècles

## Ferrocorde

La première impression que cette planète laisse au être qui s'en approche est: Est-elle vivante? Complètement recouverte de technologie Ferrocorde fut colonisée par une colonie de robots dont la provenance reste inconnue. D'où viennent-ils? qui sont-ils? Seuls leurs créateurs passés et oublier le savent. Cette colonie aujourd'hui devenue peuple robotique commença par adapter leurs planètes à leurs propre usage. De gigantesques villes couvrent aujourd'hui Ferrocorde, dont l'une d'entre elle semble converger toutes les lignes énergétiques de la planète Caparulis. Une seule question se pose... Comment et sous quelle impulsion/influence tous ces robots se sont-ils mis à marcher d'un seul être vers le même but, le même objectif?

**Capital de Ferrocorde:** Caparulis

## Azekop

Planète qui n'a pas de rotation de ce fait elle à deux face, séparés par une forêt verdoyante qui fait le tour de la planète où vit plusieurs communautés tribales ou une seule grande tribu nos explorateurs n'ont pas réussi à établir une relation de confiance assez grande pour en savoir plus mais d'après leur observation ces indigènes voue un culte aux masques dont il tire une mystérieuse puissance. Le côté d'Azekop qui fait face au soleil A785 est un désert aride où la nuit ne tombe jamais pleine de ruine d'une civilisation antique disparue dont on pense être responsable de l'arrêt de la rotation de cette planète, il y a aussi beaucoup de créature exotique comme des soldats de sable, élémentaire de vent et lumière et bien d'autre encore. Son autre façade à l'ombre de la

planète on y trouve une forêt enneigé et lugubre avec des températures extrêmement froide miraculeusement des créature comme il en existe nulle part ailleurs y vivent, nous n'avons pas plus de détail sur ces monstre car aucun explorateur n'est revenus entier et saint d'esprit d'une expédition de ce fait les Pyramides présent dans cette forêt on garder leur secret.

**Capital d'Azekop:** Les Pyramide enseveli d'Itzàkul ces pyramide sont l'un des vestiges les mieux conservés de la capital d'une ancienne civilisation d'azekop dont ont pensent être à l'origine de l'arrêt de la rotation de la planète, ces vestiges sont gardés par la créature légendaire de cette civilisation kùmotyp

## Lakhouz

Planète verdoyante possédant plus de continent que d'Océan ainsi que des forêts dont les arbres sont si gigantesques qu'il est possible d'y vivre. Elle est principalement habitée par des par des sylari (peuple originaire de Lakouzh), ainsi que d'autre race en minorité. Elles possèdent des caractéristique climatique et atmosphérique similaire à la terre. Cette planète est réputée pour avoir eu le plus grand nombre d'érudit exceptionnel de la galaxie comme Da Vigne Chidlacol, Niutphoïde Ontata, Princesse Sylvatica Ygrbeuhsil ect.... Elle possède également une des plus prestigieuses académie de magie ainsi que la plus grande bibliothèque de A7 756 du nom d'Alari dont on dit qu'elle regroupe tout le savoir de l'univers. Il y a une exploitation minière de pierre d'enchantement sur la lune de Lakhouz.

**Capital de Lakhouz:** Ygrbeuhsil le plus grand arbre de Lakhouz, il est si large qu'il a été possible d'y tailler toute la ville on y trouve aussi la bibliothèque d'Alari.

## Yumipha

Étant la planète bleu du système A785 constitué principalement d'eau, on y trouve des archipels de plusieurs îles avec un continent au centre et une activité volcanique calme depuis les 5 dernières années. Les civilisations ont décidé de vouer un culte à la paresse au divertissement et à l'amusement, un coin paradisiaque dont rêve la plupart du commun des mortels. Selon les dire même les pirates viennent conquérir le temps d'un week end ses îles paradisiaque, la faune aquatique de cette planète est très très dense gardée par un léviathan millénaire vu une fois tout 5 ans pour reprendre de l'oxygène et veiller sur les fond marin aussi vaste que la planète. Les rumeurs cours que ce dernier avait capturé une princesse appelée Débora qui était l'une des chanteuses les plus remarquables de cette planète.

Il y a une exploitation minière de pierre d'idiom sur la lune de Yumipha.

**Capital de Yumipha:** Drat-Byserre

## Muneralei

Recouverts d'une épaisse atmosphère Muneralei de l'extérieur l'apparence d'une planète gazeuse. La seule information que l'on possède de cette planète nous provient des récits des aventuriers entreposés dans la grande bibliothèque de Lakhouz qui s'y sont risqués. Ils parlent d'archipel îles flottantes où y réside une population d'humanoïde locale. Les environs y sont chargés en créatures aux allures mythiques. Les avertissements des locaux interdisent formellement de s'aventurer dans les couches inférieures de la planète. Certains aventuriers rapportés avoir ouï des grondements semblables à des tempêtes cataclysmiques ainsi que la respiration rauque mais puissante de créatures dont ils ne pouvaient qu'apercevoir l'ombre de plusieurs kilomètres au travers de l'épaisse couche nuageuse qu'offre la vue en dessous des plateformes des Locaux.

**Capital de Muneralei:** Gatariaz-Santum

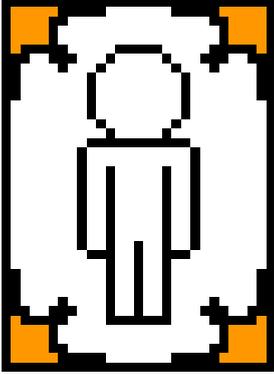
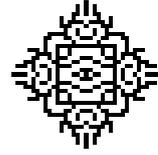
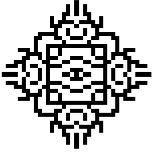
## Dogopone

Dogopone Planétoïde actuellement en formation situé en plein milieu de la ceinture d'astéroïde du système A7-756 Dogopone est constamment percuté par des astéroïdes, sa proximité avec les autres corps massif de la ceinture d'astéroïde l'empêche de se stabiliser ni de se refroidir ; Son activité volcanique est par conséquent constamment active. Une rumeur raconte qu'elle cachait à sa surface une quantité astronomique de minerais et de pierres précieuse en tout genre, résultant des nombreuses interactions avec son environnement.

[Pour découvrir plus de détails sur ses planètes ou encore d'autres lieux de l'univers de Nione sur le site qg de terry.](#)

## CHAPITRE 2

### Création De Personnage



Vous pouvez créer presque tous les personnages que vous voulez. Cela dit, si le personnage est trop fort, il sera automatiquement équilibré.

Néanmoins, le QG de TERRY dispose un grand nombre de races disponibles pour toute un chacun et de nombreuses possibilités à exploiter.

Vous devez choisir parmi les races disponibles ou demander au MDJ de créer une nouvelle race (pour plus de détails voire page p18).

#### I-Les Races disponibles

##### ● Humain

**Description:** Les Humains sont très sociables.

**Effet:** L'équivalent du talent **négociant** mais on un bonus de **+15**.

##### ● Démon

**Description:** Les Démons sont enclin à une malice pour obtenir ce qu'ils veulent.

**Effet:** Utilise le pouvoir des abysses pour créer des **contrats** leur octroyant un bonus **dégâts ou défense**(Physique ou Magique) de **+15**.

##### ● Elfes

**Description:** Les Elfes utilisent avec une efficacité accrue les compétences.

**Effet:** L'équivalent du talent **érudit** mais on un bonus de **+15**.

##### ● Insectoïde

**Description:** Les Insectoïdes sont très agiles.

**Effet:** vous avez **+5%** aux jets **d'esquive**.

### ● Cernapo

**Description:** Les Cernapo ont un sens du repérage plus accru.

**Effet:** L'équivalent du talent **pisteur** mais on un bonus de **+15**.

### ● Robot

**Description:** Les robots sont proches de la technologie.

**Effet:** Un emplacement d'équipement **supplémentaire accessoire**.

### ● Orc

**Description:** Les Orcs ont plus de vitalité.

**Effet:** vous avez **25 points de vie supplémentaires** à la création.

### ● Nains

**Description:** Les nains sont plus élevés pour le mental en général.

**Effet:** L'équivalent du talent ingénieur mais on un bonus de **+15**.

### ● Sylari

**Description:** Les Sylaris sont proches de la nature.

**Effet:** En milieu naturel, ils **régénèrent 5pv/pm x Rang existence (RE x 5) tous les 2 Tours**.

### ● Maudit

**Description:** Les Maudits ont un lien particulier avec la mort.

**Effet:** Doivent réussir **la traversée du royaume des morts** pour revenir dans celui des vivants.

### ● Elémentaire

**Description:** Votre corps énergétique vous ouvre des portes.

**Effet:** Les élémentaires à la **création vous choisissez un élément** parmi les éléments de terrain définitif celui-ci s'ajoute en plus de l'élément de terrain lancé aléatoirement.

## II-Les Races Croisé

Ses races sont le fruit de manipulations génétiques effectuées par les scientifiques fou, que Terry à engagé afin de rendre plus efficaces ses mercenaires. Ses derniers qui auront accepté ces modifications afin de devenir des surhommes, qui au yeux de Terry ne sont que des machine à pognon et se frotte déjà les main à l'idée du nombre AJD qu'il va engranger grâce à ça. Ces Races Croisé on de multiple effet :

- **Zombi**

Effet: si vous faites le mort +40% discrétion

- **Spectre**

Effet: 50% de chance de traverser les murs,plateformes et flotte à 5cm du sol.

- **Trol**

Effet: Si vous tuez un sbire 30% de chance appliqué Peur à la prochaine attaque.

- **Reptiles**

Effet: durs d'oreille, Les cri puissant ne vous affecte pas

- **Abomination**

Effet: +30% sur les Compétence qui utilise Peur

- **Chimère**

Effet: 2x sur les Bonus de Race

- **Dragon** 

**Effet:** 10% de résistance Magique (RM)

- **Céleste** 

**Effet:** Votre espérance de vie est multiplié par 2 selon votre Rang d'existence céleste ( cette race accessible uniquement par les rang existant Manifestation)

- **Aucun** 

**Effet:** Vous êtes bien dans votre peau

QG TERRY

### III-Vivre dans le monde

L'univers de Nione est un monde vivant, ou vos protagonistes et personnages non joueurs vivent mais surtout survivent devant l'adversité.

Un personnage joueur peut décider d'arrêter de mener une vie dure de mercenaire sans foi ni loi (sauf celle de Terry) et de prendre sa retraite en vivant le restant de ses jours dans une villa si il est riche, dans une campagne, marié est des enfant etc.

### IV-Les esperance de vie des races

Races	Espérance de vie (ans)	Note
Humain	70~100	
Démon	20~∞	20 ans sans se nourrir d'âme et éternellement tant qu'ils en mangent
Elfe	1 000	
Insectoïde	20~50	Selon la race insecte
Cernapo	300~1000	Selon la race animale
Robot	30	Mises à jour pour réinitialisation de l'espérance de vie
Orc	20~50	Il meurt souvent au combat
Sylari	50 et 800	Selon le type d'arbres
Maudits	Piégé à l'âge duquel ils ont été maudit.	Ils sont dans l'obligation d'accomplir leur destin qui les mènera à la mort.
Élémentaire	10 ou ∞	10 ans en dehors de leur élément et éternellement dans leur élément
Nain	100~300 ans	

Races	Espérance de vie (ans)	Note
Demi-Zombie	-20	Votre corps pourrit avec les ans.
Demi-Spectre	aucun	vous être entre la vie est la mort attention au voyage dans les abysses cela pourrait être votre dernier.
Demi-Troll	+30	vous avez non seulement leur force mais aussi leur vigueur.
Demi-Reptile	+25	bravo vous tenez de là tortue.
Demi-Abomination	+20	Nous ignorons pourquoi de telles créatures vivent aussi longtemps.
Chimère	-5	Les expérience menée sur votre corps a un prix.
Demi-Dragon	+50	vos gènes draconique rallongent votre espérance de vie.
Aucun	0%	
Céleste	x2	Les célestes vivent 2 fois plus longtemps que leur race d'origine.

## V-Détail des Races

Alors j'ai consigné ici toute mes trouvailles sur les races peuplant notre belle galaxie. Je me présente je suis Sylvatica Ygrbeuhsil princesse à temps partiel du royaume sylari oh et accessoirement la seule héritière au trône mais je suis surtout une archéologue diplômé et ayant quelque travaux reconnus dans plusieurs système solaire de la galaxie j'ai beaucoup voyagé j'ai risqué ma vie pour ses infos et vous voyez ce flingue c'est une fabrication perso tirant des laser assez puissant pour découper une montagne en deux comme dans du beurre, elle m'aura sauvé de pas mal d'ennuis et donc tout ça pour dire me prenez pas pour mes congénère je vais vous faire un deuxième trou pour déféqué le mammifère!

### Humain

Ce sont des touche à tout pas spécialement bon dans quoi que soit mais leur éloquence est reconnue dans la galaxie, grâce à cela ils ont établis des contacte avec pas mal de peuples différents faisant de ces derniers des incontournables dans le monde du commerce.

Mais cette capacité iné bien que moqué par d'autres race, donne une sympathie garantie chez d'autres.

Les humains sont des animaux sociaux de ce fait ils aiment vivre en compagnie d'autre forme de vie humanoïde intelligente capable de communiquer et en société, ce qui leur vaut une réputation de chaud lapin auprès des autre race car "qu'est ce qu'ils se multiplient vite bon sang!"

Quoi qu'en général ils préfèrent rester entre humain et loin des elfes qu'il méprise car "ils sont toujours en train de fomenter des sale coup".

Originaire d'une ancien système solaire détruite par une invasion parasitaire. Aujourd'hui devenu civilisation nomade, avec leurs voyages ils ont créé des alliances galactique qui ont donné lieu aux "Brigade-RECH".

Les humains font généralement entre 1m45 à 1m90

## Demon

Créature avec une grande force de frappe, plein de malice, fourberies et désirs. Originaires des Abyss et de nature belliqueuse, le dieu de la mort les mirent à son service sans préavis en tant que soldat durant ses premiers millénaire faisant ainsi de ce dernier de Dieu de la mort et des Abysses.

Un démon est loyal et ne respecte qu'une seule chose un "contrat", car ce sont ses derniers qui leur permet de monter en puissance en récupérant les âmes de malheureux ayant conclu un marché avec eux.

Le désir de ces pauvres âmes est la source même du pouvoir des démons, plus un désirs est puissant plus l'âme récupérée sera puissante et donc plus le démon qui la dévorera deviendra puissant rallongeant par la même occasion son espérance de vie.

Bien que les démons puissent manger les mêmes choses que les autres races, la seule nourriture qui puisse sustenté leurs vils appétits est une âme, ces derniers ne tiennent pas plus de 20 ans sans manger.

Physiologiquement la teinte de leur peau est bleu, les hommes ont des cornes et les femmes possèdent une queue.

En général ils sont plus grands que les humains, on peut voir des démons de 1m70 pour les plus petits d'entre eux a 2m50 pour les plus grands.

## Elfe

Les elfes sont physiquement sensibles à la magie en raison du fait qu'ils en sont constitués à 60%, la manipuler est une seconde nature chez eux. Cette dernière les a renforcé au point où ils sont plus rapides, plus puissants, plus beaux et surtout plus intelligents que les humains comme si les elfes étaient une version améliorée voir parfaite de ces derniers.

On peut constater au cours de la longue histoire des elfes qu'il n'apprécie pas beaucoup les humains.

Il est dit que leur sang chargé en magie est de la même couleur que de l'idium brut, leur sensibilité à cette dernière leur permet de la comprendre mieux que quiconque.

Oui les elfes sont très intelligents mais leur mode de vie, façon de penser est si étrange qu'elle reste incompréhensible aux yeux des autres races de cet univers ils utilisent souvent comme argument le fait que les elfes qui existent depuis des millénaires ont tout juste commencé à avoir une écriture propre à leur espèce. Cette écriture qui est tout aussi farfelue est incompréhensible pour ces derniers d'ailleurs.

Bien qu'ils soient très réservés et silencieux ces derniers savent passer à l'action quand il le faut et ne refusent jamais un défi, jamais!

En général, ils ont une taille allant de 1m45 à 1m90 pour les plus grands d'entre eux, bien que leur corps élancé puisse les faire paraître plus grands que les humains.

## Insectoïde

Une espèce de fourmis humanoïde radioactive très rapide et dotée d'intelligence se nourrissant d'énergie qu'elle soit magique ou non.

On ne sait pas grand chose sur ces derniers car ils sont très discrets, organisés et savent garder un secret notamment sur leur origines ou tout ce que l'on sait est qu'il sont apparus sur dogopone peut après "Le grand cataclysme d'azekop".

A une époque dogopone était une planète pleine de verdure et de paysage resplendissant qui fut réduit à néant les siècle qui suivit l'apparition des insectoïdes sur la planète on pense que la nature de leur corps dégageant de l'énergie radioactive a tué toute vie sur la surface de dogopone.

On sait que ces fourmis restent essentiellement dans les grotte de la planète, on soupçonne que ses souterrains doivent regorger de matériaux possédant une quantité non négligeable en énergie pour ses derniers.

La planète produit naturellement ses matériaux énergétiques assez rapidement puisque les insectoïdes n'ont jamais commencé à envahir d'autre planète pour se nourrir de leur ressource énergétique, ils régulent probablement leur population pour ne pas dépasser la vitesse de production de Dogopone.

Faisant une taille d'environ 50 cm pour les plus petits à 1m40 pour les plus grands, ils sont l'espèce humanoïde intelligente "vivante" la plus petite de la galaxie connue à ce jour.

## Cernapo

Connue également sous le nom d'humanoïde bête bien que cette appellation soit peut apprécier voir méprisée des plus âgées de cette race, préfèrent l'appellation de "chasseurs" ou "enfants de Chyftah" pour commémorer l'époque où leur espèce n'était pas défini par un nom.

Concernant leur origine il existe plusieurs versions mais toutes sont reliés à un individus du nom de Chyftah Chaïpe, connue pour être soit un scientifique fou, soit une chimère de sang pure lubrique ou soit pour être un démon de la Luxure et métamorphose.

Cette entité se retrouve un peu partout dans l'histoire de chacune des races intelligentes de la galaxie et toutes malgré leur divergences s'accorde le fait qu'il est le créateur ou le géniteur des Cernapos.

Pour les "enfants de Chyftah" toute ces histoires ne sont que mensonge il est le premier Cernapo donc naturellement leur père à tous

Les cernapo très vieux croient fermement à la théorie de l'évolution (surtout les shaman cernapo) car ils ont commencé à voir certains changements dans certaines espèces, du coup ils prône aux nouvelles générations et autres races que les cernapo sont pinacle de l'évolution, les chasseurs ainsi que les maîtres de la chaîne alimentaire.

Les autres races voient d'un mauvais œil le fait que les cernapo développent des changements évolutifs en moins d'un millénaire alors que cela devrait normalement prendre plusieurs milliers voir millions d'années pour les autres races.

Les cernapos font entre 1m20 pour les plus petits jusqu'à 3m pour les plus grands cela dépend généralement de l'espèce animale dont ils sont le représentant tel un hybride.

## Robot

Les robots sont surnommé les "Shikigami" du au fait qu'une grande majorité d'entre eux on gagner une conscience après plusieurs siècles suivants leur fabrication exactement comme les créatures des légendes d'un monde oublié nommé Shikigami qui selon la légende disais qu'un objet utilisé de plus de 100 ans gagnait une conscience et une intelligence mais pour les robot il en existe d'autres n'étant tout simplement une IA très développé simulant la conscience et les émotions humaines beaucoup en sombre dans la dépression ou coupe leur programme sentimentaux parce qu'être humain c'est pas aussi bien que les humains veulent faire croire à ses IA qui se retourne généralement contre leur créateur exactement comme dans ces films de l'âge de bronze du cinéma du 21 siècle.

Les Shikigami libérer de leur père se sont installer sur ferrocorde qui selon les historiens était une magnifique planète verte paradisiaque autrefois surnommé Jardin d'éden changé en vulgaire boîte de métal par les robots après tout qu'est ce que l'écologie pour des être qui n'ont ni besoin de boire, de manger ou de respirer.

Les scientifiques en débattent énormément car même si les robots ne sont pas des êtres vivants ils ont tout de même besoin d'énergie pour continuer à fonctionner pourtant voilà plusieurs millénaire que ferrocorde a perdu de sa superbe mais les robots en tire toujours de l'énergie mystérieusement.

Les shikigami ne se soucie guère des autres espèces ce qui les concerne le plus c'est l'objectif (pour ceux qui ont gagné une conscience) ou la fonction (pour ceux qui ne sont tout simplement une IA) qu'il se sont donné ou qu'il leur ont été données.

Les robots n'ont pas de taille prédéfini ils peuvent être de la taille d'un moustique comme celle d'un éléphant [voyez avec votre mj pour la taille de votre robots](#).



## Orc

Aussi appeler les Mutants (mais attention ne les appelés jamais par ce surnom en face d'eux si vous tenez à ne pas finir en charpie) ils sont très peu appréciés des autres races de la galaxie dû à leur nature violente dans leurs désirs d'affronter de puissants adversaires ils se jettent dans la voie du mercariat ou de la piraterie spatiale ou ils pillent et tuent leur donnant ainsi une grosse prime sur leur tête en général plus la prime est grosse plus l'orc est puissant. En générale c'est la brigade-RECH qui détermine les valeurs des primes selon le niveau de dangerosité de l'individu. et donc cela attire les chasseurs de prime qui sont soit idiots soit assez balèze pour tenter de se faire des AJD en les chassant.

Dans la société orc les plus faibles suivent les plus forts et comme les primes sont des valeurs solides concernant la puissance des orcs, ils ont donc appris à compter pour savoir qui suivre donc les grosses primes ont souvent une véritable Armada digne des croisades les plus grandes et meurtrières des guerres saintes du 32<sup>ème</sup> siècle.

Pour ce qui est de leur origine on n'a pas vraiment la connaissance exacte mais les orcs étaient des êtres humains jusqu'au début du 22<sup>ème</sup> siècle ou suite à une guerre bactérienne-nucléaire qui les changea en ce qu'ils sont tout du moins c'est ce que les vieux orcs racontent certaine relique de l'ancien temps des tablettes de l'époque sûrement changées en reliques par Verèk démontre qu'il y a bien eu une guerre au 22<sup>ème</sup> siècle mais qu'il concernait des soldats génétiquement modifiés, on a rien d'autre que ça comme information mais les suppositions sont que ses soldats sont les orcs et il serait très certainement le seul survivant de la guerre sur cette planète qui n'a pas été retrouvé à ce jour.

Contrairement aux idées reçues les orcs ne sont pas que de couleur verte vous pouvez en croiser de quasi toutes les couleurs mais toujours uniforme il n'y a pas d'orc bariolé. Ils font entre 1m80 pour les plus petits jusqu'à 2m90 pour les plus grands.

## Sylari

Appeler les Saint ou les jeune pousse ils sont une race humanoïde végétale très sociable et pleine de bonté il sont la race la plus jeune de l'univers connue de Nione. Leur bonté souvent pris pour de la naïveté par les autre race fait qu'il sont autant apprécié que détesté mais surtout traité comme du chiffon par ces dernier sauf quand ils ont besoin d'eux.

Bien qu'il soit mieux traiter par les autre race depuis le cataclysme qui a détruit tout un système solaire dont les survivants ont immigré sur Lakhouz la planète mère des Sylari, du coup les autre peuple font un peu moins les malin là tout suite. Heureusement que dame Denalyma est là, n'est-ce pas!

Bref la société sylari est très accès sur la démocratie et son histoire est remplis de grands chercheurs de la vérité et d'érudit, vous voulez connaitre un rituel ancestral peu conventionnel? Vous voulez savoir comment la magie fonctionne?

Venez chez nous, nous savons tout! Ou presque de toute façon personne ne peut mieux vous informer que dans cette galaxie voir même l'univers sauf anankos mais c'est un dieu du savoir il compte pas.

Nos origines sont connus ils semblerait que nous venions tous d'un arbre sacré planté par Dénalyma elle même cette arbre a donné naissance au premier sylari que a ensuite fait pousser d'autre arbres dans le même style qui on donné naissance à notre mère patrie la famille royal sont des descendant directe du premier sylari et de facto les descendants directe de Denalyma bien que mes recherche n'est rien trouver concernant la véracité sur ce que je viens de vous raconter je vais continuer les recherche pour prouver que c'est un ramassis de bêtise mais si il s'avère que c'est la vérité et bien j'ai du sang divin prié mon nom.

Les jeunes pousses font à peu près entre 1M20 puis 2M10 lorsqu'ils passent à l'âge adulte.

## Maudit

Les lowlander ce surnom leur à été donné du fait qu'il arrive à s'échapper du monde des mort quand il se font tuer pour revenir dans notre heu.. dimension? Alors les lowlander pour une raison inconnus on été frappé à la naissance ou avant par la malédiction du dieu de la mort Mekatren, cette malédiction leur donnerais une tâche aléatoire à accomplir à laquel il ne peuvent déroger, tant qu'il ne l'accomplirons pas il devront échappé à la fureur du chien de garde des abysse dans cette dernière s'il se font dévorer il perdent leur droit à la réincarnation et s'il s'échappe une nouvelle chance d'accomplir la tâche leur est donné.

Dans le monde des vivants il ne meurt pas de cause naturel tant qu'il n'on pas accomplis leur tache mais leur corps continue de vieillir du coup les maudits les plus vieux son des encyclopédie d'histoire pour ceux qui ne sont pas sénile et on toute leur tête.

La raison d'une tel malédiction nul ne la connais, mais ils semble que les maudit le savent mais ne veulent pas le révéler, les croyance religieuse disent que c'est pour punir sa précédente vie que cette réincarnation de souffrance existe  
Les maudit peuvent ressembler au autre race vivante donc il rentre dans la catégorie de taille de la race dont il est issus

## Élémentaire

Les pseudo-dragon ce surnom va plus au familier monture qu'au autre élémentaire humanoïde mais techniquement il ne sont pas différent car les élémentaire sont exactement comme leur nom l'indique une forme d'énergie élémentaire pure et consciente.

Il semble que les élémentaire ne meurent pas de vieillesse tout du moins tant qu'ils alimentent de l'élément auquel ils sont constitués, dans le cas où ils arrête de s'alimenter il meurt de faim au bout de 10 ans. Niveau société et bien il n'en n'ont pas dû au fait qu'il ont jugé ne pas en avoir besoin tant qu'il on ce qu'il faut pour continuer à vivre ils ont besoin de rien du coup à l'image de leur ancêtre Alatreon il attende posé comme des pachas dans leur milieu élémentaire comme de volcan, rivière, montagne ou nuage.

Puis ils n'ont pas de réel forme physique à proprement parler tant qu'il sont dans leur élément mais quand ils en sort ce qui est rare il prennent une forme soit de dragon soit humanoïde leur cousin les familier élémentaire pondent des oeuf mais l'oeuf n'écloie que si il est nourrit (me demander pas comment c'est un mystère même pour moi) de son élément ensuite ce dernier se lie à son futur maître et reste avec lui jusqu'à sa mort.

Bref une fois la forme physique choisie les élémentaire ne peut plus en changer, il ne peuvent que alterné entre leur forme de pur énergie dans leur milieu naturel ou la forme de dragon ou d'humanoïde une fois hors de leur milieu naturel.

Les pseudo-dragon sont très vieux a la naissance ils n'ont aucune conscience de soi donc le parent doit les alimenter pour minimum 1 millénaire suite à cela l'élémentaire gagne une conscience de soi ou se rend compte qu'il est vivant? Puis s'occupe de lui même en toute autonomie a partir de cet instant.

Pour ce qui est de leur taille sa varie entre les taille humaine pour les humanoïdes ou 2 à voir 3 fois la taille maximale d'un cernapou sur leur forme de dragon.

## Nain

Les forgerons ce surnom est simple mais les définit bien puis même si nous vivons dans des temps modernes les objets magiques se fabriquent toujours à l'ancienne science et la magie se complètent mais ne sont pas forcément compatibles.

Alors c'est une race qui garde ses secrets donc excusez le manque d'information! alors vous connaissez vos classiques petits, barbus, teigneux et grognons voilà ce qui définit un Nain, ils vivent sur l'île volante de Murenalei ou leur société est très basée sur l'ingénierie et la forge magique, ils en ont créé plusieurs castes sociales basées sur les compétences plutôt que sur l'acquis.

Comme par exemple le fils de Gredu l'incompétent se fait remplacer au poste de député nain par Grégor le forgeron car il est très compétent en forge ou l'ingénierie.

Les nains font entre 1m42 pour les plus petits et 1m53 pour les plus grands.



### Céleste

Bien que cela soit une race croisée contrairement aux autres race croisées elle n'est pas le résultat d'une modification génétique mais plutôt une altération divine Zériki aurait t-elle un rôle là dedans? ça reste à explorer.

Les célestes non pas de surnom car elle est attribuée par les dieux a un certain nombre de rare élus assez fort pour accomplir les épreuves des dieux et être récompensé en se rapprochant de leur divinité en devenant des être saint qui de facto le fait d'entrer dans l'armée de la dite divinité. Néanmoins, persos je trouve que c'est une douille mais c'est vous qui voyez si vous recherchez la puissance.



### Race croisée

En ce qui concerne les races croisées comme expliquer dans les informations des célestes, ils sont dus à une modification génétique des scientifiques du QG de Terry et donc malgré mes efforts pour vous obtenir des informations, je ne vais pas affronter un dieu pour vos beaux yeux.

Donc je n'ai pas la méthode de leur modification puis je ne trouve pas pertinent de les rechercher car après l'opération les sujet retourne à leur vie avant d'obtenir un hybride donc pas d'ethnie ou caste sociale rien quoi du coup j'ai laisser tomber.

Sur ce, c'était votre Archéologue favoris n'oubliez pas de suivre mon onde social SPACEGRAM Bisous.

## VIII-Statistiques des personnages au début

À la création vous disposerez d'un certain nombre de **points à répartir entre les PV et les PM** et un certain nombre pour vos **statistiques physique, mental et social**.

Vous disposez aussi de **5PV de base en plus de vos points à répartir à la création** puis vous **gagnez +5PV à chaque gain de niveau** jusqu'au niveau 20.

**PV / PM : 50 points** à répartir

Les points de Vie (**PV**) vous serviront notamment à :

- Augmente la chance de Survivre au coup
- Utiliser certains compétence
- Résister à des effets magiques

Les points de Mana (**PM**) vous serviront notamment à :

- Payer le coût des sorts et/ou techniques
- Payer le coût de certains objets magiques

**PHYSIQUE / MENTAL / SOCIAL : 150 points** à répartir

- **La statistique physique** est utilisée pour toute interaction qui nécessite du physique comme sauter, soulever un rocher, courir ou attaquer avec une arme au corps à corps.
- **La statistique Social** est utilisée pour tout interaction qui nécessite du social comme négocier, convaincre un pnj, charmer ou corrompre un pnj
- **La statistique Mental** est utilisée pour tout interaction qui nécessite du mental comme observer, lancer un sort, recharger un arme ou attaquer à distance

**Vous ne pouvez pas avoir moins de 20 ou plus de 80 dans les statistiques de création de votre personnage sauf biographie de votre perso exceptionnel, à voir avec un MJ lors de la création de votre fiche).**

## IX-Les Talents

### **Qu'est ce qu'un talent?**

Un talent est une habileté que votre personnage à développer au cours de sa vie il permet de réaliser certaines actions ou interactions passives ou actives (cela dépend du talent), qu'une personne ne possédant pas de talent aurait du mal à réaliser.

Ils peuvent augmenter vos réussite sur des jet de défis requérant le talent adéquat.

Nous avons disposé une liste de 9 Talents et 2 à choisir parmi eux.

On ne peut avoir que 1 talent sur le même archétype (Physique/ Mental/ Social), et chaque personnage a droit à 2 talents maximum.

## Talents PHYSIQUE

- **Paladin** : vous avez une endurance supérieure à la moyenne.  
**Encaisser:** Le personnage qui « Encaisse » reçoit (½ dégât) et 2 parades supplémentaires possibles par tour.  
**Jet de dé:** [1d100>à votre **Physique**]  
Bonus sur vos jet de défis bras de fer

- **Barbare** : Vous êtes le cauchemar des champ de bataille  
**Rage**: Vos dégâts critiques sont de 10x Rang existence  
Bonus sur vos jet de défis bras de fer
  - **Agilité/Acrobate** : Vous êtes rapide et agile.  
**Saltimbanque**: bonus +5% à l'esquive et 2 esquives supplémentaires possibles par tour  
**Jet de dé**: [1d100>à votre **Statistique Esquive**]
- Bras de fer** : Voir page (75) **Esquive, Parade, Encaisser**: voir page (75)

## Talents MENTAUX

- **Ingénieur** :  
La technologie n'a pas de secret pour vous  
vous avez la possibilité de craft des objets technologiques  
Bonus sur vos jet de défis **d'enquête** sur les sujets technologiques (mentale).
- **Érudit** :  
Vous êtes sensible à la magie et possédez de large connaissance  
vous avez la possibilité de craft des objets magique  
Bonus sur vos jet de défis **d'enquête** sur les arcanes et connaissance (mentale)
- **Pisteur** :  
Vous avez des capacités sensorielles exceptionnelles.  
vous un champ de vision amélioré de 10ft  
Bonus sur vos jet de défis **d'enquête** sur le pistage (mentale).

**Enquête**: voir page (75)

## Talents SOCIAUX

- **Négociant :**  
Les gens sont plus enclins à passer/proposé un marcher avec vous.  
Bonus au jet de défis Négociation.
- **Charmeur :**  
Les gens sont à l'aise en votre présence et vous trouvent fascinant.  
Bonus au jet de défis Fascination.
- **Intimidant :**  
Les gens vous trouvent effrayant et ont du mal à vous approcher.  
Bonus au jet de défis Intimidation.

**Négociation/Fascination/Intimidation :** Voir page (75)

**!!! Attention !!! :**

- Les talents **Charmeur / Intimidant** ne fonctionnent pas contre les BOSS.
- Le talent **Acrobate** ne fonctionne pas avec les armures type lourdes.
- Le talent **Paladin** ne fonctionne pas avec les armures de type léger.

## X-Langue et Communication

C'est ce qui vous permettra de dialoguer avec les autres Personnages ou Espèces déjà existantes dans ce monde.

A la création de votre personnage, vous pouvez choisir jusqu'à 2 langue sur les 15 disponibles dans le monde ( en accord avec votre biographie ) que votre personnage parle mais attention a ne pas vous retrouver dans un groupe ou vous ne parler pas la même langue.

**Un personnage sans biographie spécifique ne parle qu'une langue.**

Voici toutes les langues disponible:

- **Humain :**  
Langue la plus parlé de l'univers
- **Des Morts :**  
Langue principalement utilisée par les maudits, abomination et/ou créature de haut delà.
- **Démon :**  
Langue principalement utilisé par les créatures démoniaque
- **Orc :**  
Langue principalement utilisé par les Orc
- **Dragon :**  
Langue principalement utilisé par les créatures draconique
- **Unique :**  
Langue principalement utilisé par les utilisateurs de magie primaire
- **Elfe :**  
Langue principalement utilisé par les créatures elfique

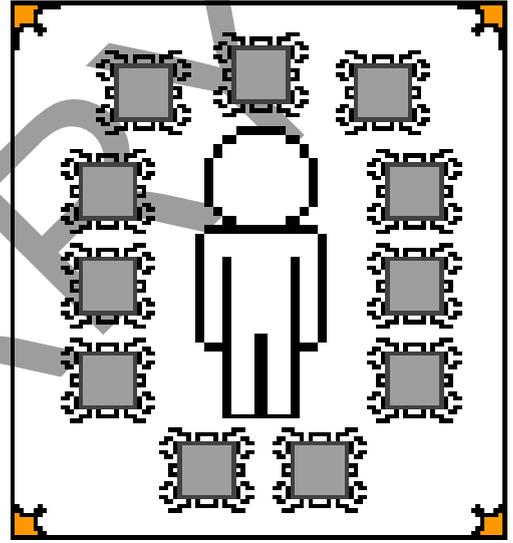
- **Binaire :**  
Langue principalement utilisé par les robots et systèmes informatiques doué d'intelligence
- **Bestial :**  
Langue principalement utilisé par les créatures animales et/ou déviate
- **Nain :**  
Langue principalement utilisé par les créatures naine
- **Troll :**  
Langue principalement utilisé par les troll
- **Des Signes :**  
Langue utilisée par les personnes ayant perdu la parole elle à pour avantage d'être la même dans tout l'univers
- **Reptilien :**  
Langue principalement utilisé par les créatures de type reptile
- **Insecto :**  
Langue principalement utilisé par les créatures insectoïde
- **Des Murmures :**  
Langue principalement utilisé par les créatures spectral

## XI-Équipement, inventaire et Chambre QG

Chaque Personne peut équiper (1) Arme, (8) equipements(armure) et (2) Reliques et (1) Tenue spéciale ( sous conditions )

Répartit comme ceci :

- (1) **Arme** : (nom de l'item ) / (Effets)
- (1)-**Tête** : (nom de l'item ) / (Effets)
- (1)-**Torse** : (nom de l'item ) / (Effets)
- (1)-**Épaulettes** : (nom de l'item ) / (Effets)
- (1)-**Mains** : (nom de l'item ) / (Effets)
- (1)-**Gants** : (nom de l'item ) / (Effets)
- (1)-**Cape** : (nom de l'item ) / (Effets)
- (1)-**Pantalons** : (nom de l'item ) / (Effets)
- (1)-**Pieds** : (nom de l'item ) / (Effets)
- (2)-**Reliques** : (nom de l'item ) / (Effets)
- (1)-**Tenue Spéciale** : (nom de l'item ) / (Effets)



Chaque joueur possède un Sac de Base avec (5) places cependant :

- Les achats de consommables et les butins trouvés comptent comme places de sac ( au file de la partie )
- Il est possible d'acheter des sac de plus grandes capacités
- **Votre Chambre** compte 10 places d'inventaire supplémentaires pour stocker vos gains lors des Quêtes (en fin de partie du JDR ).
- **Les divisions** peuvent stocker jusqu'à 60 objets ( grâce à l'achat des coffres de divisions)
- **Les pierres serties** ne prennent pas de place dans l'inventaire.

- Toutes les Reliques qui sont dans le sac ne sont pas équipées donc leurs effets ne fonctionnent pas a moins de les équipés dans un des emplacement « Relique» pour plus de détails sur les relique voir page .
- De plus vous disposez d'un dispositif de communication entre joueur et une Foreuse Aliène Portative F.A.P([...]) qui ne prend pas place dans l'inventaire

**Terry garantit la sécurité** de votre chambre et de vos coffres de division **cependant si** votre inventaire déborde ....

Les objets seront posés au sol et donc au plus rapides celui qui pourrait se les accaparer.

## XI-L'AJD

AJD est l'argent de ce monde, il est dans votre inventaire et n'a pas de poids. **Quand vous créez un personnage, il n'a pas d' AJD.**

Représentation de l'AJD:



## XII-Histoire \ Biographie

Vous êtes libres de choisir votre histoire, **les personnes qui n'ont pas d'histoire sont amnésiques et ne connaissent qu'une langue : l'humain.**

## XIII-Dons et compétences BASIQUE

Dès la création de votre personnage, vous pouvez choisir 1 de ces compétence basique selon le type offensif, utilitaire, bonus (choisir 1 entre offensif et utilitaire) et un Don selon la Divinité que vous allez prier.

Il y a **3 Types** de **Compétences Basique**

- **Compétence offensive**
- **Compétences utilitaires**
- **Compétences Bonus**

### Terme fréquemment utilisé

<b>PV</b>	Point de Vie
<b>PM</b>	Point de Mana
<b>DGP</b>	Dégâts Physique
<b>DGM</b>	Dégâts Magique
<b>BDGP</b>	Bonus Dégâts Physique
<b>BDGM</b>	Bonus Dégâts Magique
<b>RE</b>	Rang d'Existence
<b>ATB</b>	Attaque de base (voir mode combat p)
<b>Altération RP=simple ou puissante</b>	Altération <b>Roleplay</b> ex: je frappe la cible à la jambe, il gagne l'altération infirmité ( <b>voir alteration p</b> )

Voici ci-dessous tout les **Compétences Basique et Dons** qui existe

## Compétence offensive

**Nom: Attaque Violente**

**Arme requis:** Rien

**Stat: Physique**

**Coût:** 13 PM

**Description :** Attaque violemment une cible

**Effet(s) :** Inflige [ATB] +16 DGP et Une altération RP à une cible

**Nom: Charge destructrice**

**Arme requis:** Rien

**Stat: Physique**

**Coût:** 18 PM

**Description :** Charge et attaque toute personne jusqu'à toucher la cible.

**Effet(s) :** Charge une cible dans un Rayon de 16Ft et reçois [ATB]+10 DGP, Renversement. Toute personne qui est entre vous et lui reçoit les mêmes dégâts en plus des effets.

**Nom: Attaque sournoise**

**Arme requis:** Arme de contact ou Arme de distance ou Bestiale ou Main nue

**Stat: Physique ou Mental**

**Coût:** 17 PM

**Description :** Attaque une cible sans se faire remarquer dans le dos.

**Effet(s) :** Si la cible est touché de dos Inflige [ATB] (DGP ou DGM) +(5xRE), et Vulnérabilité

**Nom: Tir d'élite**

**Arme requis:** Arme à Feu ou Arc

**Stat: Mental**

**Coût:** 35 PM

**Description :** Vous effectuez votre meilleure tire.

**Effet(s) :** Tire sur une cible Rayon de 40Ft inflige [ATB] DGP, une altération RP.

## Compétence offensive

**Nom:** Attaque magiques

**Arme requis:** Rien

**Stat:** Mental

**Coût:** 24 PM

**Description :** Crée une orbe puis la lance sur une simple.

**Effet(s) :** Tire une boule de mana sur un Rayon de 20m inflige 10 DGM, une altération Simple selon le terrain

Feu : Brûlure

Nuage : Flotter

Terre : Empoisonnement

Eau : Givre

Jour : Aveuglement

Nuit :Lenteur.

**Nom:** Attaque magiques supérieure

**Arme requis:** Rien

**Stat:** Mental

**Coût:** 29 PM

**Description :** Concentre de l'énergie puis tire un laser puissant sur une cible.

**Effet(s) :** Tire un laser de mana sur un Rayon de 20m inflige 20 DGM, une altération Puissante selon le terrain.

Feu : Brûlure

Nuage : Désarmement

Terre : Rétention

Eau : Renversement

Jour : Verouillage

Nuit :Silence.

## Compétence utilitaires

**Nom: Apaisement curatif**

**Arme requis:** Rien

**Stat: Mental**

**Coût:** 14 PM

**Description :** Soigne une cible blessée.

**Effet(s) :** Soigne une cible sur rayon de 20m de RE x D12 PV

**Nom: Bénédiction divine**

**Arme requis:** Aucune

**Stat: Mental**

**Coût:** 14 PM

**Description :** Bénie sur cible et lui évite la mort.

**Effet(s) :** Dans un rayon de 10m Bénis une cible 5 tours et le ramène à la vie « 10 x RE du lanceur » PV si il meurt tant que le sort est actif.

**Nom: Belliqueusité**

**Arme requis:** Rien

**Stat: Mental**

**Coût:** 25 PM

**Description :** Augmente sa masse musculaire

**Effet(s) :** +10% Physique ,durant tout le Combat

**Nom: Concentration**

**Arme requis:** Rien

**Stat: Mental**

**Coût:** 25 PM

**Description :** Calmer votre esprit

**Effet(s) :** +10% Mental, durant tout le Combat

## Compétence utilitaires

**Nom:** Rituel de sacrifice

**Arme requis:** Rien

**Stat:** Mental

**Coût:** 2 PV

**Description :** Converti de l'essence vital contre de l'énergie.

**Effet(s) :** Rend à une cible 2PM par 2PV investi (si vous ne faite pas attention au PV investi vous pouvez mourir)

**Temps de recharge :** 0 tours

**Nom:** Bouclier magique

**Arme requis:** Rien

**Stat:** Mental

**Coût:** 14 PM

**Description :** Crée un revêtement magique qui protège la cible.

**Effet(s) :** Sur une cible dans un rayon de 20ft donne +5 Bouclier x RE.

**Temps de recharge :** 0 tours

**Nom:** Arme magique

**Arme requis:** Rien

**Stat:** Mental

**Coût:** 14PM

**Description :** Infuse son arme et la fait devenir magique

**Effet(s) :** Bénis son arme sur 4 Tours, change ses attributs pour infliger des DGP ou DGM opposé au type de dégât de l'arme utiliser

**Temps de recharge :** 0 tours

**Nom:** Bénédiction de puissance

**Arme requis:** Rien

**Stat:** Mental

**Coût:** 18PM

**Description :** Augmente la puissance de cible

**Effet(s) :** Bénis une cible dans un rayon de 20ft en lui donnant 5\*R-BDGP OU BDGM sur 4 attaque qui touche

**Temps de recharge :** 0 tours

## Compétence bonus

Vous pouvez choisir une compétence supplémentaire entre les compétences offensives et les utilitaires différentes de celle que vous avez déjà choisie

## Compétence divine

Toute personne priant une divinité possède cette compétence divine, elle est liée au choix du Dieu vénéré, elle sera rajoutée par votre maître de jeu. Ces compétences n'ont pas de coût en PM et sont utilisables 1 fois par combat.

### ALATREON

**Nom:** Souffle du Basilic

**Arme requis:** Rein

**Stat:** Physique

**Description:** Déferle une vague d'énergie élémentaire qui s'imprègne du terrain.

**Effet:** souffle un cône sur un de Rayon 8ft inflige 10 DGM x RE, Applique une altération Simple selon le terrain

**Temps de recharge :** 1 fois par combat

### ANANKOS

**Nom:** La parole est d'argent

**Arme requis:** Rien

**Stat:** Mental

**Description:** Crée un zone silencieuse foudroyant toute personne émettent un son.

**Effet:** Crée une zone d'un rayon de 10FT durant 3 tours qui applique silence à toute personne faisant une action dans la zone. Les personnes ne faisant rien gagne +(5xRE) en PM.

**Temps de recharge :** 1 fois par combat

## ⚡ Compétence divine ⚡

### **ASHUNERA**

**Nom:** Éclaire Gris

**Arme requis:** Rein

**Stat:** Mental

**Description:** Invoque la foudre divine d'AshuNera sur une zone

**Effet:** sur un jet de dé pairs soigne le lanceur +10PV x RE et +10 bouclier; sur un jet de dés impairs inflige 10 DGM x RE avec Brûlure et Aveuglement en zone de 10FT autour du lanceur(ne lui inflige ni les dégâts ni brûlure).

**Temps de recharge :** 1 fois par combat

### **MEKATREN**

**Nom:** Au cœur de terreur

**Arme requis:** Rein

**Stat:** Physique

**Description:** Vous tournez sur vous même en blessant et bousculant tout personne.

**Effet:** Fait un attaque circulaire qui inflige 10 DGP x RE, Applique renversement dans un rayon de 10Ft. Si les cibles ont moins de PV que le lanceur au moment de l'attaque, elles meurent.

**Temps de recharge :** 1 fois par combat

## Compétence divine

### DENALYMA

**Nom:** Mur de lierre

**Arme requis:** Rein

**Stat:** Mental

**Description:** Créé des mur de lierre magique pour vous protéger

**Effet:** Créé un mur de résine devant soi avec 10PV X RE 5ft de longueur qui dure 6T et applique rétention au CàC du mur

**Temps de recharge :** 1 fois par combat

### ZERIKI

**Nom:** Terre aride

**Arme requis:** Rein

**Stat:** Mental

**Description:** Corrompt un terrain et toute personne sur celle-ci.

**Effet:** Créé une zone de 5ft dans un rayon de 10ft qui applique Tourment, empoisonnement ces dernier inflige 5xRE de dégâts à la place de leurs dégâts normaux

**Temps de recharge :** 1 fois par combat

### TERRY

**Nom:** Service après vente

**Arme requis:** Rein

**Stat:** Social

**Description:** le lanceur cri le mot SAV transformant ainsi sa capsule AJD en mini gun.

**Effet:** Le lanceur perd 5K AJD ou à une dette envers Terry, La capsule AJD du lanceur vise une cible et lui inflige 10xRE physique.

**Temps de recharge :** 1 fois par combat

## Compétence divine

### TEREAD

**Nom:** Analyse complète

**Arme requis:** Rein

**Stat:** Mental

**Description:** analyse les personnes et trouve leur point faible

**Effet:** Créé un cône de vision devant soi de Rayon 10ft Applique Vulnérabilité, Faiblesse, Révélé

**Temps de recharge :** 1 fois par combat

### VEREK

**Nom:** Jackpot

**Arme requis:** Rein

**Stat:** Physique

**Description:** un dées 20 apparaît dans le ciel et selon son résultat il s'écrase sur une cible ou disparaît laissant un écran de fumée revigorant au lanceur.

**Effet:** Lance 1D20: Paire inflige 10xRE Physique à une cible, Impair consomme votre relique de base pour vous rendre 10xRE en mana. Si le jet est 20 applique les effets paire & impaire et ne consomme pas votre relique de base.

**Temps de recharge :** 1 fois par combat

### IFUMI

**Nom:** Balade de saison

**Arme requis:** Rein

**Stat:** Social

**Description:** chante une petite balade qui encourage et renforce les personnes

**Effet:** Créé une zone de 10ft autour de vous puis choisissez un chant.

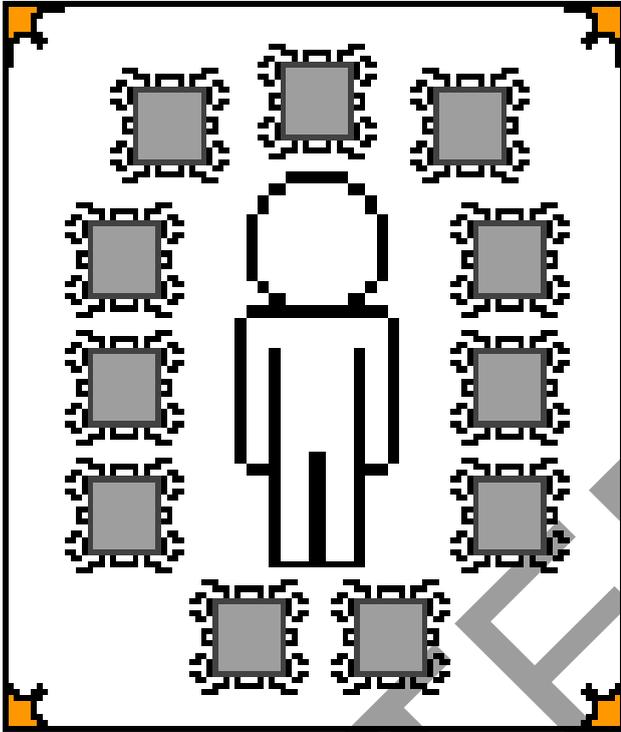
- Printemps: + 10 PM chaque tour durée 4T
- Été: +10 DGP et +10 DGP durée 4T
- Automne: +10 PV chaque tour durée 4T
- Hiver : +10DP et +10DM durée 4T

**Temps de recharge :** 1 fois par combat

## XIV-Fiches de Personnage

Nom:	Race:	Rang d'existence(RGE)	Point de vie:	Point de mana:	Jet de mort:
			/	/	
	<b>Physique</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Attaque de l'Arme(Rang-ExD?)</b>		D
	_____ %	_____ %	<b>Bonus Dégât Physique</b>		+
	<b>Mental</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Dégât Magique</b>		+
	_____ %	_____ %	<b>Défense Physique (Armure)</b>		
	<b>Social</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Défense Physique</b>		+
	_____ %	_____ %	<b>Défense Magique (Armure)</b>		
<div style="border: 2px solid black; padding: 20px; width: 100%; height: 100%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>			<b>Bonus de défense magique</b>		+
			<b>Bonus de Soins</b>		+
			<b>Régénération passif Point de vie:</b>		
			<b>Régénération passif Point de mana:</b>		
			<b>Esquive</b>		%
			<b>Parade</b>		%
			<b>Résistance Magique</b>		%
			<b>Résistance au Altération Simple</b>		%
			<b>Résistance au Altération Puissante</b>		%

## Fiche équipement



• (1)-Arme main gauche :

Nom:  
Fente:  
Effet:

• (1) Arme main droite

Nom:  
Fente:  
Effet:

• (1)-Tête :

Nom:  
Type d'armure:  
Fente:  
Effet:

• (1)-Torse :

Nom:  
Type d'armure:  
Fente:  
Effet:

• (1)-Épaulettes :

Nom:  
Type d'armure:  
Fente:  
Effet:

• (1)-Pantalons :

Nom:  
Type d'armure:  
Fente:  
Effet:

• (1)-Mains :

Nom:  
Fente:  
Effet:

• (1)-Pieds :

Nom:  
Type d'armure:  
Fente:  
Effet:

• (1)-Gants :

Nom:  
Type d'armure:  
Fente:  
Effet:

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Cape :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Tenue Spéciale :</li> </ul>
Nom: Fente: Effet:	Nom: Fente: Effet:
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques primaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques secondaire</li> </ul>
Nom: Fente: Effet:	Nom: Fente: Effet:
<ul style="list-style-type: none"> <li>Autre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre de Fente total de l'équipement</li> </ul>
Nom: Fente: Effet:	Nombre de Fente:

## Fiche Accessoire

Ici vous mettez vos accessoires, Anneaux, Amulette, ceinture et boucle d'oreille

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)- Anneaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Amulette</li> </ul>
Nom: Fente: Effet:	Nom: Fente: Effet:
<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Ceinture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Boucle d'oreille</li> </ul>
Nom: Fente: Effet:	Nom: Fente: Effet:

## Fiche Sac/Inventaire

- (1)-SAC/Inventaire

Nom:  
Effet:

QG TERRY

## Fiche Compétence de base(CB)

<p><b>CB 1</b></p>	<p>                     Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                 </p> <p>Temps de recharge : 0 tours</p>
<p><b>CB 2</b></p>	<p>                     Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                 </p> <p>Temps de recharge : 0 tours</p>
<p><b>CB 3</b></p>	<p>                     Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                 </p> <p>Temps de recharge : 0 tours</p>
<p><b>CB 4</b></p>	<p>                     Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                 </p> <p>Temps de recharge : 0 tours</p>

## Fiche Compétence d'éveil(CE)

<b>CE 1</b>	<p>Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Condition:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :</p> <p>Temps de recharge : 5 tours</p>
<b>CE 2</b>	<p>Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Condition:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :</p> <p>Temps de recharge : 5 tours</p>
<b>CE 3</b>	<p>Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Condition:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :</p> <p>Temps de recharge : 5 tours</p>
<b>CE 4</b>	<p>Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Condition:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :</p> <p>Temps de recharge : 5 tours</p>

## Fiche Compétence de succession

Ici vous mettez tous les compétences autres que CB et CE. (Stigma, objet et/ou autre)

<b>CS 1</b>	<p>Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Condition:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                      Source:                      Temps de recharge :</p>
<b>CS 2</b>	<p>Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Condition:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                      Source:                      Temps de recharge :</p>
<b>CS 3</b>	<p>Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Condition:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                      Source:                      Temps de recharge :</p>
<b>CS 4</b>	<p>Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Condition:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                      Source:                      Temps de recharge :</p>

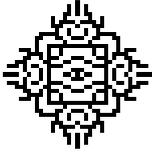
## Fiche Familier

<b>Nom:</b>		<b>:Type</b>
<b>Propriétaire:</b>	<b>Rang d'existence:</b>	
<b>CF 1</b>	Nom: Condition: Description : Effet(s) :	
<b>CF 2</b>	Nom: Condition: Description : Effet(s) :	
<b>CF 3</b>	Nom: Condition: Description : Effet(s) :	
<b>CF 4</b>	Nom: Condition: Description : Effet(s) :	
<b>Joie point</b>		

## Fiche d'Outil/Autre

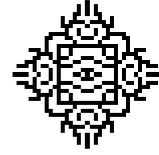
Ici vous mettez vos pièces de l'honneur éternel (PHE) et vos mutagènes.

AJD	IDIUM	Ticket Restaurants	DIAMANT
Expérience	God Points	Pièces de l'honneur éternel	Sigmat Briser
	Mutagène de Vie Supérieur	Mutagène de Mana Supérieur	Mutagène de Véhem Supérieur
	Ressource Minéral	Ressource Végétal	Ressource Aquatique



## CHAPITRE 3

# LES COMPÉTENCE ÉVEILLÉ



Dans l'univers QG TERRY à partir du **Niveau 5** vous avez la possibilité de passer l'épreuve de **l'éveil** qui vous donnera accès jusqu'à 4 nouvelle Compétence appelées « **Eveil** ».

**Tous les paliers de 5 Niveaux (5,10,15,20)** vous débloquent ces compétences. deux restrictions : vous ne pouvez pas avoir uniquement que des Actifs ou des Passifs, vous devez repartir au moins 1 de chaque, et vous ne pouvez pas créer de compétence active avec un coût supérieur à votre jauge de mana au niveau ou vous débloquent la compétence.

**Un actif:** est une compétence qui s'active sur **une action du joueur**.

**Un passif:** se déclenche **sous condition**.

### I-Comment créer une compétence d'éveil?

Ces derniers sont **personnels et personnalisables**. La limite de cette personnalisation est votre **imagination, les possibilités de l'univers** (sort trop puissant ou anti-jeux) et une **base obligatoire** (ci-dessous ). De Plus, quand vous montez en niveau plus vos Éveils peuvent être Puissants /Gagne des Effets  
Nombre d'effet selon l'emplacement / Niveau.

Niveau de l'éveil	Compétences ACTIVES	Compétences PASSIVES
EVEIL I (niveau 5)	3 EFFET MAX	1 EFFET MAX
EVEIL II (niveau 10)	5 EFFET MAX	2 EFFET MAX
EVEIL III (niveau 15)	5 EFFET MAX	3 EFFET MAX
EVEIL IV (niveau 20)	7 EFFET MAX	4 EFFET MAX

**Voici comment les effets de bases sont utilisé:**

**II-Gain de Bonus**

Ces effets vous permettront d'avoir un avantage Offensive, Défensive, Tactique sur vos adversaires.

Effet	Valeur maximum d'effet pour un actif	Valeur maximum d'effet pour un passif	Coût
+2 Bonus Dégât Physique (BDGP) +2 Bonus Dégât Magique (BDGM) +2 Défense Physique (DP) +2 Défense Magique (DM) +2 Bouclier +2 PV (soins) +2 Bonus de Soins			1 PM
+2 Bonus Dégât Physique +2 Bonus Dégât Magique (BDGM) +2 PM +2 Bouclier +2 Bonus de Soins +2 Défense Physique (DP) +2 Défense Magique (DM)	30	15	2PV

Effet	Valeur maximum d'effet pour un actif	Valeur maximum d'effet pour un passif	Coût
+10% Physique +10% Blocage +10% Mental +10% Social +10% Esquive (ESQ) +10% Parade +10% Résistance Magique (RM) +10% Résistance au Altération Simple (RAS) +10% Résistance au Altération Puissante (RAP) +10% critique	10%	10%	5 PM

### III-Distance et Durée

une compétence peut posséder une distance d'effet et/ou durée qui lui est propre.

Si la compétence ne possède pas de distance d'effet, cela veut dire qu'elle sera au corps à corps.

Si la Compétence ne possède pas de Tour d'effet cela veut dire qu'elle sera utilisé pour uniquement ce tour.

Ci-dessous vous trouverez les valeurs correspondants:

Effet	Valeur maximum d' effet pour un actif	Valeur maximum d' effet pour un passif	Coût
2FT	20	10	1 PM
2T	10	5	

## IV-Altération

Les Altérations permettent de faire des dégâts ou des effets de contrôle sur un court ou long terme.

Effet	Valeur maximum d' effet pour un actif	Valeur maximum d' effet pour un passif	Coût
10% Chance d'appliquer X effet ou altération	30%	50%	1 PM / 10% de chance
Appliqué une altération Simple	Aucun		5 PM
Appliqué une altération Puissante			

Vous trouverez les altérations à la page (83)

## V-Dégât

Toutes attaques doivent infliger un type de dégât: Dégât Physique ou Dégât Magique.

Effet	Valeur maximum d'effet pour un actif	Valeur maximum d'effet pour un passif	Coût
2 Dégât Physique (DGP) 2 Dégât Magique (DGM)	30	15	1PM
2 Dégât Physique (DGP) 2 Dégât Magique (DGM)			2 PV

## VI-Canalisation

Canaliser vous obligera à vous concentrer au lancement du sort/technique puis le tour de la fin de la canalisation lance le sort/technique.

Requiert	Effet à choisir	Valeur maximum d'effet pour un actif	Valeur maximum d'effet pour un passif
Canalisé 2Tours minimum	+10 Bonus Dégât Physique (BDGP) +10 Bonus Dégât Magique (BDGM) +10 Défense Physique (DP) +10 Défense Magique (DM) +10 Bouclier +10 PV (soins) +10 Bonus de Soins	30	15

## VII-Nombre de cible touché

Chaque sort/technique a toujours un nombre de cibles. Si le sort/technique à un effet de toucher 1 cible, dans le décompte final des effet n'est pas pris en compte. Les effets de zone sont principalement en cercle ou en cône.

Effet	Valeur maximum d' effet pour un actif	Valeur maximum d' effet pour un passif	Coût
Nombre de cible: 1	Aucun	Aucun	0 PM
Nombre de cible: Tout ( effet de Zone )			5 PM

## VIII-Action spécifique

Qu'est ce qu'une action spécifique? Tout ce qui ne rentre pas dans les tableaux ci-dessus. De plus, grâce à "Action spécifique" vous pouvez réutiliser certains effets pour qui applique plusieurs fois (voire exemple).

Effet	Valeur maximum d' effet pour un actif	Valeur maximum d' effet pour un passif	Coût
Des actions spécifique / complexes	Aucun	Aucun	4PM par action

## Exemple de personnage

Hoshisora (Cernapo)



3 Actifs et 1 passif

- Prêtresse bestiale ( Actif )
- Baisé de la bête ( Actif )
- Pheromone territorial ( Actif )
- Goddess Bless You ( Passif )

## Exemple Compétence éveil

### Compétence éveil 1: (Actif)

Nom: Tranche Énergie

Arme requis: Arme tranchant

Stat: Mental

Description: Concentre son énergie dans une lame puis lance l'énergie sur une cible.

Effet: **Canalise 2T** [Canalisation] d' énergie dans son arme puis tire une énergie magie tranchante qui inflige **10 DG M** [Dégât] (**+10 BDG M**) [Canalisation]

sur **une cible** [Nombre de cible touché] dans un **rayon de 10FT** [Distance] . (3 EFFETS)

Coût: 14PM

5 tour de recharge

**NB:** Il est possible d'utiliser plusieurs fois un même effet dans sa limite maximal:

### **Compétence éveil 1: (Actif)**

**Nom:** Kata du guerrier

**Arme requis:** Arme tranchant

Stat: Physique

**Description:** Enchaîne une rafale de 3 coups d'épée

**Effet:** Inflige 30 DG P [Dégât] 3 fois [Action spécifique] à une cible [Nombre de cible touché]

**Coût:** 23PM

**5 tour de recharge**

**Détail:**

*ICI vous infligez 3x30 DG P donc 90DG P.*

Grâce à ce style de compétence, il est important de savoir que les Bonus Dégât Physique (BDGP) ou Bonus Dégât Magique (BDGM) dû à votre équipement ou/et un buff s'applique à chacun des effet de Dégâts que vous infligez avec ce sort (voir calcul ci-dessous).

Si "Épée en Idium" ;+20 BDG P est équipé et que vous lancez la compétence éveil 1 le sort "Kata du guerrier" infligera:

$[30 \text{ DG P} + 20 \text{ BDG P}] + [30 \text{ DG P} + 20 \text{ BDG P}] + [30 \text{ DG P} + 20 \text{ BDG P}] = 150 \text{ DG P}$  au total, mais les défenses de la cible s'appliquera pour chaque coup qu'inflige votre compétence compétence éveillé donc ici les défenses sont appliquées 3 fois.

Ex:

Personnage A (PA) reçoit une attaque de Personnage B (PB) qui à l'aide de son épée en idium utilise sa compétence "Kata du guerrier" pour infliger 3 coup x  $[30\text{DG P} + 20 \text{ BDG P}] = 150 \text{ DGP}$  brute .

PA à une Défense Physique (DP) de 30 et comme l'attaque de PB se fait en 3 coup donc la DP de PA s'applique sur chacun des coup donc 3 fois ici. Réduction  $[30\text{DG P} + 20 \text{ BDG P}] = 50 \text{ DG P} - 30 \text{ DP} = 20 \text{ DG P} \times 3 \text{ coup} = 60 \text{ DGP}$ .

Donc PA n'a reçu que 60 Dégâts physiques grâce à son armure (voir reduction de dégâts page ...) cette utilisation de bonus de CE ne fonctionne pas avec les bonus défensifs, au soins et au bouclier.

**!!!Attention comme précisé à la page (...) ce que fait votre sort éveillé ne dépend que de votre créativité & de la charte à la condition que vous ne pouvez pas créer de compétence active avec un coût supérieur à votre jauge de mana au niveau ou vous débloquentez la compétence.**

Voici un exemple de Compétences éveillé passif.

#### **Compétence éveil 4: (Passif)**

Nom: Char Mystique

Arme requis: rien

Condition: recevoir des dégâts magique ou physique

Description :

Effet(s) : Vous gagnez +15 Bouclier, +15PM et +10% Résistance au Altération Puissante

Ici la condition "recevoir des dégâts" permet d'activer les effets de la CE, l'effet de +15 bouclier ne sera pris en compte qu'aux PROCHAIN calculs de dégâts reçus car la condition s'effectue avant l'effet dans ce cas. (voir calcul de défense page...).

Voici un second exemple:

#### **Compétence éveil 2: (Passif)**

Nom: balle de match

Arme requis: rien

Condition: recevoir une attaque à distance physique

Description :

Effet(s) : vous pouvez parer les attaque à distance et renvoyer les dégâts à l'attaquant

Ici les effets s'appliquent avant de recevoir des dégâts car c'est le jet d'attaque réussi de l'attaquant qui est pris en compte et non son jet de dégâts.

Pour finir un dernier détail important sur les compétences de soutien donnant des bonus BDGP, BDGM, DP, ect..

Si il n'y a pas de durée sur ces compétences leur effet se termine à la fin du tour du personnage au même tour ou ce dernier à lancer la compétence.

## 👾 Règle générale (site internet QG) 👾

### **I-Nombre de Personnage Max par Compte:**

1 Personnages par Compte

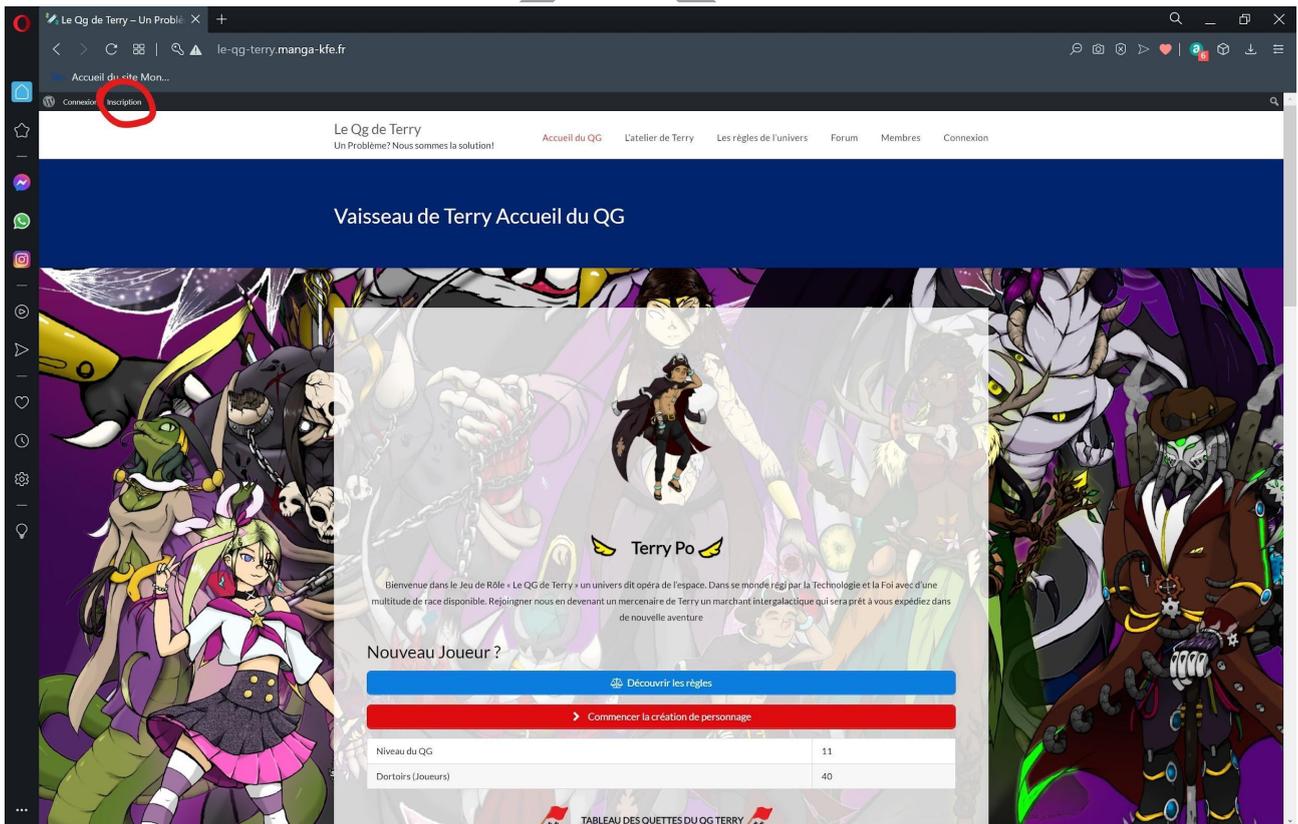
### **II-Création de votre Personnage:**

Pour créer votre personnage c'est simple et en 2 étapes:

Il faut que vous vous inscriviez grâce au bouton « Inscription » qui se trouve en haut à gauche de toutes les pages du site.

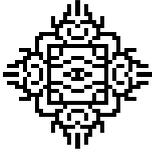
Puis attendre une validation d'un Maître du jeu (MJ) et/ou faire la réalisation de votre fiche avec un Maître du jeu (ce qui est fortement conseillé).

Si cela est déjà fait sauter cette étape.



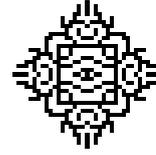
Lien du site:

[QG de Terry](http://le-qg-terry.manga-kfe.fr)



## **CHAPITRE 4**

### **Règles Générales**



Le Qg de Terry est un jeu de rôle, lors de votre aventure vous pouvez théoriquement tout « essayer », la seule condition: que les dés soient de votre côté.

En fonction des actions que vous demandez le Maître du Jeu peut vous demander de Jet en fonction de vos Statistiques de personnage.

**ATTENTION ! : Chaque Maître de Jeu peut modifier les règles du jeu pour sa campagne ou lors d'une session à son bon vouloir, seule condition :**

- **Prévenir les joueurs en début de scénario sur son mode de fonctionnement et sa façon de jouer et/ou faire.**

#### **I-Déplacement**

Toute personne peut se déplacer jusqu'à 20FT.

En combat jusqu'à 15FT mais ne peut pas faire action. Dans le cas contraire vous pouvez faire jusqu'à 7FT puis une action, cette phase marche dans les deux sens.

#### **II-Action**

Il est possible d'effectuer plusieurs actions sur 1 tour à la condition de sacrifier un dés de dégâts, par contre certains types d'action ne pourront pas se faire plus de 2 fois.

C'est à dire vous ne pouvez pas faire plus de 2 fois:

- Des actions offensives telles que des attaques de base ou compétence offensive.
- des action de soutien telles que des soins ou compétences de bonus

en dehors de ces limites vous pouvez faire ce que vous voulez comme prendre une potion parler marcher (tant que l'on reste dans votre limite de déplacement) ect...

Les seules condition pour un sacrifice de dés pour une action supplémentaire et d'avoir un dés de dégâts à sacrifier et que vous ayez plus d'un dés de dégâts à sacrifier donc il est impossible de sacrifiés tous ses dés de dégâts pour des actions.

(pour les différent dés de dégâts voir mode de combat page)

### **III-Gain de niveau + Rang d'Existence**

Dans notre univers **TERRY** (votre chef) vous enverras accomplir des **missions/ Quêtes** qui vous donneront de **l'expérience et/ou de l'AJD** (la monnaie du jeu).

Chaque fois que la barre d'expérience d'un joueur atteint la limite maximale, il **gagne un niveau et des points de vie**.

Tous les **5 niveaux** vous progressez de **1 RANG D'EXISTENCE (RE)** qui représente un **titre**.

A chaque **gain de niveau d'existence** vous obtenez **50 point d'amélioration** de personnage et d'autres bonus (PV/PM) ( VOIR LE TABLEAU P33)

Chaque être vivant de l'univers de Nione ont un rang d'existence, il en est de même pour les personnages joueurs qui obtiennent des rangs d'existences selon leur niveaux.

De plus à chaque gain de niveau vous avez +5 Point de vie supplémentaire jusqu'au niveau 20.

Ces rang octroient à un personnage un multiplicateur selon votre rang.

**EXEMPLE:**

RANG 1 Vivant donc : attaque de base CAC  $1D20 \times 1$  (RANG 1)= $(1D20)$  entre 1 et 20DMG.

RANG 6 Manifestation donc: attaque de base CAC  $1D20 \times 6$  (RANG 6) = $(6D20)$  entre 6 et 120DMG.

## **Tableau des rang d'existence**

Rang	Nom	Niveaux du rang/Condition	Sceau d'existant
Rang 0	La mort/Non existence	N/A	
Rang 1	Vivant	Du niveau 1 et plus	
Rang 2	Éveillé	Du niveau 5 et plus	
Rang 3	Élite	Du niveau 10 et plus	
Rang 4	Champion	Du niveau 15 et plus	
Rang 5	Légende	Du niveau 20 et plus	
Rang 6	Manifestation	Accomplir la requête de votre dieux	
Rang 7	Deava	Dépasser les 300 GP	
Rang 8	Demi-Dieu	Dépasser les 600 GP	
Rang 9	Divinité	Dépasser les 1 000 GP/ passer l'épreuve de votre dieu (voir page ...)	

## IV-Banque

Cet espace est réservé aux Divisions. Voir page (195)

## V-Champ de vision

Tous les joueurs ont une distance de vu égale selon l'environnement indiqué ci-dessous:

### **Le jour ou environnement très éclairé**

Le joueur voit « **à la vue** » et les attaques à distances sont **jusqu'à 20m**.

Si vous voulez **touchez la cible au delà** vous aurez un **malus sur votre jet de MENTAL** (1% par mètre ou ft ).

### **Nuit ou zone obscure**

Sauf compétence ou objet spécial, **votre personnage ne voit RIEN**. Équipez vous d'une **lampe torche** ou d'un **objet lumineux** pour vous déplacer.

**Les objets équipés empêchent d'attaquer efficacement** donc vous aurez un **malus de moins 20% sur vos jet d'attaque** en tenant une lampe torche et **vous ne pouvez pas utiliser d'arme lourde ou deux mains** si vous tenez un objet dans votre main,.

## VI-Science du critique

Qu'est-ce qu'un critique??

C'est le fait de lancer un dé qui à un **résultat entre 1-5 et 96-100.**

Réussite critique	Échec critique
1-5	96-100

Comme indiqué dans le mode de combat les réussites **critiques** donnent **+5DMG x RANG-E** sur tous les jets de impliquant des dégâts.

Une **réussite critique** vous permet de **résoudre** et **parfois avoir de nouvelle planche d'action** (option, solution, autre)

Un **échec critique** vous attire les foudres de la **malchance** qui aura des **répercussions sur vous et/ou allié ou autre chose** selon ce que votre MJ choisit de faire.

**!! Les jets de dé critique sont toujours prioritaires.**

**Quand deux Critique se font face** c'est celui qui se rapproche **le plus proche des extrémités** (1 ou 100) qui prévaut.

## VII-Jet de Défis

Tout comme leur nom l'indique les « **Jet de défis** » sont des **jet de confrontation à l'encontre de quelqu'un** ou de **quelque chose**.

**Les 2 parties concernée** par le défis lance **1 dé 100 + leur statistique** selon le défis et **bénéficie d'un bonus** si il possède les talent qui s'accorde avec le Défis.

Ils peuvent parfois être utilisé contre des objet ou action nécessitant un défis, par exemple:

- Actionné un levier rouiller qui à 500 ans
- Hacker le système informatique d'une grande entreprise.
- Charmer un barman pour lui soutirer des informations.

Dans ces cas là, le MJ détermine un **barème à dépasser**, **ces jets de défis sont plus efficaces** lorsque le personnage **possède le bon talent** pour le défis, leur fonctionnement en jeu est expliqué avec le tableau à la page suivante.

### Tableau des Barême a battre

Difficulté	Sans talent	Avec Talents
Très difficile	170	225
Difficile	140	200
Moyen	100	140
Facile	70	90
Très facile	50	50

## Tableau des jets de défis

Nom	Effet	Jet de Dés	Bonus & Talent	Condition
Enquêtes	Le personnage à des infos en fonction de résultat	1 Dé 100+(votre mental)	Érudit/Ingénieur/Pisiteur +50	Aucune ou définis par le MJ
Fascination	Applique l'altération charme au perdant	1 Dé 100+(votre Social)	Charmeur +50	CàC
Intimidation	Applique l'altération peur au perdant	1 Dé 100+(votre Social ou Physique)	Intimidant +50	CàC ou définis par le MJ
Négociation	Si réussi entame une négociation (mini jeux)	1 Dé 100+(votre Social ou Mental)	Négociant +50	CàC ou définis par le MJ
Bras de fer	Réussi ou perd une confrontation physique avec un adversaire	1 Dé 100+(votre Physique)	Barbare Paladin +50	CàC ou définis par le MJ
Craft	Si réussi entame la fabrication de quelque chose (mini jeux)	1 Dé 100+(votre mental)+(votre physique)	Ingénieur Érudit 50	CàC/Érudit ou Ingénieur
Intervention Divine	Si résultat inférieur à 100 Intervention de votre dieu	5x(votre rang)+(secret)	Défini par le MJ	1 fois par JDR/Prier un dieu

Un MJ peut **donner des bonus circonstanciels** pour réussir un Jet de défis à ses joueurs ou autres ou aussi appelé **Secret**.

## VII-Le Vaisseau QG TERRY

Le QG de TERRY c'est aussi un vaisseau que vous devez entretenir avec des frais et quête pour améliorer les lieux [...].

Il possède des espaces dédiés pour le joueur et membre de l'équipage.

### ARGENT/ FRAIS DU QG

Chaque semaine, les joueurs qui ne sont pas dans les Divisions doivent payer un loyer pour leurs chambres qui est de [...]. Vous trouverez ci-dessous les coûts des activités du vaisseau que TERRY paye tous les mois.

Activité du vaisseau	Description	Frais par mois
Ration du vaisseau	Ravitaillement du magasin de TERRY: Nettoyage RELIQUE CONSOMMABLE Potions SAC Inventaires Utilitaire Bar du vaisseau Climatisation Conservation	1000 AJD
Eau Potable	Confort des joueurs	2000 AJD
Énergie Vaisseau	Achat de combustible et réparation des moteurs du vaisseau.	5000 AJD
Forgeron d'arme	Ravitaillement du magasin de Jognaf Ricoro: Outillage Salaire	5000 AJD
Forgeron d'armure	Ravitaillement du magasin de Eddas Jötnar: Outillage, Salaire	5000 AJD

Activité du vaisseau	Description	Frais par mois
Cuisinier	Ravitaillement du magasin de Bob Alpag: Outillage Salaire Nourriture pour l'équipage Ingrédients	5000 AJD
Alchimiste	Ravitaillement du magasin de Eva Flopera: Outillage Salaire Ingrédients	5000 AJD
Quête SSS	Des quêtes uniques qui apportent une grande somme ADJ. Mais la difficulté est à son maximum.[...]	10 000 AJD
Expédition	Les joueurs peuvent envoyer des personnages non joueurs (PNJ) sur une planète pour une requête précise [...]	50 000 AJD
Gain de chambre	Crée plus de chambre Max supplémentaire +5	70 000 AJD
Capsule de Réanimation	Quand un personnage meurt, ce fait téléporter dans le QJ Terry. Puis il revient à la vie mais perd tout son inventaire (3 utilisations)	100 000 AJD
Ménagerie du vaisseau	C'est un espace ou les familiers sont en garder en lieu sûr et les voir.	100 000 AJD

## IX-Niveau \ Statistique des Monstres et Boss

Dans ce chapitre nous vous expliquerons la puissance des Monstres et Boss que vous affronterez dans les JDR.

Pour commencer c'est simple c'est vous le MJ qui allez déterminer la puissance de vos créatures, ennemis monstre et Boss.

Il fonctionne généralement sur le même principe que pour les personnages créés par des joueurs, à la différence que leur jauge de pv et de mana est équilibré selon le groupe de joueurs qui feront face à vos monstres.

Vous aurez ici une manière possible de créer vos ennemis sur lequel vous pouvez vous référer avec un exemple de trash mob et un exemple de boss à la fin, sachez qu'il y a le jeu de carte Qg de terry et le livre ??? qui constitue le bestiaire des monstres et d'ennemis existant à Nione allez les voir sur le site pour avoir une idée des monstres et autre.

### **Les PV et Mana :**

pour gérer les pv de vos ennemis vous pouvez utiliser le rang des joueurs qui participe à la séance ou campagne et le multipliée par 2 par exemple vous avez **5 joueurs de rang 1** donc a ce rang ils ont **50 point à répartir** entre les **PV** et la **Mana** donc  **$5 \times 50 = 250$  Point** vous **multiplié** celui **par 2** donc  **$250 \times 2 = 500$**  donc **vous avez 500 point à répartir entre vos Trash mobs et votre boss** pour leur **PV et Mana**.

### **Compétence :**

Vous pouvez leur donner des compétence de base que les trash mob et les boss utiliserons, pour ce qui est des compétence éveillé leur effet dépende de votre imagination et leur nombre dépendra surtout du niveau du groupe de joueurs en face, c'est à dire généralement vous aurez 1 à 2 compétence éveillé pour des trash mobs, jusqu'à 3 pour des ennemis un peu plus costaud voir des mini Boss et 4 compétence éveillé pour un boss.

### **Statistique physique/mental/social :**

mettez la stat que vous voulez ou alors un valeurs total de 200 points en stats.

**Action:**

Les boss ont le même nombre d'action que les PJ (voir page) à la différence que ces derniers ne sacrifient pas le 1er dés de dégât pour la première action supplémentaire (voir page....).

**Exemple de Trash mobs :**

<b>Nom</b>	Moki le spectre farceur
<b>Niveau</b>	1
<b>Rang</b>	1
<b>Pv</b>	25
<b>PM</b>	25
<b>Physique</b>	20
<b>Mental</b>	70
<b>Social</b>	50
<b>Attaque de base</b>	1Dé 12 (distant)
<b>Compétence offensif</b>	Attaque magique
<b>Compétence utilitaire</b>	Concentration
<b>Compétence bonus</b>	Attaque sournoise
<b>Compétence Divine</b>	Si il prie une divinité il a un spell divin si non il n'en a pas
<b>Compétence personnel 1</b>	Son rang n'est pas assez élevé
<b>Compétence personnel 2</b>	Son rang n'est pas assez élevé

**Exemple de boss :**

<b>Nom</b>	Anatahr le Tyran
<b>Niveau</b>	5
<b>Rang</b>	2
<b>Pv</b>	25
<b>PM</b>	25
<b>Physique</b>	70
<b>Mental</b>	20
<b>Social</b>	50
<b>Attaque de base</b>	1Dé 12 (distant)
<b>Compétence offensif</b>	Attaque Violente
<b>Compétence utilitaire</b>	Belligérisité
<b>Compétence bonus</b>	Charge destructrice
<b>Compétence Divine</b>	AshuNera (Si il pris une divinité il a un spell divin si non il n'en a pas)
<b>Compétence personnel 1</b>	Bersekryr passif : Lorsqu'Anatahr reçoit une attaque les dégâts de sa prochaine attaque augmente de +30 DG P
<b>Compétence personnel 2</b>	Son rang n'est pas assez élevé
<b>Compétence personnel 3</b>	Son rang n'est pas assez élevé
<b>Compétence personnel 4</b>	Son rang n'est pas assez élevé

## X-Barre d'état

**Un boss possède une Barre d'état sur 100 environ (0/100) qui est vide au départ. Elle donne un avantage technique sur les effets d'altération Puissant et Simple.**

**Quand un Boss reçoit une altération, il/elle n'est pas affecté par l'altération et celle-ci augmente la barre d'altération. Une fois sa limite atteinte 100/100 la prochaine altération qui sera appliquée affectera le boss et les prochaines altérations fonctionneront normalement pendant 2Tours.**

**A la fin de ces 2 tour la barre retombe à 0/100 et supprime les altération puissante sur le boss mais il/elle gardera les alteration simple.**

**Altération puissant: +20 sur la barre d'état**

**Altération simple: +10 sur la barre d'état**

La taille de cette barre d'altération peut varier elle peut aussi bien être 0/100 que 0/500 cela dépendra du groupe qui fera face au boss

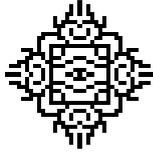
## XI-ROLL des coffres

Terry & Verek on mit au point un système récompensant les mercenaire qui leur ramène le cadavre d'être puissant (boss & mini boss) qui sont très souvent la cause du problème que la guilde de mercenaire doit réglé.

Ce système et un coffre créer par Verek qui permettra au mercenaire de loot aléatoirement des item très intéressants et peut être encore plus si le mercenaire en question est malin.

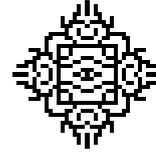
**Les mini boss** a leur décès vous pouvez obtenir de ces dernier ceci :  
MJ-1 coffre + 3 stigma brisé + 5 Idium

Les Boss a leur décès vous pouvez obtenir de ces dernier ceci :  
2 coffres + 6 stigma brisé + 10 Idium



## Chapitre 5

### Mode de combat



#### I-Affinité des joueur et du terrain

En fonction du jet de **1Dés 6** en début de partie le MDJ peut décider d'attribuer une affinité a ses joueurs. Elle est permanente sur la durée du JDR, ensuite le MDJ lance un d6 pour savoir l'affinité du terrain dans lequel les joueurs se trouvent à chaque changement de terrain.

Résultat entre 1 et 6	Elément	Effet	Icône
1	FEU	+10DMG sur tous les dégâts	
2	NUAGE	+5% d'esquive et +5% critique	
3	TERRE	-10DMG reçue	
4	EAU	+10PV au début du tour	
5	JOUR	Résiste à la prochaine altération 1 fois par tour	
6	NUIT	+5% sur tous les jets de dés	

## II-l'Initiative

**Au début de chaque combat** ( ou JDR : au choix du MJ ), les PNJ et **Joueurs lancent un Dé 20 pour savoir l'ordre d'action.**

Plus le chiffre est grand et plus vous serez le premier à agir ( 20>10>5 ).

## III-L'attaque de base

Pour lancer un attaque de base, il faut dire :

J'attaque avec "**NOM de l'arme**" utilisé + ( **Bonus de l'arme** ) et réussir son jet de dés  
Réussir une attaque de base :

- **Attaque au Corps à Corps:**

**1d100 basé sur le Physique** ( mains nue / bestiale / arme Cac )

- **Attaque à distance:**

**1d100 basé sur le Mental** ( Armes à distances / dons )

**Les critiques** sur les jets d'attaque augmentés les dégâts de **5 x Rang d'existence** (voir rang existant page...).

Rang d'existence (Rang-E)	Attaque à main nue	Attaque Bestiale	Attaque à distance	Attaque avec arme CaC
				
Auto attaque : Rang existence =Nb de dés	Rang-E x D6	Rang-E x D12	Rang-E xD12	Rang-E x D20

## IV-Malus et altérations d'états

Les altérations sont des états négatifs et/ou handicapants. Il existe 2 types d'altération :

Les altérations faibles et les altérations puissantes.

Note : les dégâts infligés sont BRUT : directement retirés de vos PV

Certains soins peuvent retirer des altérations, d'autres devront être retirés grâce à des jets ou des sorts spécifiques.

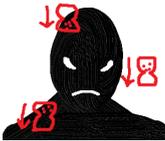
### Liste des Altérations faibles

Icône	Nom	Dégâts	Durée	Effets
	Agonie	2 par Niveaux	3 Tours	Inflige des dégâts par tour et par niveau.
	Aveuglement	0	9 Tour	Les victimes de cet effet rateront obligatoirement leur prochaine attaque puis la durée de l'effet passe à 0. De plus leur champ de vision est réduit de 15ft.
	Brûlure	5 par Tours	Permanent	Inflige des dégâts par tour. Le personnage doit réussir un jet Physique pour se rouler au sol afin d'arrêter la brûlure. Givre annule l'effet Brûlure
	Charme	0	Prochaine action	Les cibles touchées par cet effet obéissent à un ordre donné par le lanceur du sort

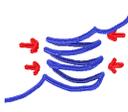
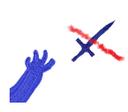
**Liste des altérations faibles suite**

Icône	Nom	Dégâts	Durée	Effets
	Confusion	0	3 Tours	Le joueur perd -10% sur ses jet d'attaque et 8 DG s'il utilise une compétence physique ou magique.
	Poison	5 par tours	Permanent	Inflige des dégâts par tour et réduit les soins de 50%.
	Faiblesse	0	3 tours	Les victimes de cette effets infliges moins de tout Dégât (-50%)
	Givre	0	3 Tours	Temps de Conjuraton des sorts et/ou technique augmente de +2 Tours. Brûlure annule l'effet Givré (Cela fonctionne même si son temps Conjuraton de est 0)
	Incitation	0	3 Tours	Vous êtes obligé attaquer la cible qui lance L'incitation et la victime gagne un bonus de +20BDGP et +20BDGM
	Infirmité	0	3 Tours	Déplacement réduit ( -50%)
	Immobilisation	0	3 Tours	La cible ne peut plus se déplacer mais peut attaquer.

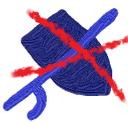
**Liste des altérations faibles suite**

Icône	Nom	Dégâts	Durée	Effets
	Lenteur	0	3 tours	Initiative du Joueur passe à 0
	Révélé	0	3 Tours	Révèle la personne touché et supprime les effets d'invisibilité
	Saignement	5 par Tours	Permanent	Inflige des dégâts par tour s'il se déplace reçois 5 DMG supplémentaire.
	Vulnérable	0	3 Tours	L'Armure diminue de -50DEF physique et -50DEF magique.
	Tourment	5 par tour	3 tours	Inflige des dégâts par tour et s'il la victime regarde le lanceur du sort +10 DMG

## Liste des Altérations puissante

Icône	Nom	Dégâts	Durée	Description
	Rétention	0	Permanent	Les cibles sont attrapées, ne peuvent plus se déplacer et ni attaquer. Chaque début du tour la victime peut faire un test de force contre l'adversaire.
	Désarmement	0	2 Tours	La cible est désarmée et ne peut pas récupérer son arme.
	Étourdissement	0	3 Tours	Les cibles ne peuvent ni attaquer, ni bouger. Un autre personnage peut vous ressaisir pour annuler l'effet
	Flotter	0	2 Tours	Les cibles sont projetées en l'air sans pouvoir se déplacer. Mais vous pouvez attaquer si votre cible est à portée.
	Noyade	2 par Niveaux	2 Tours	La cible panique et ne peut plus attaquer reçoit des dégâts par tour et par niveaux
	Peur	0	2 tours	Les victimes de cette effets ne peuvent pas attaquer et vont fuir l'ennemi dès le sens inverse
	Renversement	0	2 Tours	Les cibles sont plaqués au sol mais peuvent attaquer sur une courte portée (peut esquiver en roulant)
	Silence	0	2 tours	Les cibles d'un silence ne peuvent pas lancer de compétence magique (passif inclus)

**Liste des Altérations puissante suite**

Icône	Nom	Dégâts	Durée	Description
	Sommeil	0	Permanent	Les cibles dorment sur elle-même. Pour annuler cette effet il faut infliger 1DMG sur les victimes
	Verrouillage	0	2 tours	Les cibles d'un verrouillage ne peuvent pas utiliser de compétence physique (passif incul)

**Attention!** Note :

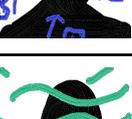
- Les dégâts d'altérations s'applique à la fin du tour de la cible/victime
- Les effets s'applique immédiatement sur coup réussie
- Les altérations ne se cumule pas mais la Durée est réinitialisé sur le temps

Exemple:

1. Début du tour
2. Le Joueur attaque le monstre avec une flèche à 10 DG P qui applique Poison
3. Il réussit : l'ennemi perd 10 PV
4. L'ennemi lance une attaque et rate le Joueur
5. Fin du tour l'ennemi perd 2PV du au poison
6. Début du tour suivant

## 👾 Liste d'Avantage de tactique (Buff/AT) 👾

Les **avantages de tactique** sont des **altérations d'état dite bénéfique** à la cible affectée par cette dernière. Utilisé avec soins vous assure de meilleure chance de gagner votre combat ou défi. Vous trouverez la **liste des Buff** ci-dessous:

Icône	Nom	Dégâts	Durée	Description
	Stabilité	0	3 Tours	Protège des 3 prochaine altération puissant, ce buff est supprimé à la fin de la 3ième protection
	Clairvoyance	0	3 Tours	Donne un bonus pour toucher de 10 %
	Palais mental	0	3 Tours	Donne une résistance contre les effet mentaux de 20 %
	Réarmement	0	2 Tours	Les cible s'équipe de leur armes et ne peuvent pas être désarmé jusqu'à la fin du tours
	Robustesse	0	2 Tours	Augmente la défense physique et magique de 20
	Célérité	0	3 Tours	Déplacement augmentée de 10 Feet
	Flash	0	1 tours	Est le 1er à l'initiative du prochain tours
	Invisibilité	0	3 Tours	Vous êtes imperceptible visuellement par les autres personnes. Si vous attaquer ou être touché par un autre personne annule l'invisibilité

## V-L'armure

Qu'est-ce qu'une armure?

C'est un équipement/objet que vous porterez et qui vous protégera de la majorité des blessures/dégâts que vous recevrez.

Les armures peuvent être équipées par tout le monde mais nécessitent **un minimum de physique pour les équiper**.

Les Types / Poids des armures:

<u>TYPES</u>	<u>LÉGER</u>	<u>MOYEN</u>	<u>LOURD</u>
<b>POIDS</b>	20 Physique	40 Physique	70 Physique

Vous trouverez de nombreuses armures dans le "**CHAPITRE 5 L'atelier & SHOP de TERRY**"

EXEMPLE :

- Morélow a 85 Physique Trouve une armure LOURDE s'il l'équipe son Physique doit avoir plus de 80 donc il peut porter l'armure.
- Giram a 10 Physique Trouve une armure MOYEN s'il l'équipe son Physique doit avoir plus de 40 donc il ne peut pas porter l'armure.

## ❖ VI-Le calcul de dégât ❖

**Votre DEF ( Physique ou Magique ) – ATK ENNEMI( Physique ou Magique ) = DMG reçu**  
( Physique ou Magique )

1. Jet de dégâts adverse.
2. Application des défenses.
3. Réduction de l'armure.
4. Réduction du bouclier.
5. Reste = dégâts Reçu.

**Les armures « Magiques » protègent des dégâts magiques et non des dégâts physiques, alors que les armures « ordinaires » protègent des dégâts physiques et non des dégâts magiques.**

<b><u>LÉGER</u></b>	<b><u>MOYEN</u></b>	<b><u>LOURD</u></b>
Tissu / Cuir	Fer/maillles	Plates
20 Physique	40 Physique	70 Physique
Bonus max d'esquive 70	Bonus max d'esquive 50	Bonus max d'esquive 20

**Les armures légères ne permettent pas d'utiliser la capacité encaisser du paladin, les armures lourdes n'est pas compatible avec le talent acrobate même si vous disposez des talents nécessaires.**

## VII-Esquive

Ici vous trouverez toutes les astuces pour bien esquiver et ne pas finir en descente de lit.

En premier temps, **toutes personne et/ou autre** possède un Bonus de base **5% d'esquive**.

En second votre **type armure influence le Bonus maximum de votre esquive** (mais si vous portez une partie d'armure):

	<u>Tissu</u>	<u>Cuir</u>	<u>Maille</u>	<u>Plaque</u>
<b>Maximale</b>	70%	70%	50%	20%

**Tout Jet d'esquive se résous avec 1d100 en dessous/égale de votre bonus d'esquive.**

- ❖ En cas de **critique de l'adversaire** malus de **-20%** à votre test d'esquive.
- ❖ En cas de **critique à l'esquive** bonus de **+10%** pour la prochaine attaque.
- ❖ En cas de **d'échec critique/échec à votre jet d'esquive** : vous avez l'altération **vulnérabilité** puis vous recevez les dégâts.
- ❖ Toutes les **attaques d'effet de zones ne peuvent pas être esquiver.**

**Chaque esquive au-delà de la première applique un malus de 10% avec un maximum de 2 esquives par tour** (4 pour le talent acrobate).

## VIII-Encaissement

Grâce au **Talent Paladin**, vous pouvez **encaisser plus de dégâts que la normale**. Ce qui vous donne plus de chance de survivre à l'assaut adverse.

**Tout Jet d'Encaissement** se résous avec **1d100 en dessous/égale de votre physique**.

- ❖ En cas de **réussite**, **réduit les dégâts reçu de moitié sur cet attaque**.
- ❖ En cas de **coup critique de l'adversaire** un malus de **-20%** à votre jet de **physique**.
- ❖ En cas de **réussite critique**, vous **encaissez automatiquement la prochaine attaque** qui vous est dédiée.
- ❖ En cas d'échec à  **votre jet d'encaissement** : vous prenez **100% des dégâts et l'altération renversement**
- ❖ En cas d'échec critique vous prenez **100% des dégâts et les altérations renversement et verrouillage**

**Chaque encaissement au-delà du premier jet utilisé, appliquera un malus de -10% à votre test.**

## IX-Parade

On ne peut **parer que les attaques au corps à corps physique**. (La possibilité de parer des attaque distance ou/et magique ne peut être faite que grâce à des capacités d'éveil).

**Tout Jet de parade** se résous avec **1d100 en dessous/égale au jet d'attaque de l'attaquant**

- ❖ En cas de **coup critique de votre par**, **0 dégât applique désarmement** de l'adversaire.
- ❖ En cas de coup critique de l'adversaire ou Échec critique vous recevez **vulnérabilité** puis les dégâts.
- ❖ En cas de **réussite 0 dégât**
- ❖ En cas d'échec vous recevez **100% des dégâts et saignement**
- ❖ **Maximum 2 parades par tour** (4 pour les paladins).

## X-Résistance magique

Tout personne peut utiliser la **résistance magique (RM)** mais il faut en posséder.  
De plus tout Jet de RM son résolue avec 1d100 en dessous/égale au valeur de RM.

- ❖ En cas de jet **réussi**, le sortilège qui a été lancé ne vous affecte pas
- ❖ En cas de jet **raté**, vous êtes affecté par l'effet du sortilège

!! **Chaque jet de RM au-delà du premier à un malus de 10% cumulable sur le tour en cours**

## XI-Résistance aux altération simple

Tout personne peut utiliser la **résistance aux altérations simples (RAS)** mais il faut en posséder.

De plus tout Jet de RAS son résolue avec 1d100 en dessous/égale au valeur de RAS.

- ❖ En cas de jet **réussi**, le sortilège avec des altérations simples qui a été lancé vous ne vous affecte pas
- ❖ En cas de jet **raté**, vous êtes affecté par tout les effets du sortilèges

!! **Chaque jet de RM au-delà du premier à un malus de 10% cumulable sur le tour en cours**

## XII-Résistance aux altération Puissante

Tout personne peut utiliser la **résistance aux altérations puissante (RAP)** mais il faut en posséder.

De plus tout Jet de RAP son résolue avec 1d100 en dessous/égale au valeur de RAP.

- ❖ En cas de jet **réussi**, le sortilège avec des altérations puissante qui a été lancé vous ne vous affecte pas
- ❖ En cas de jet **raté**, vous êtes affecté par tout les effets du sortilèges

!! **Chaque jet de RM au-delà du premier à un malus de 10% cumulable sur le tour en cours**

## XIII-Phase de combat

Une phase de combat complète c'est 1 tour de jeu:

### DÉBUT DU COMBAT

- Tout les participant ou autre entrant dans le combat lance un Dé "initiative" et "d'affinité"
- Le MJ lance un Dé "d'affinité"
- Création de l'ordre de jeu.

### LE COMBAT

- Le participant avec la **plus haute "initiative"** commence et qui n'a pas joué son tour.
- Déclare la compétence que vous voulez faire et sur qui **OU** une action retardée sur un des participants qui n'a pas encore joué ce tour.
- Avant que l'attaque touche sa cible, elle a 5 options: **ESQUIVER, RÉSISTER, PAPER, ENCAISSER, RIEN.** (il n'y a que un choix)
- Puis si votre compétence touche une cible appliqué le **calcule des dégâts**
- Vous pouvez dire quelque mot à quelqu'un.
- Terminer votre tour pour laisser place à l'initiative suivante jusqu'à tout le monde est jouée 1 fois.

### FIN DE PHASE DE COMBAT

- Tous les participants ont joué, cela crée une nouvelle phase de combat, jusqu'à il y a un vainqueur. Sans refaire le "Début de combat"

**OU**

- Vous quittez le combat

\* Il est possible de faire une action retardée à l'initiative choisie par le joueur mais il ne peut pas choisir une initiative supérieure à son initiative normale pour son action retardée.

## XIV-Les armes de Tiro

Bonjour à tous les fans de la gâchette, ici vous trouverez une arme à feu calibrée pour votre plaisir.

Dans ce monde il y a 3 archétypes principaux (ARP) d'armes et 7 genres armes différents au total, ces archétypes sont les suivant: "**ALPHA**", "**BETA**", "**SIPHEUR**"

Mais avant nous allons expliquer les différent terme utiliser avec les armes de tiro

**Cadence de tiro:** C'est le nombre de munition que votre arme peut utiliser en une attaque

**Taille du chargeur:** C'est le nombre de munitions maximale que votre arme peut utiliser/stocker avant de recharger.

**Temps de Recharge des munitions:** C'est le temps/actions de votre par pour recharger votre arme avec des nouvelles munitions.

## XV-Présentation des ARP

### Les armes "ALPHA"

Ce sont des armes de tiro utilisant "**des flèches**", "**billes**" ou encore des "**des balles**" en idium que vous **trouverez** dans le **magasin de TERRY**. Ces dernières **infligent Rang-E x D12** quand vous touchez la cible.

Dans ce cercle il y a "**6**" genres d'armes:

Arc traditionnel	Arbalète traditionnelle	Lance à bille traditionnelle	Revolvers traditionnelle	Fusil à pompes	Sniper traditionnelle
					

## Les armes "BETA"

Ce sont des armes de tir **utilisant** principalement "**des balles**" en Iduim" que vous **trouvez dans le magasin de TERRY**. Ces dernières **infligent 5 DGP par balle** quand elles touchent la cible et selon peut **augmenter grâce à votre cadence de tir**.

**Exemple:** Vous devez savoir combien de **balle touche** donc lancé un dé égale à votre "**Cadence de tir**" puis "**Nombre de Balle touché**" x 5 DGP

Dans ce cercle il y a " 2 " genre d'arme:

Fusil d'assaut	Gatling
	

## Les armes "SIPHEUR"

Ce sont des armes de tir **utilisant** des **charges d'Idium** que vous **trouvez dans le magasin de TERRY**. Cette dernière **inflige 10 DGM par niveau de charges d'Idium supplémentaire** quand vous touchez la cible. ( "charges d'Idium" contient 5 niveaux )

Dans ce cercle il y a " 6 " genre d'arme:

Arc	Lance à bille	Révolver	Fusil d'assaut	Sniper	Canon
					

Avec cette arme **vous pouvez tirer 1 pour 1 niveau de chargeur d'idium ou 1 MEGA tire utilisant tous les niveaux de chargeur d'idium en 2 Tours avec +10 BDGM par charge.**

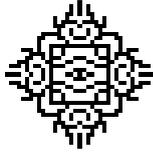
Sachez que vous n'êtes pas obligé d'attendre la totalité des tours de recharge pour tiré avec cette arme mais il faut au moins 1 tour de recharge une fois que toute les charge on été utilisé

## XVI-La Mort

Lorsque votre personnage tombe à 0PV, au début du tour de celui-ci il devra faire un teste de SURVIE. De plus, chaque fois qu'il passe à 0PV les chances de réussir diminuent.

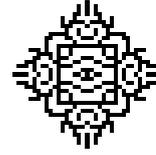
Chance de réussite	Nombre de Mort
50%	0
40%	1
30%	2
20%	3
10%	4
5%	5 et plus

Quand vous avez réussi à mourir, votre Inventaire n'est pas conservé et tous vos AJD reviennent à TERRY.



## **CHAPITRE 6**

### **Shop & Ateliers du QG**



#### **Relique**

Qu'est qu'une Relique? C'est un Artefact puissant qui donne de grand pouvoir en de bonne main.

Comment obtenir des Reliques ? Terry possède une base de Relique commun dans Relique Magasin. Mais si vous Recherchez une Relique autre et puissante vous devez trouver Verek dans le vaisseau de Terry.

Un personnage joueurs peut avoir jusqu'à un maximum de 2 relique sur lui 1 relique de base en magasin et une relique que seul Vérèk peut lui trouver au travers de d'une divination de ce dernier ou si le personnage est chanceux peut être trouvera t-il la relique qui lui est destinée (sur cette option le joueur n'a aucune influence sur la relique qu'il obtient c'est au mj de déterminer quel relique le personnage joueurs aura de cette manière).

#### **I-Relique à vendre par Terry**



**Nom:** Cloche d'encens Coeur de Croix

**Tarif:** 10000 AJD

**Type:** [Relique][Ceinture]

**Effet:** À chaque fois que vous obtenez un effet de BDG P ou BDG M, soignez-vous le propriétaire +20HP.



**Nom:** Corne Du grand dévoreur

**Tarif:** 10000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** À chaque fois qu'un ennemi meurt près de vous dans un rayon de 20ft, gagnez +20PM et +20HP



**Nom:** Sablier du Renouveau

**Tarif:** 10000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** Echange les PM et les HP quand vous arrivez à 10 PM



**Nom:** Anneau du serpent à deux têtes

**Tarif:** 10000 AJD

**Type:** [Relique][Bague]

**Effet:** Au début de chaque combat, donne 100% de chance d'appliquer Empoisonnement sur votre première Attaque.



**Nom:** Pendentif du Règne du Sang

**Tarif:** 10000 AJD

**Type:** [Relique][Collier]

**Effet:** Le Dégâts de Saignement Inflige +10 dégât supplémentaire, -20% d'esquive



**Nom:** Pendentif du Règne du Miasme

**Tarif:** 10000 AJD

**Type:** [Relique][Collier]

**Effet:** Les Dégâts de l'Empoisonnement Inflige +10 dégât supplémentaire, -20% d'esquive



**Nom:** Masque Triste

**Tarif:** 10000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** Les Dégâts de Confusion Inflige +10 dégât supplémentaire, -20% d'esquive



**Nom:** Masque Souriant

**Tarif:** 10000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** Les Dégâts de Tourment Inflige +10 dégât supplémentaire, -20% d'esquive



**Nom:** Cape d'assassin

**Tarif:** 10000 AJD

**Type:** [Relique][Ceinture]

**Effet:** Après un coup critique vous vous appliquez Invisibilité. Si vous attaquez pendant une Invisibilité, appliquez la Révélation sur vous-même.



**Nom:** Clochette d'appel

**Tarif:** 10000 AJD

**Type:** [Relique][Collier]

**Effet:** Quand vous recevez des DG P ou DG M fait sonner la cloche et retire sur tout personnes qui ont l'altération selon l'affinité du Terrain dans un rayon de 30FT.

## II-Potion



**Nom:** Bouteille vide

**Effet:** Récupérer du liquide

**Prix:** 20 AJD



**Nom:** Potion de Vie Supérieur

**Effet:** +40PV

**Prix:** 50 AJD



**Nom:** Potion de mana Supérieure

**Effet:** +40PM

**Prix:** 50 AJD



**Nom:** Potion de Vie et Mana Supérieure

**Effet:** +50PV et +50PM

**Prix:** 200 AJD



**Nom:** Potion de Purification Supérieur

**Effet:** Dissipe 3 Altération

**Prix:** 200 AJD



**Nom:** Breuvage de Serpent agil

**Effet:** Augmente votre chance d'esquive de +20% sur 2T

**Prix:** 200 AJD



**Nom:** Breuvage de vision

**Effet:** Augmente le porté de vision de 15ft pendant 2T

**Prix:** 200 AJD



**Nom:** Potion de Bouclier Supérieur

**Effet:** +30 de Bouclier

**Prix:** 200 AJD



**Nom:** Pote d'encens de fleur énergétique

**Effet:** L'encens à poser au sol et a allumé l'odeur se propage dans un rayon de 10ft, rend +10PM si vous restez dans son rayon d'action. (dure 5Tours)

**Prix:** 200 AJD



**Nom:** Pote d'encens de fleur revitalisant

**Effet:** L'encens à poser au sol et a allumé l'odeur se propage dans un rayon de 10ft, rend +10PV si vous restez dans son rayon d'action. (dure 5Tours)

**Prix:** 200 AJD

### III-Utilitaire



**Nom:** Pack de Balles

**Effet:** Charge l'intégralité de votre capacité d'arme de tir

**Prix:** 200 AJD



**Nom:** Pack de Balles Incendiaire

**Effet:** Charge l'intégralité de votre capacité d'arme de tir et applique Brûlure lors des tirs

**Prix:** 400 AJD



**Nom:** Pack de Balles Toxique

**Effet:** Charge l'intégralité de votre capacité d'arme de tir et applique Empoisonnement lors des tirs

**Prix:** 400 AJD



**Nom:** Pack de Balles de Glace

**Effet:** Charge l'intégralité de votre capacité d'arme de tir et applique Givre lors des tirs

**Prix:** 400 AJD



**Nom:** Pack de Balles Sismique

**Effet:** Charge l'intégralité de votre capacité d'arme de tir et applique Lenteur lors des tirs

**Prix:** 400 AJD



**Nom:** Pack de Balles Honorable

**Effet:** Charge l'intégralité de votre capacité d'arme de tir et +10% chance de critique lors des tirs

**Prix:** 5000 AJD



**Nom:** Pack de Flèches

**Effet:** Charge l'intégralité de votre capacité d'arme de tir et + 5BDGP

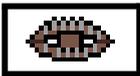
**Prix:** 200 AJD



**Nom:** Pack de Flèches Honorable

**Effet:** Charge l'intégralité de votre capacité d'arme de tir et +20% chance de critique lors des tirs

**Prix:** 5000 AJD



**Nom:** Piège a ours

**Effet:** Applique Immobilisation

**Prix:** 200 AJD



**Nom:** Cable de raccordement

**Effet:** +20HP si utilisé sur un robot augmente +50HP

**Prix:** 1000 AJD



**Nom:** Clés Coffre

**Effet:** Ouvre un coffre à Clés

**Prix:** 200 AJD



**Nom:** Cle porte  
**Effet:** Ouvre une porte à Clé  
**Prix:** 100 AJD



**Nom:** Pirateur Décodeur  
**Effet:** Ouvre une porte ou coffre magnétique  
**Prix:** 1000 AJD



**Nom:** Grenade  
**Effet:** Inflige 300 DGP après 2T  
**Prix:** 700 AJD



**Nom:** Kit de médecin  
**Effet:** +80HP (3/3 recharges)  
**Prix:** 1000



**Nom:** Charges d'Idium  
**Effet:** Recharge votre arme SIPHEUR  
**Prix:** 30000



**Nom:** Sac de Bille d'Idium  
**Effet:** Recharge votre arme SIPHEUR  
**Prix:** 200

## IV-Ingrédient autre



**Nom:** Queue Gikos

**Description:** utilisé dans de diverses fabrication.

**Effet:** Ingrédient

**Prix:** 500 AJD



**Nom:** Morceau de peau animal

**Description:** utilisé dans de diverses fabrication.

**Effet:** Ingrédient

**Prix:** 500 AJD



**Nom:** Écaille aquatique

**Description:** utilisé dans de diverses fabrication.

**Effet:** Ingrédient

**Prix:** 500 AJD

## V-Sac et INVENTAIRE



**Nom:** Sac Basique  
**Effet:** +7 d'inventaires  
**Prix:** 10000



**Nom:** Sac Avancé  
**Effet:** +10 d'inventaires  
**Prix:** 15000



**Nom:** Sac Noble  
**Effet:** +15 d'inventaires  
**Prix:** 200000



**Nom:** Sac De très bonne  
**Effet:** +20 d'inventaires  
**Prix:** 300000



**Nom:** Coffre de Gilde  
**Effet:** Inventaire +30 dans l'espace guild  
**Prix:** 50000

## VI-BAR DU VAISSEAU



**Nom:** Liqueur spatial  
**Effet:** +20% Social dans le Bar  
**Prix:** 50 AJD



**Nom:** Vin spatial  
**Effet:** +20% Social dans le Bar  
**Prix:** 50 AJD



**Nom:** Punch coco spatial  
**Effet:** +20% Social dans le Bar  
**Prix:** 50 AJD



**Nom:** Pastis spatial  
**Effet:** +20% Social dans le Bar  
**Prix:** 50 AJD



**Nom:** Drucol spatial  
**Effet:** +20% Social dans le Bar  
**Prix:** 50 AJD

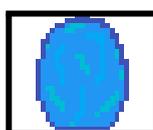
## VII-RELIQUE CONSOMMABLE



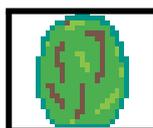
**Nom:** Clé squelette  
**Effet:** +7 d'inventaires  
**Prix:** 10000



**Nom:** Œuf de feu  
**Effet:** +10 d'inventaires  
**Prix:** 15000



**Nom:** Œuf Aquatique  
**Effet:** +15 d'inventaires  
**Prix:** 2000000



**Nom:** Œuf boueux  
**Effet:** +20 d'inventaires  
**Prix:** 300000

## VIII-Les Suggestion de Vérèk

Vérèk :

« Ah Bienvenu mercenaire!

vous vous trouvez dans ma salle de divination ou contre une certaine somme en AJD je vous dirais ou trouvez des reliques chacune unique en son genre.

Je vous ai fait une liste des dites reliques se trouvant dans le système solaire A-785.

Elles sont triées par différent niveau de puissance et donc les prix de mes “Suggestion” seront différents selon le niveau de puissance de la relique que vous recherchez.

Venez me voir pour une divination parler moi du style de relique qui vous conviendra le mieux et je tenterai de vous trouver la relique qui vous est destiné. »

### Comment ça marche ?

Le joueur paie Terry pour demander audience avec Verek ou le lui demander directement s'il a la chance de le croiser dans le vaisseau pour une divination visant à trouver la relique qui lui est destiné.

Au cours de cette séance de divination Vérèk posera des question sur les type ou style de relique au personnage joueurs qui lui répondra en toute honnêteté, ensuite Vérèk lui fera une divination lui dévoilant la relique qui lui est destiné.

Le MJ peut créer des reliques avec différents effets adaptés pour ses joueurs, dans le cas où le MJ a un manque d'inspiration nous avons fait une liste de reliques est d'effet qu'il pourra utiliser à sa guise.

Voir la page suivante pour la liste des reliques du destin.

## IX-Relique à trouver de Verek

**Nom:** Poupée Totémique

**Tarif:** 50000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** Pour chaque altération d'état sur le propriétaire, Gagne +10BDG P ou +10BDG M supplémentaire

**Nom:** Matryoshka

**Tarif:** 50000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** Les dégâts critiques sont automatiquement Annulé 2 fois ensuite la relique est désactivée. Elle se réactualise après la fin d'un combat.

**Nom:** Fragment d'étoile Idium

**Tarif:** 50000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** La Compétence d'éveil on 50% de chance appliquer Flotté

**Nom:** Handpan de Yumipha

**Tarif:** 50000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** A chaque gain de Bouclier vous gagnez +20 Bouclier

**Nom:** Omamori

**Tarif:** 50000 AJD

**Type:** [Relique][Boucle d'oreille]

**Effet:** Annulez les 2 prochaines altérations simples que vous recevrez au cours du Combat.

**Nom:**Ceinture de champion

**Tarif:** 50000 AJD

**Type:** [Relique][Ceinture]

**Effet:** Chaque fois que vous appliquez une altération Puissante, appliquez également Faiblesse à la cible

**Nom: Main momifiée de la malice**

**Tarif:** 50000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** À chaque fois que vous infligez un coup critique, votre prochain don coûte 0PM.

**Nom: Cercle de magie vert**

**Tarif:** 50000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** Au début des combats gagne +50 Bouclier sur sois même

**Nom: Puce Émotion Bêta**

**Tarif:** 50000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** A la Fin de chaque tour, si vous avez subi des dégâts, déclenchez une Don sur 1D4 (uniquement pour la race machine et 4 = Pas d'effet)

**Nom: Idole du tentacule des ancêtres**

**Tarif:** 100000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** +10% Sur Dé de survie

**Nom: Pendentif du Berserk prestigieux**

**Tarif:** 100000 AJD

**Type:** [Relique][Collier]

**Effet:** Chaque dixième attaque que vous faites inflige deux fois plus de dégâts

**Nom: Bague de Colère**

**Tarif:** 100000 AJD

**Type:** [Relique][Bague]

**Effet:** Au début de chaque combat, Sur les 3 prochaines Attaque gagnez +30 BDG P ou BDG M

**Nom: Boucle d'Archeri**

**Tarif:** 100000 AJD

**Type:** [Relique][Boucle d'oreille]

**Effet:** +10% Mental et +10Ft de portée Si vous avez un ARC d'équipe.

**Nom:** Cube du centenaire

**Tarif:** 100000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** La première fois que vous perdez des PV à chaque combat, rend un dé 100 PV

**Nom:** Pied du KIHUKO

**Tarif:** 100000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** Augmentation des déplacement de 5Ft

**Nom:** Main du KIHUKO

**Tarif:** 100000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** +20% Physique mais -10% Mental

**Nom:** Œil du KIHUKO

**Tarif:** 100000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** +20% Mental mais -10% Physique

**Nom:** Pendentif de Rubis pierre de sang

**Tarif:** 100000 AJD

**Type:** [Relique][Collier]

**Effet:** Donne +50 PV max

**Nom:** Pendentif du Mercuri

**Tarif:** 100000 AJD

**Type:** [Relique][Collier]

**Effet:** Si vous esquivez un attaque, la seconde est réussie pendant le tour

**Nom:** Lanterne de l'âme paresseuse

**Tarif:** 100000 AJD

**Type:** [Relique][Collier]

**Effet:** Gagnez +50PM MAX

**Nom:** Inséreuse

**Tarif:** 100000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** Tous les 2 tours, gagnez +20PM ou inflige 20 DG M

**Nom:** Pendentif de Bakarf

**Tarif:** 200000 AJD

**Type:** [Relique][Collier]

**Effet:** +20% de chance sur test de survie  
+10% de résistance au Altération simple et puissant  
Mais -50% Résistance Magique"

**Nom:** Fleur magique de Sang

**Tarif:** 200000 AJD

**Type:** [Relique][Ceinture]

**Effet:** Au début du Combat, les deux prochaines sort de guérisons ont +50HP

**Nom:** Cristal de plume

**Tarif:** 200000 AJD

**Type:** [Relique][Ceinture]

**Effet:** +10% Esquive, -20% Résistance au Altération puissant -20% Résistance au Altération Simple

**Nom:** Les 4 lames des Sages Mystique

**Tarif:** 200000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** Tous attaque qui utilise le Bestial Inflige 40 DG Brute

**Nom:** Cor de Guerre du Diable Sombre

**Tarif:** 200000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** Annule les effets de Peur et d'Étourdissement puis octroi +20 BDG M ou BDG P dans un rayon de 30FT sur la prochaine attaque

**Nom:** Cendre cristallisé du roi des terre aride d' Azekop

**Tarif:** 200000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** A la fin du tour. Applique Brulure tout personne présent dans un rayon de 10FT

**Nom:** Safir des Ames Sauvages

**Tarif:** 200000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** Les Effets de Transformation personnel augmentent leur durée de +5 Tours.

**Nom:** Bague de mise au point Lunaire

**Tarif:** 200000 AJD

**Type:** [Relique][Bague]

**Effet:** Quand vous faite un sort ou une technique que vous ratez, augmente vos chance de touché de plus +10% Mental ou Physique sur la prochaine attaque avec + 10% CRT -20% Esquive"

**Nom:** Pierre à aiguiser parfait

**Tarif:** 200000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** Enchante automatique les 2 prochaines attaque qui utilise une arme tranchant ou bestial de +30 BDG P

**Nom:** Plume de phénix

**Tarif:** 200000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** Ressuscite le propriétaire et rend tous PM, HP une fois par partie

**Nom:** Capsule Kepsteur

**Tarif:** 500000 AJD

**Type:** [Relique]

**Effet:** Tous liquides introduits dans ce récipient devient liquide énergisant. Le boire donne +100 PM

**Nom:** Bracelet Curative

**Tarif:** 500000 AJD

**Type:** [Relique][Bague]

**Effet:** Chaque sort de soins lancé, soigne le propriétaire de +50PV

**Nom:** Bague de renvoie magique

**Tarif:** 500000 AJD

**Type:** [Relique][Bague]

**Effet:** Le prochain Sort ou Technique qui vous cibles est annulé ( 5Tours de recharge)

**Nom:** Coeur de Pierre

**Tarif:** 500000 AJD

**Type:** [Relique][Ceinture]

**Effet:** Quand vous arrivez à 50% de votre Vie Donne +20DEF P et +20DEF M

**Nom:** Chevalier du Moine

**Tarif:** 500000 AJD

**Type:** [Relique][Bague]

**Effet:** Si vous ATK à main nue un ennemi il est marqué et les 2 prochaines attaque infligée à cette cible +50 BDGP

**Nom:** Collier du peuple BOBA

**Tarif:** 500000 AJD

**Type:** [Relique][Collier]

**Effet:** Si vous passez à moins de 10 HP vous vous transformez en Ours pendant 5T(30HP xLVL et vous ne pouvez pas lancer de sortilège, vous utilisez désormais des ATK de base bestial)

**Nom:** Coeur KIHUKO

**Tarif:** 500000 AJD

**Type:** [Relique][Collier]

**Effet:** +40% Social mais -10% Physique et Mental

**Nom:** Collier Âme Savage

**Tarif:** 500000 AJD

**Type:** [Relique][Collier]

**Effet:** Les attaques de base Bestial gagnent +50 de BDG P ou BDG M

**Nom:** Pendentif de pierre saint

**Tarif:** 500000 AJD

**Type:** [Relique][Collier]

**Effet:** Vous ne pouvez plus être affecter par les Altérations simple

**Sachez que le MJ est tout à fait libre d'inventer ses propres reliques pour sa campagne.**

## X-Stigma

Les stigmas sont des pierres très puissantes, et ne sont pas sous-estimées. Ce sont des compétences supplémentaires qui en général n'ont pas de coût en mana (sauf effet spécial du stigma).

**Il existe 3 types de Stigmas:**

**Les Stigmas secrète - Les Stigmas Supérieur - Les Stigmas Ultime**



Ils peuvent être utilisés 1 fois par contre pour les réutiliser si vous êtes un érudit ou avez un ami érudit vous pourrez les recharger en canalisant entre 5 à 10 tours. Terry loue des systèmes de recharge dans vos chambre pour recharger vos stigma quand vous rentrez de mission.

**Il arrive que les BOSS donnent des Stigmas Brisés de 0 à 6, il faut environ 10 Stigmas brisé pour obtenir un Stigma Secrète.**



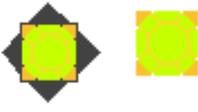
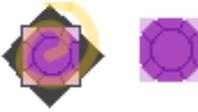
**Donc 10x =1 Stigma Secrète**



### SERTISSAGE

Pour sertir un Objet, il faut interagir avec un Forgeron (dans le forum) en lui demandant de Sertir le contenu (la GEMME ou le Stigma) et le conteneur.

Chaque STIGMA et/ou GEMME possède un type de bijoux à Sertir et un nombre de Fente requis. Chaque sertissage utilise des AJD (1000AJD). Chaque personne peuvent contenir 10 Fentes max.

Type de Pierre à sertir	Fente requis	Description
	N/A	Voici la représentation d'un fente <b>VIDE</b>
	2	Voici la représentation d'un fente <b>SERTIE</b> d'un <b>STIGMA SUPÉRIEURE</b> et/ou <b>GEMME SUPÉRIEURE</b>
	3	Voici la représentation d'un fente <b>SERTIE</b> d'un <b>STIGMA ULTIME</b> et/ou <b>GEMME PUISSANTE</b> ( attention : Les stigmas ultime sont a déclencher sur une action joueur 1 fois par session de JDR )
	3	Voici la représentation d'un fente <b>SERTIE</b> d'un <b>STIGMA SECRET</b> ( attention : Les stigmas ultime sont a déclencher sur une action joueur 1 fois par session de JDR )
	1 à 4	Voici la représentation d'un fente <b>SERTIE</b> d'une <b>PIERRE D'ENCHANTEMENT</b> :
	1	Voici la représentation d'un fente <b>SERTIE</b> d'un <b>STIGMA DIVIN</b>

## XI-Stigma Ultime Magasin

### Vœu des ombres sanglantes

**Nom:** Vœu des ombres sanglantes

**Arme requis:** Arme de contact tranchante

**States:** Physique

**Coût:** 0 PM

**Description :** Lacère une cible et si vous l'attaqué dans le dos draine le sang de ce dernier pour vous régénérée.

**Effet(s) :** Infliger 50DG P a une cible. Lorsque vous lancez l'attaque dans le dos draine autant de PV que de DG P infligé

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

### Condamnation Venimeuse

**Nom:** Condamnation Venimeuse

**Arme requis:** Arme de contact tranchante

**States:** Physique

**Coût:** 0 PM

**Description :** Lacère une cible, si vous l'attaqué alors quelle est empoisonné, elle est reçois des dégâts supplémentaires et l'étourdie.

**Effet(s) :** Inflige de 50 DG P à la cible et 60 DG P supplémentaires si celle-ci est empoisonnée puis l'étourdie.

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

### Mélodie des Libérations

**Nom:** Mélodie des Libérations

**Arme requis:** Instrument

**States:** Mental

**Coût:** 0 PM

**Description :** Vous jouez un air si transcendent et apaisant qu'il soigne et purifie de malédiction quiconque l'entendant puis renforce les soins reçus pendant un temps.

**Effet(s) :** Supprime deux de altérations Simple à tous personnes dans un rayon de 25ft autour de vous et restaure 45 PV. Augmente l'effet des soins de +10PV pendant 6 Tour.

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

### Dysharmonie

**Nom:** Dysharmonie

**Arme requis:** Instrument

**States:** Mental

**Coût:** 0 PM

**Description :** Invoque une cloche au dessus de la Cible et la laisse tombé sur elle.

**Effet(s) :** Inflige 70DG M à une cible dans un rayon de 25ft

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

### Frappe du temps

**Nom:** Frappe du temps

**Arme requis:** Arme de contact contondant ou Main nue

**States:** Physique

**Coût:** 0 PM

**Description :** Donne un coup chirurgical qui l'handicape

**Effet(s) :** Inflige 60DG P à une cible. La cible à Lenteur, Givre, Infirmité, Faiblesse et Désarmement.

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

### Tour inexpugnable

**Nom:** Tour inexpugnable

**Arme requis:** Aucun

**States:** Mental

**Coût:** 0 PM

**Description :** Créé une zone protectrice qui ressemble à une tour, elle renforce toute personne dans la zone.

**Effet(s) :** Créé une zone de 20Ft de rayon pendant 4 Tours qui augmente de +50 BDEF P, +50% Résistance aux Altération Puissante.

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

### Esprit fortifié

**Nom:** Esprit fortifié

**Arme requis:** Aucun

**States:** Mental

**Coût:** 0 PM

**Description :** Donne une puissance Titanesque a votre familier pour quelque minute.

**Effet(s) :** Augmente les caractéristiques suivantes de votre Familier dans un rayon de 25ft pendant 6 Tours. : +40 BDG M, +40 BDG P, +40DEF et déplacement +5ft.

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

### Souillure

**Nom:** Souillure

**Arme requis:** Aucun

**States:** Mental

**Coût:** 0 PM

**Description :** Fait ressentir les pires douleurs sur une cible.

**Effet(s) :** Applique Tous les malus altération Simple sur une cible sauf agonie.

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

**Echos Parallèles revigorante**

**Nom:** Echos Parallèles revigorante

**Arme requis:** Aucun

**States:** Mental

**Coût:** 0 PM

**Description :** Infuse votre corps d'une aura doré pendant un certain temps et la relâche sous forme de soin.

**Effet(s) :** Pendant 2 Tours tout les dégât reçu son rendu en PV à la fin du 3eme tour.

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

**Suplex tourbillonnante**

**Nom:** Suplex tourbillonnante

**Arme requis:** Arme de Bestial ou Main nue

**States:** Physique

**Coût:** 0 PM

**Description :** Fonce sur une cible dans un certain périmètre et l'attaque en tourbillonnant.

**Effet(s) :** Fonce sur une cible dans un rayon de 30ft, Inflige 50 DG P et applique Trébuchement

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

**Tire d'âme**

**Nom:** Tire d'âme

**Arme requis:** Gatling

**States:** Mental

**Coût:** 0 PM

**Description :** Concentre son mana sur une bal qui devient si puissante qu'elle perce l'âme de la cible.

**Effet(s) :** Canalise 2 Tours puis Inflige 25DG M par 50PMMax du lanceur à une cible dans un rayon de 20ft et réduit les PM de la cible de 20 par niveaux du lanceur

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

**En plein dans le mille**

**Nom:** En plein dans le mille

**Arme requis:** Sniper ou Arc

**States:** Mental

**Coût:** 0 PM

**Description :** Un tire parfait en plein tête.

**Effet(s) :** . Inflige 50 DG M à une cible dans un rayon de 25ft et l'étourdit

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

**Frappe hurlante**

**Nom:** Frappe hurlante

**Arme requis:** Arme de Bestial ou Main nue

**States:** Physique

**Coût:** 0 PM

**Description :** Concentre son énergie dans son poing ou griffe puis frappe.

**Effet(s) :** Canalise 1Tour, Inflige 55 DG P et Renversement

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

**Invocation de foudre**

**Nom:** Invocation de foudre

**Arme requis:** Arme de distance

**States:** Mental

**Coût:** 0 PM

**Description :** Concentre du mana sur son arme afin de lui donné un éléments puis l'absorbe pour pouvoir invoqué la foudre sur ses ennemie.

**Effet(s) :** Canalise 4 Tours puis fait tombé les Foudre Divine. Inflige à 3 cible un maximum 70DG M+ votre DG M dans un rayon de 25ft ne peut pas être interrompue.

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

### Générosité

**Nom:** Générosité

**Arme requis:** Main nue

**States:** Mental

**Coût:** 0 PM

**Description :** Vos mains apportent la bienveillance mais elle a un prix.

**Effet(s) :** Pendant 4 T, Amélioration des soins augmente de +50, les PM consommés augmentent de +50 pendant l'utilisation de la compétence.

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

### Flèche-éclair

**Nom:** Flèche-éclair

**Arme requis:** Arme à distance

**States:** Mental

**Coût:** 0 PM

**Description :** Tire une flèche foudroyante à une cible et l'étourdit.

**Effet(s) :** Inflige 60DG P dans un rayon de 30ft et l'étourdit.

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

### Flèche-tourment

**Nom:** Flèche-tourment

**Arme requis:** Arme à distance

**States:** Mental

**Coût:** 0 PM

**Description :** Ouvre un portail vers les abysses, tire une flèche dedans puis cette dernière se dirige directement sur la cible en ressortant par le portail.

**Effet(s) :** Inflige 40DG P avec une flèche à une cible dans un rayon de 20ft et Applique Empoisonnement et Tourment

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

**Barrière énergétique d'Ildium**

**Nom:** Barrière énergétique d'Ildium

**Arme requis:** Main nue

**States:** Mental

**Condition:** Race robot requis

**Coût:** 0 PM

**Description :** Créé une barrière qui absorbe les dégâts en consommant votre mana et améliore votre résistance.

**Effet(s) :** Génère un bouclier pendant 4 Tours qui absorbe -50 des dégâts reçues, Les dégâts absorbés sont alors consommés sous forme de PM. Tant que le bouclier est actif, votre résistance aux Altération puissantes de 25%. Race robot requis

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

**Saut destructeur**

**Nom:** Saut destructeur

**Arme requis:** Main nue ou Arme de contact tranchante ou Arme de contact contondante

**States:** Physique

**Coût:** 0 PM

**Description :** Fait un Grand saut puis renverse la cible.

**Effet(s) :** Inflige 70DG P, Renversement et Vulnérabilité à une cible dans un rayon de 6ft  
Temps de recharge : 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

### Armure de Congélation

**Nom:** Armure de Congélation

**Arme requis:** Aucun

**States:** Mental

**Condition:** Si vous subissez une Attaque

**Coût:** 0 PM

**Description :** Créé une armure de glace et qui attaque vos agresseurs

**Effet(s) :** Si vous subissez une Attaque, vous infligerez 70DG M en retour. De plus inflige Infirmité, Lenteur et givre à l'attaquant. Armure Glacial dure 2 Tours(peut s'activez avant une attaque mais ne peut pas faire d'action le tour suivant )

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR.

**AJD:** 700000

### Éclat de hivernal

**Nom:** Éclat de hivernal

**Arme requis:** Arme de distance

**States:** Mental

**Coût:** 0 PM

**Description :** Invoque un Cône de glace et le fait tomber sur la cible.

**Effet(s) :** Inflige 70DG M, inflige Givre & Infirmité à une cible dans un rayon de 25ft.

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000

### Dôme pyrénéenne

**Nom:** Dôme pyrénéenne

**Arme requis:** Aucun

**States:** Mental

**Coût:** 0 PM

**Description :** Crée un dôme magique qui protège toutes personnes se trouvant a l'intérieur.

**Effet(s) :** Crée une zone 15ft de rayon tout Dégât et Malus pendant 2T.

**Temps de recharge :** 1 fois par JDR

**AJD:** 700000



## XII-La loterie Stigma secret!!



Eddas Jötnar un forgeron Réputé pour ces armure de l'honneur éternel et autre artefact, a suite a ses recherche sur les stigma réussi recréer ses dernier et même a les améliorer a l'aide de stigma Brisée ses stigma se nomment Stigma secret.

Eddas continuant toujours ses recherche il met a contribution les volontaire qui lui ramène des stigma brisée pour ses recherche, en échange le forgerons fait tirée un numéros aux volontaire qui pour 1 000 AJD lui fabrique un stigma secret selon le numéro tirée a la loterie.

Cette loterie doit se faire en présence d'un Maître de jeu qui atteste du numéros tirée (sur Roll20 ou tout autre plateforme), Le joueur doit lancé 1 dés 100 et selon le nombre obtenue vous obtiendrez un stigma secret si le nombre est pair de ce cas c'est une réussite mais si le nombre est impair vous obtiendrez une pierre runique qui et moins efficace qu'un stigma secret mais peut avoir une certaine utilité selon vos besoin.



### Stigmas secrets



1 000 AJD pour lancer la loterie Ps sachez que tout achat à la loterie en l'absence d'un Maître de jeu sur le site ([QG de terry](#)) n'est pas remboursé.

1 Raid en embuscade

**Nom:** Raid en embuscade

**Arme requis:** [Arme de contact] [Tranchante]

**Condition:** Si vous êtes en Invisibilité

**Description :** Vous attaquez par reflexe le malheureux qui passe à côté de vous quand vous êtes invisible

**Effet(s) :** Inflige de 60 DGP à une cible à 3 reprises et applique étourdissement.

2 Ombre-chute

**Nom:** Ombre-chute

**Arme requis:** [Bestial] [Main nue]

**Stat:** Physique

**Description :** Attrape la cible s'envole avec puis retombe violemment et la lâche avant l'impact.

**Effet(s) :** Applique Rétention puis Inflige 50 DG P ensuite étourdissement et fini sur trébucher.

**Temps de recharge :** 5 tours

3 Pierre runique Ard

**Nom:** Pierre runique Ard

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Givre sur attaque

4 Marche des ombres

**Nom:** Marche des ombres

**Arme requis:** [Rien]

**Stat:** Mental

**Description :** Vous devenez invisible et vous préparez dans les ombres

**Effet(s) :** Vous vous appliquez invisibilité, votre vitesse de déplacement est réduite de 10FT tant que la invisibilité est active.

Vous pouvez utiliser des sorts de Bonus trois fois tout en restant en mode furtif.

**Temps de recharge :** 5 tours

5 Pierre runique Axii

**Nom:** Pierre runique Axii

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Confusion

6 Détermination

**Nom:** Détermination

**Arme requis:** [Rien]

**Stat:** Mental

**Description :** Vous êtes déterminé à battre vos ennemis

**Effet(s):** Votre BDG P et BDG M augmente de +50 pendant 4 T et Esquive diminuée de -50%

**Temps de recharge :** 5 tours

7 Pierre runique Queen

**Nom:** Pierre runique Queen

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Infirmité

8 Mélodie de l'oublie

**Nom:** Mélodie de l'oublie

**Arme requis:** [Instrument]

**Stat:** Mental

**Description :** Lance une boule de pétale sur une cible et oublie ces effets porté

**Effet(s) :** Supprime 3 effets bonus sur une cible dans un rayon de 15M

**Temps de recharge :** 5 tours

9 Pierre runique Igni

**Nom:** Pierre runique Igni

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Faiblesse

10 Danse du saltimbanque

**Nom:** Danse du saltimbanque

**Arme requis:** [Instrument]

**Stat:** Mental

**Description :** Fait dormir une cible Pendant que la cible dorme elle danse

**Effet(s) :** Applique Sommeil une cible dans un rayon de 25FT et réduit la résistance magique de 50%.

**Temps de recharge : 5 tours**

11 Pierre runique Yrden

**Nom:** Pierre runique Yrden

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Lenteur

12 Mélodie du courage

**Nom:** Mélodie du courage

**Arme requis:** [Instrument]

**Stat:** Mental

**Description :** Joue un air de musique endiablé.

**Effet(s) :** Pendant 6T, la résistance au altération simple de +30% et +10 % résistance magique

**Temps de recharge : 5 tours**

13 Pierre runique Yrden

**Nom:** Pierre runique Ard

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Givre lors d'attaque

14 Mélodie de la discipline

**Nom:** Mélodie de la discipline

**Arme requis:** [Instrument]

**Stat:** Mental

**Description :** Joue un air de musique militaire.

**Effet(s) :** Pendant 6T, Résistance aux altération Puissante de +30% et +10 % résistance magique

**Temps de recharge : 5 tours**

15 Pierre runique Axii

**Nom:** Pierre runique Axii

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Confusion

16 Variation du silence

**Nom:** Variation du silence

**Arme requis:** [Instrument]

**Stat:** Mental

**Description :** D'une voie portante chante un air énergisante

**Effet(s) :** Restaure 70 PM à tout personne dans un rayon de 25 FT

**Temps de recharge : 5 tours**

17 Pierre runique Queen

**Nom:** Pierre runique Queen

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Infirmité

18 Mots d'inspirations

**Nom:** Mots d'inspirations

**Arme requis:** [Instrument]

**Stat:** Mental

**Description :** D'une voie portante chante un air métalleux.

**Effet(s) :** Toute personne dans un rayon de 20 FT voit leur BDG M et BDG P augmenter de +20, votre Force et Mental de +20% pendant 6 Tours.

**Temps de recharge : 5 tours**

19 Pierre runique Igni

**Nom:** Pierre runique Igni

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Faiblesse

20 Annihilation puis déflagration

**Nom:** Annihilation puis déflagration

**Arme requis:** [Arme de contact]

**Stat:** Physique

**Description :** Fait 3 coupe bréf puis un coup puissant qui étourdit

**Effet(s) :** Inflige 20 DGP à 3 reprises puis 30 DGP et applique étourdissement

**Temps de recharge : 5 tours**

21 Pierre runique Yrden

**Nom:** Pierre runique Yrden

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Lenteur

22 Swing jaillissant

**Nom:** Swing jaillissant

**Arme requis:** [Arme de contact] [contondant] ou [Main nue]

**Condition:** Après une parade/esquive/encaissement réussie

**Description :** Lance une orbe de ver blindé

**Effet(s) :** inflige 50 DGP au propriétaire de l'attaque dans une rayon de 20ft

23 Pierre runique Ard

**Nom:** Pierre runique Ard

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Givre lors d'attaque

24 Fureur de la nature sauvage

**Nom:** Fureur de la nature sauvage

**Arme requis:** [Arme à distance]

**Stat:** Mental

**Description :** Charge un boule de plasma noir chaque tour puis les lances. Si charger au max immobilise la cible.

**Effet(s) :** Peut être canaliser pendant 6 Tours Max (2 T Minu) ensuit inflige des dégâts à un cible dans un rayon de 30 ft en fonction des tours (2T = 20 DGM +10 BDGM, 4T = 40 DGM +20 BDGM, 6T = 70 DG M +30 BDGM et Immobilisation)

**Temps de recharge : 5 tours**

25 Pierre runique Axii

**Nom:** Pierre runique Axii

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Confusion

26 Malédiction de force magique

**Nom:** Malédiction de force magique

**Arme requis:** [Arme à distance]

**Stat:** Mental

**Description :** Maudit une cible et diminue forme défensive magique

**Effet(s) :** -50% Résistance magique d'une cible dans un rayon de 25 FT de -50 DFM pendant 6T

**Temps de recharge : 5 tours**

27 Pierre runique Queen

**Nom:** Pierre runique Queen

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Infirmité

28 Invocation Serviteur; Mur de protection

**Nom:** Invocation Serviteur; Mur de protection

**Arme requis:** [Rien]

**Stat:** Mental

**Description :** Invoque un Serviteur élémentaire et il a l'Ordonne à l'esprit d'utiliser son sort de soutien sur tout les personnes

**Effet(s) :** Invoque un Serviteur élémentaire pendant 5 tours, Applique +20 boucliers dans un rayon de 20 FT à tout personne et répète cette effet de tout les fins de tours

**Temps de recharge : 5 tours**

29 Pierre runique Igni

**Nom:** Pierre runique Igni

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Faiblesse

30 Protection de la Terre

**Nom:** Protection de la Terre

**Arme requis:** [Rien]

**Stat:** Physique

**Description :** La terre vous bénit pour consolider vos appuis

**Effet(s) :** Dissipe toutes les altérations simple et puissant réduisant les capacités de déplacement et augmente les déplacements de +10Ft pendant 2T

**Temps de recharge : 5 tours**

31 Pierre runique Yrden

**Nom:** Pierre runique Yrden

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Lenteur

32 Complainte

**Nom:** Complainte

**Arme requis:** [Instrument]

**Stat:** Mental

**Description :** Jouer une morceau tellement mélancolique qu'il déprime

**Effet(s) :** Réduit Force, Mental, Social sur une cible dans un rayon de 10FT autour de vous de -80% pendant 4Tours

**Temps de recharge : 5 tours**

33 Pierre runique Tchernobog

**Nom:** Pierre runique Tchernobog

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Révéler

34 Frappe d'élimination

**Nom:** Frappe d'élimination

**Arme requis:** [Arme de contact], [Tranchante]

**Stat:** Physique

**Description :**

**Effet(s) :** Inflige de 50DG P à la cible proche. Si la cible passe à moins de 50 PV l'exécute.

**Temps de recharge : 5 tours**

35 Pierre runique Dajbog

**Nom:** Pierre runique Dajbog

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Tourment

36 Armure éthérée

**Nom:** Armure éthérée

**Arme requis:** [Rien]

**Stat:** Mental

**Description :** Crée un revêtement magique

**Effet(s) :** Rés. magique augmente de 60% pendant 2T

**Temps de recharge : 5 tours**

37 Pierre runique Morana

**Nom:** Pierre runique Morana

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Empoisonnement

38 Sort de défense

**Nom:** Sort de défense

**Arme requis:** [Rien]

**Stat:** Mental

**Description :** Convertit vos chances résiduel en valeur sûr

**Effet(s) :** Augmente de +50 DFM et DFP pendant 5 Tours mais -50% RM et ESQ

**Temps de recharge : 5 tours**

39 Pierre runique Devana

**Nom:** Pierre runique Devana

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Saignement

40 Modification d'hostilité

**Nom:** Modification d'hostilité

**Arme requis:** [Instrument]

**Stat:** Social

**Description :** Transforme l'hostilité d'une cible ennemie à votre égard d'une autre.

**Effet(s) :** dans un cône de 15FT appliqué Incitation à toutes les personnes. Si une personne à déjà Incitation supprimé cette altération.

**Temps de recharge : 5 tours**

41 Pierre runique Perun

**Nom:** Pierre runique Perun

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Aveuglement

42 Tir d'absorption d'âme

**Nom:** Tir d'absorption d'âme

**Arme requis:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance];[UNE main]

**Stat:** Mental

**Description :** Tire un projectile blessant la cible et drain à valeur de la puissance du tire.

**Effet(s) :** Inflige 20 DG M à une cible dans un rayon de 20 FT et absorbe 100% des dégâts infligés sous forme de PV et PM.

**Temps de recharge : 5 tours**

43 Pierre runique Tchernobog

**Nom:** Pierre runique Tchernobog

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Révéler

44 Souffle de force magique

**Nom:** Souffle de force perpétuel

**Arme requis:** [Rien]

**Stat:** Physique

**Description :** Vous adoptez une méthode de respiration optimal

**Effet(s) :** Votre Régénération passif de PV et de PM à la fin du tour augmente de 40PV et 20PM pendant 10 Tours

**Temps de recharge : 5 tours**

45 Pierre runique Dajbog

**Nom:** Pierre runique Dajbog

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Tourment

46 Bombardement de flammes

**Nom:** Bombardement de flammes

**Arme requis:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Stat:** Mental

**Description :** Concentre une forme énergétique force pour brûler une zone

**Effet(s) :** Peut être canaliser pendant 6 Tours Max (2 T Minu) ensuite inflige des dégâts à toutes les personnes dans un cône de 20 ft en fonction des tours (2T = 20 DGM +10 BDGM, 4T = 40 DGM +20 BDGM, 6T = 60 DG M +30 BDGM et Brûlure)

**Temps de recharge : 5 tours**

47 Pierre runique Morana

**Nom:** Pierre runique Morana

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Empoisonnement

48 Éclair de représailles

**Nom:** Éclair de représailles

**Arme requis:** [Rien]

**Stat:** Mental

**Description :** Canalise de l'énergie électrique avec vos deux mains puis tire sur une cible

**Effet(s) :** Canalise 2T pour infliger 30DG M +10 BDGM dans un rayon de 20Ft, si vous reçus des dégâts durant la canalisation vous gagnez +50 BDGM pendant 2T.

**Temps de recharge : 5 tours**

49 Pierre runique Devana

**Nom:** Pierre runique Devana

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Saignement

50 Lumière aveuglante

**Nom:** Lumière aveuglante

**Arme requis:** [Rien]

**Stat:** Mental

**Description :** Aveugle un cible d'une ombre opaque entourant sa tête

**Effet(s) :** Aveugle une cible dans un rayon de 15FT (L'effet d'aveuglement ne se réinitialise pas lors des attaques)

**Temps de recharge :** 5 tours

51 Pierre runique Perun

**Nom:** Pierre runique Perun

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Aveuglement

52 La main du salut

**Nom:** La main du salut

**Arme requis:** [Contondante]

**Stat:** Mental

**Description :** Bénie une cible Pendant le Combat

**Effet(s) :** Marque une cible dans un rayon de 10FT, si cette dernière tombe en dessous de 50% restitue 100 PV.

**Temps de recharge :** 5 tours

53 Pierre runique Tchernobog

**Nom:** Pierre runique Tchernobog

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Révéler

54 Soin compatissant

**Nom:** Soin compatissant

**Arme requis:** [Rien]

**Stat:** Mental

**Description :** Soigne une cible et vous même dans une colonne de lumière

**Effet(s) :** Restaure 50 PV d'une cible dans un rayon de 25FT et vous vous soignez de 100 PV

**Temps de recharge : 5 tours**

55 Pierre runique Dajbog

**Nom:** Pierre runique Dajbog

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Tourment

56 Détermination de la Nature

**Nom:** Détermination de la Nature

**Arme requis:** [Rien]

**Stat:** Physique

**Description :**

**Effet(s) :** Dissipe trébuchement. De plus, vous résistez aux deux prochaines sortilège lancé sur vous durant 6 T (si vous vous faites toucher durant cette effet

**Temps de recharge : 5 tours**

57 Pierre runique Morana

**Nom:** Pierre runique Morana

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Empoisonnement

58 Piège d'entrave aérienne

**Nom:** Piège d'entrave aérienne

**Arme requis:** [Rien]

**Stat:** Mental

**Description :** Poser un piège unique près de vous.

**Effet(s) :** Le piège reste actif pendant 10T et explose si un adversaire s'approche à moins de 10 FT. Inflige 30DG P à tous personne et Applique Flotter

**Temps de recharge : 5 tours**

59 Pierre runique Devana

**Nom:** Pierre runique Devana

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Saignement

60 Piège embrasé

**Nom:** Piège embrasé

**Arme requis:** [Rien]

**Stat:** Mental

**Description :** Poser un piège unique près de vous.

**Effet(s) :** Le piège reste actif pendant 10T et explose si un adversaire s'approche à moins de 10 FT. Inflige 50 DGP à tous personne et Brulure.

**Temps de recharge : 5 tours**

61 Pierre runique Perun

**Nom:** Pierre runique Perun

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Aveuglement

62 Piège de ralentissement

**Nom:** Piège de ralentissement

**Arme requis:** [Rien]

**Stat:** MENTAL

**Description :** Poser un piège unique près de vous.

**Effet(s) :** Le piège reste actif pendant 10T et explose si un adversaire s'approche à moins de 10 FT. Inflige Immobilisation à tous personne

**Temps de recharge : 5 tours**

63 Pierre runique Stribog

**Nom:** Pierre runique Stribog

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Incitation

64 Flèche du glyphe

**Nom:** Flèche du glyphe

**Arme requis:** [Arme à flèche]

**Stat:** Mental

**Description :** Tire une flèche perturbant la perception de la personne touché

**Effet(s) :** Inflige 50DG P à une cible dans un rayon de 20 FT Applique Givre et Lenteur

**Temps de recharge : 5 tours**

65 Pierre runique Triglav

**Nom:** Pierre runique Triglav

**Effet(s) :** +25% Chances d'étourdissement

66 Armure fendue

**Nom:** Armure fendue

**Arme requis:** [SIPHEUR] ou [ALPHA] ou [BETA] ;

**Stat:** Mental

**Description :** Tire un projectile si puissant qui perce les défenses

**Effet(s) :** Inflige 30 DG M à une cible proche, supprime son effet de protection et l'étourdit

**Temps de recharge : 5 tours**

67 Pierre runique Svarog

**Nom:** Pierre runique Svarog

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Vulnérabilité

68 Fouet d'Iidium

**Nom:** Fouet d'Iidium

**Arme requis:** [SIPHEUR]

**Stat:** Mental

**Description :** Concentré de l'énergétique dans une forme de Fouet électrique pour blesser une zone

**Effet(s) :** Peut être canalisé pendant 3 Tours Max (1 T Mini) ensuite inflige des dégâts Physique à toutes les personnes dans un cône de 20 ft en fonction des tours (1T = 10DG P +5 BDGM, 2T = 30DG P +10 BDGM, 3T = 50DG P +15 BDGM + Étourdissement)

**Temps de recharge : 5 tours**

69 Pierre runique Veles

**Nom:** Pierre runique Veles

**Effet(s) :** +5% Chances d'infliger Verrouillage

70 Bouclier réflecteur absorbant

**Nom:** Bouclier réflecteur absorbant radiale

**Arme requis:** [Race robot] ou [SIPHEUR]

**Condition:** Dégât reçu

**Description :** Diminue les PM de tout personne qui vous touche pour chaque dégât qui vous est infligé

**Effet(s) :** Inflige -50PM à tout personne dans un rayon de 20ft

71 Pierre runique Zorya

**Nom:** Pierre runique Zorya

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Brûlure

72 Régénération magique ionisant

**Nom:** Régénération magique ionisant

**Arme requis:** [Race robot] ou [SIPHEUR]

**Stat:** Mental

**Description :** Canalise de l'énergie

**Effet(s) :** Peut être canaliser pendant 3 Tours Max (1 T Mini) ensuite vous rends du mana en fonction des tours (1T = 30PM, 2T = 60PM, 3T = 100PM)

**Temps de recharge : 5 tours**

73 Pierre runique Stribog

**Nom:** Pierre runique Stribog

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Incitation

74 Malédiction de faiblesse

**Nom:** Malédiction de faiblesse

**Arme requis:** Arme à distance

**Stat:** Mental

**Description :** Maudit une cible d'un linceul de ténèbre

**Effet(s) :** Maudit une cible dans un rayon de 25 FT pendant 5T et à chaque fois que la cible utilise des Sortilège/ ou Passif, Inflige 10DG M équivalents à 10 PM max .

**Temps de recharge : 5 tours**

75 Pierre runique Triglav

**Nom:** Pierre runique Triglav

**Effet(s) :** +25% Chances d'étourdissement

76 Frappe tempête

**Nom:** Frappe tempête tourbillonnante

**Arme requis:** Arme à distance

**Stat:** Mental

**Description :** Appelle la puissance de la tempête pour frapper une cible

**Effet(s) :** Canalise 4T puis Inflige 90 DG M +20 BDGM à une cible dans un rayon de 25 FT.

**Temps de recharge : 5 tours**

77 Pierre runique Svarog

**Nom:** Pierre runique Svarog

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Vulnérabilité

78 Zéro Absolue

**Nom:** Zéro Absolue

**Arme requis:** Main nue

**Stat:** Mental

**Description :** Congèle une cible dans une sculpture de glace

**Effet(s) :** Applique Givre et étourdissement sur une cible dans un rayon de 20 FT pendant 10T

**Temps de recharge : 5 tours**

79 Pierre runique Veles

**Nom:** Pierre runique Veles

**Effet(s) :** +5% Chances d'infliger Verrouillage

80 Éclairs des arcanes

**Nom:** Éclairs des arcanes

**Arme requis:** Arme à distance

**Stat:** Mental

**Description :** Convoque un éclair

**Effet(s) :** Inflige 60 DG M à une cible dans un rayon de 25 FT et l'étourdit

**Temps de recharge : 5 tours**

81 Pierre runique Zorya

**Nom:** Pierre runique Zorya

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Brûlure

82 Élévation

**Nom:** Élévation

**Arme requis:** Rien

**Condition:** Quand vous êtes sous les effets suivants: Étourdissement, Rétention, Flotté, Renversement, Peur, Désarmement.

**Description :**

**Effet(s) :** Annule tout les altérations suivant Étourdissement, Rétention, Flotté, Renversement, Peur, Désarmement puis gagne +50% Résistance au Altération Puissant pendant 2 Tours

83 Pierre runique Stribog

**Nom:** Pierre runique Stribog

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Incitation

84 Harmonie des ravages

**Nom:** Harmonie des ravages

**Arme requis:** Instrument

**Stat:** Mental

**Description :** Invoque un naissain abeille

**Effet(s) :** Inflige 50 DG M à une cible dans un rayon de 25 FT

**Temps de recharge :** 5 tours

85 Pierre runique Triglav

**Nom:** Pierre runique Triglav

**Effet(s) :** +25% Chances d'étourdissement

86 Œil de colère

**Nom:** Œil de colère

**Arme requis:** [Arme de contact] ou [Main nue]

**Stat:** Physique

**Description :** Passe dans un état second

**Effet(s) :** La prochaine attaque est un critique positive, toute autre action vous augmente l'échec Critique de 50%.

**Temps de recharge : 5 tours**

87 Pierre runique Svarog

**Nom:** Pierre runique Svarog

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Vulnérabilité

88 Barrage d'acier

**Nom:** Barrage d'acier

**Arme requis:** [Ecu]

**Stat:** Physique

**Description :** Adopte un posture de défense

**Effet(s) :** + 50% de résistance aux altérations faible et Puissant pendant 5T, inflige 30 DG M sur une personne dans un rayon de 20 FT vous attaquant.

**Temps de recharge : 5 tours**

89 Pierre runique Veles

**Nom:** Pierre runique Veles

**Effet(s) :** +5% Chances d'infliger Verrouillage

90 Concentration magique

**Nom:** Concentration magique

**Arme requis:** [Race robot]

**Stat:** Mental

**Description :** Concentre les flux d'énergie magnétique pour régénérer

**Effet(s) :** Gagne +50 PM chaque fin de Pendant 4T gagne +50 PM, Récupération de PM et de PV au repos augmente de +20

**Temps de recharge : 5 tours**

91 Pierre runique Zorya

**Nom:** Pierre runique Zorya

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Brûlure

92 Bombardement d'Idium

**Nom:** Bombardement d'Idium

**Arme requis:** [Race robot] ou [SIPHEUR]

**Stat:** Mental

**Description :** Change deux membres du corps en canon puis tire une boule énergie D'Idium par un canon touchent une cible et blesse tout les personnes derien

**Effet(s) :** Peut être canaliser pendant 5 Tours Max (2 T Mini) ensuite inflige des dégâts Magique à une cible qui évolue à toutes les personnes dans un cône de 30 ft en fonction des tours (2T = 20DG M +10 BDGM, 3T = 50DG M +15 BDGM, 5T = 100DG M +25 BDGM + à tout personne derien un cône )

**Temps de recharge : 5 tours**

93 Pierre runique Stribog

**Nom:** Pierre runique Stribog

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Incitation

94 Blessure purulente

**Nom:** Blessure purulente

**Arme requis:** Bestial

**Stat:** Physique

**Description :** Inflige un coup chirurgical et block les regenerations la cible

**Effet(s) :** Inflige 40 DG M à une cible proche. De plus, les effets de récupération/soin des PV sur la cible diminuent de -50 pendant et Rés. magique est réduit de -100% pendant 5 Tours

**Temps de recharge : 5 tours**

95 Pierre runique Triglav

**Nom:** Pierre runique Triglav

**Effet(s) :** +25% Chances d'étourdissement

96 Puissance destructrice

**Nom:** Puissance destructrice

**Arme requis:** Main nue ou Bestial

**Stat:** Physique

**Description :** Change son propre métabolisme pour devenir plus puissant

**Effet(s) :** +50 votre BDG P et BDG M mais -150 soins recue

**Temps de recharge : 5 tours**

97 Pierre runique Svarog

**Nom:** Pierre runique Svarog

**Effet(s) :** +25% Chances d'infliger Vulnérabilité

98 Mélodie de l'attaque

**Nom:** Mélodie de l'attaque

**Arme requis:** Instrument

**Stat:** Mental

**Description :** créé une onde de musique qui augmente la caractéristique déplacement

**Effet(s) :** Pendant 6T, augmente de 20ft votre déplacement dans un rayon de 25 FT autour

**Temps de recharge : 5 tours**

99 Pierre runique Veles

**Nom:** Pierre runique Veles

**Effet(s) :** +5% Chances d'infliger Verrouillage

100 Coup drainant

**Nom:** Coup drainant

**Arme requis:** Arme de contact

**Condition:** une cible avec Renversement

**Description :**

**Effet(s) :** Inflige 50 DG P et absorbe 100% des dégâts infligés sous forme de PV

## XIII-Les ateliers

Les ateliers de Terry vous permettront d'acheter ou de créer des équipements si vous n'avez pas les talents nécessaire au craft ( Arme et Armure), des consommables (Potion ou objet utilitaire unique) et même vous restez dans la cantine commune, grâce au PNJ que vous rencontrerez dans le tableau ci-dessous.

Forgeron d'arme	Forgeron d'armure	Alchimiste	Restaurant commun
Jognaf Ricoro	Eddas Jötnar	Eva Flopera	Bob Alpag

Pour avoir l'accès définitif d'un des ateliers, il vous faut payer la somme de 1000 AJD.

Vous pouvez débloquer les recettes avec un nombre IDIUM Minimum, plus vous avez IDIUM et vous pourrez créer des équipements dignes des Dieux de ce monde.

L.A.T (L'atelier de TERRY) contient à disposition des joueurs un Restaurant commun pour tous les joueurs. Celui-ci peut vous cuisiner des plats qui donnent des bonus pendant une session de Jeu De Rôle, en échange d'un nombre de Ticket restaurant.

Les autres vont vous permettras de Créé et même Identifier des objets inconnus . Certaines créations auront besoin de composants rares qui sont déblocables uniquement dans les aventures .[...].

## XIV-Forgeron d'arme:Jognaf Ricoro

### ARME BAS NIVEAU

**Les équipements bestial sont disponibles avec EVA FLOPERA**



**Nom:** Épée classique

**Prix:** 50 Idium

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Tranchante],[UNE main]

**Effet(s):** +10 BDGP



**Nom:** Espadon classique

**Prix:** 50 Idium

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Tranchante],[DEUX mains]

**Effet(s):** +15 BDGP et -10% Précision



**Nom:** Guisarme classique

**Prix:** 50 Idium

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Tranchante],[DEUX mains]

**Effet(s):** +20 BDGP et -20% Précision



**Nom:** Masse classique

**Prix:** 50 Idium

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Contondante],[UNE main]

**Effet(s):** +10 BDGP



**Nom:** Bâton classique

**Prix:** 50 Idium

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Attaque à distance], [Contondante],[DEUX mains]

**Effet(s):** +10 BDGP, + 10 BDGM

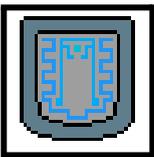


**Nom: Instrument à cordes classique**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'arme: [Attaque à distance],[DEUX mains]**

**Effet(s): +15 BDGM**



**Nom: Ecu Idium**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'arme: [Attaque arme CaC], [Contondante],[UNE main]**

**Effet(s): +5 % parade**

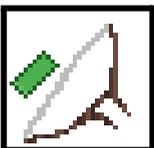


**Nom: Ouvrage de magie classique**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'arme: [Attaque à distance],[UNE main]**

**Effet(s):+10 BDGM**



**Nom: Arc classique**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'arme: [ALPHA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]**

**Effet(s): +15 BDGP**

**Cadence de tire: 1**

**Taille du chargeur: 1**

**Temps de Recharge des munition: 0 action de recharge**



**Nom: Arc spire**

**Prix: 60 Idium**

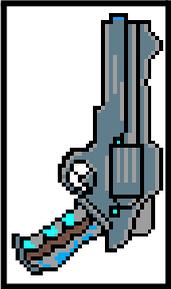
**Type d'arme: [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]**

**Effet(s):**

**Cadence de tire: 1**

**Taille du chargeur: 1**

**Temps de Recharge des munition: Tous les 6 T,1 action de recharge**



**Nom:** Revolvers classique

**Prix:** 30 Idium

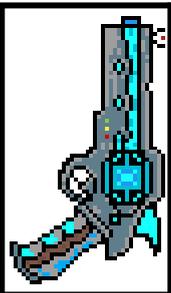
**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[UNE main]

**Effet(s):** +5 BDGP

**Cadence de tire:** 6

**Taille du chargeur:** 6

**Temps de Recharge des munition:** 2 actions de recharge



**Nom:** Revolvers spire

**Prix:** 60 Idium

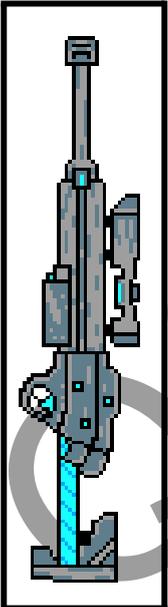
**Type d'arme:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[UNE main]

**Effet(s):**

**Cadence de tire:** 5

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T,1 action de recharge



**Nom:** Sniper

**Prix:** 30 Idium

**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** double la portée des attaques de base faite avec cette arme et sur les compétences.

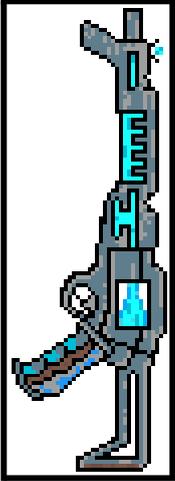
15% de Chance de Saignement

**Condition:** 80 en intelligence

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** 1 action de recharge



**Nom:** Sniper spire

**Prix:** 60 Idium

**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

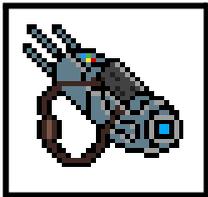
**Effet(s):** double la portée des attaques de base faite avec cette arme et sur les compétences.

**Condition:** 80 en intelligence

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T,1 action de recharge



**Nom:** Gatling classique

**Prix:** 60 Idium

**Type d'arme:** [BETA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):**

**Condition:** 80 point dans la statistique Physique

**Cadence de tire:** 20

**Taille du chargeur:** 20

**Temps de Recharge des munition:** 2 actions de recharge



**Nom:** Arbalète classique

**Prix:** 50 Idium

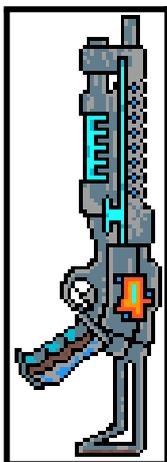
**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +15 BDGP, 5% de Chance de Vulnérable

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** 2 actions de recharge



**Nom:** Fusil d'assaut spire

**Prix:** 60 Idium

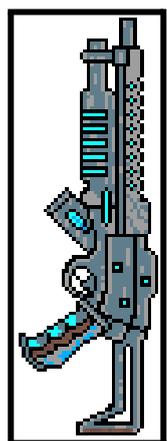
**Type d'arme:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):**

**Cadence de tire:** 5

**Taille du chargeur:** 2

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T,1 action de recharge



**Nom:** Fusil d'assaut

**Prix:** 30 Idium

**Type d'arme:** [BETA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** 5% de Chance de Saignement

**Cadence de tire:** 15

**Taille du chargeur:** 20

**Temps de Recharge des munition:** 2 actions de recharge



**Nom:** Lance à bille

**Prix:** 30 Idium

**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** 5% de chance de ricocher sur une autre cible de 5ft.

10% de chance d'appliquer Aveuglement

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** 0 action de recharge



**Nom:** Lance à bille spire

**Prix:** 60 Idium

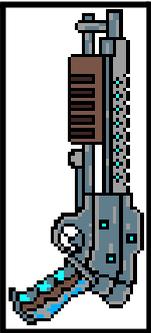
**Type d'arme:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** 5% de chance de ricocher sur une autre cible de 5ft.

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T,1 action de recharge



**Nom:** Fusil à pompes

**Prix:** 30 Idium

**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque arme CaC (5ft de distance en cône)],[DEUX mains]

**Effet(s):** +10 BDGP

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 2

**Temps de Recharge des munition:** 1 action de recharge



**Nom:** Canon spire

**Prix:** 60 Idium

**Type d'arme:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** 10% de chance sur cible touché, d'infliger les mêmes sur tout les personnes sur un rayon de 10ft

**Condition:** 80 point dans la statistique Physique

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T, 1 action de recharge

## ARME INTERMÉDIAIRE



**Nom: Épée en IDIUM**

**Prix: 100 Idium**

**Type d'arme:**[Attaque arme CaC], [Tranchante],[UNE main]

**Effet(s):** +20 BDGP, +30% chance d'appliqué Saignement



**Nom: Espadon en IDIUM**

**Prix: 100 Idium**

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Tranchante],[DEUX mains]

**Effet(s):** +30 BDGP, +30% chance d'appliqué Renversement et -10% de Précision.



**Nom: Guisarme en IDIUM**

**Prix: 100 Idium**

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Tranchante],[DEUX mains]

**Effet(s):**+40 BDGP, +30% chance d'appliqué Renversement et -20% de Précision.



**Nom: Masse en IDIUM**

**Prix: 100 Idium**

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Contondante],[UNE main]

**Effet(s):**+20 BDGP, +30% chance d'appliqué Tourment

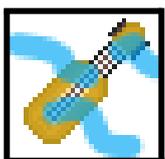


**Nom: Bâton de magicien en IDIUM**

**Prix: 100 Idium**

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Attaque à distance], [Contondante],[DEUX mains]

**Effet(s):**+10 BDGP, + 10 BDGM, +30% chance d'appliqué Lenteur



**Nom: Instrument à cordes en IDIUM**

**Prix: 100 Idium**

**Type d'arme:** [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +20 BDGP, +30% chance d'appliqué Confusion



**Nom:** Ecu Idium

**Prix:** 100 Idium

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Contondante],[UNE main]

**Effet(s):** +10 % parade



**Nom:** Ouvrage de magie en IDIUM

**Prix:** 100 Idium

**Type d'arme:** [Attaque à distance],[UNE main]

**Effet(s):** +20 BDGP, +30% chance d'appliqué Givre



**Nom:** Arc en IDIUM

**Prix:** 100 Idium

**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +20 BDGP, +30% chance d'appliqué Infirmité

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** 1 action de recharge



**Nom:** Arc core spire

**Prix:** 110 Idium

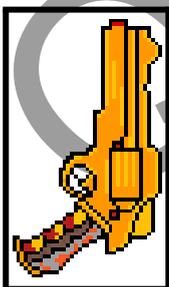
**Type d'arme:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +10 BDGP, +20% chance d'appliqué Empoisonnement

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T, 1 action de recharge



**Nom:** Revolvers classique

**Prix:** 80 Idium

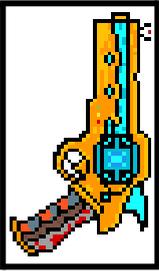
**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[UNE main]

**Effet(s):** +20 BDGP, +20% chance d'appliqué Saignement

**Cadence de tire:** 6

**Taille du chargeur:** 6

**Temps de Recharge des munition:** 2 actions de recharge



**Nom:** Revolvers core spire

**Prix:** 110 Idium

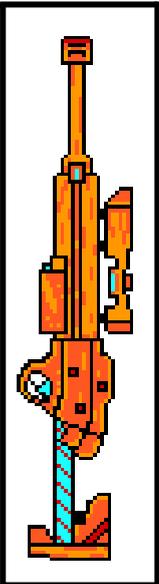
**Type d'arme:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[UNE main]

**Effet(s):** +10 BDGP, +20% chance d'appliqué Empoisonnement

**Cadence de tire:** 5

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T,1 action de recharge



**Nom:** Sniper

**Prix:** 80 Idium

**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

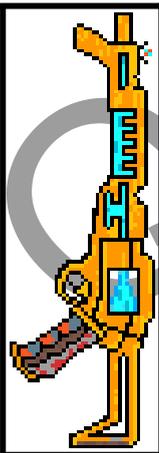
**Effet(s):**+20 BDGP, double la portée des attaques de base faite avec cette arme et sur les compétences et 15% Chance de Saignement

**Condition:** 80 en intelligence

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** 1 action de recharge



**Nom:** Sniper core spire

**Prix:** 110 Idium

**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +10 BDGP, +20% chance d'appliqué Empoisonnement, double la portée des attaques de base faite avec cette arme et sur les compétences.

**Condition:** 80 en intelligence

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T,1 action de recharge



**Nom: Gatling classique**

**Prix: 110 Idium**

**Type d'arme:** [BETA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +20 BDGP

**Condition:** 80 point dans la statistique Physique

**Cadence de tire:** 20

**Taille du chargeur:** 20

**Temps de Recharge des munition:** 2 actions de recharge



**Nom: Arbalète classique**

**Prix: 100 Idium**

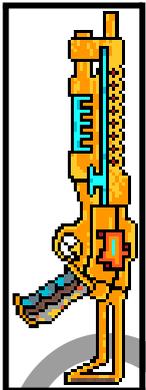
**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +15 BDGP, 10% de Chance de Vulnérable

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** 2 actions de recharge



**Nom: Fusil d'assaut core spire**

**Prix: 110 Idium**

**Type d'arme:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +5 BDGP, +15% chance d'appliqué Empoisonnement

**Cadence de tire:** 5

**Taille du chargeur:** 2

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T,1 action de recharge



**Nom: Fusil d'assaut**

**Prix: 80 Idium**

**Type d'arme:** [BETA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +15 BDGP, 15% de Chance de Saignement

**Cadence de tire:** 15

**Taille du chargeur:** 20

**Temps de Recharge des munition:** 2 actions de recharge



**Nom:** Lance à bille

**Prix:** 80 Idium

**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** 15% de chance de ricocher sur une autre cible de 5ft et 10% de chance d'appliquer Aveuglement

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** 0 action de recharge



**Nom:** Lance à bille core spire

**Prix:** 110 Idium

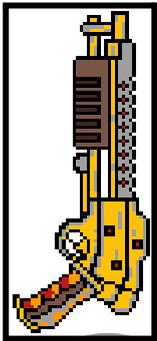
**Type d'arme:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):**+10 BDGP,+10% chance d'appliqué Empoisonnement, 15% de chance de ricocher sur une autre cible de 5ft.

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T,1 action de recharge



**Nom:** Fusil à pompes

**Prix:** 80 Idium

**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque arme CaC (5ft de distance en cône)],[DEUX mains]

**Effet(s):** +20 BDGP

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 2

**Temps de Recharge des munition:** 1 action de recharge



**Nom:** Canon core

**Prix:** 110 Idium

**Type d'arme:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +10 BDGP,+15% chance d'appliqué Empoisonnement, 10% de chance sur cible touché, d'infliger les mêmes sur tout les personnes sur un rayon de 10ft

**Condition:** 80 point dans la statistique Physique

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T, 1 action de recharge

## ARME ELEVE



**Nom:** Épée de l'honneur éternel

**Prix:** 500 Idium

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Tranchante],[UNE main]

**Effet(s):** +50 BDGP et +50% d'appliqué Saignement



**Nom:** Espadon de l'honneur éternel

**Prix:** 500 Idium

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Tranchante],[DEUX mains]

**Effet(s):**+70 BDGP, +50% d'appliqué Renversment et -10% de Précision



**Nom:** Guisarme de l'honneur éternel

**Prix:** 500 Idium

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Tranchante],[DEUX mains]

**Effet(s):** +80 BDGP, +50 BDGCP (bonus dégât critique physique) et -20% de Précision



**Nom:** Masse de l'honneur éternel

**Prix:** 500 Idium

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Contondante],[UNE main]

**Effet(s):**+60 BDGP, +50% d'appliqué Tourment



**Nom:** Bâton de magicien de l'honneur éternel

**Prix:** 500 Idium

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Attaque à distance],  
[Contondante],[DEUX mains]

**Effet(s):**+25 BDGP, +25 BDGM et +50% d'appliqué Lenteur

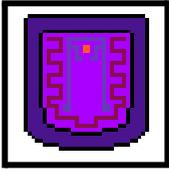


**Nom:** Instrument à cordes de l'honneur éternel

**Prix:** 500 Idium

**Type d'arme:** [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +40 BDGM et +50% d'appliqué Confusion

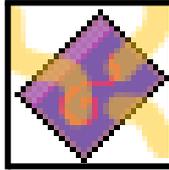


**Nom:** Ecu Idium

**Prix:** 100 Idium

**Type d'arme:** [Attaque arme CaC], [Contondante],[UNE main]

**Effet(s):** +20 % parade

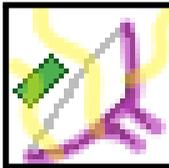


**Nom:** Ouvrage de magie de l'honneur éternel

**Prix:** 500 Idium

**Type d'arme:** [Attaque à distance],[UNE main]

**Effet(s):**+40 BDGM et +50% d'appliqué Givre



**Nom:** Arc de l'honneur éternel

**Prix:** 500 Idium

**Type d'arme:** [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +40 BDGM et +50% d'appliqué Lenteur



**Nom:** Arc core spire de l'honneur éternel

**Prix:** 500 Idium

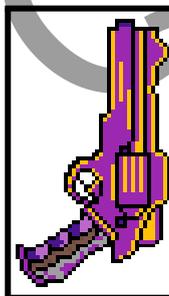
**Type d'arme:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +20 BDGP, +20% chance d'appliqué Empoisonnement

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 2

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T,1 action de recharge



**Nom:** Revolvers de l'honneur éternel

**Prix:** 450 Idium

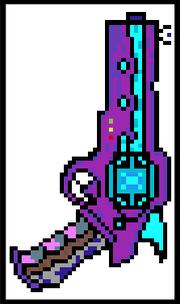
**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[UNE main]

**Effet(s):** +40 BDGP

**Cadence de tire:** 6

**Taille du chargeur:** 6

**Temps de Recharge des munition:** 2 actions de recharge



**Nom:** Revolvers core spire de l'honneur éternel

**Prix:** 550 Idium

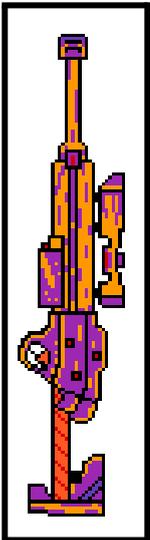
**Type d'arme:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[UNE main]

**Effet(s):** +20 BDGP, +20% chance d'appliqué Empoisonnement

**Cadence de tire:** 5

**Taille du chargeur:** 2

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T,1 action de recharge



**Nom:** Sniper de l'honneur éternel

**Prix:** 450 Idium

**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

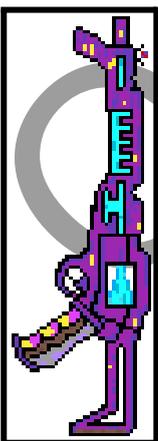
**Effet(s):**+40 BDGP, double la portée des attaques de base faite avec cette arme et sur les compétences et 15% Chance de Saignement

**Condition:** 80 en intelligence

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 2

**Temps de Recharge des munition:** 1 action de recharge



**Nom:** Sniper core spire de l'honneur éternel

**Prix:** 550 Idium

**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

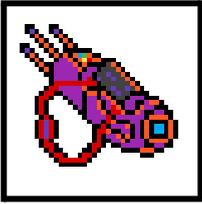
**Effet(s):** +20 BDGP, +20% chance d'appliqué Empoisonnement, double la portée des attaques de base faite avec cette arme et sur les compétences.

**Condition:** 80 en intelligence

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 3

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T,1 action de recharge



**Nom:** Gatling de l'honneur éternel

**Prix:** 500 Idium

**Type d'arme:** [BETA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

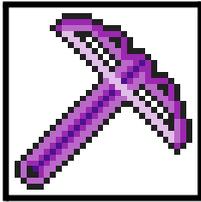
**Effet(s):**+40 BDGP

**Condition:** 80 point dans la statistique Physique

**Cadence de tire:** 30

**Taille du chargeur:** 30

**Temps de Recharge des munition:** 2 actions de recharge



**Nom:** Arbalète de l'honneur éternel

**Prix:** 450 Idium

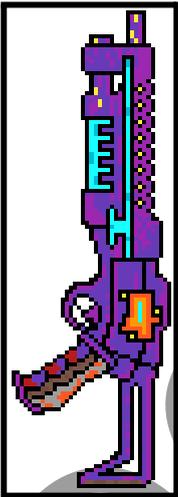
**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +40 BDGP, 20% de Chance de Vulnérable

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** 2 actions de recharge



**Nom:** Fusil d'assaut core spire de l'honneur éternel

**Prix:** 550 Idium

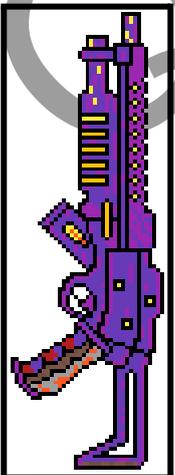
**Type d'arme:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +20 BDGP, +15% chance d'appliqué Empoisonnement

**Cadence de tire:** 5

**Taille du chargeur:** 2

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T,1 action de recharge



**Nom:** Fusil d'assaut de l'honneur éternel

**Prix:** 450 Idium

**Type d'arme:** [BETA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +40 BDGP, 15% de Chance de Saignement

**Cadence de tire:** 15

**Taille du chargeur:** 20

**Temps de Recharge des munition:** 2 actions de recharge

**Nom:** Lance à bille de l'honneur éternel



**Prix:** 450 Idium

**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +40 BDGP, 30% de chance de ricocher sur une autre cible de 5ft et 40% de chance d'appliquer Aveuglement

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 1

**Temps de Recharge des munition:** 0 action de recharge

**Nom:** Lance à bille core spire de l'honneur éternel



**Prix:** 550 Idium

**Type d'arme:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

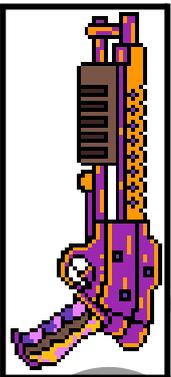
**Effet(s):**+20 BDGP,+40% chance d'appliqué Empoisonnement, 30% de chance de ricocher sur une autre cible de 5ft.

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 2

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T,1 action de recharge

**Nom:** Fusil à pompes de l'honneur éternel



**Prix:** 450 Idium

**Type d'arme:** [ALPHA] ; [Attaque arme CaC (5ft de distance en cône)],[DEUX mains]

**Effet(s):** +40 BDGP

**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 4

**Temps de Recharge des munition:** 1 action de recharge

**Nom:** Canon core de l'honneur éternel



**Prix:** 550 Idium

**Type d'arme:** [SIPHEUR] ; [Attaque à distance],[DEUX mains]

**Effet(s):** +30 BDGP,+15% chance d'appliqué Empoisonnement, 10% de chance sur cible touché, d'infliger les mêmes sur tout les personnes sur un rayon de 10ft

**Condition:** 80 point dans la statistique Physique

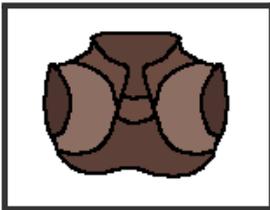
**Cadence de tire:** 1

**Taille du chargeur:** 2

**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T, 1 action de recharge

## XV-Forgeron d'armure: Eddas Jötnar

### ARMURE BAS NIVEAU



**Nom: Gilet en cuir**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +2% d'Esquive et +5 Défense Physique**

**Fente(s): 0**



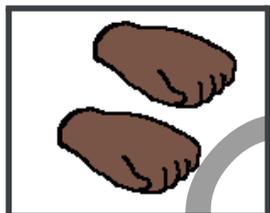
**Nom: Pantalon en cuir**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +2% d'Esquive et +5 Défense Physique**

**Fente(s): 0**



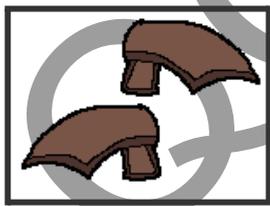
**Nom: Gant en cuir**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +2% d'Esquive et +5 Défense Physique**

**Fente(s): 0**



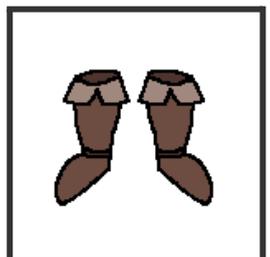
**Nom: Épaulette en cuir**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +2% d'Esquive et +5 Défense Physique**

**Fente(s): 0**



**Nom: Bottes en cuir**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +2% d'Esquive et +5 Défense Physique**

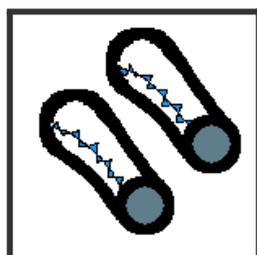
**Fente(s): 0**



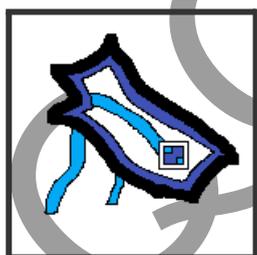
**Nom: Tunique en tissu**  
**Prix: 50 Idium**  
**Type d'armure: Léger**  
**Effet(s): +10 Défense Magique**  
**Fente(s): 0**



**Nom: Pantalon en tissu**  
**Prix: 50 Idium**  
**Type d'armure: Léger**  
**Effet(s): +10 Défense Magique**  
**Fente(s): 0**



**Nom: Gant en tissu**  
**Prix: 50 Idium**  
**Type d'armure: Léger**  
**Effet(s): +10 Défense Magique**  
**Fente(s): 0**



**Nom: Épaulette en tissu**  
**Prix: 50 Idium**  
**Type d'armure: Léger**  
**Effet(s): +10 Défense Magique**  
**Fente(s): 0**



**Nom: Botte en tissu**  
**Prix: 50 Idium**  
**Type d'armure: Léger**  
**Effet(s): +10 Défense Magique**  
**Fente(s): 0**



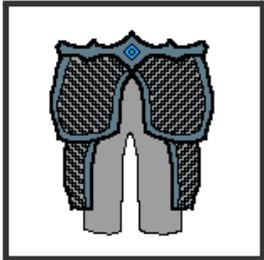
**Nom: Côte en maille de Fer**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s): +5 Défense Physique, +5 Défense Magique**

**Fente(s): 0**



**Nom: Grèves en maille de Fer**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s): +5 Défense Physique, +5 Défense Magique**

**Fente(s): 0**



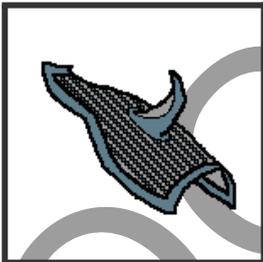
**Nom: Gant en maille de Fer**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s): +5 Défense Physique, +5 Défense Magique**

**Fente(s): 0**



**Nom: Épaulette en maille de Fer**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s): +5 Défense Physique, +5 Défense Magique**

**Fente(s): 0**



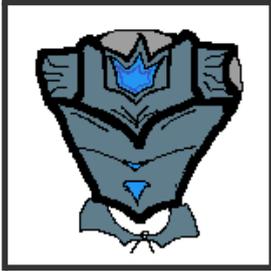
**Nom: Botte en maille de Fer**

**Prix: 50 Idium**

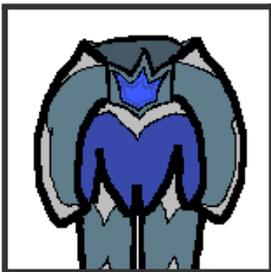
**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s): +5 DP, +5 DM**

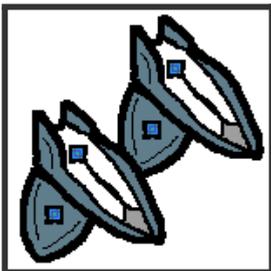
**Fente(s): 0**



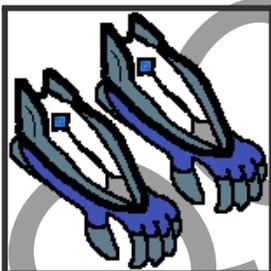
**Nom: Plastron en Plate**  
**Prix: 50 Idium**  
**Type d'armure: Lourd**  
**Effet(s): +10 de Défense Physique**  
**Fente(s): 0**



**Nom: Grève en Plate**  
**Prix: 50 Idium**  
**Type d'armure: Lourd**  
**Effet(s): +10 de Défense Physique**  
**Fente(s): 0**



**Nom: Épaulette en plate**  
**Prix: 50 Idium**  
**Type d'armure: Lourd**  
**Effet(s): +10 de Défense Physique**  
**Fente(s): 0**

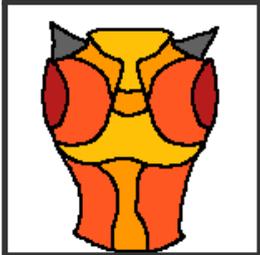


**Nom: Gant en Plate**  
**Prix: 50 Idium**  
**Type d'armure: Lourd**  
**Effet(s): +10 de Défense Physique**  
**Fente(s): 0**

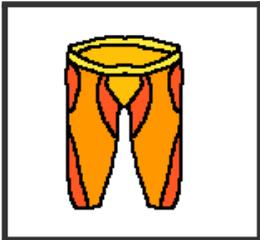


**Nom: Botte en Plate**  
**Prix: 50 Idium**  
**Type d'armure: Lourd**  
**Effet(s): +10 de Défense Physique**  
**Fente(s): 0**

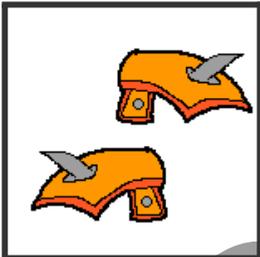
## ARMURE NIVEAU INTERMÉDIAIRE



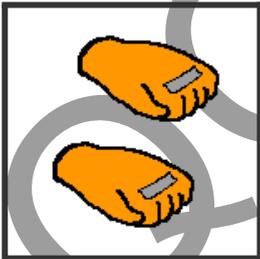
**Nom: Gilet en cuir du descendant**  
**Prix: 300 Idium**  
**Type d'armure: Léger**  
**Effet(s): +5% d'Esquive, +10 Défense Physique**  
**Fente(s): 0**



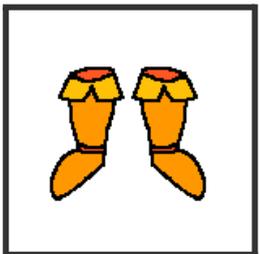
**Nom: Pantalon en cuir du descendant**  
**Prix: 300 Idium**  
**Type d'armure: Léger**  
**Effet(s): +5% d'Esquive, +10 Défense Physique**  
**Fente(s): 0**



**Nom: Spallières en cuir du descendant**  
**Prix: 300 Idium**  
**Type d'armure: Léger**  
**Effet(s): +5% d'Esquive, +10 Défense Physique**  
**Fente(s): 0**



**Nom: Gants en cuir du descendant**  
**Prix: 300 Idium**  
**Type d'armure: Léger**  
**Effet(s): +5% d'Esquive, +10 Défense Physique**  
**Fente(s): 1**



**Nom: Chaussures en cuir du descendant**  
**Prix: 300 Idium**  
**Type d'armure: Léger**  
**Effet(s): +5% d'Esquive, +10 Défense Physique**  
**Fente(s): 0**



**Nom: Tunique en tissu du descendant**

**Prix: 300 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +10 de Défense Magique**

**Fente(s): 1**



**Nom: Pantalon en tissu du descendant**

**Prix: 300 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +10 de Défense Magique**

**Fente(s): 0**



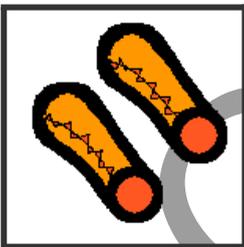
**Nom: Spallières en tissu du descendant**

**Prix: 300 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +10 de Défense Magique**

**Fente(s): 1**



**Nom: Gants en tissu du descendant**

**Prix: 300 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +10 de Défense Magique**

**Fente(s): 0**



**Nom: Chaussures en tissu du descendant**

**Prix: 300 Idium**

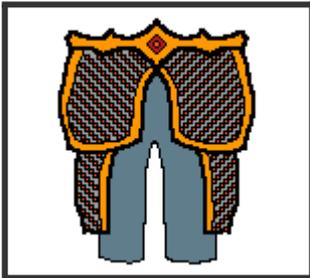
**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +10 de Défense Magique**

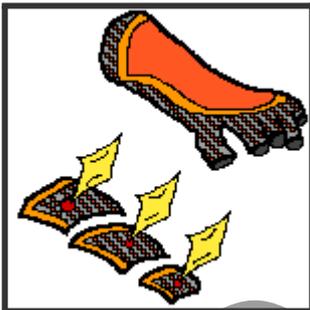
**Fente(s): 0**



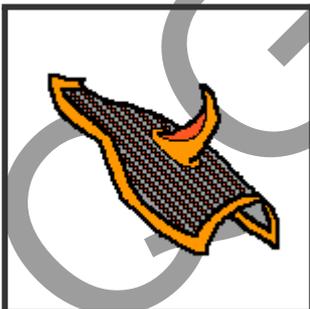
**Nom: Cotte en mailles du descendant**  
**Prix: 300 Idium**  
**Type d'armure: Moyen**  
**Effet(s): +7 Défense Physique,+7 Défense Magique**  
**Fente(s): 1**



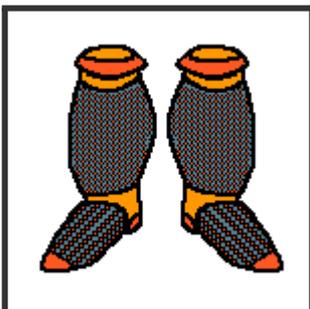
**Nom: Pantalon en mailles du descendant**  
**Prix: 300 Idium**  
**Type d'armure: Moyen**  
**Effet(s):+7 Défense Physique,+7 Défense Magique**  
**Fente(s): 1**



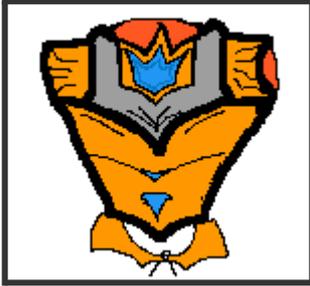
**Nom: Gants en mailles du descendant**  
**Prix: 300 Idium**  
**Type d'armure: Moyen**  
**Effet(s):+7 Défense Physique,+7 Défense Magique**  
**Fente(s): 0**



**Nom: Spallières en mailles du descendant**  
**Prix: 300 Idium**  
**Type d'armure: Moyen**  
**Effet(s):+7 Défense Physique,+7 Défense Magique**  
**Fente(s): 0**



**Nom: Bottes en mailles du descendant**  
**Prix: 300 Idium**  
**Type d'armure: Moyen**  
**Effet(s):+7 DP,+7 DM**  
**Fente(s): 0**



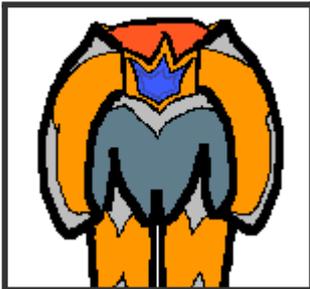
**Nom: Corselet en plates du descendant**

**Prix: 300 Idium**

**Type d'armure: Lourd**

**Effet(s): +15 de Défense Physique**

**Fente(s): 1**



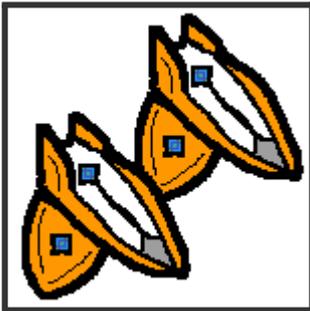
**Nom: Jambières en plates du descendant**

**Prix: 300 Idium**

**Type d'armure: Lourd**

**Effet(s): +15 de Défense Physique**

**Fente(s): 1**



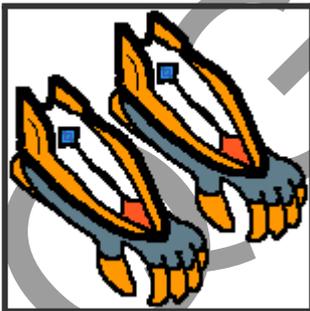
**Nom: Spallières en plates du descendant**

**Prix: 300 Idium**

**Type d'armure: Lourd**

**Effet(s): +15 de Défense Physique**

**Fente(s): 0**



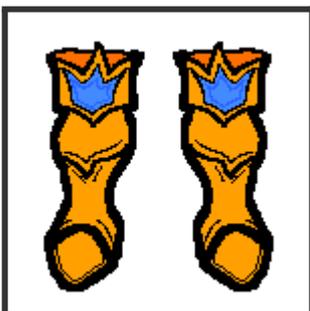
**Nom: Gants en plates du descendant**

**Prix: 300 Idium**

**Type d'armure: Lourd**

**Effet(s): +15 de Défense Physique**

**Fente(s): 0**



**Nom: Bottes en plates du descendant**

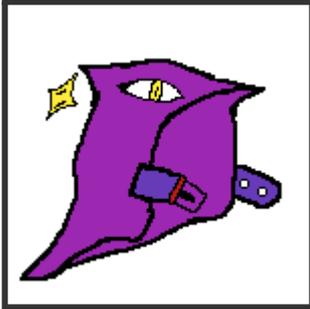
**Prix: 300 Idium**

**Type d'armure: Lourd**

**Effet(s): +15 de Défense Physique**

**Fente(s): 0**

## **ARMURE HAUT NIVEAU**



**Nom: Chapeau en cuir de l'honneur éternel**

**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +10% d'Esquive**

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Cuir de l'honneur éternel »,Gagne +10% Résistance aux Altération Simple.

**Fente(s): 0**



**Nom: Gilet en cuir de l'honneur éternel**

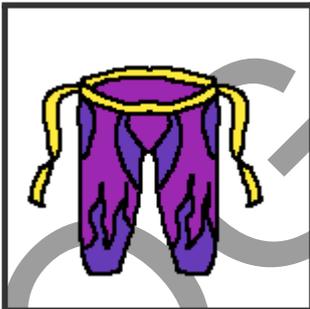
**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +10% d'Esquive**

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Cuir de l'honneur éternel »,Gagne +10% Résistance aux Altération Simple.

**Fente(s): 1**



**Nom: Jambières en cuir de l'honneur éternel**

**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +10% d'Esquive**

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Cuir de l'honneur éternel »,Gagne +10% Résistance aux Altération Simple.

**Fente(s): 1**



**Nom: Gantelets en cuir de l'honneur éternel**

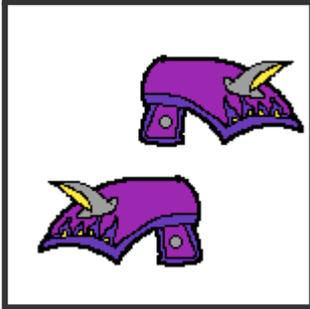
**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +10% d'Esquive**

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Cuir de l'honneur éternel »,Gagne +10% Résistance aux Altération Simple.

**Fente(s): 0**



**Nom: Spallières en cuir de l'honneur éternel**

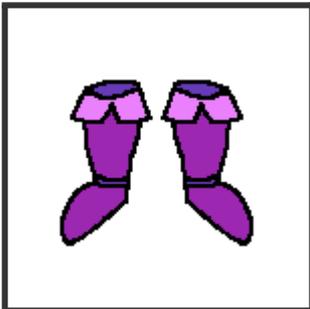
**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +10% d'Esquive**

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Cuir de l'honneur éternel »,Gagne +10% Résistance aux Altération Simple.

**Fente(s): 0**



**Nom: Bottillons en cuir de l'honneur éternel**

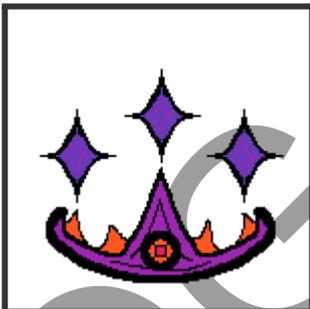
**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +10% d'Esquive**

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Cuir de l'honneur éternel »,Gagne +10% Résistance aux Altération Simple.

**Fente(s): 1**



**Nom: Couronne en tissu de l'honneur éternel**

**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +20 de Défense Magique**

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Tissu de l'honneur éternel », Gagne +10% Résistance Magique.

**Fente(s): 1**



**Nom: Habit en tissu de l'honneur éternel**

**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +20 de Défense Magique**

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Tissu de l'honneur éternel », Gagne +10% Résistance Magique.

**Fente(s): 2**



**Nom: Jambières en tissu de l'honneur éternel**

**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +20 de Défense Magique**

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Tissu de l'honneur éternel », Gagne +10% Résistance Magique.

**Fente(s): 1**



**Nom: Spallières en tissu de l'honneur éternel**

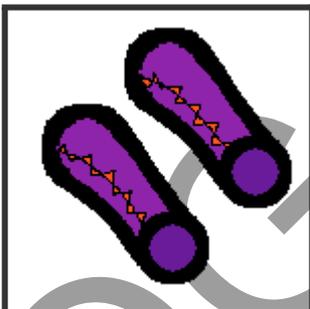
**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +20 de Défense Magique**

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Tissu de l'honneur éternel », Gagne +10% Résistance Magique.

**Fente(s): 0**



**Nom: Gantelets en tissu de l'honneur éternel**

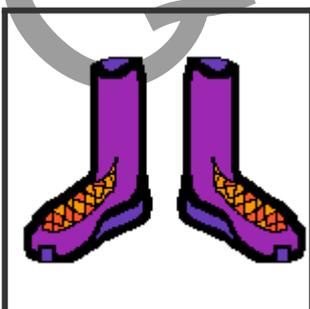
**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +20 de Défense Magique**

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Tissu de l'honneur éternel », Gagne +10% Résistance Magique.

**Fente(s): 0**



**Nom: Bottillons en tissu de l'honneur éternel**

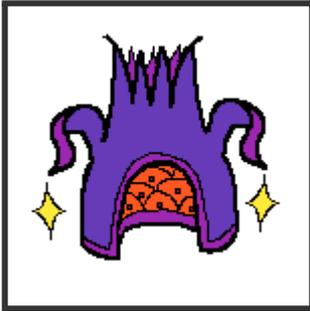
**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Léger**

**Effet(s): +20 de Défense Magique**

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Tissu de l'honneur éternel », Gagne +10% Résistance Magique.

**Fente(s): 0**



**Nom: Capuche en mailles de l'honneur éternel**

**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s):** +10 Défense Physique,+10 de Défense Magique Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Mailles de l'honneur éternel », Gagne +5% Résistance Magique et Gagne +5% Résistance

**Fente(s): 1**



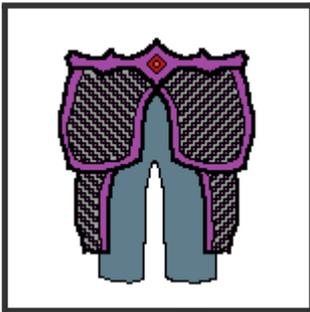
**Nom: Cotte en mailles de l'honneur éternel**

**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s):** +10 Défense Physique,+10 de Défense Magique Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Mailles de l'honneur éternel », Gagne +5% Résistance Magique et Gagne +5% Résistance

**Fente(s): 1**



**Nom: Grèves en mailles de l'honneur éternel**

**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s):** +10 Défense Physique,+10 de Défense Magique Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Mailles de l'honneur éternel », Gagne +5% Résistance Magique et Gagne +5% Résistance

**Fente(s): 1**



**Nom: Ailettes en mailles de l'honneur éternel**

**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s):** +10 Défense Physique,+10 de Défense Magique Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Mailles de l'honneur éternel », Gagne +5% Résistance Magique et Gagne +5% Résistance

**Fente(s): 0**



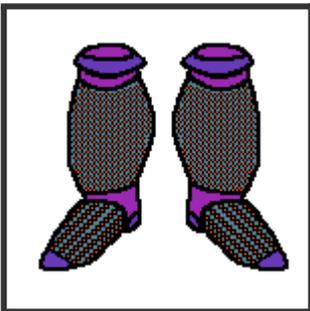
**Nom: Gantelets en mailles de l'honneur éternel**

**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s):** +10 Défense Physique,+10 de Défense Magique Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Mailles de l'honneur éternel », Gagne +5% Résistance Magique et Gagne +5% Résistance

**Fente(s): 1**



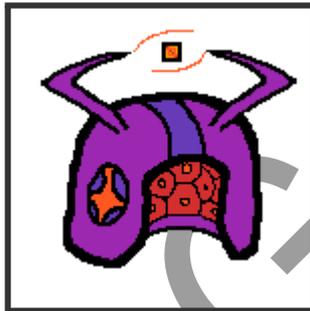
**Nom: Bottes en mailles de l'honneur éternel**

**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s):** +10 Défense Physique,+10 de Défense Magique Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Mailles de l'honneur éternel », Gagne +5% Résistance Magique et Gagne +5% Résistance

**Fente(s): 0**



**Nom: Casque en plates de l'honneur éternel**

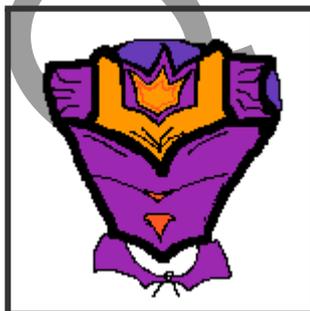
**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s):**+20 de Défense Physique

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Plates de l'honneur éternel », Gagne +10% de Résistance au Altération Puissant

**Fente(s): 1**



**Nom: Corselet en plates de l'honneur éternel**

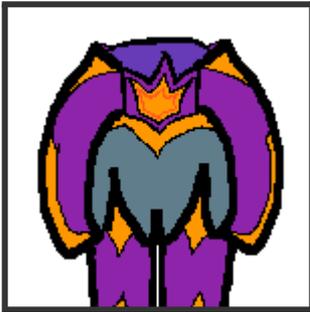
**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s):**+20 de Défense Physique

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Plates de l'honneur éternel », Gagne +10% de Résistance au Altération Puissant

**Fente(s): 2**



**Nom: Cnémides en plates de l'honneur éternel**

**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s):**+20 de Défense Physique

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Plates de l'honneur éternel », Gagne +10% de Résistance au Altération Puissant

**Fente(s): 1**



**Nom: Spallières en plates de l'honneur éternel**

**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s):**+20 de Défense Physique

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Plates de l'honneur éternel », Gagne +10% de Résistance au Altération Puissant

**Fente(s): 0**



**Nom: Gants en plates de l'honneur éternel**

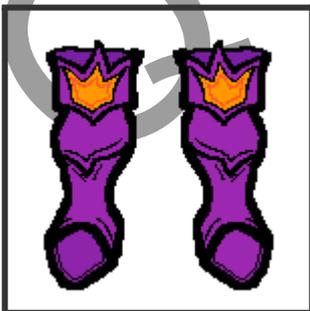
**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s):**+20 de Défense Physique

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Plates de l'honneur éternel », Gagne +10% de Résistance au Altération Puissant

**Fente(s): 1**



**Nom: Bottes en plates de l'honneur éternel**

**Prix: 750 Idium**

**Type d'armure: Moyen**

**Effet(s):**+20 de Défense Physique

Si l'utilisateur est équipé de 6 Pièces de « Plates de l'honneur éternel », Gagne +10% de Résistance au Altération Puissant

**Fente(s): 0**

## XVI-L'alchimiste: Eva Flopera

### BIJOUTERIE



**Nom: Anneau Basique**

**Effet:** +5% Physique quand une compétence Physique est utilisé

**Prix: 10 Idium**



**Nom: Anneau Infuser**

**Effet:** +10% Physique quand une compétence Physique est utilisé

**Prix: 50 Idium**



**Nom: Anneau Infusé de l'honneur éternel**

**Effet:** +30% Physique quand une compétence Physique est utilisé

Si l'utilisateur est équipé de min 6 Pièces de « l'honneur éternel », Réduit les malus sur le Physique de 20.

**Prix: 400 Idium**



**Nom: Boucles d'oreilles Basique**

**Effet:** +5% Mental quand une compétence Mental est utilisé

**Prix: 10 Idium**



**Nom: Boucles d'oreilles Infuser**

**Effet:** +10% Mental quand une compétence Mental est utilisé

**Prix: 50 Idium**



**Nom: Boucle d'oreille Infusé de l'honneur éternel**

**Effet:** +30% Mental quand une compétence Mental est utilisé

Si l'utilisateur est équipé de min 6 Pièces de « l'honneur éternel » Réduit les malus sur le mental de 20

**Prix: 400 Idium**



**Nom: Ceinture en cuir Basique**

**Effet:** +5 Défense Physique, +1 Défense Magique

**Prix: 10 Idium**



**Nom: Ceinture en cuir noble Infuser**

**Effet:** +10 Défense Physique, +5 Défense Magique

**Prix: 50 Idium**



**Nom: Ceinture en cuir Infusé de l'honneur éternel**

**Effet:** +30 Défense Physique, +15 Défense Magique

Si l'utilisateur est équipé de min 6 Pièces de » l'honneur éternel » Gagne +20

Défense Physique +10 Défense Magique

**Prix: 400 Idium**



**Nom: Collier Basique**

**Effet:** +5 BDGP, +5 BDGM

**Prix: 10 Idium**



**Nom: Collier Infuser**

**Effet:** +10 BDGP, +10 BDGM

**Prix: 50 Idium**



**Nom: Collier Infusé de l'honneur éternel**

**Effet:** +15 BDGP, +15 BDGM

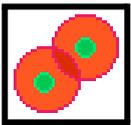
Si l'utilisateur est équipé de min 6 Pièces de » l'honneur éternel » Gagne +15

BDGP, +15 BDGM

**Prix: 400 Idium**

## POTION

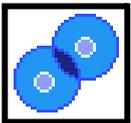
**ATTENTION !** : vous pouvez boire que (5) potions ayants des effets permanents sous peine de mourir d'intoxication...



**Nom: Mutagène de Vie Supérieur**

**Effet: +10PV max à votre personnage ( permanent )**

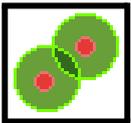
**Prix: 100 Idium**



**Nom: Mutagène de Mana Supérieur**

**Effet: +10PM max ( permanent )**

**Prix: 100 Idium**



**Nom: Mutagène de Véhem Supérieur**

**Effet: +10PV max et +10PM max ( permanent )**

**Prix: 400 Idium**

## BONBON FAMILIERS

Ici vous pouvez acheter des friandises pour votre familier. Ces dernières augmentera le niveau de bonheur, vous trouverez ci-dessous le taux de change pour un bonbon.

**1 AJD = 0.0002 Joy Points**



**5000 AJD = 1 BONBON**

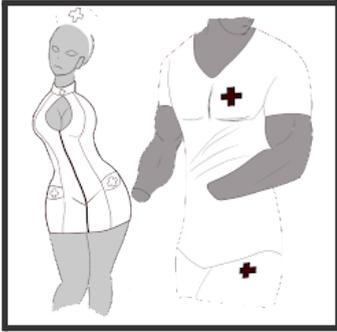


**10.000 AJD = 2 BONBON**

**Note: Petit rappel des niveaux de bonheur**



## VÊTEMENT



**Nom:** Tenue séduisante d'infirmier/e

**Prix:** 150 Idium

**Type d'armure:** Léger, Femmes, Homme

**Effet(s):** Applique charme aux cibles que vous soignée pour la première fois et par session.

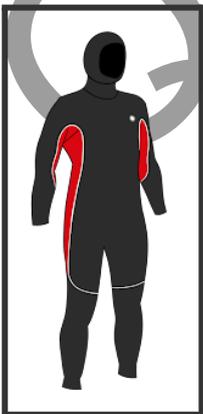


**Nom:** Veste de sports d'hiver rouge

**Prix:** 150 Idium

**Type d'armure:** Léger, Femmes, Homme

**Effet(s):** Vous résistez au froid extrême



**Nom:** Tenue d'explorateur des profondeurs marines

**Prix:** 150 Idium

**Type d'armure:** Léger, Femmes, Homme

**Effet(s):** Vous pouvez respirer sous l'eau



**Nom: Trench-coat**

**Prix: 150 Idium**

**Type d'armure: Léger, Femmes, Homme**

**Effet(s):** Les jets d'enquêtes on un bonus de +30



**Nom: Uniforme de matador**

**Prix: 150 Idium**

**Type d'armure: Léger, Femmes, Homme**

**Effet(s):** Applique Incitation sur tout les ennemies dans un rayon 20 feet tous les 5 tours



**Nom: Tenue de pirate de l'Opale Noire**

**Prix: 150 Idium**

**Type d'armure: Léger, Femmes, Homme**

**Effet(s):** Vous ressemblez à un pirate effrayant +10 au jet d'intimidation



**Nom: Tenue de combat d'Assassin**

**Prix: 150 Idium**

**Type d'armure:** Léger, Femmes, Homme

**Effet(s):** Vous semblez être discret. Lorsqu' on vous êtes vu se derien doivent faire un jet de perception pour vous remarquer.

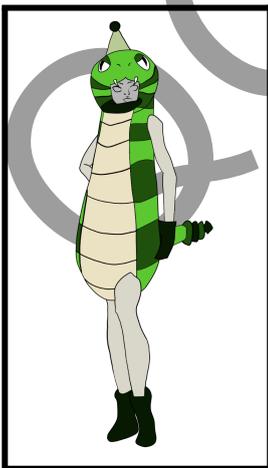


**Nom: Vêtements de runes d'Éther**

**Prix: 150 Idium**

**Type d'armure:** Léger, Femmes, Homme

**Effet(s):** Réduit de 5 le coût en pm des Sortilèges /Techniques



**Nom: Vêtement orné à motif serpent**

**Prix: 150 Idium**

**Type d'armure:** Léger, Femmes, Homme

**Effet(s):** Vous pouvez vous lié d'amitié plus facilement avec votre familier mais les gens pense que vous êtes bizarre



**Nom:** Vêtements du maître de la  
guilde

**Prix:** 150 Idium

**Type d'armure:** Léger, Femmes,  
Homme

**Effet(s):** Par membre de votre guilde  
présent La guilde gagne 25 000 AJD  
à la fin de la quête



**Nom:** Vêtement de  
l'enchantement

**Prix:** 150 Idium

**Type d'armure:** Léger,  
Femmes

**Effet(s):** Augmente de +10  
les jets de Charme,  
corruption et négociation

## AUGMENTATION BIONIQUE

Attention les augmentation bionique nécessite une opération chirurgicale sur votre joueur pour être appliqué.

Vous pouvez avoir **3 augmentations max** sur votre corps.



**Nom: Griffes Rixar-1**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'arme:** [Attaque Bestial],[Tranchante],[UNE main]

**Effet(s):** +10 BDGP et +10% d'appliqué Désarmement



**Nom: Griffes Infuse Rixar-1**

**Prix: 100 Idium**

**Type d'arme:** [Attaque Bestial],[Tranchante],[UNE main]

**Effet(s):** +25 BDGP et +25% d'appliqué Désarmement



**Nom: Griffes Alpha de honor Rixar-1**

**Prix: 500 Idium**

**Type d'arme:** [Attaque Bestial],[Tranchante],[UNE main]

**Effet(s):** +50 BDGP et +50% d'appliqué Désarmement



**Nom: Crocs Rixar-2**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'arme:** [Bestial]

**Effet(s):** +10 BDGP et +10% d'appliqué Saignement



**Nom: Crocs Infuse Rixar-2**

**Prix: 100 Idium**

**Type d'arme:** [Bestial]

**Effet(s):** +25 BDGP et +25% d'appliqué Saignement



**Nom: Crocs Alpha de honor Rixar-2**

**Prix: 500 Idium**

**Type d'arme:** [Bestial]

**Effet(s):** +50 BDGP et +50% d'appliqué Saignement



**Nom: Pâte lévrier Hoch-3**

**Prix: 50 Idium**

**Type d'arme:** [Bestial],[Contondante][UNE main]

**Effet(s):** +10 BDGP et +2 FT de déplacement



**Nom: Pâte lévrier Infuse Hoch-3**

**Prix: 100 Idium**

**Type d'arme:** [Bestial],[Contondante][UNE main]

**Effet(s):** +25 BDGP et +4 FT de déplacement



**Nom: Pâte lévrier Alpha de honor Hoch-3**

**Prix: 500 Idium**

**Type d'arme:** [Bestial] ,[Contondante][UNE main]

**Effet(s):** +50 BDGP et +8 FT de déplacement

## **RESTAURANT DE TERRY**



**Nom: Salade de vie de Azekop**

**Prix: 30 Ticket Resto**

**Effet(s): +20 PVmax pour une partie**



**Nom: Salade de mana Yumipha**

**Prix: 30 Ticket Resto**

**Effet(s): +20 PMmax pour une partie**



**Nom: Omelette au légume de Bouclier de Dogopone**

**Prix: 80 Ticket Resto**

**Effet(s): +20 Bouclier au début de chaque combat, pour une partie**



**Nom: Morceaux de volaille épicer d'Attaque de Primevahll**

**Prix: 80 Ticket Resto**

**Effet(s): +20 BDG P (Bonus Dégât Physique) ou +20 BDG M (Bonus Dégât Magique) sur attaque de Base, pour une partie**



**Nom: Thé à la Cannelle Muneralei**

**Prix: 80 Ticket Resto**

**Effet(s): +10% sur lancé de Sort ou Technique, pour une partie**

## Les Division

Les Division sont un point culminant dans notre univers, grâce à elle vous avez beaucoup d'avantage tactique et de confort.

Les division sont une coalition de plusieurs mercenaires du QG de Terry formant ainsi selon le nombre la composant une force armé non négligeable du QG.

Elles sont très prisées et privilégiées au saint du QG et d'ailleurs, il paraît que même Ifumi engagerai certaines Division pour amuser la foule en arène.

Les Division qui ont fait honneur dans le QG de Terry résident dans le l'enceinte du vaisseau:

**La Division D'Yrssinne**

**La Division SPARKLES**

**La Division Du Nain Phömän**

Si vous le souhaitez, vous pouvez rejoindre une Division de joueur ou en créer une pour un tarif négocié avec Terry.

### **Avantage des divisions :**

- Les joueurs dans une Division ne paient pas des frais a Terry pour leurs chambres(10.000AJD/mois)
- Vous pouvez y placer 3 «Coffre luxuriant» ( 60 Slot de stockage )
- Vous pouvez Mutualisé les Gains et les achats en /Idium/AJD/Tickets Restaurant
- Certains items de shop seront réservé aux divisions
- En Jeux, les membres de guildes peuvent s'aider mutuellement ( bonus de compétence RP )
- Bonus secret : Le Mj peut donner des bonus supplémentaire ou des contrepartie)

**Attention ! Les divisions sont considérées comme des ateliers louant une place sur le le vaisseau de Terry et ce au même titre que les autres ateliers, les coûts d'entretiens ne sont pas gratuits !**

Options payantes :Le coût d'entretien des division est prélevé sur le compte de la guilde tout les 1er du mois

**Les Divisions déclarées à ce jour sont:**

La division D'Yrssinne

La division du Nain Phomann

La division Sparkle

❖ **Options Obligatoires**

→ **Commodités de base**

**5.000 AJD** L'accès à l'eau et l'électricité dans votre division

→ **Rations de la division**

**10.000 AJD** Rations Qualitative du restaurant (10) Puis 1.000/par rations supplémentaire ( en fonction du nombre de membres )

→ **Gain de chambre**

**10.000 AJD** (10) Puis 1.000/par membres( en fonction du nombre de membres )

→ **Laboratoire de division**

**15.000 AJD** Vous pouvez entamer des recherches et des investigations

❖ **Options facultatives**

→ **Salle spéciale de la division**

**50.000 AJD**Vous pouvez l'aménager soit pour vendre des items ou des services avec l'accord de Terry

→ **Imprimante 3D Galactique**

**200.000 AJD** ( se débloquent avec le laboratoire )

Les membres d'une division sont automatiquement clonés avec leur équipement avant le départ en quête

Si ils meurent au combat : ils réapparaîtront au QG de guilde **avec leur**

**équipement gratuitement**

**Attention** : le contenu de votre sac est supprimé

→ **Ménagerie**

**100.000 AJD** Les membres de la division peuvent faire éclore et posséder / interagir avec leurs **Familiers** et ceux de la division.

La ménagerie possède 3 emplacement par tranche de 100.000 AJD Payé

QG TERRY

## **Compétence de division**

**Les Divisions ont des niveaux et des rang** qui leur permettent de débloquent des compétence passive pour l'ensemble des membres de la division. ces niveaux vont de **1 à 20** et leur **rang va de 1 à 5** les **compétence** se débloquent de la même manière que les compétence éveillé donc à partir du **rang 2 jusqu'aux rang 5**. Pour qu'une division gagne de l'xp les membres de cette dernière vont devoir transférer une partie de leur expérience pour augmenter celle de la division il peuvent en donner autant qu'ils en veulent mais vont devoir faire attention car il est possible de perdre des niveaux en donnant trop d'XP.

### Attaque

Nom	Effet
<b>Esprit d'équipe</b>	Les joueurs peuvent faire des attaque combiné est cumuler les dégâts (5 Personne MAX et une fois par combat)
<b>Esprit de meute</b>	Plus +10 dégâts Physique ou Magique sur les Attaques Bestial et Corps à corps par membre de la guilde présent dans la partie
<b>Esprit d'artilleur</b>	Plus +10 dégâts distant Physique ou Magique selon l'arme utiliser par membre de la guilde présent dans la partie
<b>Esprit sournois</b>	Si deux membre de la guilde encerclent un PNJ l'attaque de base du deuxième à l'initiative est considérée comme sournoise

### Défense

Nom	Effet
<b>Bodyguard</b>	Si un joueur subit une attaque un autre membre de sa guilde peut faire un déplacement avec un bonus de +5FT pour prendre le coup a sa place mais passe son tour.
<b>Confrérie</b>	Plus 10% de résistance aux altération simple pour tous les membres de la guilde
<b>Volonté de fer</b>	Plus 10% de résistance au altération puissante pour tous les membres de la guilde
<b>Bave du crapeau</b>	Plus 10% de résistance magique pour tous les membres de la guilde

### Soutien

Nom	Effet
<b>Soin du coeur</b>	Plus 20 PV par soins quand les membre de la guilde se soignent entre eux
<b>Esprit Critique</b>	Un membre passe son tour pour observer un ennemis augmente le critique de la prochaine attaque des membre de la guilde de +5%
<b>Communion</b>	Accorde plus 10 de réussite pour les compétence par membre d'une guilde sacrifie un tour pour l'aider
<b>Sherlock Homies</b>	Accorde +10% de réussite au jet d'enquêtes combinée par membre de guilde présent

***Situationnel***

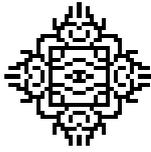
Nom	Effet
<b>Tutorat</b>	Si un membre de la même guilde à un rang supérieur au vôtre lors d'une quête vous gagner l'XP du rang supérieur au vôtre.
<b>Larme du héros:</b>	Une fois par combat un membre de guilde au cac peut sacrifier 2PV pour +1% de chance de réussir le jet de mort a un allié qui va lancer son dé de mort
<b>"Nigerundayo"</b>	Tous les membres de guilde font un jet pour fuir le combat tous en même temps
<b>Repos des héros</b>	Après un combat les membres d'une même guilde peuvent prendre un tour pour se reposer ensemble est récupéré 6xRang de la guilde de PV et PM

**Investissement et recherches:**

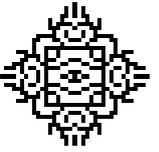
Si vous rejoignez une Division (voir page ...) avec un ordinateur de recherche, vous pouvez donner des AJD à TERRY et il essayera de vous trouver quelque chose que vous lui demanderez, plus vous donnez des AJD plus il y a de chance de réussite.



## CHAPITRE 7



# Fabrication d'objet, d'équipement et autre



### I-Récolte ou extraction

Durant vos différentes missions vous aurez la possibilité de récupérer des matériaux primaires qui ont une multitude d'utilité à celui ou celle qui tente de fabriquer ou inventer quelque chose si cette personne est talentueuse.

Il existe 2 moyens pour récolter ou extraire, le premier est une solution courageuse et barbare consistant à récupérer les matériaux à main nue ce qui à un faible taux de réussite de 20 ou moins sur 1dés100.

La seconde qui est fortement conseillée est d'utiliser le prototype F.A.P (Foreuse Aliène Portative), qui sur une réussite de 50 ou moins sur 1 dés 100 vous permettra de récolter des ressources plus efficacement qu'à la main !

“Moi Terry j'offre a tout mes Hommes \*\* tousse\*\* signant une décharge en cas d'explosion \*\* tousse\*\* un F.A.P évolutif capable de prendre une multitude de formes comme celle présentez ci-dessous !”

Forme de base	Forme canne à pêche	Forme de foreuse	Forme de ciseaux	Forme de hache
				

Comme dit précédemment vous avez 50% chance de réussite à l'installation du F.A.P (LvL 1 ) qui forera, coupera, pêchera etc.. 1D4 (ressource).

**Attention : si le FAP est mal installé, la ressource est détruite !**

## II-Niveau de F.A.P

Les spécificités de la F.A.P ne s'arrêtent pas là! Plus vous l'utilisez, plus il sera efficace ! Et oui à chaque utilisation le F.A.P possédant une IA dernier cri va améliorer ses fonctions pour mieux extraire une ressource primaire.

Le nombre d'utilisation nécessaire varie selon le niveau de développement de L'IA de la F.A.P

Niveaux de l'IA F.A.P	Nombre d'installation requis pour passer au niveau supérieur	réussite du Jet d'installation de la F.A.P	Critique
1	0 c'est le niveau de base de la F.A.P	50 ou moins	5 ou moins
2	20	60 ou moins	10 ou moins
3	50	70 ou moins	15 ou moins
4	100	80 ou moins	20 ou moins
5	200	80 ou moins	25 ou moins
6	400	80 ou moins	30 ou moins

En cas de réussite ou échec critique c'est le MJ qui décide de ce qu'il se passe.

### III-Les ressources

Il y a 3 types de ressource Principale dans notre univers qui vous permettront d'améliorer votre relation avec votre Familier en le nourrissant avec, ou à la revente auprès d'un marchand pour beaucoup d'AJD si la ressource est fraîche ou vous fabriquer vous même ou auprès d'un artisan des équipement et/ou autres.

<b>MINERAIS</b>	
<b>PLANTES</b>	
<b>AQUATIQUE</b>	

## **IV-Les ressources fraîches et normal**

Ces ressources sont le gagne pain de certain, des matériaux pour d'autre ou juste de la nourriture pour les familier élémentaire(voir page).

Une ressource fraîche à une valeur de 1000 AJD, tandis qu'une ressource normale vaut 100 AJD.

Une ressource est fraîche quand elle a été récoltée récemment par exemple "vous êtes parti le matin récolter des ressources à l'aide de votre F. A. P quelques heures lorsque vous avez fini de moissonné vous avez des ressources fraîches à vendre avant la fin de la matinée sinon elles deviendront des ressources normales.

Pour les Familiers le fait que vous les nourrissez vous-même améliore la relation que vous entretenez de +1 Joy Point(JP, voir p...) et ils seront plus enclins à vous écouter.

## **V-Le jardin du vaisseau**

Terry a fait installer un parc dans son vaisseau possédant un système de production de ressource naturel unique dans tout l'univers rendant jaloux les plus grands scientifiques qui aimerait bien poser des question au créateur de ce système mais Terry garde son identité secrète.

Ce jardin produit un nombre limité de ressources par mois donc si vous voulez utiliser votre F.A.P il va falloir se lever tôt!

### **FAP Jardin du QG pour 1 mois:**

Ressources vertes	Ressources bleues	Ressources rouges
270	180	150

Le vaisseau de Terry n'est pas le seul endroit ou vous pouvez installer votre F.A.P

## VI-Les expédition

Un mercenaire ne part pas toujours en mission sauf si il désire enchaîner les contrats, il peut aussi partir en expédition sur des planète connue ou inconnue pleine de ressource diverse et variée a la recherche du gros lot ou pour faire des découverte ou juste explorer des endroit comme des montagnes enneigées d'azkop ou la forêt du spiral de lakhouz etc.. ces lieu ne sont que peu voir pas du tout fréquenté car réputé trop dangereux il existe.

Sur cet ouvrage nous allons nous attarder uniquement sur les expédition de ressource, pour tout autre type d'expédition vous allez devoir faire appel à votre imagination ou vous inspirer du système d'expédition de cet ouvrage.

Avant de partir en expédition, vous devez sélectionner un type parmi les 3 présentés ci-dessous et durant combien de jours elle va durer sur le mois.

Attention votre personnage qui part en expédition et un personnage non disponible pour effectuer un contrat mais vous pouvez toujours interrompre votre expédition en cours vous ne récolterez que les ressource déjà récolté avant le contrat.

### **Prudent:**

Dans cette configuration votre équipe reste sur le qui-vive et ne prend aucun risque. Mais les ressources sont moins grand que la normal. [-50 par personne dans l'équipe]

De plus, 1% (100) que quelque chose se passe mal ou bien

Temps; 6 fap par jours

### **Ordonné:**

Dans cette configuration votre équipe suit vos ordres du mieux que possible. Les ressources sont normal.

De plus 20% (>79) que quelque chose se passe mal ou bien

Temps; 8 fap par jours

**Casse-cou:**

Dans cette configuration votre équipe suis vos ordres avec beaucoup de zèle quitte a risqué leur vie ou autre.. Les ressources sont plus grand que la normal.[ +100 par personne dans l'équipe]

De plus 40%(>59) que quelque chose se passe mal

Temps; 10 FAP par jours

**VII-Jet multiple ou entrepreneur**



Au cours de vos sessions de jeux il se peut que vous ne vouliez pas mettre en pause votre mission ou aventure pour un nombre incalculable de jet de dés pour des expédition ou dans une entreprise qu'un des joueurs aurait créé l'obligeant à faire beaucoup de jet.

Nous avons donc pensé à un jet spécifique qui englobe en un coup tous les jet nécessaire à votre expédition ou autre.

Ce jet spécifique possède le même format que les jets de défis donc 1 dés 100+une statistique( physique / mental / social) à la différence qu'il ne possède pas de bonus de talent, cependant il possède un bonus spécifique de +10 qui représente votre personnage et un bonus de +1 (cumulable) représentant tout ce qui sera considéré comme une plus value comme un super ordinateur, des employés , robot ménager etc... jusqu'à atteindre un maximum de +50

jet multiple:

Description	Lancé de dés	Bonus
regroupe une multitude de jet de dés pour les résoudre en un seul	1 dés 100+une statistique	+10 de base +1 pour toute aide supplémentaire avec un total de +50 MAXIMUM

Le jet de dés multiple utilise le même barème de difficulté que les jet de défis.

## VIII-Les Optimisations et Réévaluations des Objets par les

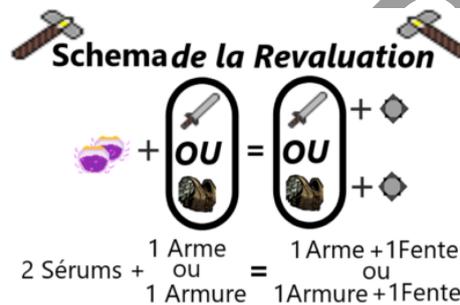


### Artisans



Les Artisans Experts peuvent Optimisée et Réévalué. (Forgeron d'Arme ou d'Armure)  
La réévaluation des Armes ou Armures en utilisant des Sérums de réévaluations. Ce sérum vous permet de créer une fente coûte 2 sérums

Exemple:



Pour les Optimisations utilisation des Pierres d'enchantement et des Fentes augmente les statistique de Arme et\ou Armure sera affiché « +E° » .

Exemple:



- Chaque palier d'enchantement donne et\ou + 5BDG P,+ 5BDG M, +5 DEF P, +5 DEF M
- de 0 à +5E : 10 pierres 1 Fente ( ) requis
  - de +6E à +10E : 20 pierres 2 Fentes ( ) requis
  - de +11E à +15E : 30 pierres 3 Fentes ( ) requis
  - de +16E à +20E : 40 pierres 4 Fentes ( ) requis

## IX-Fabrication d'arme et d'armure

Ici vous allez pouvoir forger vos propre équipement si vous avez les matériaux nécessaire du Talent des IDIUM et surtout des AJD !

Bien que les Talent ne soient pas forcément nécessaires si vous êtes assez riche pour vous faire forger un équipement chez nos forgerons.

Dans le cas contraire, si vous êtes un talentueux ingénieur ou érudit vous pourrez tenter de vous fabriquer quelque chose mais cela peut avoir un coût en expérience selon ce que vous voulez faire.

Les talents Ingénieur & érudit ayant des domaines d'expertises différents vous aurez souvent besoin de 2 personne possédant chacun l'un de ses talent pour fabriquer par exemple un équipement magique ou alors avoir un équipement sans bonus sous la main fabriqué par un tailleur.

Attention, on peut vous demander des matériaux spécifiques selon ce que vous voulez fabriquez.

IMAGE À INSÉRER

**Tableau d'effet de fabrication des armures et armes**

**Armure :**

Pour les armures on part généralement sur une pièce classique avec un bonus de +10 BDP ou BDM qui varie selon le type d'armure auquel rajoute jusqu'à un maximum de 2 bonus au choix :

Effet	Coût en bonus	Coût en idium	Coût en expérience
+5 défense magique	1	300	Matériaux +5 000EXP
+5 défense physique	1	300	Matériaux +5 000EXP
+5% esquive	1	300	Matériaux +5 000EXP
+5% parade	1	300	Matériaux +5 000EXP
+5% blocage	1	300	Matériaux +5 000EXP
+5% résistance à la magie	1	300	Matériaux +5 000EXP
+5% altération simple ou puissante	1	300	Matériaux +5 000EXP
+5% mentale /physique/sociale	1	300	Matériaux +5 000EXP
+5 régénération pv	1	300	Matériaux +5 000EXP
+2 régénération pm	1	300	Matériaux +5 000EXP
Effet spécifique	2	750	Matériaux +10 000EXP

Les équipements ayant une valeur de 2 bonus auront besoin d'une 1 médaille de l'honneur éternel pour être équipé.

**Arme :**

Pour les armes Même principe que pour les armures on part généralement sur une arme +20 rajoute jusqu'à un maximum de 2 bonus au choix :

Effet	Coût en bonus	Coût en idium	Coût en expérience
50% de chance d'appliquer une altération	1	300	Matériaux +5 000EXP
+30 dégât physique ou magique	1	300	Matériaux +5 000EXP
+30 bonus soin	1	300	Matériaux +5 000EXP
Effet spécifique	2	750	Matériaux +10 000EXP

Les équipements ayant une valeur de 2 bonus auront besoin d'une 1 médaille de l'honneur éternel pour être équipé.

Pour chacun des tableau le nombre de matériaux à utiliser est à déterminer avec le MJ

### Les fabrications spécifiques

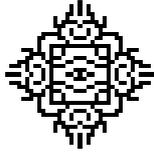
Ce sont toutes les fabrication qui ne sont pas des équipements si elles n'ont pas d'effet et ne sont **pas complexes à réaliser** exemple : un verre, meuble etc.

Elle n'auront que des coûts en matériaux et/ou points d'expérience d'une valeur entre 100 et 1000 x un multiplicateur allant de 1 à 250 selon la difficulté de fabrication que le MJ estime juste si vous le joueurs voulez fabriqué cet objet vous même, si vous engagez quelqu'un pour le faire alors la oui il y aura un coût en AJD.

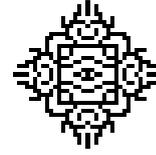
**Si la création est complexe à réaliser** du style véhicule, bâtiment, Vaisseaux, ordinateur, Intelligence Artificiel Etc...

Le coût en matériaux et/ou points d'expérience d'une valeur sera de 10 000 x un multiplicateur allant de 1 à 250 selon la difficulté de fabrication que le MJ estime juste.

Pour ce qui est de leur donner des effets, par exemple des canons à votre vaisseau spatial etc.. Veuillez vous référer aux tableaux des armes et si vous voulez que votre vaisseau produise des champ de protection lui donnant de l'armure, référez vous au Tableau des Armure pour obtenir l'effet souhaité.



## **CHAPITRE 8** **Familier monture**



Les Familier monture sont des compagnons fidèles qui vous accompagneront durant toute vos aventures et/ou combat de votre vie ils sont le meilleur ami que vous puissiez avoir dans l'univers de Nione, donc traitez les avec soins.

vous pouvez acheter des œufs de familier au shop du QG de Terry, pour faire éclore cette oeu vous devez les mettre dans une couveuse qui vous sera fourni au moment de l'achat, puis transférer un peu de votre Expérience via un contact physique.

une fois que l'œuf aura absorbé suffisamment d'expérience il éclot donnant ainsi naissance à un bébé familier élémentaire, ce bébé vous donnera une relique qui se changera en un bijoux de votre choix.

Ce bijoux prendra 1 emplacement accessoire donc réfléchissez bien avant de prendre un familier monture car tout abandon à un prix.

Le **familier obtenue** après éclosion à une **affinité à un élément définitive**, mais si vous voulez **un familier un peu plus spécial** vous pouvez **faire un JDR solo ou en équipe**.

### **I-Oeuf mystérieux**

Voici les 3 types d'œuf et le type de ressource que les familier qui en découle aiment manger.

Oeuf de feu	Oeuf aquatique	Oeuf boueux
 	 	 

## Familiers des oeuf de feu

### Solar

<p><b>Eveil 1 Solar Range</b></p> <p><b>Nom:</b> Solar Range  <b>Condition:</b> Quand son Maître réussite une Attaque de Base une cible  <b>Description :</b> Tire une orbe de feu  <b>Effet(s) :</b> Inflige 5DMG*RANG supplémentaire</p>
<p><b>Eveil 2 Solar panel</b></p> <p><b>Nom:</b> Solar panel  <b>Condition:</b> Chaque personne à moins de 10 FT du Maître  <b>Description :</b> Augmente la magie de tout personne  <b>Effet(s) :</b> +5 de dégât magique</p>
<p><b>Eveil 3 Solar Burn</b></p> <p><b>Nom:</b> Solar Burn  <b>Condition:</b> Les cibles aveuillées par le maître  <b>Description :</b> Lance une boule de feu  <b>Effet(s) :</b> Reçoivent 15 dégâts brut pour 3 tour</p>
<p><b>Eveil 4 Solar Eclipse</b></p> <p><b>Nom:</b> Solar Eclipse  <b>Condition:</b> Toute les attaques du maître  <b>Description :</b> Fait un flash  <b>Effet(s) :</b> Affligent Aveuglement</p>



## Lolli



### Eveil 1 Candy crash

**Nom:** Candy crash

**Condition:** Quand son Maître réussit une Attaque de Base une cible

**Description :** Lance des canne de sucre

**Effet(s) :** Inflige 5 DMG\*RANG supplémentaire

### Eveil 2 Kawai Desu

**Nom:** Kawai Desu

**Condition:** Les ennemis qui attaque le maître dans un rayon de 10 FT de Lolli

**Description :** Lance du sucre

**Effet(s) :** Prennent Faiblesse avant l'attaque

### Eveil 3 Sugar Tail

**Nom:** Sugar Tail

**Condition:** Les cibles empoisonnées par le maître

**Description :** Marque la cible

**Effet(s) :** Reçoivent 15 dégâts Brut pour 3 tour

### Eveil 4 Sugar overdose

**Nom:** Sugar overdose

**Condition:** Toute les attaques du maître

**Description:** Sucre beaucoup

**Effet(s) :** Affligent Poison

## Guardian



### Eveil 1 Gardian Fire

**Nom: Gardian Fire**

**Condition:** Quand son Maître réussit une Attaque de Base une cible

**Description :** Tranche d'un coup sec

**Effet(s) :** Inflige 5 DMG \*RANG supplémentaire

### Eveil 2 Smoke ring

**Nom: Smoke ring**

**Condition:** Quand le maître se fait toucher par une attaque

**Description :** Embrase le sol avec sa queu

**Effet(s):** Crée une zone de 5 ft sur 3T qui applique brûlure sur l'attaquant

### Eveil 3 Ring of fire

**Nom: Ring of fire**

**Condition:** Les cibles brûlées par le maître

**Description :** Augmente la puissance de feu

**Effet(s) :** Reçoivent 15 dégâts Brut pour 3 tour

### Eveil 4 Hell fire

**Nom: Hell fire**

**Condition:** Toute les attaques du maître

**Description :** Embase le monde

**Effet(s) :** Infligent Brûlure

## Evil dragon



### Eveil 1 Voie du Chetix

**Nom:** Voie du Chetix

**Condition:** Quand son Maître réussit une Attaque de Base

**Description :** Griffes la cible du maître

**Effet(s) :** Inflige 5 DMG  
\*RANG supplémentaire

### Eveil 2 Saki du Chetix

**Nom:** Saki du Chetix

**Condition:** Quand le maître se fait toucher par une attaque

**Description :** Fait une vague terrifiant

**Effet(s) :** Crée une aura démoniaque de 5 ft qui applique Peur

### Eveil 3 Vice du Chetix

**Nom:** Vice du Chetix

**Condition:** Les cibles tourmentée par le maître

**Description :**

**Effet(s) :** Reçoivent 15 dégâts Brut pour 3 tour

### Eveil 4 Chetix le tourmenteur

**Nom:** Chetix le tourmenteur

**Condition:** Toute les attaques du maître

**Description :**

**Effet(s) :** Infligent Tourment

## Lightning god dragon



### Eveil 1 Lightning Bolt

**Nom:** Lightning Bolt

**Condition:** Quand son Maître réussit une Attaque de Base une cible

**Description :** Une orbe de foudre

**Effet(s) :** Inflige 5DMG \*RANG supplémentaire

### Eveil 2 Lightning ring

**Nom:** Lightning ring

**Condition:** Quand le maître se fait toucher par une attaque

**Description :** Un cercle d'éclair

**Effet(s) :** Crée une cône de 5 ft qui inflige 5\*Rang

### Eveil 3 Lightning blood

**Nom:** Lightning blood

**Condition:** Les cibles ensanglantée par le maître

**Description :** Foudroi

**Effet(s) :** Reçoivent 15 dégâts Brut pour 3 tour

### Eveil 4 Lightning cut

**Nom:** Lightning cut

**Condition:** Toute les attaques du maître

**Description :** Tranchent

**Effet(s) :** Infligent Saignement

## Familiers des oeuf aquatique

### Enix



#### Eveil 1 Larme du Enix

**Nom:** Larme du Enix

**Condition:** Les soins reçu du maître

**Description :** Ressent la douleur du maître

**Effet(s) :** Gagne +5 PV X rang Existence

#### Eveil 2 Ame du Enix

**Nom:** Ame du Enix

**Condition:** Tous les 3 tours

**Description :** De sa gemme purifie le mal

**Effet(s) :** Retire 1 altération Simple et 1 altération Puissante au début du tour

#### Eveil 3 Chant du Enix

**Nom:** Chant du Enix

**Condition:** Phase de combat

**Description :** Complain pour le maître

**Effet(s) :** +15% de réussite au jet

#### Eveil 4 Bénédiction du Enix

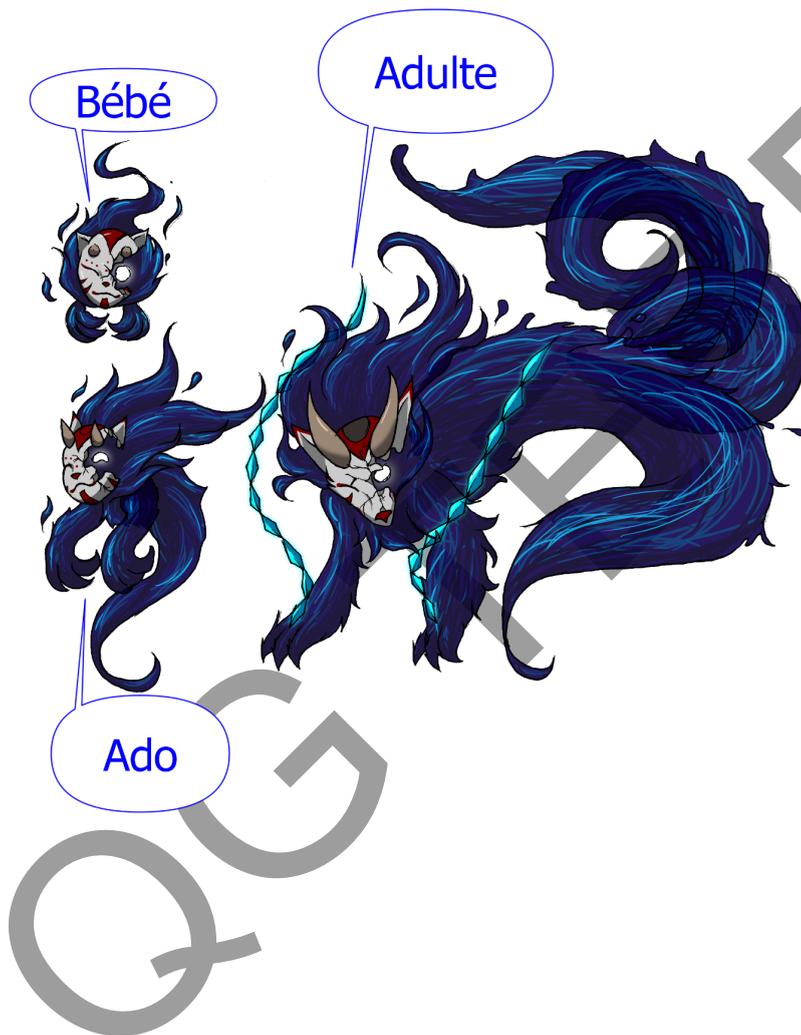
**Nom:** Bénédiction du Enix

**Condition:** Si le Maître descend en dessous de 10PV [1 fois par combat]

**Description :**

**Effet(s) :** Ramène a 50% de PV si le Maître

## Tekanupe



### Eveil 1 Attaque spirituel

**Nom:** Attaque spirituel

**Condition:** Au 3ième Tours

**Description :** Lance une boule d'ectoplasme

**Effet(s) :** le maître gagne +5\*RANG DMG magique sur ses attaques de bases

### Eveil 2 Condamnation spirituel

**Nom:** Condamnation spirituel

**Condition:** Phase de combat

**Description:** Rode spectral

**Effet(s) :** 10% de réussite Critique

### Eveil 3 Bouclier spirituel

**Nom:** Bouclier spirituel

**Condition:** Tout les 3 Tours

**Description :** Bulle fantomatique

**Effet(s) :** Donne au maître +15 bouclier au début tout

### Eveil 4 Méditation forcée

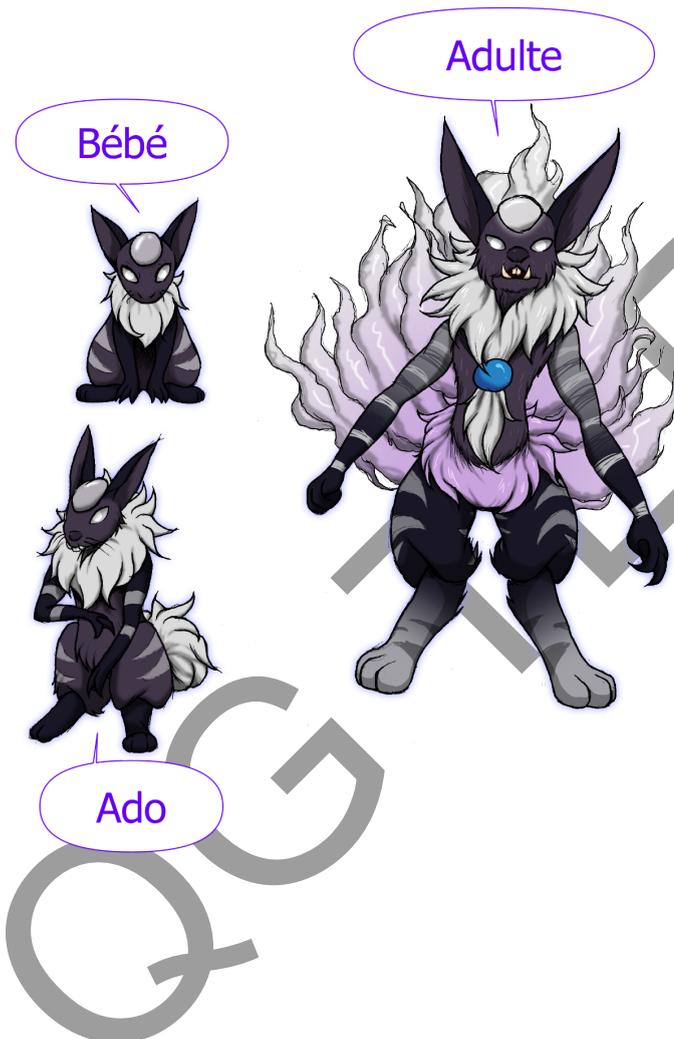
**Nom:** Méditation forcée

**Condition:** Toutes les attaques du maître

**Description :** Enchaîne les condamnés

**Effet(s) :** Infligent silence

## Lumines



### Eveil 1 Lumière vive

**Nom:** Lumière vive

**Condition:** Tous les 3 Tours

**Description :** Augmente votre hate

**Effet(s) :** Augmente l'initiative de +1\*Rang sur le combat

### Eveil 2 Œil de Lynx

**Nom:** Œil de Lynx

**Condition:** Phase de combat

**Description :** Se rapproche du sixième sens

**Effet(s) :** Donne au Maître +10% esquive

### Eveil 3 Lumines le Nyctalope

**Nom:** Lumines le Nyctalope

**Condition:** En zone nocturne

**Description:** Vision nocturne

**Effet(s) :** Donne au Maître +15ft sur la vision nocturne

### Eveil 4 Œil de Lumines

**Nom:** Œil de Lumines

**Condition:** Toute les attaques du maître

**Description:** voie l'invincible

**Effet(s) :** Inflige Révéler

## Zeldi



### Eveil 1 Rune de Pouvoir

**Nom:** Rune de Pouvoir

**Condition:** Tous les 3  
Tours

**Description :**

**Effet(s) :** Donne au Maître  
5x Rang PM

### Eveil 2 Rune de puissance

**Nom:** Rune de puissance

**Condition:** Fin du tour du  
maître

**Description :**

**Effet(s) :** Inflige 20 dégâts  
brut supplémentaires par  
attaque lancé par le maître

### Eveil 3 Rune de Vie

**Nom:** Rune de puissance

**Condition:** Fin de tour du  
maître

**Description :**

**Effet(s) :** Le maître reçoit  
+15 PV

### Eveil 4 Rune ancestrale

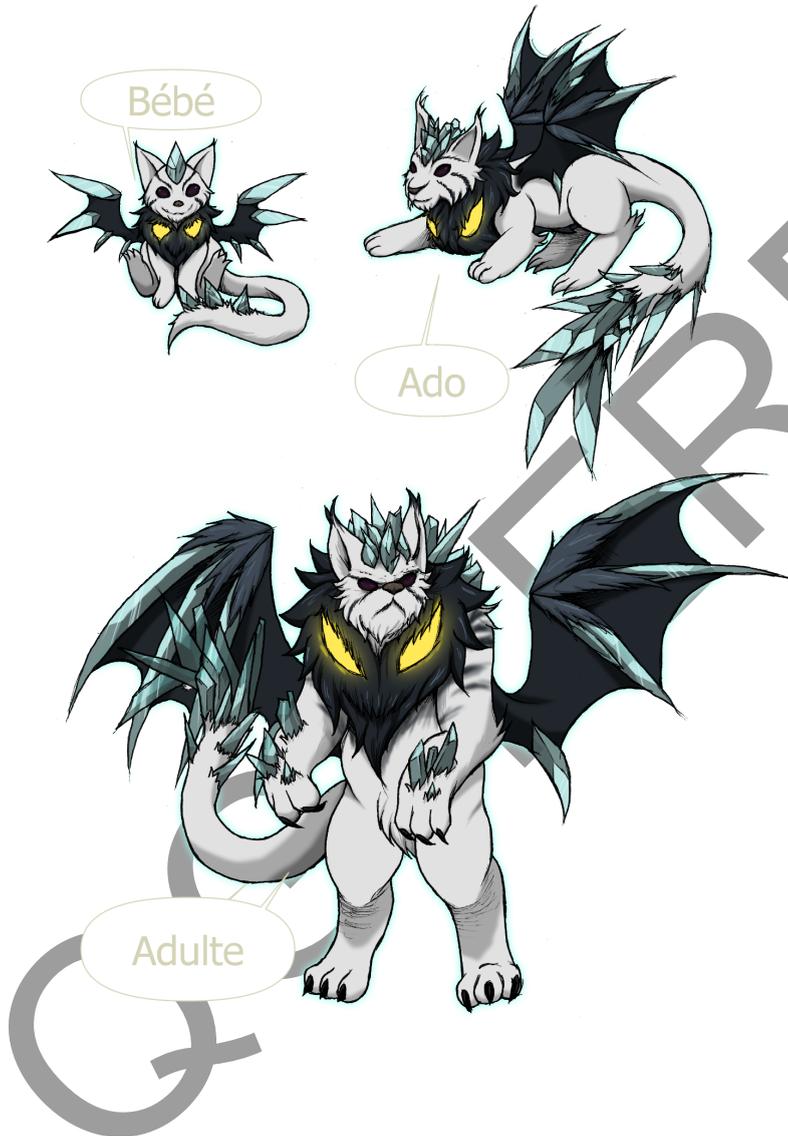
**Nom:** Rune ancestrale

**Condition:** Sous ordre du  
maître avant attaque

**Description :**

**Effet(s) :** La prochaine  
attaque du maître sont  
considéré Magique ou  
Physique

## Frostiz



### Eveil 1 Frostiz force

**Nom:** Frostiz force

**Condition:** Phase de combat

**Description :** Robe de givre

**Effet(s) :** Le maître gagne 5xRangs de Résistance au altération Simple

### Eveil 2 Frostiz flakes

**Nom:** Frostiz flakes

**Condition:** Quand le maître se fait toucher

**Description :** Cône de glace sur les attaquants du maître

**Effet(s) :** Crée une cône de 5 ft qui inflige Givre

### Eveil 3 Frostiz De Kalogse

**Nom:** Frostiz De Kalogse

**Condition:** Phase de combat

**Description :** Garder un sang froid au combat

**Effet(s) :** Le maître a un bonus de parade de 15 %

### Eveil 4 Frosty Frost

**Nom:** Frosty Frost

**Condition:** Toute les attaques du maître

**Description :** Fait un tourbillon de givre

**Effet(s) :** infligent Givre

## Familiier des oeuf boueux

### Abyss



#### Eveil 1 Tir debout

**Nom:** Tir debout

**Condition:** Quand son Maître est touché au CAC

**Description:** Boule de terre

**Effet(s) :** Applique Aveuglement sur l'ennemie

#### Eveil 2 Dents du barracuda

**Nom:** Dents du barracuda

**Condition:** Après une attaque du maître

**Description :** Mord la cible

**Effet(s) :** Les ennemis au CAC ont tous saignement

#### Eveil 3 Réverbération

**Nom:** Réverbération

**Condition:** Phase de combat

**Description:** L'instinct du prédateur est présent

**Effet(s) :** Donne au Maître +15% de réussite

#### Eveil 4 Tsunami

**Nom:** Tsunami

**Condition:** Toute les attaques du maître affligent

**Description :** Une puissante ressemblant à une vague

**Effet(s) :** infligent renversement

## Dark Blame



### Eveil 1 Emprise

**Nom: Emprise**

**Condition:** Quand son Maître est touché au CAC

**Description :** Attaque la jambe de l'ennemie

**Effet(s) :** Applique Infirmité sur l'ennemi

### Eveil 2 Œil du démon

**Nom: Œil du démon**

**Condition:** Toute attaque mentale raté devant le maître

**Description :** Cris d'effroi

**Effet(s) :** Inflige Peur sur le lanceur.

### Eveil 3 Force draconique

**Nom: Force draconique**

**Condition:** Phase de combat

**Description :** Revêtement draconique

**Effet(s) :** Donne +15% résistance magique

### Eveil 4 PRESSION draconique

**Nom: PRESSION draconique**

**Condition:** Toute les attaques du maître

**Description :** Les auras sont terrifiant

**Effet(s) :** infligent Faiblesse

## Agares



### Eveil 1 Muscle wall

**Nom:** Muscle wall

**Condition:** Toute attaque au CAC reçue sur le maître

**Description :** Pose musclé

**Effet(s) :** Augmente de 5\*rang la défense Physique sur le tour

### Eveil 2 Hard Muscle

**Nom:** Hard Muscle

**Condition:** Phase de combat

**Description:** Réflexe du muscle

**Effet(s) :** Bonus de parade de 10%

### Eveil 3 Body Builder

**Nom:** Body Builder

**Condition:** Quand le maître est attaqué.

**Description :** Robustesse titanesque

**Effet(s) :** Annule les bonus de dégât Critique des ennemis

### Eveil 4 Intimidation

**Nom:** Intimidation

**Condition:** Toute les attaques du maître

**Description :** Chaleur musculaire

**Effet(s) :** Infligent Vulnérabilité

## Gales



### Eveil 1 Distorsion brumeuse

**Nom:** Distorsion brumeuse

**Condition:** Toute attaque reçue sur le Maître

**Description :** Nuage de fumigène

**Effet(s) :** Diminue de 5%\*rang la précision du prochain assaut de l'assaillant.

### Eveil 2 Nuage impalpable

**Nom:** Nuage impalpable

**Condition:** Lorsqu'un attaque vous êtes destiné

**Description :** Tampons climatique

**Effet(s):**-10 dégâts reçues

### Eveil 3 Okami spirit

**Nom:** Okami spirit

**Condition:** Phase de combat

**Description:** Amortisseur

**Effet(s) :** Donne +15 résistance au Altération

Puissance

### Eveil 4 The floor is cloud

**Nom:** The floor is cloud

**Condition:** Toute les attaques du maître

**Description :**Courant d'air

**Effet(s) :** Infligent flotter

## Penelion



### Eveil 1 Monture de Guerre

**Nom:** Monture de Guerre

**Condition:** Quand son Maître va recevoir une attaque

**Description :** Charge intrépide

**Effet(s) :** Gagne 5DEFM\*RANG avant dégât reçu

### Eveil 2 Monture intouchable

**Nom:** Monture intouchable

**Condition:**Phase de combat

**Description :** Pas grâce

**Effet(s) :** Bonus de 10% d'esquive

### Eveil 3 Monture vivace

**Nom:** Monture vivace

**Condition:** Phase de combat

**Description:** Galope plus vite

**Effet(s) :** Bonus de 15 ft de déplacement

### Eveil 4 Matador

**Nom:** Matador

**Condition:**Toute les attaques du maître

**Description:** Claque de sabot

**Effet(s) :** Infligent Confusion

## II- Croissance

Vos familier on 4 rang d'évolution, « Oeuf, Bébé, Adolescent, et Adulte » selon sont rang, la puissance du familier sera différente.

Les rangs sont en fonction du niveau de votre dragon :

- 0 à 5 Oeuf
- 5 à 10 Bébé
- 10 à 15 Adolescent
- 15 à 20 Adulte

Votre **familier rang 1 (Bébé)** à besoin que **vous vous occupiez de lui en le nourrissant**.

Vous pouvez échanger de l'XP pour  **votre familier votre propre XP dans la ménagerie**, les palier d'xp sont les même que pour des PJ (voir page).

Un familier monture à des déplacement de 15 mètre, à l'adolescence il peut porter 1 personne et faire la moitié de son déplacement alors qu'un adulte peut porter 1 personne sur son dos et faire tout son déplacement permettant à son cavalier de faire des action comme utiliser des compétence ou autre ou alors porter 2 personne et faire la moitié de son déplacement.

En faisant ce type d'action **l'expérience** de votre familier **va augmenter** une fois **le palier atteint votre Familier passe au rang supérieur**.

## III-Amitié

Ces créatures ont une conscience qui leur est propre, donc il est impératif de respecter votre Familier car sa personnalité va refléter votre éducation et la façon dont vous le traité.

Nourrir, jouer, et faire des interactions positive avec votre familier aura un effet sur la relation que vous entretenez avec ce dernier par exemple.

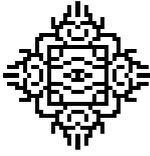
1.  Indifférence **0JP**
2.  Reconnaisant **10JP**
3.  Intéressée **20JP**
4.  Bonne impression **30JP**
5.  Communication **40JP**
6.  Amie **60JP**
7.  Gentil **70JP**
8.  Meilleur pote **80JP**
9.  Bonheur **90JP**
10.  Partage d'un cœur **100JP**

## IV-Obéissance

Ces créatures ont une conscience qui leur est propre, si votre dragon à le même rang d'existence que vous il a 50% de chance de vous désobéir.  
Il est impossible de vous faire obéir par un dragon de rang supérieur au vôtre.

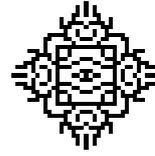
## V-Conséquence

Abandonné un familier monture entraînera la colère de celui-ci qui se manifestera un jours au travers de l'archange d'Alatreon représentant le cri de colère et la haine de tous les familier de l'univers nommée Zaan Ov DoZ, qui attaquera l'origine de la colère du familier pour le venger.



## **CHAPITRE 9**

### **L'Ascension Au Divin**



Il est possible pour tout individu assez puissant d'atteindre sous condition le rang de dieu. Ces "condition" votre MJ les définira sur sa campagne que cela soit représenté au travers de quête ou autre condition tel qu'un niveau/rang minimum plus un certain nombre de fidèles priant le nom de l'individu cela ne dépend uniquement de sa vision du jeu. Nous avons opté pour des quêtes présentées ci-dessous qui sont un un exemple de passage obligé pour l'avancement de votre personnage. Ces quête sont spécial donc pas forcément rémunéré en AJD

Voici les quêtes importante pour le personnage :

#### **I-Au cœur de commencement**

**REQUIS: A partir du niveau 1**

**Parlé à Terry** dans "**La grande salle**" pour commencer la visite du vaisseau.

Votre contrat de mercenaire avec ce dernier, commencera après qu'il vous fera la visite du vaisseau et testera vos compétences en combat dans une salle d'entraînement contre des robot mannequin pour s'assurer qu'il n'engage pas un bon à rien.

#### **Objectif de quête:**

- ❖ Parlé à Terry dans "La grande salle"
- ❖ Salle visité :
  - La grande salle ( bar) et TABLEAU DES QUÊTES DU QG TERRY
  - L'atelier de TERRY
  - L'espace des chefs de guildes (optionnel)
  - La banque central
  - La chapelle
  - La ménagerie (optionnel)
  - La salle des enchères (optionnel)
  - Le bureau de TERRY
  - Le copiste du vaisseau
  - Le débarcadère des vaisseaux (optionnel)
  - Le magasin de TERRY

- Les couloirs (optionnel)
- Les dortoirs (optionnel)
- Le Jardin / Salle d'entraînement
- ❖ Signer le contrat
- ❖ Fin de la quête

## II-Premier éveil

**REQUIS: A partir du niveau 5 et quête accomplie "Au cœur de commencement"**

Parlé au PNJ Ragogia dans le jardin pour lancer la quête.

### **Dialogue Ragogia:**

1- Salutation chers jeunes pousse enclin à la puissance, je suis Ragogia chevalière au cœur de rose votre guide spirituel pour cette ascension.

2- Pour passer à l'état d'éveillé, vous devez réussir l'épreuve suivante:

- ❖ Entrer dans mon monde "Rêve éveillé"
- ❖ Battre le gardien élémentaire de bismuth "Brikul" qui garde le portail de votre retour
- ❖ Passer le portail
- ❖ Revenir me parler
- ❖ Dès que cela sera fait je vous ramènerai chez vous et vous donnerez un certificat de votre réussite.
- ❖ Et donner le à Terry

3-Présenter le certificat devant votre autel respectif, le placer devant l'autel et prier. [voire page Éveil]

### **ASTUCE: Comment entrer dans le monde du Rêve éveillé ?**

Ragogia vous plonge dans un profond sommeil.

### **ASTUCE: Quand tu meurs dans ce monde, que se passe-t-il?**

Vous vous réveillez dans le jardin

### **ASTUCE: Monde des Rêve éveillé**

Le monde des Rêve éveillé est un labyrinthe à deux sorties grouillant élémentaire qui vous bloquera la route. Il y a 7 types d'élémentaires :

Bismuth	Feu	Vent	Terre	Eau	Jour	Nuit
---------	-----	------	-------	-----	------	------

Chacun d'entre eux possède sa propre capacité et statistique. C'est vous qui décidez quelles ou utiliser les compétences de base.

### **ASTUCE: Portail**

Le portail ne peut pas être utilisé tant que 1 élémentaire de bismuth n'a pas été éliminé.

## **III-Vers la voie des plus haut**

**REQUIS:** Disponible au niveau 20, quête accomplie "Au cœur de commencement" et "Premier éveil"

### **Objectif de quête:**

- ❖ Aller prier à la chapelle sur votre autel respectif
- ❖ Votre divinité vous informe de l'épreuve à accomplir
- ❖ Après accomplissement de l'épreuve, parler à votre divinité pour validation

**RÉCOMPENSE:** Déverrouillage du niveau d'existence "Manifestation"  
Réussir votre tâche de votre Dieu vous donne +50 GP

Dans les pages qui suivent, vous aurez des exemples de quêtes "Vers la voie des plus haut". Néanmoins le mieux serait que vous créez vos propres quêtes, qui seront par exemple:

Une épreuve visant à faire comprendre le concept même de la divinité.

Se faire prier par les joueurs ou affronter un ou des ennemi(s) qui met en péril la religion de cette divinité etc...

Quoi que vous décidiez de faire vous seul avez la possibilité de créer des histoires intéressantes à raconter et à faire pour vos joueurs

**ASTUCE: L'accès à la quête**

Disponible au niveau 20 (19-20) être Légende

**ASTUCE: Comment lancer la quête ?**

Pour lancer la quête, aller prier à la chapelle puis les joueurs sont pris d'une vision et leur divinité expliquant la requête que vous devrez accomplir sur la planète Azekop.

**ASTUCE: Idée de requête.**

**Requête: AshuNera**

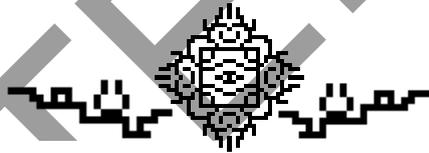
**Objectif:** Tuer ou repousser une Gueule de sable

**Lieu recommander:** Désert

**Note:** Il y a 3 Gueules de sable dissimulées (Voir PNJ plus d'information).

**Quête optionnelle:** La ville de Wegdigo à mis une prime de 1M AJD par Gueule de sable tué. [Quête SSS]

**Note pour Phase de combat:** Au début du combat, un avare spectral d'Ashunera doit apparaître à côté de l'un de ces fidèles. Ce dernier infligera 10000 DG brute à la Gueule de sable tous les 6 tours.



**Requête: Alatreon**

**Objectif:** Trouver et absorber un fragment d'Âme de Dragon millénaire

**Lieu recommander:** Forêt

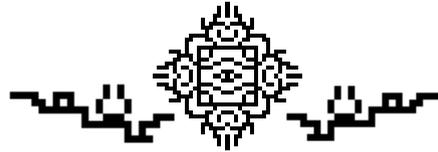
**Note:** Trouver une tour qui possède à son sommet un autel d'Alatreon puis prier devant. Une colonne de lumière qui révèle la zone où se trouve le fragment d'Âme de Dragon millénaire.

La zone du fragment d'Âme de Dragon millénaire est un cimetière d'ossements de dragon. Le fragment d'Âme de Dragon millénaire est un pendentif de 2M en argent appuyer sur un gros rocher en son centre une ambre avec un motif de dragon.

**Note:** Si le joueur fidèle de Alatreon touche le pendentif doit faire un teste avec 40% de réussite (non améliorable).

- Réussite:** Absorber un fragment d'Âme de Dragon millénaire
- Échec:** Le pendentif repulse sur 30ft tout personne puis invoque 3 Spectres de jeune Âme de Dragon millénaire (voire PNJ). Quand tous les Spectres de jeune

Âme de Dragon millénaire sont scellés, les fidèles Alatreon absorbent le fragment d'Âme de Dragon millénaire.



**Requête: Mekatren**

**Objectif:** Battre 7 Gardes marquer des 10 sceaux de la mort

**Lieu recommander:** Désert, Glace et Forêt

**Note:** Explorer la planète à la recherche de vos adversaires, pour faciliter la recherche trouver la maison de BRIOLAC dans la forêt.

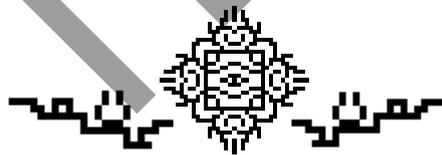
**Note:** BRIOLAC est un shaman invoquant un esprit qui guidera le joueur vers les gardes.

**Note:** Les combats avec les Gardes marquer sont des duels à morts dont personne ne peut intervenir.

**Note:** Il y a 20 Gardes marquer dispersé sur toute la planète.

[Gardes marquer des 10 sceaux de la mort Guerrier]

[Gardes marquer des 10 sceaux de la mort Mage]

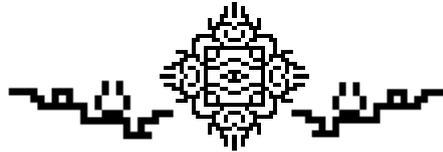


**Requête: Terry PO**

**Objectif:** Réussir 10 Négociations pour récupérer du diamant d'idium avec des Commencent galactique impériale.

**Lieu recommander:** Désert, Glace et Forêt

**Note:** Voir talent négociant pour vos PNJ et les tests de défis [Très difficiles] et en cas d'échec le PNJ refus toute autre négociation.



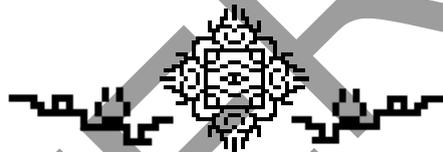
**Requête: Denalyma**

**Objectif:** Éliminer 10 braconniers et/ou le Chef Boromir

**Lieu recommander:** Désert, Glace et Forêt

**Note:** Il y a 6 zones d'influences/ autel de Denalyma. Chaque lieu possède 3 braconniers minimum de plus sur chaque lieu à 15% d'apparitions la chef des braconniers.

**Note:** Si vous tuez les 10 Braconniers, la chef Boromir arrive sur le champ de bataille avec 2 pistoleros. Tous les 5 Tours demande un tire-bousier sur une zone.



**Requête: Anankos**

**Objectif:** Trouver et absorber un fragment du mot original du Dragon millénaire.

**Lieu recommander:** Désert et Forêt

**Note:** Dans la vision, Anankos doit dire à son joueur/s le mot "ink"

**Note:** Trouver une tour qui possède à son sommet un autel d'Anankos, prier devant une colonne de lumière qui révèle la zone où se trouve le fragment du mot original du Dragon millénaire et découvre les lettres "arba"

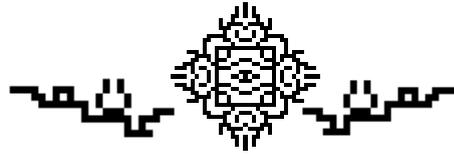
**Note:** La zone du fragment du mot original du Dragon millénaire est un cimetière d'ossements de dragon.

**Note:** Le fragment du mot original du Dragon millénaire ("relze" ) est gardé par une sentinelle. Le mot est en rouge sur une long d'une stèle de 6M en IDUM

**Note:** Si le joueur fidèle de Anankos ou non s'approche [tout les 5ft] de la stèle, la sentinelle tire automatiquement un laser qui inflige 50DG brute, applique Silence et Infirmité à ce dernier. La sentinelle est invulnérable et applique Révéler à tout être dans un rayon de 50ft.

**Note:** "ink-arba-relze" est le mot complet et pour finir la quête il doit dire ce mot devant un autel d'Anankos.

**Note:** ce mot ne doit être prononcé en présence d'autre personne sinon quoi Alatreon infligera une malédiction infligeant silence a profanateur pour l'éternité

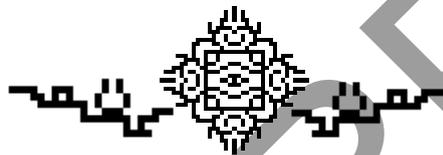


**Requête:** Zeriki

**Objectif:** Faire saturer 10 fois la barre d'état de un ou plusieurs BOSS

**Lieu recommander:** Désert, Glace et Forêt

**Note:** Voir page Barre d'altération et Boss



**Requête:** Verék

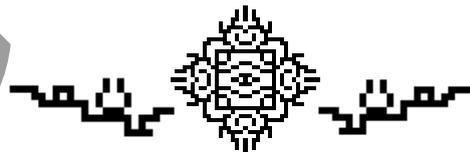
**Objectif:** Trouver et capturer les 5 Mimiques perdues de Verek.

**Lieu recommander:** Désert, Glace et Forêt

**Note:** C'est à vous de le caché

**Note:** Si vous demandez à Verék "comment savoir si une relique de proche" il répondra "Clochette, au grand Clochette répond à mon appel"

**Note:** Utilisez la relique "Clochette d'appel" pour révéler les Mimiques perdues dans un rayon de 30 ft.



**Requête:** Teread

**Objectif:** Faire une avancée théologiquement/résoudre les problèmes sur 5 Sites.

**Lieu recommander:** Désert, Glace et Forêt

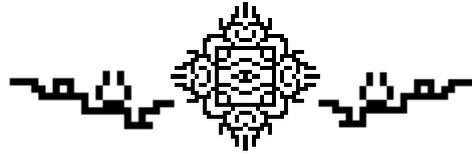
**Note:** Visiter les villes, cités et villages pour trouver puis résoudre les problèmes.

**Note:** Pour créer un problème est simple, il faut vous demandez :

L'époque du lui ? (moyen âge?, modère?, futuriste?)

Que manque t'il? ou quelle besoin de cette dernière?

**Note:** Voir talent ingénieure pour vos PNJ et les tests de défis (très difficiles)



**Requête:** Ifumi

**Objectif:**

↳ Faites 5 représentations pour transmettre de l'exaltation et/ou de l'euphorie.

**Lieu recommander:** Désert, Glace et Forêt

**Note:** Obtenir 300 (◆◆◆) ou 200 (◆◆) ou 100 (◆) de hype pour terminer le Concerts en 5T

**Note:** Visiter les villes, cités et village puis trouver une place pour que tout personne puis vous voir. (+50 hype) [ Mental ]

**Note:** Faire de la publicité améliore le nombre de personne (+20 hype) [ Mental ]

**Note:** Remercier vos fans (+10 hype) [1d100+(Mental+Social)]

**Note:** Demander de l'agent (-10 hype) [1d100+(Mental+Social)]

**Note:** Chauffé le publique (+20 hype) [1d100+(Mental+Social)]

**Note:** Irrité le publique (-20 hype) [ Vous avez votre test ]

**Note:** Faire un bonne de figure artistique (+20 hype) [ 1d100+(Physique+Social)]

**Note:** Faire la pose (+10 hype) [1d100+(Physique+Social)]

**Note:** Faire une mauvaise de figure artistique (-10 hype) [ Vous avez votre test ]

**Note:** Chanté fort (+10 hype) [ Mental ]

**Note:** Chanté intermédiaire (+10 hype) [ Mental ]

**Note:** Chanté doucement (+10 hype) [ Mental ]

**Note:** Chanté faux (-20 hype) [ Vous avez votre test ]

**Note:** Effet spéciaux fort (+20 hype) [une technique ou un sortigé actif ]

**Note:** Effet spéciaux faible (+5 hype) [ effet passif ]

**Note:** Musique douce (+10 hype) [ Mental ]

**Note:** Musique trépidante (+10 hype) [ Mental ]

**Note:** Musique intermédiaire (+10 hype) [ Mental ]

**Note:** Accord faux (-20 hype) [ Vous avez votre test ]

**Note:** Silence total (augmente de +30 hype le prochain "Chant" ou "Musique" sauf les ratés)

**Note:** Avie du publique ( entre -50 et +50 hype) [1d100+(Mental+Social)]

**Note:** Virtuose (+5 hype par réussite après 3 réussite consécutive)

## IV-Jardin des Dieux

**REQUIS:** Disponible au niveau 20, quête accomplie “Au cœur de commencement”, “Premier éveil”, “Vers la voie des plus haut”, Dépasser les 1000 GP

Cette quête est le dernier rempart entre vous et la divinité et pour l’accomplir c’est simple c’est juste une épreuve de force, votre divinité va personnellement éprouver votre force sous le regard de 2 autres qui vous jugerons tout du long.

A la fin de votre épreuve les 3 divinité vont délibérer et soit vous accepter en faisant de vous une divinité ou vous refuser (c’est pourquoi il est primordial de bien respecter les autre divinité pour cette quête).

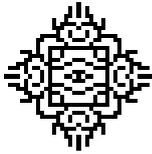
### **Objectif de quête:**

- ❖ Rendez-vous dans la chapelle
- ❖ Parlé à Ragsia et son compagnon de route
- ❖ Attendre le portail de Ragsia
- ❖ Affronté la première divinité
- ❖ Affronté la deuxième divinité
- ❖ Affronté la troisième divinité
- ❖ Parler à Ragsia
- ❖ Attendre la réponse des dieu
- ❖ Fin de quête

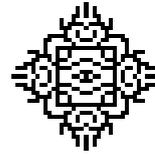
### **Dialogue utilisable:**

- Cela fait lointain que nous ne nous somme pas vu Hero.
- Pour réussir l’épreuve vous devez battre les 4 divinités qui doivent vous donner leur approbation dans leurs salle attitrées.C'est à vous décidez comment les divinités mène le combat.

Voire fiche de chaque divinité.



## **CHAPITRE 10 Le DIVIN**



### **Introduction:**

Qu'est ce qu'une divinité?

Une incarnation physique d'une idée, un concept, d'un aspect spécifique de l'univers et la régit en tant que son précepteur.

Mais un dieu ne serait-il pas simplement un monstre de puissance que nul créature mortel ne saurait défier?

Et bien la réponse à cette question ne dépend uniquement que de vous et du set up de votre univers, ce chapitre couvrira la fonction d'une divinité, ses capacités, son rôle ainsi que leur histoire pour la plupart.

Les dieux et religions jouent un rôle important dans les campagnes de QG de Terry que ce soit un fidèle qui entonne le nom de sa divinité chaque fois qu'il s'apprête à soigner quelqu'un ou alors un groupe de fanatique fomentant des plans machiavéliques pour que leur divinité soit reconnue comme la plus puissante d'entre tous.

Ce chapitre traitera tout cela aussi en examinant le rôle de ses forces dans l'univers de Nione mais si vous avez une vision différente de celle-ci, libre à vous de l'appliquer car vous êtes le maître de votre univers.

### **I La nature des religions**

Les dieux interagissent avec les mortels, car ils exigent de leur part une forme d'adoration que ces derniers peuvent apporter en adoptant une ligne de conduite, en accomplissant des faits en accord avec les autorités que la divinité incarne.

Les mortels ont des choix variés pour prouver leur adoration à leur divinité comme des fidèles croc-mort de Mekatren dieu de la Mort et des Abomination qui donneront le dernier sacrement avant d'enterrer et envoient l'âme du défunt à leur dieu, ou encore un druide priant Denalyma déesse de la Nature et du Renouveau avant d'aller défendre une forêt de braconnier jusqu'au fermier priant cette déesse pour une bonne récolte.

Les dieux font partie intégrante des religions, ils constituent le centre des cultes et églises, l'objet de l'adoration et des rituels.

Enfin, ce sont les destinataires de prières et de sacrifices.

Dans une campagne de QG de Terry, la religion y est polyteïste. Avec un groupe de divinités vaguement associées formant ainsi un panthéon, c'est-à-dire une communauté de dieux qui ne partagent pas une seule et même doctrine ou philosophie, on parle alors d'un Panthéon dissocié.

Comme dans le monde réel les religions peuvent prendre bien des formes, comme une religion polyteïste avec un panthéon associé, c'est-à-dire Avec une communauté de dieux qui partagent une seule et même doctrine ou philosophie celle de la divinité la plus puissante du panthéon.

Ou encore des religions monothéistes avec une seule divinité, ou des religions animistes qui vénèrent les esprits de la nature.

Libre à vous d'utiliser votre imagination dans le but de créer un setup qui convient à votre campagne.



## II-Comment créer une divinité

Pour devenir un dieu/déesse il faut avoir rempli les prérequis de la quête Jardin des dieux, qui est d'avoir le rang 8, 1 000GP et d'avoir accompli toute les quête des autres rang céleste puis enfin réussir la quête jardin des dieux.

suite à cela un rituel va être accompli ou la divinité tutélaire de l'entité chargera d'énergie divine afin d'éveiller une étincelle divine en ce dernier, qui se verra pourvu d'une à deux autorité divine dont ils aura la charge l'entité sera considérée "amis de Nione" et sa divinité tutélaire devenant ainsi son parent divin et lui apprendra tout ce qu'une divinité doit savoir pendant au moins 200 ans bien qu'il soit déjà arrivé que l'éducation d'un dieu se fasse en moins de 100 ans.

la nouvelle divinité aura donc pour travail de réguler ses autorité divine dans l'univers car elles étaient encore des loi sauvage de l'univers du à Nione la divinité créatrice de l'univers qui aime par dessous tout libéré le potentiel de toute chose, faisant de l'univers un endroit très chaotique sans les "amis" de Nione pour réguler ses derniers.



### III-Caractéristiques des Divinités

Cette partie présente les règles de jeu relatives aux divinités, en commençant par la plus fondamentale, le rang divin (rang 9). Toute entité dotée de ce rang est considérée comme un dieu et un ami de Nione.

Ce rang confère à une entité le pouvoir de gouverner sur un ou deux aspect de l'univers en utilisant des God Point (GP) à volonté pour interagir avec ce/ces dernier(s) a sa guise et son imagination hors combat car la divinité n'aura pas le temps de se concentrer durant un combat, il/elle préférera utiliser ses technique/sort Divin qui seront beaucoup plus efficace dans une situation de combat.

Le rang divin donne accès à plusieurs arbres d'aptitude divine appelée constellation spirituelle (CS) ,cependant la divinité ne peut en avoir que 2 son arbre (CS) principal et son arbre (CS) secondaire n'ayant qu'une maîtrise modéré de ce second arbre.

## Présentation des Constellation Spirituelle

Les constellation Spirituelles (CS) sont des arbres d'aptitude que seule une entité de rang 9 a accès, elle possède un maximum de 30 étoiles réparties en 5 styles d'aptitude possèdent chacune un code couleur dont les effets différent selon la constellation.

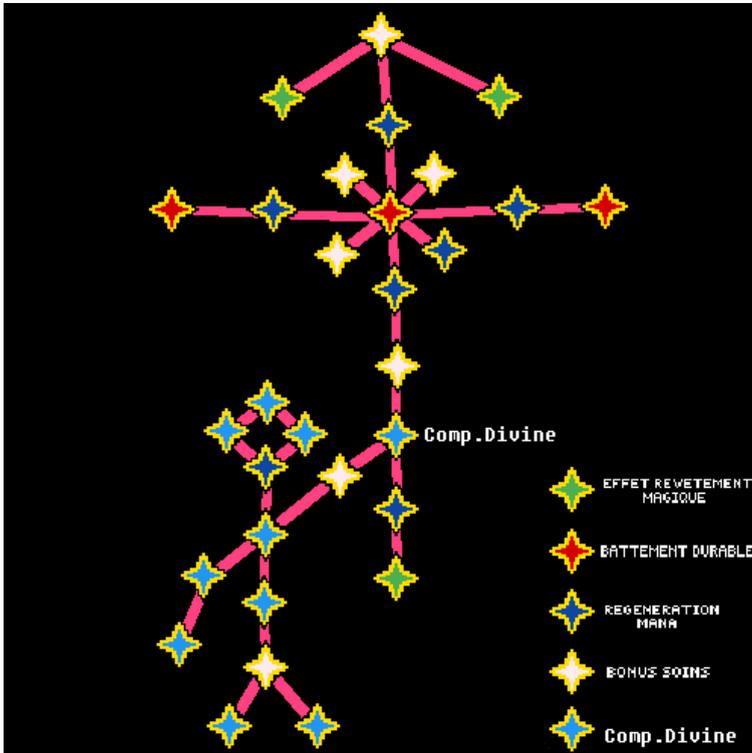
Ses étoiles ne sont pas toutes accessibles dès qu'une entité devient une divinité, cette dernière devra les débloquer petit à petit en payant un coût en God point (GP), on dit alors que la divinité médite pour charger une étoile en GP pour obtenir ses bienfaits de manière permanente. [\(voir le coût en GP page...\)](#)

Il existe 5 Constellations spirituelles différente, une entité de rang 9 ne peut en choisir que 2, une CS principale comportant 30 étoile et une CS secondaire ayant un nombre d'étoiles réduit pour un maximum de 14 car la divinité la maîtrise moins bien que sa CS principale donc certaine compétence ne lui seront pas accessible.

Pour finir chacune des étoiles que la divinité à débloqué lui donne un bonus de +5PV et +5 de mana.

A la page suivante vous verrez à quoi ressemblent les CS et quels sont leurs effets.

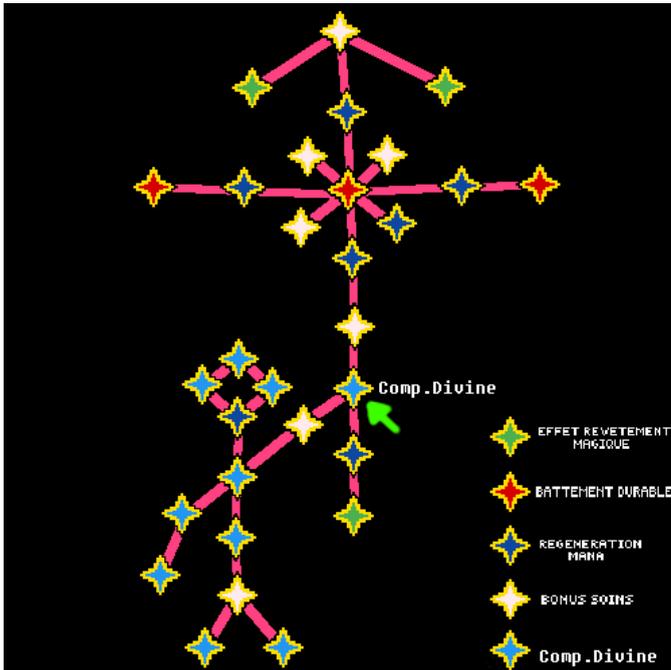
### Constellation spirituelle du cœur:



Cette CS est celle que les entités qui veulent soutenir leur allié en les soignant ou en augmentant la durée des effets de soutien dit "bénéfique" choisiront comme CS principal.

#### Description des styles d'aptitude du Coeur:

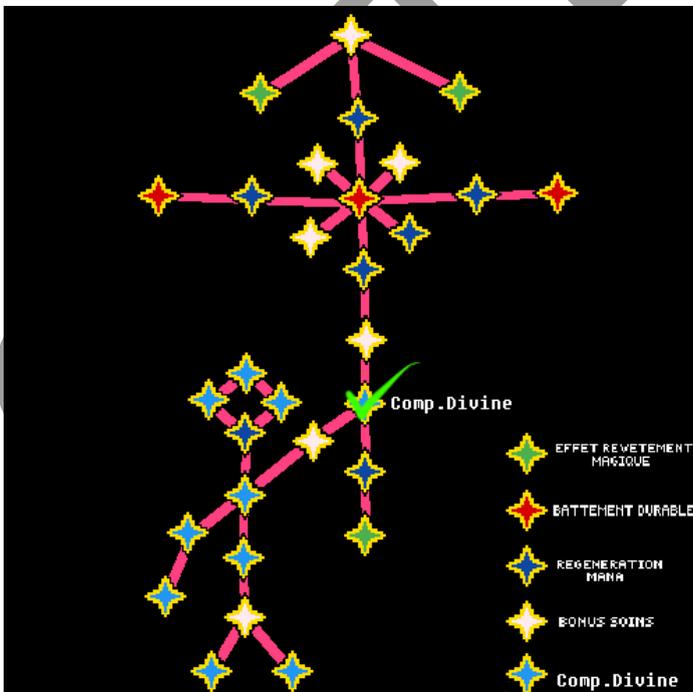
- Effet de Revêtement Magique:** par étoile verte, applique un bonus de +15 bouclier sur les compétence active/passive de soutien "bienfaisant"(qui ne comporte pas d'effet néfaste à la cible/lanceur).
- Battement Durable:** par étoile rouge, augmente la durée des sorts de soutien bienfaisant de +3.
- Régénération de Mana:** par étoile bleu foncé, augmente la régénération active/passive de mana de +5.
- Bonus Soins:** par étoile blanche, augmente la valeur des soins +15.
- Compétence Divine:** par étoile bleu claire, débloque une nouvelle compétence éveillé limité à 5 effet max ses effets doivent être raccord avec l'autorité de la divinité et de la charte. (autorité voir page 257) (gain bonus page 60).



Sur l'image à gauche la flèche verte indique la 1ère étoile à débloquer, vous pourrez ensuite vous frayer un chemin vers les aptitudes qui vous intéressent.

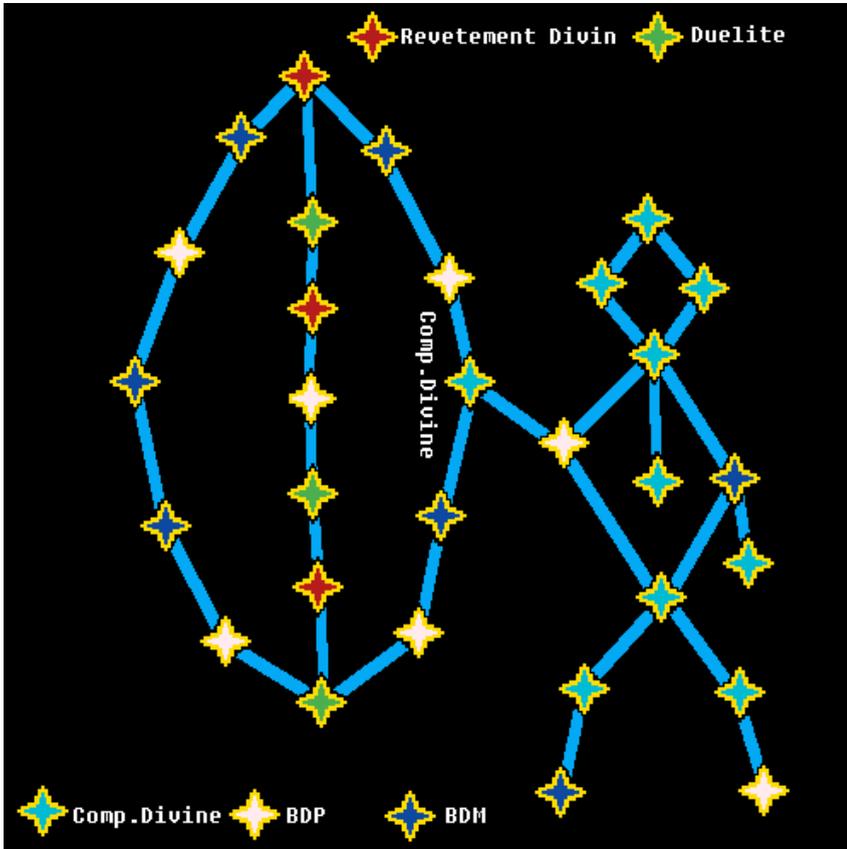
En tant que **CS secondaire** un dieu ne peut débloquer uniquement les étoiles: **Régénération de Mana** et **Bonus Soins**

L'image ci-dessous montre à quoi ressemble une étoile débloquée.



Chaque étoile débloquée augmente les **PVmax** et **MANAmax** d'un dieux de +15

### Constellation spirituelle du Durcissement



Cette CS est celle que les entités qui veulent défendre leur allié ou aime avoir un corps robuste aimeront choisir en tant que CS principale.

#### Description des styles d'aptitude du Durcissement:

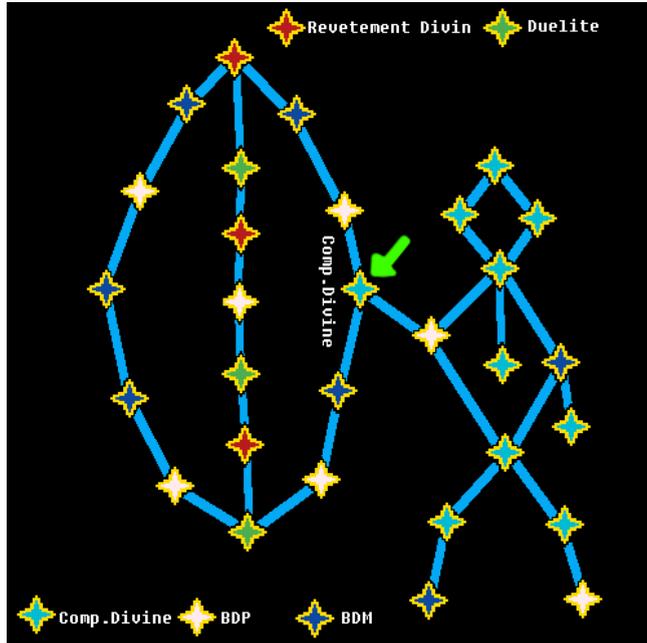
-Duelliste: Par étoile verte, augmente de +5 les de parade

-**Revetement divin:** par étoile rouge, applique un bonus de +15 boucliers sur les capacité active/passive défensif (qui ne comporte pas d'effet offensif à la cible/lanceur).

-**BDM (Bonus défense Magique):** Par étoile bleu foncé, augmente la valeur BDM de la divinité de +15.

-**BDP (Bonus Défense Physique):** Par étoile blanche, augmente la valeur BDP de la divinité de +15.

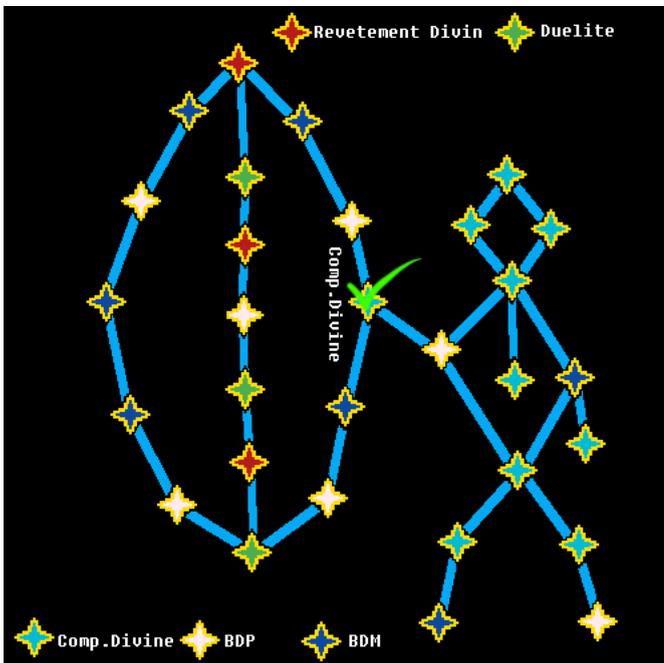
-**Compétence Divine:** par étoile bleu claire débloque une nouvelle compétence éveillé limité à 5 effet max ses effets doivent être raccord avec l'autorité de la divinité et de la charte. (autorité voir page 257) (gain bonus page 60).



Sur l'image à gauche la flèche verte indique la 1ère étoile à débloquer, vous pourrez ensuite vous frayé un chemin vers les aptitudes qui vous intéressent.

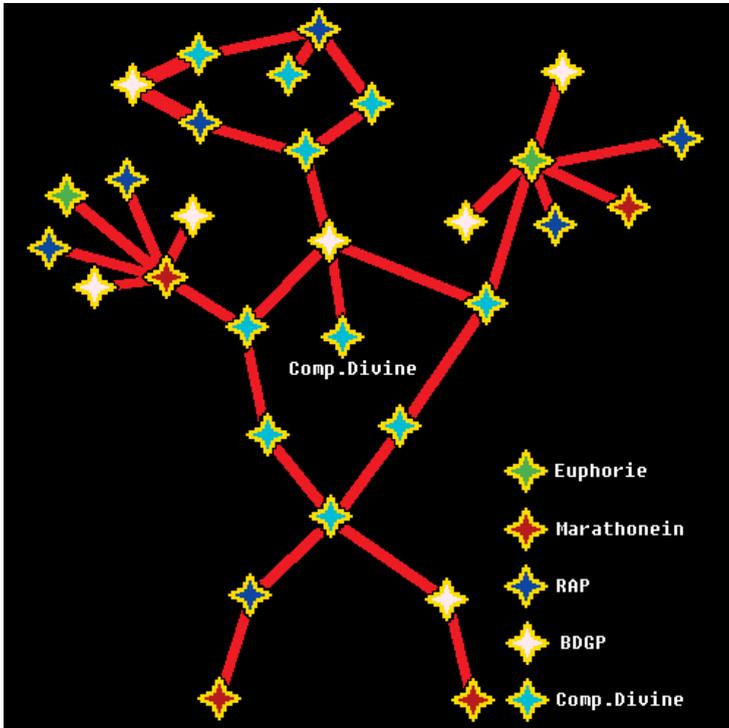
En tant que **CS secondaire** un dieu ne peut débloquer uniquement les étoiles:  
-BDM (Bonus défense Magique) et BDP (Bonus Défense Physique)

L'image ci-dessous montre à quoi ressemble une étoile débloquée.



Chaque étoile débloquée augmente les **PVmax** et **MANAmax** d'un dieux de +15

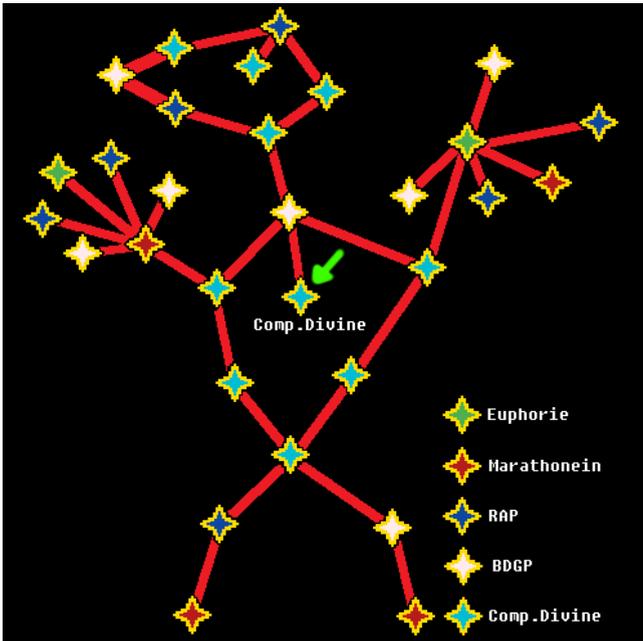
### Constellation spirituelle de la Frénésie



Cette CS est celle que les entités qui aiment l'art du combat et veulent affronter des adversaires capables de résister à leur coups (s'ils existent) choisiront comme CS principale.

#### Description des styles d'aptitude de Frénésie:

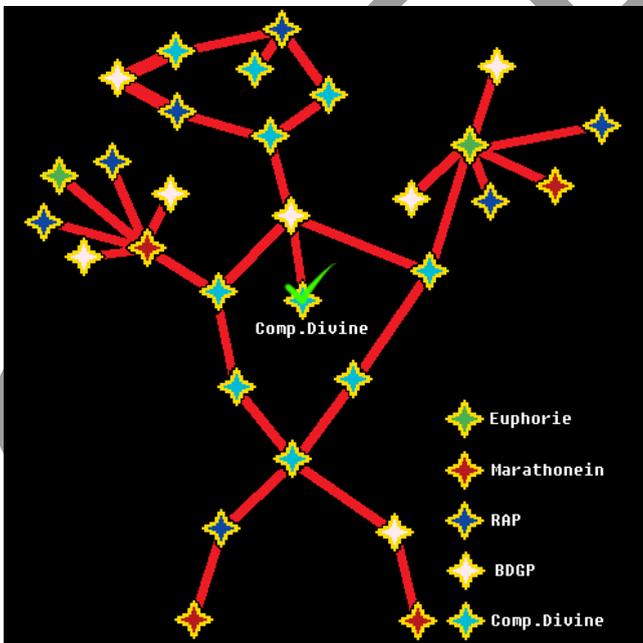
- Euphorie**: par étoile verte, réduit de 1 tour le temps de recharge des compétence offensives (qui ne comporte pas d'effet offensif à la cible/lanceur). qui se lance sur la stat physique.
- Marathonien**: par étoile rouge, augmente de +5 les déplacements.
- Rap (Résistance aux altérations puissante)**: par étoile bleu foncé, applique un bonus de +5RAP de la divinité.
- BDGP (Bonus Dégâts Physique)**: par étoile blanche, augmente les dégâts Physique de +15
- Compétence Divine**: par étoile bleu claire débloque une nouvelle compétence éveillé limité à 5 effet max ses effets doivent être raccord avec l'autorité de la divinité et de la charte. (autorité voir page 257) (gain bonus page 60).



Sur l'image à gauche la flèche verte indique la 1ère étoile à débloquent, vous pourrez ensuite vous frayé un chemin vers les aptitudes qui vous intéressent.

En tant que **CS secondaire** un dieu ne peut débloquent uniquement les étoiles:

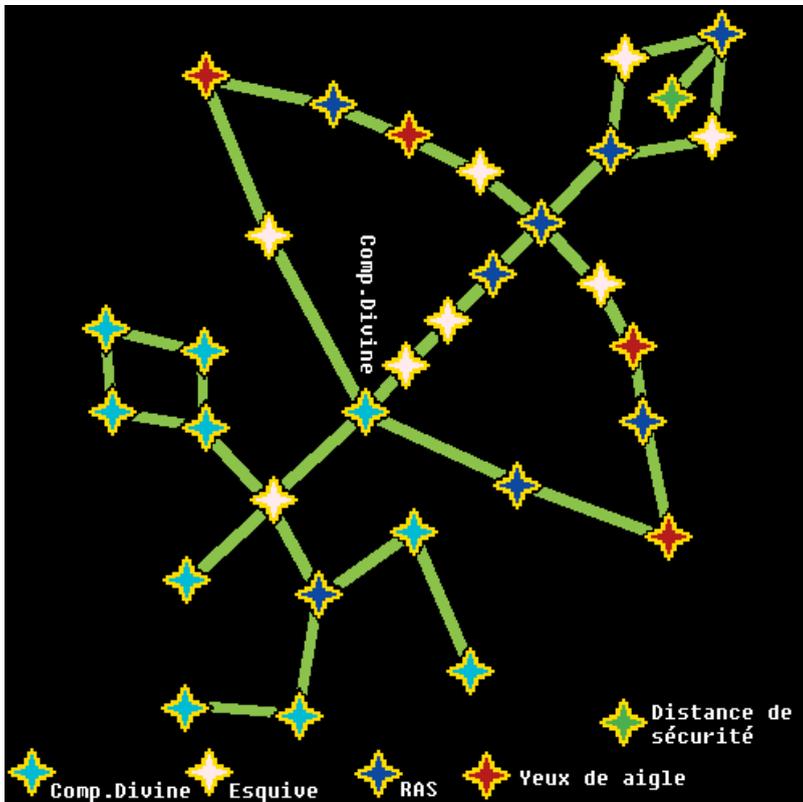
-**Rap (Résistance aux altérations puissante)**: et **BDGP (Bonus Dégâts Physique)**:



L'image ci-dessous montre à quoi ressemble une étoile débloquent.

Chaque étoile débloquent augmente les **PVmax** et **MANAmax** d'un dieu de +15

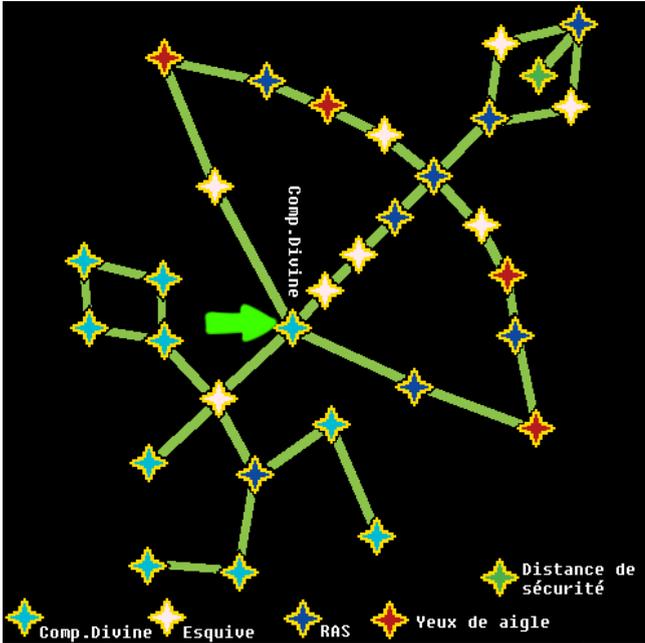
### Constellation spirituelle de la Vitesse



Cette CS est celle que les entités qui aime l'art de la chasse et veulent pouvoir toucher une proie à une distance insolente grâce à sa précisions choisiront comme CS principale

#### Description des styles d'aptitude de Vitesse:

- Distance de sécurité:** Lors d'une attaque de base à distance avec une arme à feu ou un arc fait un bond en arrière de 5 feet.
- Yeux d' aigle:** Par étoile rouge, augmente la portée des attaque de +5 feet.
- RAS (Résistance aux altérations simple):** par étoile bleu foncé, applique un bonus de +5RAS sur les capacité active/passive.
- Esquive:** Par étoile blanche, augmente le bonus d'esquive de +5
- Compétence Divine:** par étoile bleu claire débloque une nouvelle compétence éveillé limité à 5 effet max ses effets doivent être raccord avec l'autorité de la divinité et de la charte. (autorité voir page 257) (gain bonus page 60).

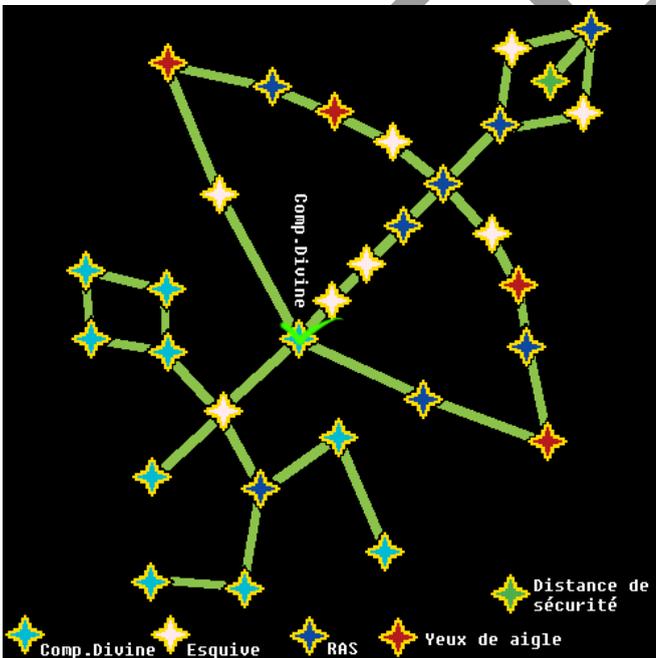


Sur l'image à gauche la flèche verte indique la 1ère étoile à débloquent, vous pourrez ensuite vous frayé un chemin vers les aptitudes qui vous intéressent.

En tant que **CS secondaire** un dieu ne peut débloquent uniquement les étoiles:

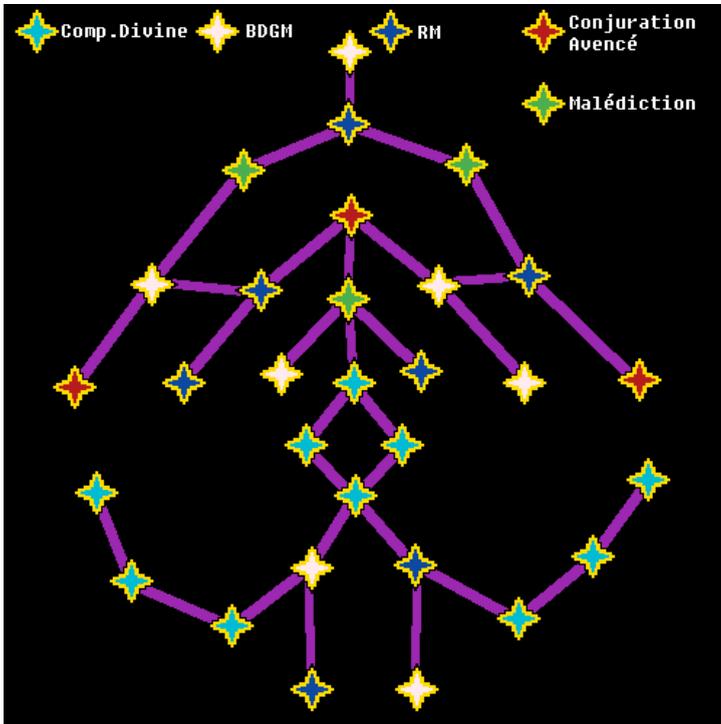
-RAS (Résistance aux altérations simple)  
et Esquive

L'image ci-dessous montre à quoi ressemble une étoile débloquent.



Chaque étoile débloquent augmente les **PVmax** et **MANAmax** d'un dieux de +15

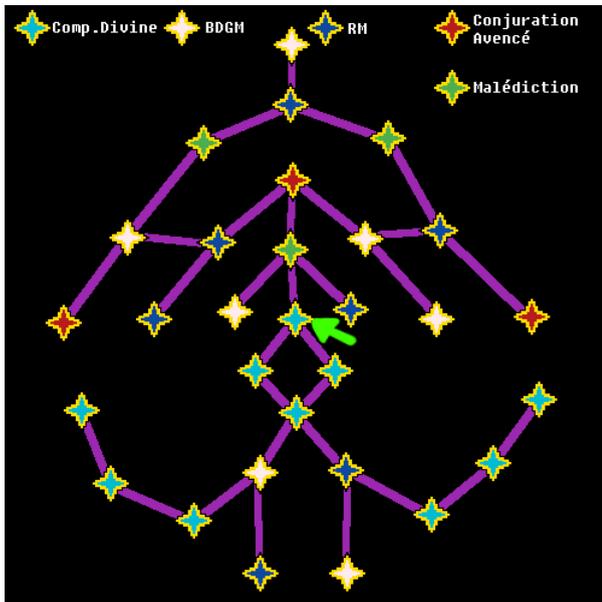
### Constellation spirituelle de la Sorcellerie



Cette CS est celle que les entités qui aime l'art de la magie et veulent pouvoir lancé de puissant sort à effet varié comme invoqué une pluie de de météor ou arrêter le temps choisiront comme CS principale

#### Description des styles d'aptitude de Sorcellerie:

- Malédiction**: Par étoile verte, augmente la durée des sorts de soutien "Malfaisant" (qui comporte des effets néfastes à la cible) de +3.
- Conjuration avancée**: par étoile rouge, réduit le temps de canalisation de 1 tour.
- RM (Résistance Magique)**: par étoile bleu foncé, augmente de +5 la RM.
- BDGM (Bonus Dégât Magique)**: par étoile blanche, augmente les dégâts magique de +15.
- Compétence Divine**: par étoile bleu claire débloque une nouvelle compétence éveillé limité à 5 effet max ses effets doivent être raccord avec l'autorité de la divinité et de la charte. (autorité voir page 257) (gain bonus page 60).

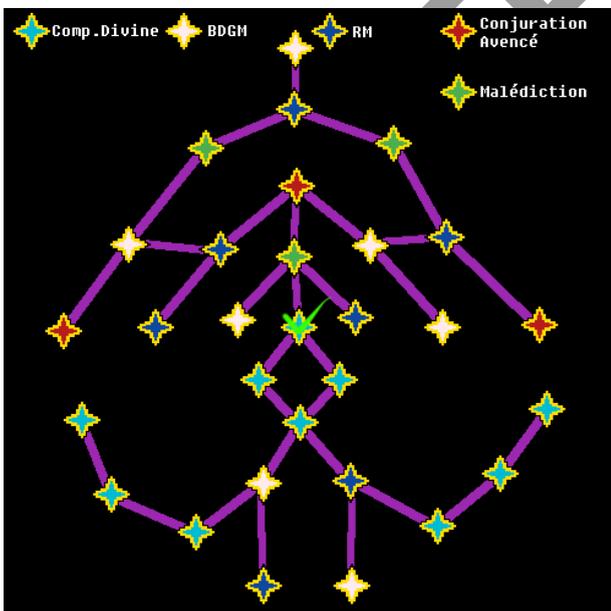


Sur l'image à gauche la flèche verte indique la 1ère étoile à débloquent, vous pourrez ensuite vous frayé un chemin vers les aptitudes qui vous intéressent.

En tant que CS secondaire un dieu ne peut débloquent uniquement les étoiles:

-RM (Résistance Magique) et BDGM (Bonus Dégât Magique

L'image ci-dessous montre à quoi ressemble une étoile débloquent.



Chaque étoile débloquent augmente les PVmax et MANAmax d'un dieux de +15

## IV-God Point et CS

Sur cette partie sera expliqué les coûts en GP pour les aptitudes Divine et comment une divinité gagne des GP.

Avant de détailler sur les coûts en GP un rappel sur ce qu'est une divinité c'est une entité de rang 9 possédant 1 000GP et ayant accompli toute les quête obligatoire dont le "jardin des dieux".

Donc retomber en dessous de 1 000GP Désactives les CS l'entité ne pourra plus utiliser leur aptitude divine tant que vous serez en dessous de 1 000GP une fois qu'une entité aura de nouveau 1 000GP les CS se réactivent et la divinité pourra utiliser ces aptitudes. attention un Dieu même si il n'a pas 1 000GP reste un Dieu donc l'entité garde tous les bonus de PV et de MANA qu'il a obtenue grâce aux CS ainsi que son habileté à interagir avec son ou ses autorité divine. (Autorité voir page ...)

Les GP sont au cœur de la divinité car elle permet d'atteindre le rang divin de débloquent les étoiles des CS ainsi que d'utiliser les compétence divine hors combat et celles en combat car le coût de ces compétence divine ne se paye pas en mana mais en GP.

Voici ci dessous le tableau des palier de coût des étoiles des CS:

N°Palier	Nombre d'étoile	Coût en GP
Palier 1	1 à 10	100
Palier 2	11 à 20	200
Palier 3	21 à 30	300
Palier 4	31 à 44	400

**Coût des compétence divine:**

Le coût est le même que pour les compétence éveiller référé-vous en a la charte en remplaçant le mana par les GP en page ...

QG TERRY

## Comment Gagner des GP

Une divinité ne fait plus de prière pour recevoir des god points, elle reçoit des prières de ses fidèles et à la possibilité d'y répondre ou non à son bon vouloir mais la divinité sait que bien traiter ses fidèles et la clé pour être alimenté en GP.

### Règles:

La divinité peut faire un jet de prière pour recevoir les prières de ses fidèles un certain nombre de fois par session, nombre déterminé par le palier qu'elle possède dans ses CS.

**Jet de dés** lancé 1dés100 avec une réussite sur 95 ou moins car répondre à une prière n'est pas compliqué pour une divinité c'est aussi facile et crucial que respiré pour cette entité.

Prière=  $5 \times \text{Rang} (9) = 45 \text{ GP}$

Les palier représente environ le nombres de fidèle qui prie la divinité  
Nombre de prière par session:

N°Palier	Nombre de prière par session	Nombre de de fidèle priant la divinité
Palier 1	1	Quelques centaines
Palier 2	2	Quelques milliers
Palier 3	3	Des Dizaines de milliers
Palier 4	4	Des Centaines de milliers

**N'oubliez pas que les rang des quête réussi donne aussi des gp voir page....**

## V-Action Divine

Les actions divine sont des actions que seul une entité de rang 9 peut utiliser car elles sont intimement liée à l'autorité de la divinité. (Autorité page...)

Elle lui permet d'interagir avec le monde qui l'entoure via son autorité en consommant des GP.

Par exemple, Zeriki pourrait utiliser une action divine pour infecter une nation avec une maladie mortelle et très contagieuse, ou AshuNera pourrait créer une zone de paix empêchant 2 nation de ce faire la guerre dans cette zone.

Le coût en GP des action divine varie selon ce que l'entité souhaite faire cela peut monter de 1GP à 1 000 et c'est le Maître de jeu qui détermine cette valeur.

Par exemple, l'action divine de Mékatren dieu de la mort qui est de faire mourir un système solaire paiera plus que 1 000 GP, alors que Denalyma déesse de la nature est du renouveau qui veut faire pousser un arbre ne paiera que 1GP.



## VI-Autorité divine

L'Autorité divine est une idée générale abstraite que ce fait l'esprit de Nione d'un objet de pensée concret ou abstrait, et lui à rattacher à ce même objet les diverses perceptions qu'elle en a.

faisant de l'autorité une loi implacable et sauvage de l'univers car Nione libère tout le potentiel d'une autorité donc très souvent elle est hors de contrôle, et c'est là où les entités de rang 9 un dieu entre en jeu car il/elle se verra confiée 1 à 2 autorité de son choix par Nione au travers de son Parent divin et cette nouvelle divinité deviendra le Précepteur sur ces Autorité ayant le plein contrôle de ses derniers sauf si Nione se décide à les lui enlever ce qui n'est jamais arrivé jusqu'à présent car AshuNera veille au grain!

## VII-Avatar

Ce sont des représentations physiques ou spirituelles d'une divinité car l'univers est grand et ils ne peuvent pas être à 2 endroits à la fois sauf s'il utilise un avatar qui est une version inférieure d'eux-même.

### **Statistique:**

Un avatar de rang 8 (demi-dieux) a accès qu'à une CS choisie par la divinité au moment de sa création et ne peut utiliser que la moitié des compétences divines du dieu qu'elle représente.

### **Coût en GP:**

Un avatar coûte 10 GP par minute hors combat donc 10GP tous les 5 tours en combat, mais si la divinité canalise son esprit pour contrôler son avatar le coût est réduit à 0GP par minute hors combat donc 0 GP tous les 5 tours en combat.

## VIII-Tiamator

Un Tiamator c'est quoi ?

C'est une entité pouvant rivaliser avec les dieux mais qui n'est pas elle-même une divinité car ce n'est pas un ami de Nione.

Ces entités possèdent une puissance venant d'une source inconnue ou de leur propre potentiel Latent, il existe 2 types de Tiamator, les alpha et les Tiamator éveillé.

Nione libère le potentiel de tout être ou chose qui pourrait raconter une histoire intéressante de ce fait elle a éveillé des Tiamator qui ne sont pas ses amis donc ne sont pas des dieux mais il ne sont pas forcément ses ennemi non plus certain sont même entré à son service sans pour autant devenir un amis de Nione, la plus connue est Ragozia la gardienne du cristal d'éveil en l'absence de Nione c'est elle qui éveille le potentiel des entités dans l'univers.

Ou encore Nexus le compteur de mythes est légende depuis des temps immémoriaux.

### **Tiamator alpha:**

Ces derniers sont exclusivement des PNJ (personnage non joueurs), ils sont considérés comme des niveau 1 car ce sont des créatures qui refusent les préceptes de Nione mais les subissent quand même.

Leur potentiel latent est si énorme qu'il leur donne des bonus divers:

+500PV & Mana minimum, leur Dés de Dégâts est équivalent au rang de la cible.

### **EX:**

Un Tiamator Alpha attaque au corps à corps à l'aide de son épée une cible de rang 1 il fait 1Dés20 de dégâts, si la cible est de rang 5 le Tiamator alpha fait 5Dés20 de dégâts etc...

Si l'adversaire à un rang céleste le Tiamator alpha et considéré comme ayant l'équivalent des étoiles BDGP/BDGM des CS Frénésie et Sorcellerie ainsi que l'équivalent BDP/BDM de la CS Durcissement ou l'esquive de la CS vitesse selon la façon de combattre du Tiamator Alpha.

**Tiamator éveillé:**

C'est un Tiamator qui à d'une manière ou d'une autre ou à l'aide d'une divinité réussie à s'éveiller.

Ce sont généralement des PNJ bien que les PJ peuvent aussi en être un(e) mais ceci est un cas spécial.

Ces entités peuvent avoir un niveaux entre 1 et 20 et avoir maximum le rang d'existence légende (Rang 5) il n'ont pas accès aux rang céleste car il refusent de devenir des amis de Nione et ne prie aucune divinité.

Parce que ce sont des êtres éveillé ils ont des compétences éveillé conforme à la charte de compétence (page...), cela comprend les Tiamator éveillé PNJ et PJ.

Les PNJ ont des bonus supplémentaires, ils font le maximum de dégâts sur leur jets et si il affronte une entité de rang céleste pour chacun des rang céleste de l'adversaire le tiamator éveillé gagne un bonus de +15 à ses défenses est dégâts.

Sachez que tout ses bonus n'est que soit le résultat du potentiel Latent des alpha soit le résultat du refus au passage rang céleste quoi qu'il en soit dès qu'un Tiamator gagne ne serait-ce qu'un seul rang céleste il perd d'emblée tous ses bonus de Tiamator car à ce moment il n'est plus un Tiamator mais une entité en marche vers la divinité.

Bien qu'un Tiamator peut être considéré et prier comme un dieu par certains groupes d'individus il/elle n'en ai pas un donc il ne pourra jamais répondre aux prières et ne recevra pas de GP non plus et n'a donc pas de pouvoir Divin.

## IX- Rang Existence 10

ce rang d'existence est le niveau final pour ce qui est de la monter en puissance d'un personnage il permet d'être plus ou moins l'équivalent des premier dieux de l'univers de nione bien que cela soit un mensonge.

Car les dieux primordiaux ont accumulé tant de god points qu'il est inimaginable d'espérer les vaincre à moins que quelque chose pouvant menacé l'univers dans son ensemble vienne à exister.

pour atteindre ce rang il vous faut être un dieu ayant débloquer toutes les étoile de ses différentes constellations, il devient un esprit ne faisant alors qu'un avec les autorités définissant sa divinité.

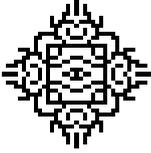
Ce rang accorde l'immortalité à l'individu qui l'a possède se voyant renaître parmi ses fidèles il pourra utiliser ses GP pour que sa nouvelle enveloppe atteigne l'age adulte, mais entraîne une perte de niveau car le dieu doit s'habituer à sa nouvelle enveloppe physique. Le dieu ne perd pas sa divinité pour autant mais ne sera pas en mesure d'utiliser ses plein pouvoirs.

### Règle:

Coût en God Point	<b>500 GP</b>
Perte de niveaux	<b>10</b>

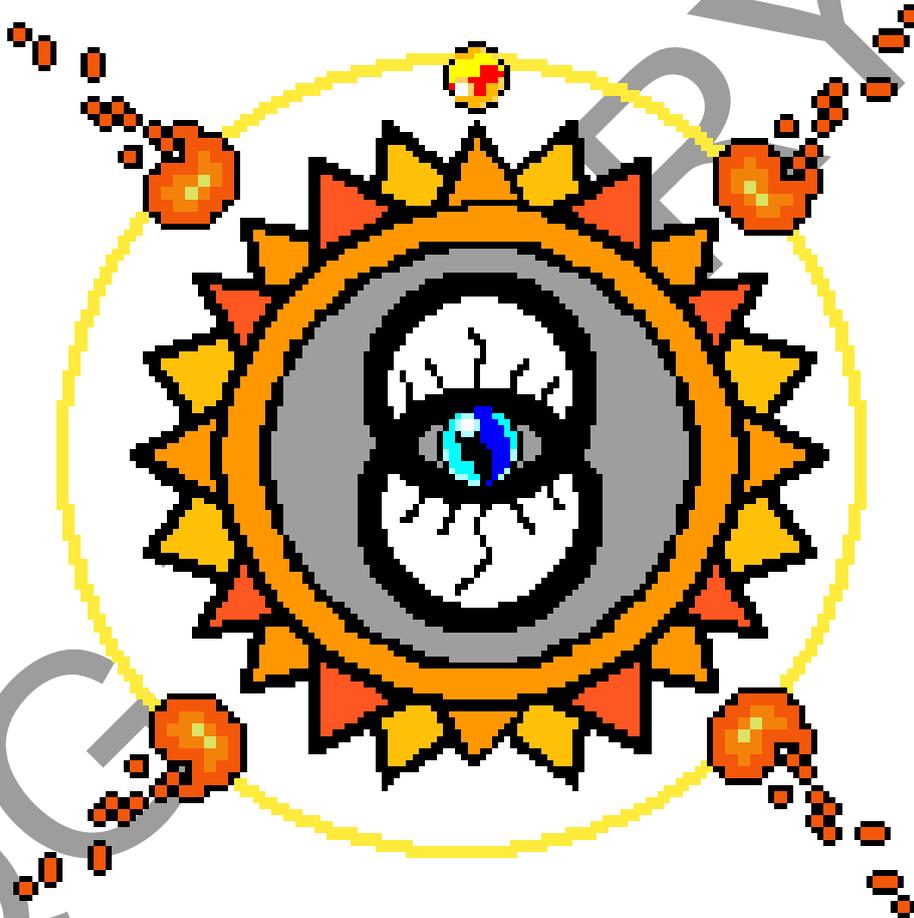
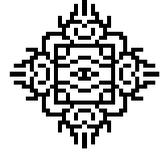
le dieu réincarner n'a accès qu'à ses 2 premiers sort éveillé et ses 2 premiers sort divin il n'a accès qu'à la moitié des étoile de sa constellation principale.

## Fiche des DIVINITÉS et leurs CODEX



### NIONE

Déesse du précepte et de la création



Âge: ??? Taille: ???

#### Résumé connue:

Nione être suprême porteuse de l'aube et la création dans la réalité et la distorsion. Personne ne l'a vraiment connu, seuls ses plus grands fidèles que nous connaissons tous aujourd'hui et encore. Ces derniers suivaient ces ordres jusqu'au jour où plus rien. Aucune prière, intervention, aucune lueur ne toucha ces fidèles suivie du chaos chez les manifestations.

Le panthéon des dieux prennent les reines dans l'attente de leur déesse mère.

**Codex Nexus:**

### "Le Premier éveil"

**Nione:** -"Seul" c'est le premier mot que j'ai compris bien des années après ma création.

**Nione:**-Et c'est ce que j'étais durant des millénaires dans ce vide.

**Nione:**-Plus j'avançais plus se vide grandit inexorablement devant moi, à croire que j'étais le centre de ce monde.

**Nione:**-Malheureusement c'était le cas

**Nione:**-"Douleur" c'est le mot qui m'a traversé le corps et un liquide coulait sur ce qui me servait de visage...

**Nione:**-Des... larmes...

**Nione:**-Je resta à me morfondre, tourbillonnant dans l'espace en sanglotant, je ne sais combien de temps.

**Nione:**-Un liquide rebondis sur mon bras qui ma fait croire une fraction de seconde qu'il avait quelqu'un d'autre, mais ma fait voir quelque chose de merveilleux.

**Nione:**-En m'extasiant devant ce spectacle plein de nébuleuse, je me rendis compte que ce monde m'appartenait et que c'est à moi de le rendre à mon image avec de nombreux être différent.

**Nione:**-Et ceci est mon histoire.

"L'être tant attendue"

**Nione:** -Essaie N°364, échec de l'opération, création d'une planète...encore...\*grrr\*

**Nione:** -Gens est mare!! J'ai l'impression que je ne sais faire que cela avec ces mains.

**Nione:** -N'es pas Nerf?

**Nerf:** -...

**Nione:** -Pas la peine être sarcastique, sinon connais un qui finira dans le vide spatial.

**Nerf:** -...

**Nione:** -Plus de planète ? C'est un blague qui à passé l'âge.

**Nerf:** -...

**Nione:** -Je vois, mélange la crème de la crème pour un résultat cosmique de bonheur...

**Nione:** -Je dis "OUI"!!

**Nione:** -Mais quelle être choisir parmi tout mes idées en attente...

**Nione:** -Un truc tout poilu...pas trop

**Nione:** -Une carapace... trop blizzard ou des écailles peut être

**Nerf:** -...

**Nione:** -Oui, c'est exactement ce qu'il me faut!

**Nione:** -Quelque temps après.

**Nione:** -Il est là Nerf regarde !!!

**Nione:** Le premier de mes enfants.

**Nerf:** -...

**Nione:** "Bonheur" c'est le mot que j'ai découvert puis "Mère"

## "Forte tête"

**Nione:** -Non! Les flames blanche ne sont pas bonne sur cette planète tu l'as dénaturé.

**Alatreon:** -C'est MA planète maman donc je fais ce que j'aime.

**Nione:** -Oui, mais ce n'est pas comme cela tu apprendras tous les combinaisons élémentaires aussi vite que maman, mon gros bichon

**Alatreon:** -\*Rougie\* Maman...

**Alatreon:** -Les animaux que tu as créé dessus ne sont pas du même avis.

**Nione:** -Ils n'ont pas la même priorité que nous et il ne voit pas que un quart de notre travail.

**Alatreon:** -...

**Nione:** -Aller viens dans mes bras, je sais que c'est une fatalité mais je suis sûr qu'à un moment, on trouvera des personnes qui sera à nos côtés pour vivre des aventures et on les appelleraient peut-être "Ami"

**Alatreon:** -...

**Alatreon:** -Si on faisait la course ? Tu me rattrapera pas cette fois !

**Nione:** -Aucun chance mon...pet... grand dragon

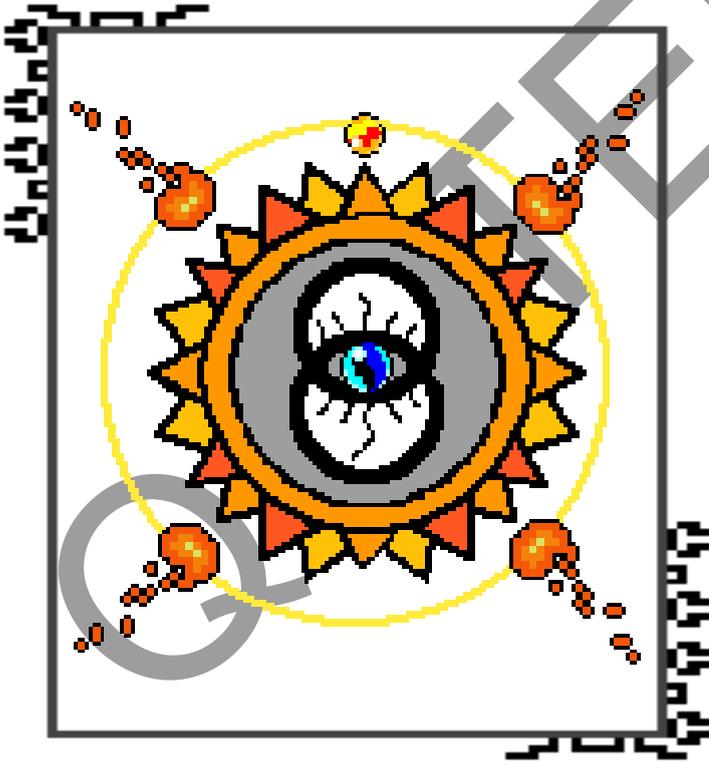
### NOTE

Nione étant la divinité de tout ce qui existe elle possède, de ce fait une multitude de compétence éveillé généralement, elle utilise ses pouvoirs au travers d'un avatar car l'univers serait détruit si Nione utilisait toute sa puissance enfin... Même si elle se mettait à utiliser ne serait-ce que 10% de sa force dans son corps originel, l'univers serait détruit.

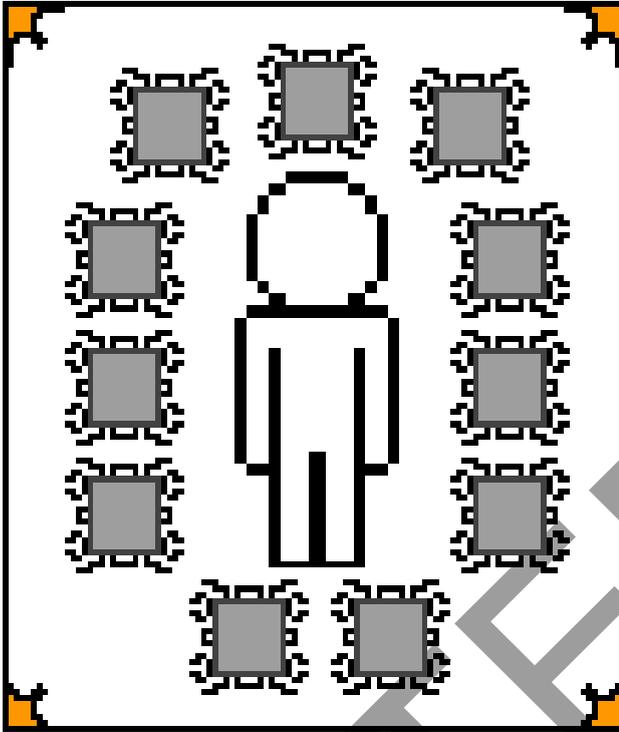
Donc à chaque fois que Nione fait quelque chose il y a ses avatars pas loin où les dieux qu'elle utilise comme relais, par exemple si elle éveille le potentiel d'une entité qui s'avère être un danger pour l'univers qu'elle a créée elle passe par Ashunera (Déesse de l'ordre et du chaos) pour éveiller une autre entité qui va opposé la première à puissance équivalent.

A la page suivante, vous aurez un set de compétence de Nione dans sa forme d'avatar et si vous voulez utiliser d'autre compétence pour cette divinité c'est à vous le Maître de jeux de les inventer car votre version restera toujours la meilleure.

Nom:	Race:	Rang d'existence(RGE)	Point de vie:	Point de mana:	Jet de mort:
<b>NIONE</b>	<b>Céleste</b>	20	10000 /10000	10000 /10000	0
	<b>Physique</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Attaque de l'Arme(Rang-ExD?)</b>		20D20
	95%	0%	<b>Bonus Dégât Physique</b>		+200
	<b>Mental</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Dégât Magique</b>		+200
	95%	0%	<b>Défense Physique (Armure)</b>		600
	<b>Social</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Défense Physique</b>		+0
	95%	0%	<b>Défense Magique (Armure)</b>		600
			<b>Bonus de défense magique</b>		+0
			<b>Bonus de Soins</b>		+0
			<b>Régénération passif Point de vie:</b>		20
			<b>Régénération passif Point de mana:</b>		20
			<b>Esquive</b>		70 %
			<b>Résistance Magique</b>		70 %
			<b>Résistance au Altération Simple</b>		70 %
			<b>Résistance au Altération Puissante</b>		70 %



## Fiche équipement



• (1)-Arme main gauche et droite

**Nom:** Aube et Crépuscule  
**Type d'arme:** [Tranchant],[Contondant],[Attaque arme CaC],[Attaque à distance],[DEUX mains]  
**Effet(s):** +100 BDG Brute, Peut se transformer en [Grands épées]>[Fléau]>[Arc long]  
**Taille du chargeur:** 2  
**Temps de Recharge des munition:** 0

• (1)-Tête :

**Nom:** Couronne de la prophétie  
**Fente:** 0  
**Effet:** +100DF P, +100DF M

• (1)-Torse :

**Nom:** Bustier de la prophétie  
**Type d'armure:** Léger  
**Fente:** 0  
**Effet:** +100DF P, +100DF M

• (1)-Épaulettes :

**Nom:** Épaulettes de la prophétie  
**Type d'armure:** Léger  
**Fente:** 0  
**Effet:** +100DF P, +100DF M

• (1)-Pantalons :

**Nom:** Robe de la prophétie  
**Type d'armure:** Léger  
**Fente:** 0  
**Effet:** +100DF P, +100DF M

• (1)-Mains :

**Nom:** Bracelet du premier né  
**Type d'armure:** Léger  
**Fente:** 0  
**Effet:** Lié à votre familier

• (1)-Pieds :

**Nom:** Talon de la prophétie  
**Fente:** 0  
**Type d'armure:** Léger  
**Effet:** +100DF P, +100DF M

• (1)-Gants :

**Nom:** Gant de la prophétie  
**Fente:** 0  
**Type d'armure:** Léger  
**Effet:** +100DF P, +100DF M

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Cape :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Tenue Spéciale :</li> </ul>
<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>	<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques primaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques secondaire</li> </ul>
<b>Nom:</b> Yeux gauche de la prophétie <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +200 BDGP	<b>Nom:</b> Yeux droit de la prophétie <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +200 BDGM
<ul style="list-style-type: none"> <li>Autre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre de Fente total de l'équipement</li> </ul>
<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>	<b>Nombre de Fente:</b>

## Fiche Accessoire

Ici vous mettez vos accessoires, Anneaux, Amulette, ceinture et boucle d'oreille

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)- Anneaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Amulette</li> </ul>
<b>Nom:</b> Bague de la prophétie <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +70% RM	<b>Nom:</b> Amulette de la prophétie <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +70% ESQ
<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Ceinture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Boucle d'oreille</li> </ul>
<b>Nom:</b> Ceinture de la prophétie <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +70% RAS	<b>Nom:</b> Boucle d'oreille de la prophétie <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +70% RAP

## Fiche Sac/Inventaire

- (1)-SAC/Inventaire

Nom:  
Effet:

QG TERRY

## Fiche Compétence de base(CB)

<b>CB 1</b>	<p><b>Nom:</b> Tir d'élite</p> <p><b>Arme requis:</b> Arme à Feu ou Arc</p> <p><b>Stat:</b> Mental</p> <p><b>Coût:</b> 35 PM</p> <p><b>Description :</b> Vous effectuez votre meilleure tire.</p> <p><b>Effet(s) :</b> Tire sur une cible Rayon de 40Ft inflige [ATB] DGP, une altération RP.</p>
<b>CB 2</b>	<p><b>Nom:</b> Bouclier magique</p> <p><b>Arme requis:</b> Rien</p> <p><b>Stat:</b> Mental</p> <p><b>Coût:</b> 14 PM</p> <p><b>Description :</b> Crée un revêtement magique qui protège la cible.</p> <p><b>Effet(s) :</b> Sur une cible dans un rayon de 20ft donne +5 Bouclier x RE.</p>
<b>CB 3</b>	<p><b>Nom:</b> Attaque magiques supérieure</p> <p><b>Arme requis:</b> Rien</p> <p><b>Stat:</b> Mental</p> <p><b>Coût:</b> 29 PM</p> <p><b>Description:</b> Concentre de l'énergie puis tire un laser puissant sur une cible.</p> <p><b>Effet(s) :</b> Tire un laser de mana sur un Rayon de 20m inflige 20 DGM, une altération Puissante selon le terrain.</p> <p>[Feu : Brûlure] [Nuage : Désarmement] [Terre : Rétention] [Eau : Renversement] [Jour : Verouillage] [Nuit : Silence].</p>
<b>CB 4</b>	<p><b>Nom:</b></p> <p><b>Arme requis:</b></p> <p><b>Stat:</b></p> <p><b>Coût:</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Effet(s) :</b></p> <p><b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>

## Fiche Compétence d'éveil(CE)

<b>CE 1</b>	<p><b>Nom:</b> Trou noir  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Condition:</b> Tout projectile dans un rayon de 10FT  <b>Description:</b> Concentre son énergie dans une lame puis lance l'énergie sur une cible.  <b>Effet:</b> Détruit un projectile</p>
<b>CE 2</b>	<p><b>Nom:</b> Fissure dimensionnel  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description:</b> Brise le tissu du monde d'un simple trait puis l'ouvre pour laisser place au néant qui le réalité  <b>Effet:</b> Invoque 2 Fissures dimensionnel pendant 10T, applique Lenteur, chaque fin de tour dans un rayon de 20FT  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 3</b>	<p><b>Nom:</b> Dispersion-des-brèches  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description:</b> une fissure dimensionnelle se déplace et blesse quiconque la rencontre.  <b>Effet:</b> Force une fissure dimensionnel a se déplace dans un rayon de 20FT de 20FT déplacement, elle inflige 30 DGM à tout personne.  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 4</b>	<p><b>Nom:</b> Enveloppe cosmique  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Condition:</b> quand vous êtes attaqué  <b>Description:</b> Votre corps devient nébuleuse et le reste devient secondaire  <b>Effet:</b> Vous devenez spectrale +10% RAP +10% RAF +15 Bouclier  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>

## **Fiche Compétence de succession**

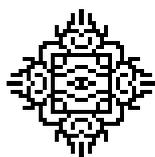
Ici vous mettez tous les compétences autres que CB et CE. (Stigma, objet et/ou autre)

<p><b>CS 1</b></p>	<p><b>Nom:</b> Heure de point  <b>Arme requis:</b> Aube et Crépuscule  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 0 PM  <b>Description :</b> infusée d'une énergie divine elle devient une arme redoutable.  <b>Effet(s) :</b> Votre arme se transformer en [Grands épées +100% de Givre]&gt; [Fléau +100% de Brûlure]&gt; [Arc long +100% de Tourment]  <b>Source:</b> Aube et Crépuscule  <b>Temps de recharge :</b> 0</p>
<p><b>CS 2</b></p>	<p><b>Nom:</b>  <b>Arme requis:</b>  <b>Stat:</b>  <b>Condition:</b>  <b>Coût:</b>  <b>Description :</b>  <b>Effet(s) :</b>  <b>Source:</b>  <b>Temps de recharge :</b></p>
<p><b>CS 3</b></p>	<p><b>Nom:</b>  <b>Arme requis:</b>  <b>Stat:</b>  <b>Condition:</b>  <b>Coût:</b>  <b>Description :</b>  <b>Effet(s) :</b>  <b>Source:</b>  <b>Temps de recharge :</b></p>
<p><b>CS 4</b></p>	<p><b>Nom:</b>  <b>Arme requis:</b>  <b>Stat:</b>  <b>Condition:</b>  <b>Coût:</b>  <b>Description :</b>  <b>Effet(s) :</b>  <b>Source:</b>  <b>Temps de recharge :</b></p>

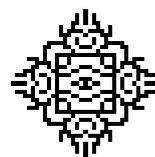
## **Fiche d'Outil/Autre**

Ici vous mettez vos pièces de l'honneur éternel (PHE) et vos mutagènes.

<b>AJD</b>	<b>IDIUM</b>	<b>Ticket Restaurants</b>	<b>DIAMANT</b>
∞	∞	∞	∞
<b>Expérience</b>	<b>God Points</b>	<b>Pièces de l'honneur éternel</b>	<b>Sigmat Briser</b>
∞	∞	∞	∞
	<b>Mutagène de Vie Supérieur</b>	<b>Mutagène de Mana Supérieur</b>	<b>Mutagène de Véhem Supérieur</b>
	0	0	0
	<b>Ressource Minéral</b>	<b>Ressource Végétal</b>	<b>Ressource Aquatique</b>
	∞	∞	∞



## ALATREON Dragon du Temps et des éléments



**ÂGE:** 6664 ans **TAILLE:** celle qu'il veut  
**Génération 2**

### **Résumé connu:**

Créature légendaire contrôlant le Temps et les Éléments, il a été le premier familier de Nione. Un fier compagnon qui, au début, était trop dangereux, et lui à montré le droit chemin.

Mais Alatreon préféra devenir gardien du temps et de la galaxie. Certains voyageurs ont cru apercevoir Alatreon mais il demeure tellement grand que personne n'a put le voir en entier.

Il paraîtrait même qu'il a mangé une galaxie.

### Codex Nexus :

Alatreon est né de l'envie de Nione d'avoir de la compagnie. En effet, cette dernière étant seule depuis le début de l'éternité, elle a toujours ressenti le besoin de partager celle-ci avec une entité qui pourrait lui faire face, l'accompagner.

Si vous trouvez ce raisonnement enfantin et dénué d'intérêt, vu que nous parlons d'une déesse, sachez que nous parlons ici de Nione dans ses premiers siècles de divinité.

Elle ne se voyait pas régner seule pour l'éternité, elle entreprit donc de rassembler la source de tous les éléments primordiaux en un seul être : Alatreon.

Lors de sa création il était aussi violent et changeant que les éléments qui le composait.

Il était avant d'être un ami, le premier adversaire de Nione.

Son tempérament chaotique et sa puissance destructrice n'avaient pas été anticipés par la déesse, et pendant quelque temps, ils s'affrontèrent.

Alatreon déversait sur les mondes encore jeunes, des flots d'énergie pures et chaotiques, ce à quoi Nione répondait par des créations toujours plus originales les unes que les autres.

La raison d'Alatreon finit par arriver d'elle-même, une veille de bataille sans explications, il trouva son esprit en paix et s'en allait trouver Nione pour dire ceci :

« Je suis né de ton manque d'expérience et de ta passion, mais c'est de ta bonté et de ta force que j'ai appris.

Je serai le compagnon que tu as désiré, du moins pendant un temps, lorsque tu aura trouvé ton but, je deviendrai le gardien du temps et de l'espace afin de laisser libre cours a ta divine majesté. »

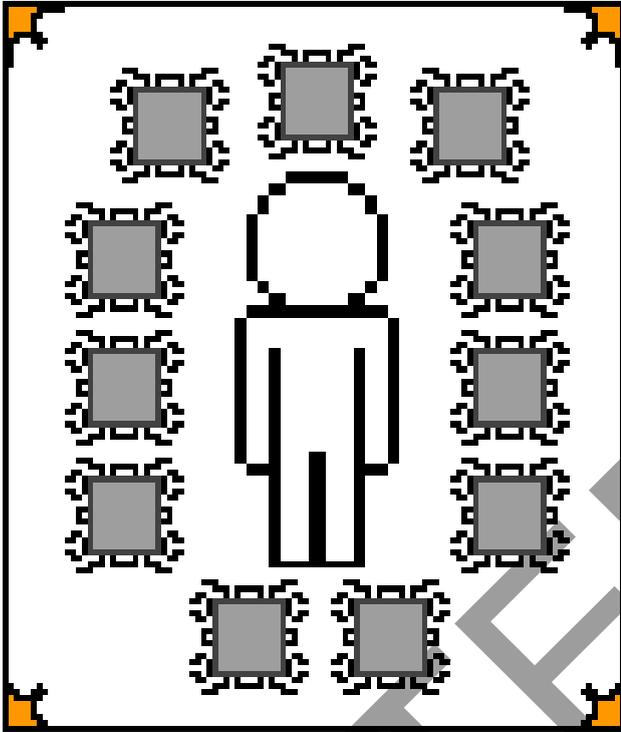
Je dois vous avouer que j'ignore moi-même ce qu'il arriva à Alatreon, a-t-il reçu une vision d'un être supérieur ?

Ou la rage élémentaire qui l'habitait s'était-elle éteinte ? Nul ne saurait le dire, mais une chose est sûre, il est là, tapi dans la magnificence des galaxies et il observe, prenant son temps car il en possède désormais beaucoup.

Nom:	Race:	Rang d'existence(RGE)	Point de vie:	Point de mana:	Jet de mort:
ALATREON	Dragon	17	7000/1000	1000/1000	
	<b>Physique</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Attaque de l'Arme(Rang-ExD?)</b>		17D12
	95%	0%	<b>Bonus Dégât Physique</b>		+190
	<b>Mental</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Dégât Magique</b>		+50
	95%	0%	<b>Défense Physique (Armure)</b>		450
	<b>Social</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Défense Physique</b>		+0
	95%	0%	<b>Défense Magique (Armure)</b>		300
			<b>Bonus de défense magique</b>		+0
			<b>Bonus de Soins</b>		+50
			<b>Régénération passif Point de vie:</b>		5
			<b>Régénération passif Point de mana:</b>		5
			<b>Esquive</b>		5 %
			<b>Résistance Magique</b>		70 %
			<b>Résistance au Altération Simple</b>		70%
			<b>Résistance au Altération Puissante</b>		70%



## Fiche équipement



• (1)-Arme main gauche :

**Nom:** Griffes des wyrms antiques  
**Type d'arme:** [Arme de contact], [Tranchante], [Bestial],[UNE main]  
**Effet(s):** +5% Résistance Magique, +70 BDGP et +70% Flotter

• (1) Arme main droite

**Nom:** Griffes des wyrms antiques  
**Type d'arme:** [Arme de contact], [Tranchante], [Bestial],[UNE main]  
**Effet(s):** +5% Résistance Magique, +70 BDGP et +70% Silence

• (1)-Tête :

**Nom:** Menpō du premier démiurge  
**Type d'armure:** Lourd  
**Fente:** 0  
**Effet:** +15% RM, 75 DFP, 50 DFM

<p>• (1)-Torse :</p> <p><b>Nom:</b> Dō du premier démiurge  <b>Type d'armure:</b> Lourd  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +15% RM, 75 DFP, 50 DFM</p>	<p>• (1)-Épaulettes :</p> <p><b>Nom:</b> Sode du premier démiurge  <b>Type d'armure:</b> Lourd  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +15% RM, 75 DFP, 50 DFM</p>
<p>• (1)-Pantalons :</p> <p><b>Nom:</b> Haidate du premier démiurge  <b>Type d'armure:</b> Lourd   <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +15% RM 75 DFP, 50 DFM</p>	<p>• (1)-Mains :</p> <p><b>Nom:</b>  <b>Fente:</b>  <b>Effet:</b></p>
<p>• (1)-Pieds :</p> <p><b>Nom:</b> Suneate du premier démiurge  <b>Type d'armure:</b> Lourd  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +15% RM, 75 DFP, 50 DFM</p>	<p>• (1)-Gants :</p> <p><b>Nom:</b> Tekkō du premier démiurge  <b>Type d'armure:</b> Lourd  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +15% RM, 75 DFP, 50 DFM</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Cape :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Tenue Spéciale :</li> </ul>
<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>	<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques primaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques secondaire</li> </ul>
<b>Nom:</b> Coeur philosophale <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +70% Résistance aux Altération Puissante	<b>Nom:</b> Coeur primordiale <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +70% Résistance aux Altération Simple
<ul style="list-style-type: none"> <li>Autre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre de Fente total de l'équipement</li> </ul>
<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>	<b>Nombre de Fente:</b>

## Fiche Accessoire

Ici vous mettez vos accessoires, Anneaux, Amulette, ceinture et boucle d'oreille

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)- Anneaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Amulette</li> </ul>
<b>Nom:</b> Anneaux du premier démiurge <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +50 BDGP	<b>Nom:</b> Amulette du premier démiurge <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +50 BDGM
<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Ceinture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Boucle d'oreille</li> </ul>
<b>Nom:</b> Ceinture du premier démiurge <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +50 BS	<b>Nom:</b> Boucle d'oreille du premier démiurge <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +10%Critique

## Fiche Sac/Inventaire

- (1)-SAC/Inventaire

**Nom:** Trou noir

**Effet:** Contient tout univert dans sa poche

**Nom:** Surado du premier enfant astral

**Type d'arme:** [Arme de contact], [Tranchante], [Deux main]

**Fente:** 2

**Effet(s):** +200 BDGP Applique Saignement, Tourment, Lenteur, Infirmité

## Fiche Compétence de base(CB)

<p><b>CB 1</b></p>	<p><b>Nom: Attaque Violente</b>  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat: Physique</b>  <b>Coût:</b> 13 PM  <b>Description :</b> Attaque violemment une cible  <b>Effet(s) :</b> Inflige [ATB] +16 DGP et Une altération RP à une cibles</p>
<p><b>CB 2</b></p>	<p><b>Nom: Bénédiction de puissance</b>  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat: Mental</b>  <b>Coût:</b> 18PM  <b>Description :</b> Augmente la puissance de cible  <b>Effet(s) :</b> Bénis une cible dans un rayon de 20ft en lui donnant 5*R-BDGP                  OU BDGM sur 4 attaque qui touche  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>
<p><b>CB 3</b></p>	<p><b>Nom: Charge destructrice</b>  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat: Physique</b>  <b>Coût:</b> 18 PM  <b>Description :</b> Charge et attaque toute personne jusqu'à toucher la cible.  <b>Effet(s) :</b> Charge une cible dans un Rayon de 16Ft et reçois [ATB]+10 DGP, Renversment. Toute personne qui est entre vous et lui reçoit les mêmes dégâts en plus des effets.</p>
<p><b>CB 4</b></p>	<p><b>Nom:</b>  <b>Arme requis:</b>  <b>Stat:</b>  <b>Coût:</b>  <b>Description :</b>  <b>Effet(s) :</b>  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>

## Fiche Compétence d'éveil(CE)

<b>CE 1</b>	<p><b>Nom:</b> Effet papillon  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Condition:</b> Une personne touche le Halo cosmique ou un autre halo cosmique  <b>Description:</b> Le Halo cosmique se resserre en son centre et explose  <b>Effet:</b> Inflige 15 DGM</p>
<b>CE 2</b>	<p><b>Nom:</b> Centre de l'univers  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description:</b> Fait apparaître autour de toutes personnes en combat des astres spectrales tournant  <b>Effet:</b> Dans un rayon de 20Ft Invoque Halo cosmique de 20Ft autour de toute personne durant 10T  <b>Coût:</b> 34 PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 3</b>	<p><b>Nom:</b> Contemplation cosmique  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Condition:</b> Présence de Halo cosmique  <b>Description:</b> Alatreon déviant de plus puissance par astre  <b>Effet:</b> Gagne +15 BDGM et +15 BDGP par astre  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 4</b>	<p><b>Nom:</b> Armure primordiale des 6  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description:</b> Absorbe les éléments pour créer une armure.  <b>Effet:</b> Absorbe l'élément du terrain pour créer une armure du type absorbé pendant 10T :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Feu:</b> Chaque Attaque reçue inflige 30 DGM, Brûlure à l'attaquant dans un rayon de 20Ft.</li> <li>• <b>Nuage:</b> Chaque Attaque impliquant Alatréon ont 30% de chance un moins de le toucher et -30% Critique.</li> <li>• <b>Terre:</b> Gagne 30 Boucliers,DM et DP pour chaque Halo cosmique</li> <li>• <b>Eau:</b> Chaque Attaque reçue gagne 30Pv et purifie 2 altérations.</li> <li>• <b>Jour:</b> Chaque attaque reçue est absorbée jusqu'à 200 DGM ou DGP puis implose sur un rayon de 20ft et applique Aveuglement.</li> <li>• <b>Nuit:</b> Chaque Attaque reçue, Applique une altération puissante sur tout les ennemies sur un rayon de 20ft (toujours un 1er floter)</li> </ul> <p><b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>

## Fiche Compétence de succession

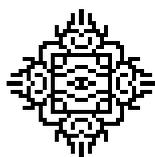
Ici vous mettez tous les compétences autres que CB et CE. (Stigma, objet et/ou autre)

<b>CS 1</b>	<p>Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Condition:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                      Source:                      Temps de recharge :</p>
<b>CS 2</b>	<p>Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Condition:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                      Source:                      Temps de recharge :</p>
<b>CS 3</b>	<p>Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Condition:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                      Source:                      Temps de recharge :</p>
<b>CS 4</b>	<p>Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Condition:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                      Source:                      Temps de recharge :</p>

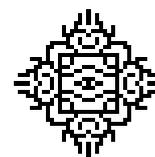
## Fiche d'Outil/Autre

Ici vous mettez vos pièces de l'honneur éternel (PHE) et vos mutagènes.

AJD	IDIUM	Ticket Restaurants	DIAMANT
∞	∞	∞	∞
<b>Expérience</b>	<b>God Points</b>	<b>Pièces de l'honneur éternel</b>	<b>Sigmat Briser</b>
	∞	∞	∞
	<b>Mutagène de Vie Supérieur</b>	<b>Mutagène de Mana Supérieur</b>	<b>Mutagène de Véhem Supérieur</b>
	0	0	0
	<b>Ressource Minéral</b>	<b>Ressource Végétal</b>	<b>Ressource Aquatique</b>
	∞	∞	∞



## ANANKOS Dieu du Silence et de la Sagesse



**ÂGE:5864** ans **TAILLE:** 50m

**Génération 2**

**Résumé connu :**

Créature légendaire selon les dires, Anankos fit vœu de connaissance ultime dans ce monde qui cache bien des mystères, peu ont connu ou vu ce dernier. Comme si les rumeurs et les contes finissent par se terrer naturellement dans le silence et l'oubli.<sup>2</sup>

## Codex Nexus :

Le dragon Anankos, fils de librarior et Sagassius a toujours été entouré de connaissances, en effet il est fils du gardien de la bibliothèque des dragons.

Cette bibliothèque contenait les connaissances des dragons au fil des siècles, les connaissances que vous y trouverez sont des connaissances que les dragons trouvent dignes d'intérêt, comme par exemple "les 1001 recettes de vaches de fermiers".

Anankos a toujours eu soif de connaissances, si bien qu'en moins de 10 existences humaines, il avait lu, appris et était capable de réciter l'intégralité de la bibliothèque de son père, Cependant ça ne lui suffisait pas.

Il trouvait les connaissances des dragons insuffisantes, il lui fallait toujours plus de savoir, sa soif d'intelligence était telle qu'il n'hésitait pas à braver les interdits de son père/clan/people.

Si vous pensez qu'il n'a hérité que de la faim de son père pour la connaissance et l'apprentissage, sachez que la sagesse qu'il a hérité de sa mère ne lui viendra qu'à son ascension.

En effet, durant des millénaires il a parcouru les mondes à la recherche de nouveaux savoirs, quitte à s'attirer les foudres d'entités aussi puissantes que lui.

Cela étant dit, comme il se complaisait à le dire lui-même :

« Le Savoir c'est le pouvoir et je sais bien des choses. »

Mais il apprit bien plus tard des mains de la déesse Nione qu'un trop plein de savoir sans sagesse aura l'effet d'un galet jeté dans une rivière :

« Cela perturbera le cours de l'eau un instant et au final tout reviendra à sa place. »

Les paroles de NIONE résonnèrent dans sa tête alors qu'il était vaincu.

En effet il affronta cette dernière afin de prendre ses connaissances.

Cette première défaite fit prendre conscience à Anankos que la sagesse, la patience et le silence lui apporteraient tout le savoir qu'il a toujours désiré.

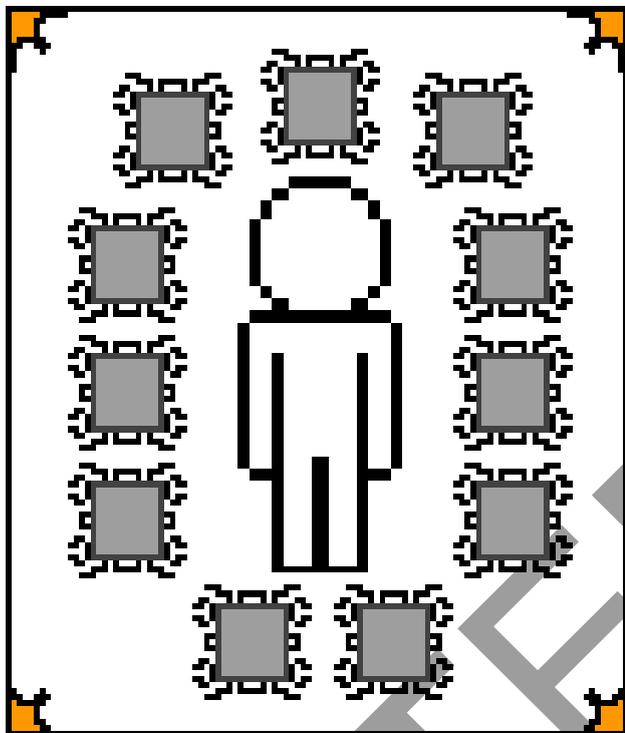
Pourquoi le silence me direz-vous? disons que c'est un rappel à lui-même qu'il faut éviter d'être arrogant lorsque que l'on ne sait pas.

Depuis ce jour il fit vœu à la fois de silence et de servir Nione jusqu'à la fin.

Nom:	Race:	Rang d'existence(RGE)	Point de vie:	Point de mana:	Jet de mort:
ANANKOS	Dragon	15	5000/5000	1500 /1500	0
	<b>Physique</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Attaque de l'Arme(Rang-ExD?)</b>		15D12
	95%	0%	<b>Bonus Dégât Physique</b>		+0
	<b>Mental</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Dégât Magique</b>		+70
	95%	0%	<b>Défense Physique (Armure)</b>		0
	<b>Social</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Défense Physique</b>		+0
	95%	0%	<b>Défense Magique (Armure)</b>		0
			<b>Bonus de défense magique</b>		+0
			<b>Bonus de Soins</b>		+0
			<b>Régénération passif Point de vie:</b>		5
			<b>Régénération passif Point de mana:</b>		5
			<b>Esquive</b>		5%
			<b>Résistance Magique</b>		5%
			<b>Résistance au Altération Simple</b>		0%
			<b>Résistance au Altération Puissante</b>		70%



## Fiche équipement



• (1)-Arme main gauche :

**Nom:** Giffre de pur silence  
**Type d'arme:** [Arme de contact], [Tranchante], [Bestial],[UNE main]  
**Effet(s):** Tous les déplacements que vous faites son silencieux, vos attaques on 50% de chance d'appliqué Silence.

• (1) Arme main droite

**Nom:** Giffre de pur silence  
**Type d'arme:**[Arme de contact], [Tranchante], [Bestial],[UNE main]  
**Effet(s):** +70BDGM, vos attaques on 50% de chance d'appliqué Silence.

• (1)-Tête :

**Nom:**  
**Type d'armure:** | **Fente:**  
**Effet:**

• (1)-Torse :

**Nom:**  
**Type d'armure:** | **Fente:**  
**Effet:**

• (1)-Épaulettes :

**Nom:**  
**Type d'armure:** | **Fente:**  
**Effet:**

• (1)-Pantalons :

**Nom:**  
**Type d'armure:** | **Fente:**  
**Effet:**

• (1)-Mains :

**Nom:**  
**Fente:**  
**Effet:**

• (1)-Pieds :

**Nom:**  
**Type d'armure:** | **Fente:**  
**Effet:**

• (1)-Gants :

**Nom:**  
**Type d'armure:** | **Fente:**  
**Effet:**

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Cape :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Tenue Spéciale :</li> </ul>
<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>	<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques primaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques secondaire</li> </ul>
<b>Nom:</b> Etoile des heures perdus <b>Fente:</b> 2 <b>Effet:</b> Les personnes réduites au silence reçoivent Immobilisation, Floter et -50% RM dans un rayon de 20ft autour de vous.	<b>Nom:</b> Sceau Triangulaire de perception <b>Fente:</b> 1 <b>Effet:</b> +70% RAP et applique Révélé à tout personne dans un rayon de 20 ft qui possède Invisibilité.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Autre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre de Fente total de l'équipement</li> </ul>
<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>	<b>Nombre de Fente: 9</b>

## Fiche Accessoire

Ici vous mettez vos accessoires, Anneaux, Amulette, ceinture et boucle d'oreille

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)- Anneaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Amulette</li> </ul>
<b>Nom:</b> Bague au joyaux prismatique d'oeil de cristal <b>Fente:</b> 1 <b>Effet:</b> Après avoir lancé une CE, créé une illusion qui répétera cette dernière à la fin de phase de combat et disparer.	<b>Nom:</b> Collier au joyaux prismatique d'oeil de cristal <b>Fente:</b> 1 <b>Effet:</b> +10 BDGM pour chaque personne réduit au silence.
<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Ceinture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Boucle d'oreille</li> </ul>
<b>Nom:</b> Ceinture au joyaux prismatique d'oeil de cristal <b>Fente:</b> 2 <b>Effet:</b> Quand vous canalisez gagne +200 Bouclier	<b>Nom:</b> Boucle d'oreille au joyaux prismatique d'oeil de cristal <b>Fente:</b> 2 <b>Effet:</b> A la fin de la phase de combat pour chaque sortilège lancé gagne +50 Bouclier

## Fiche Sac/Inventaire

- (1)-SAC/Inventaire

**Nom:** Sac en forme Sentinel

**Effet:** +40 Emplacement

QG TERRY

## **Fiche Compétence de base(CB)**

<p><b>CB 1</b></p>	<p><b>Nom:</b> Attaque magiques supérieure  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 29 PM  <b>Description :</b> Concentre de l'énergie puis tire un laser puissant sur une cible.  <b>Effet(s) :</b> Tire un laser de mana sur un Rayon de 20m inflige 20 DGM, une altération Puissante selon le terrain.  <b>Feu :</b> Brûlure/ <b>Nuage :</b> Désarmement/<b>Terre :</b> Rétention/<b>Eau :</b> Renversement/<b>Jour :</b> Verouillage/<b>Nuit :</b> Silence.</p>
<p><b>CB 2</b></p>	<p><b>Nom:</b> Bénédiction de puissance  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 18PM  <b>Description :</b> Augmente la puissance de cible  <b>Effet(s) :</b> Bénis une cible dans un rayon de 20ft en lui donnant 5*R-BDGP OU BDGM sur 4 attaque qui touche</p>
<p><b>CB 3</b></p>	<p><b>Nom:</b> Attaque magiques  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 24 PM  <b>Description :</b> Crée une orbe puis la lance sur une simple.  <b>Effet(s) :</b> Tire une boule de mana sur un Rayon de 20m inflige 10 DGM, une altération Simple selon le terrain  <b>Feu :</b> Brûlure/ <b>Nuage :</b> Flotter / <b>Terre :</b> Empoisonnement / <b>Eau :</b> Givre/ <b>Jour :</b> Aveuglement / <b>Nuit :</b> Lenteur.</p>
<p><b>CB 4</b></p>	<p><b>Nom:</b>  <b>Arme requis:</b>  <b>Stat:</b>  <b>Coût:</b>  <b>Description :</b>  <b>Effet(s) :</b></p>

## Fiche Compétence d'éveil(CE)

<b>CE 1</b>	<p><b>Nom:</b> Soldat de contemplation  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Description:</b> Invoque des Sentinelles observatrice  <b>Effet:</b> Invoque 2 Sentinelles avec 30 Bouclier et une vu en cône de 20FT  <b>Coût:</b> 33PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tour</p>
<b>CE 2</b>	<p><b>Nom:</b> Mystification parfait  <b>Condition:</b> Attaque réussie par un Sentinelle ou Anankos  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Description:</b> Rend fou les adversaires touché  <b>Effet:</b> 50% de chance d'appliqué Confusion et Tourment</p>
<b>CE 3</b>	<p><b>Nom:</b> Vecteur parallèle  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Description:</b> Fait une vague psychique en parallèle avec les Sentinelles  <b>Effet:</b> Inflige 30 DGM, Silence à tout personne sur une ligne 20ft et applique cette effet aussi dans le chant de vision des Sentinelles  <b>Coût:</b> 40 PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tour</p>
<b>CE 4</b>	<p><b>Nom:</b> Connaissance sans limite  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Description:</b> Anankos enregistre tout action dans un périmètre puis utilise une action faite  <b>Effet:</b> Canalise 2T pour analyser tout personne dans rayon de 20Ft puis peut utiliser un sort ou technique analyser  <b>Coût:</b> 14PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tour</p>

## **Fiche Compétence de succession**

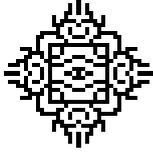
Ici vous mettez tous les compétences autres que CB et CE. (Stigma, objet et/ou autre)

<b>CS 1</b>	<p><b>Nom:</b> Armure de Congélation</p> <p><b>Arme requis:</b> Aucun</p> <p><b>States:</b> Mental</p> <p><b>Condition:</b> Si vous subissez une Attaque</p> <p><b>Coût:</b> 0 PM</p> <p><b>Description :</b> Créé une armure de glace et qui attaque vos agresseurs</p> <p><b>Effet(s) :</b> Si vous subissez une Attaque, vous infligerez 70DG M en retour. De plus inflige Infirmité, Lenteur et givre à l'attaquant. Armure Glacial dure 2 Tours(peut s'activez avant une attaque mais ne peut pas faire d'action le tour suivant )</p> <p><b>Source:</b> Stigma</p> <p><b>Temps de recharge :</b> 1 fois par JDR</p>
<b>CS 2</b>	<p><b>Nom:</b> Armure éthérée</p> <p><b>Arme requis:</b> [Rien]</p> <p><b>Stat:</b> Mental</p> <p><b>Description :</b> Créé un revêtement magique</p> <p><b>Effet(s) :</b> Rés. magique augmente de 60% pendant 2T</p> <p><b>Source:</b> Stigma</p> <p><b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CS 3</b>	<p><b>Nom:</b> Éclairs des arcanes</p> <p><b>Arme requis:</b> Arme à distance</p> <p><b>Stat:</b> Mental</p> <p><b>Description :</b> Convoque un éclair</p> <p><b>Effet(s) :</b> Inflige 60 DG M à une cible dans un rayon de 25 FT et l'étourdit</p> <p><b>Source:</b> Stigma</p> <p><b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>

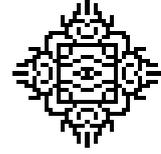
## **Fiche d'Outil/Autre**

Ici vous mettez vos pièces de l'honneur éternel (PHE) et vos mutagènes.

AJD	IDIUM	Ticket Restaurants	DIAMANT
∞	∞	∞	∞
<b>Expérience</b>	<b>God Points</b>	<b>Pièces de l'honneur éternel</b>	<b>Sigmat Briser</b>
∞	∞	∞	∞
	<b>Mutagène de Vie Supérieur</b>	<b>Mutagène de Mana Supérieur</b>	<b>Mutagène de Véhem Supérieur</b>
	0	0	0
	<b>Ressource Minéral</b>	<b>Ressource Végétal</b>	<b>Ressource Aquatique</b>
	∞	∞	∞



## ASHUNERA Déesse de L'Ordre et du Chaos



**ÂGE:4714 ans TAILLE: 1m73**

**Génération 2**

**Résumé connu :**

Prêtresse de L'Ordre et du Chaos, humaine de race pure, respectée et surtout crainte par les autres Divinités de par ses choix purement radicaux.

De plus veillant du sommet d'une haute tour magique pouvant se téléporter a la guise de Ashunera. Peu de personnes ont déjà vus la vraie forme de Ashunera, il paraît même que si on la vois il y a de fortes chances soit de mourir dans les secondes qui suivent, soit de voir un événement crucial qui réarrange tout problèmes dans une vie.

## Codex Nexus :

Si je vous disais que les belles Ashu Nera n'ont pas toujours été cette belle et dangereuse créature.

Et si vous pensiez avoir mal entendu lorsque je parle d'AshuNera au pluriel, vous seriez surpris d'apprendre qu'avant d'être réunis par Nione, Ashu et Nera étaient bel et bien deux sœurs jumelles.

« la Dame des Batailles » voilà un surnom des plus marquants et il a été porté par Ashu durant XX. En effet cette dernière a toujours eue un goût plus que prononcé pour "les bonnes bastons" et ne l'a jamais cachée.

Cette passion pour le conflit lui valut de nombreux problèmes dans sa jeunesse, mais jamais rien que sa sœur Nera ne pouvait gérer, c'est d'ailleurs elle qui suggéra à Ashu d'entrer chez les aventuriers plutôt qu'à l'Armée.

"La Dame de la paix" encore un fort surnom, cette fois il était porté par Nera, à l'instar de sa "bourrine" de sœur Nera n'a jamais perdue son calme et a toujours préférée les dialogues au conflit.

Elle encouragea Ashu à entrer dans les guildes d'aventuriers au lieu de l'Armée pour les XX raisons suivantes.

« DISCUSSION ENTRE NERA ET ASHU DEVANT LES BUREAUX DE LA GUILDE »

« **Ashu** : Pourquoi tu veux qu'on rejoigne ces chiffres molles ?! »

« **Nera** : déjà tu as un problème avec l'autorité, sans compter sur le fait que tu es déjà plus forte que la majorité des soldats et commandants.

Si l'un d'entre eux te donne un ordre, les probabilités que tu désobéisses sont très fortes et même moi je ne pourrai rien y faire, car tu risquera au mieux la cour martial, au pire la peine de mort. »

« **Ashu** : .....mais »

« **Nera** : de plus à l'armée les soigneurs et les combattants ne sont jamais déployés ensemble (touche le visage d'Ashu tendrement), et comment veux-tu que les "Dames" restent unies si l'armée nous sépare. »

« **Ashu** : C'est pas faux..... Ca m'énerve quand t'as raison. »

« **Nera** : c'est bien pour ça que tu passes tes nerfs au combat, j'ai toujours raison.. »

## LES DAMES DE LA CHANCE

La chance est un concept qu'Ashu et Nera n'ont jamais vraiment pris en compte.

Elle ont toujours comptées sur leurs compétences, mais tout ça c'était sans compter sur leur rencontre avec Vérek.

Vérek est le premier ami qu'Ashu-nera se sont faites une fois arrivées à la guilde des aventuriers, il était poursuivi d'une malchance des plus inhabituelles, surtout pour lui qui était "de base" un élémentaire de chance.

Ashu et Nera ne croyaient pas en la chance, et pour le prouver elles ont embarquées le pauvre Vérek dans une centaine de missions, elles bravaient de manière insolente la malchance de Vérek encore et encore pour se voir nommer Les Dames de la Chance..... Jusqu'à ce fameux jour.

## ECHEC CRITIQUE

La fin de cette longue aventure ne fut pas tellement glorieuse, en effet l'histoire prend place, vous vous en doutez, par une mission de la guilde.

Le petit trio avait choisi une quête de rang "C"..... Mais malheureusement ils n'eurent "pas de chance".

Cette quête mal notée était en vérité de rang "S".

ils ne le savaient pas encore, cette dernière consistait à escorter un marchand de "X" a "X" cette escorte n'allait pas durer plus d'une semaine.

Le problème étant que la chance n'était définitivement pas avec eux et que plus d'une fois, ils se trompèrent de route.

Cette série d'erreurs les amenèrent jusqu'à l'ancre d'une des créature les plus puissantes de cette époque : LE DEVOREUR D'ESPACE.

Cette bête échappée d'une dimension de cauchemar n'avait qu'une seule capacité qui finit par lui donner son nom.

"Elle avait une préférence pour l'espace des êtres vivants"

Toujours en suivant cette série de malchance, le marchand et ses marchandises furent "détruits"

Ashu et Nera, en tentant de sauver Vérek, furent mortellement blessées à tel point qu'hormis une apparition divine, rien ne pourrait les sauver.

(sourire du conteur)

Vérek disparut durant cette bataille, laissant les sœurs mortellement blessées seules face à la bête.

« Je vous avais parlé de miracle divin n'est-ce pas...? »

Au moment où la bête s'avança pour achever son œuvre la réalité cessa d'avancer et Nione, déesse de la création apparut, cette dernière avait de grands projets pour Ashu et Nera.

Mais en l'état, individuellement, les sœurs étaient inutilisables.

Elle pris la décision de faire fusionner les deux sœurs afin des les sauver et de les élever au rang de Déesse.

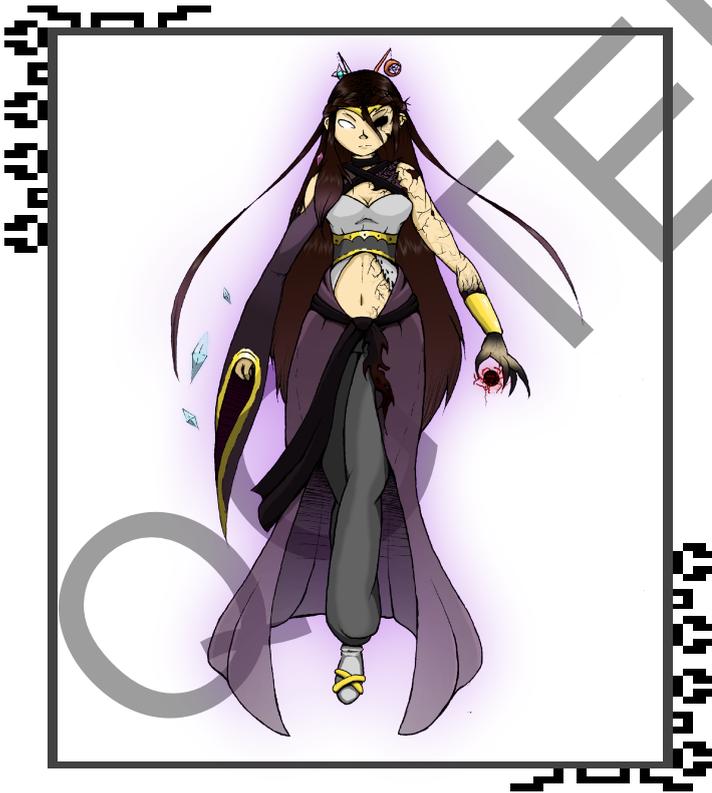
Au moment où sa décision fût prise, le concept d'ordre et de chaos présent dans toute la galaxie trembla, car Ashunera venait de naître.

Cette déesse aux 2 visages représentant la dualité de tout homme, prenait vie afin de servir Nione et de guider sa race et l'ensemble de la galaxie.

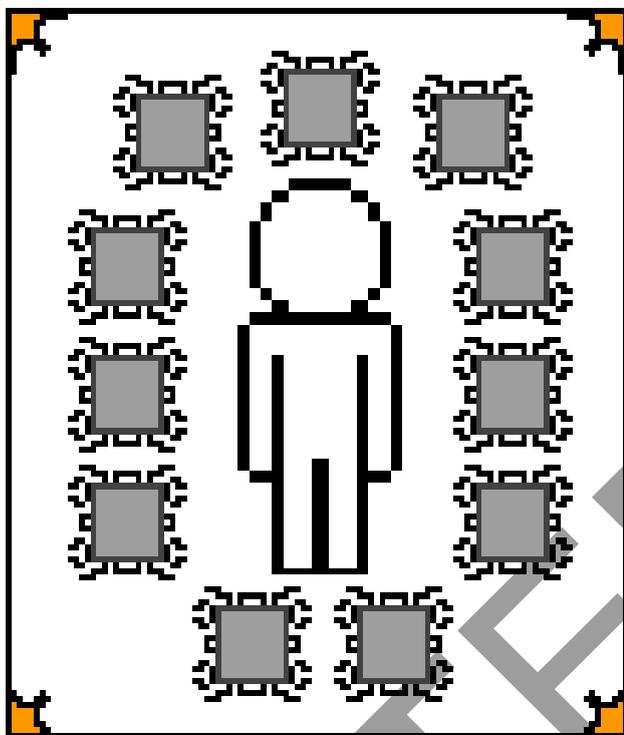
## PARDON ET SOUVENIR

Ashunera ne revit jamais Vérek depuis, mais gardait espoir de le revoir afin de s'expliquer avec lui....

Nom:	Race:	Rang d'existence(RGE)	Point de vie:	Point de mana:	Jet de mort:
ASHUNERA	Humain	12	3000 /3000	2000/2000	0
	<b>Physique</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Attaque de l'Arme(Rang-ExD?)</b>		12D12
	95%	0%	<b>Bonus Dégât Physique</b>		+0
	<b>Mental</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Dégât Magique</b>		+100
	95%	0%	<b>Défense Physique (Armure)</b>		60
	<b>Social</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Défense Physique</b>		+0
	95%	0%	<b>Défense Magique (Armure)</b>		300
			<b>Bonus de défense magique</b>		+0
			<b>Bonus de Soins</b>		+0
			<b>Régénération passif Point de vie:</b>		5
			<b>Régénération passif Point de mana:</b>		5
			<b>Esquive</b>		5%
			<b>Résistance Magique</b>		60%
			<b>Résistance au Altération Simple</b>		50%
			<b>Résistance au Altération Puissante</b>		50%



## Fiche équipement



	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Arme main gauche :</li> </ul>
	<p><b>Nom:</b> Orbe Jumelle de Chaos  <b>Type d'arme:</b> [Arme de distance],[UNE main],[Contondante]  <b>Effet(s):</b> +50 BDGM et 50% chance de gagner 50 Bouclier</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1) Arme main droite</li> </ul>
	<p><b>Nom:</b> Orbe Jumelle de l'équilibre  <b>Type d'arme:</b> [Arme de distance] ,[UNE main],[Contondante]  <b>Effet(s):</b> +50 BDGM et 50% chance de gagner 50 Bouclier</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Tête :</li> </ul>
	<p><b>Nom:</b> Épingle de l'union  <b>Type d'armure:</b> Léger   <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +10%RM, +50 DFM,+10 DFP</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Torse :</li> </ul>
	<p><b>Nom:</b> Robe de l'union  <b>Type d'armure:</b> Léger   <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> +10%RM, +50 DFM,+10 DFP</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Épaulettes :</li> </ul>
	<p><b>Nom:</b> Spalier de l'union  <b>Type d'armure:</b> Léger   <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> +10%RM, +50 DFM,+10 DFP</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Pantalons :</li> </ul>
	<p><b>Nom:</b> Bas de robe de l'union  <b>Type d'armure:</b> Léger   <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +10%RM, +50 DFM,+10 DFP</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Mains :</li> </ul>
	<p><b>Nom:</b>  <b>Fente:</b>  <b>Effet:</b></p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Pieds :</li> </ul>
	<p><b>Nom:</b> Ballerine de l'union  <b>Type d'armure:</b> Léger   <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> +10%RM, +50 DFM,+10 DFP</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Gants :</li> </ul>
	<p><b>Nom:</b> Brassard de l'union  <b>Type d'armure:</b> Léger   <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> +10%RM, +50 DFM,+10 DFP</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Cape :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Tenue Spéciale :</li> </ul>
<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>	<b>Nom:</b> Voile de l'enchanteresse <b>Fente:</b> 1 <b>Effet:</b> Réduit le temps de canalisation de 2T
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques primaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques secondaire</li> </ul>
<b>Nom:</b> Coeur de Glace pur <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> Vous et vos invocations dans un rayon de 20ft ont 50% appliqué Givre	<b>Nom:</b> Coeur de Feu incandescent <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> Vous et vos invocations dans un rayon de 20ft ont 50% appliqué Brûlure
<ul style="list-style-type: none"> <li>Autre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre de Fente total de l'équipement</li> </ul>
<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>	<b>Nombre de Fente:</b> 10

## Fiche Accessoire

Ici vous mettez vos accessoires, Anneaux, Amulette, ceinture et boucle d'oreille

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)- Anneaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Amulette</li> </ul>
<b>Nom:</b> Anneaux Bicéphal <b>Fente:</b> 1 <b>Effet:</b> Les effets de Bouclier gagne +30	<b>Nom:</b> Amulette Bicéphal <b>Fente:</b> 1 <b>Effet:</b> +50% RAP et +50% RAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Ceinture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Boucle d'oreille</li> </ul>
<b>Nom:</b> Ceinture Bicéphal <b>Fente:</b> 1 <b>Effet:</b> Après utilisation de compétence canalisé applique trébuchement et immobilisation à tout personne dans un rayon de 10FT	<b>Nom:</b> Boucle d'oreille Bicéphal <b>Fente:</b> 2 <b>Effet:</b> Tant que vous avez du Bouclier gagne +50 BDGM et +50 DFP

## Fiche Sac/Inventaire

- (1)-SAC/Inventaire

**Nom:** Sac à main extra personnel

**Effet:** 5 emplacements par poche selon utilisateur

QG TERRY

## Fiche Compétence de base(CB)

<p><b>CB 1</b></p>	<p><b>Nom:</b> Attaque magiques supérieure  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 29 PM  <b>Description :</b> Concentre de l'énergie puis tire un laser puissant sur une cible.  <b>Effet(s) :</b> Tire un laser de mana sur un Rayon de 20m inflige 20 DGM, une altération Puissante selon le terrain.  <b>Feu :</b> Brûlure/ <b>Nuage :</b> Désarmement/<b>Terre :</b> Rétention/<b>Eau :</b> Renversement/<b>Jour :</b> Verouillage/<b>Nuit :</b> Silence.</p>
<p><b>CB 2</b></p>	<p><b>Nom:</b> Bouclier magique  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 14 PM  <b>Description :</b> Crée un revêtement magique qui protège la cible.  <b>Effet(s) :</b> Sur une cible dans un rayon de 20ft donne +5 Bouclier x RE.  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>
<p><b>CB 3</b></p>	<p><b>Nom:</b> Attaque magiques  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 24 PM  <b>Description :</b> Crée une orbe puis la lance sur une simple.  <b>Effet(s) :</b> Tire une boule de mana sur un Rayon de 20m inflige 10 DGM, une altération Simple selon le terrain  <b>Feu :</b> Brûlure/<b>Nuage :</b> Flotter/<b>Terre :</b> Empoisonnement /<b>Eau :</b> Givre/<b>Jour :</b> Aveuglement /<b>Nuit :</b> Lenteur.</p>
<p><b>CB 4</b></p>	<p><b>Nom:</b>  <b>Arme requis:</b>  <b>Stat:</b>  <b>Coût:</b>  <b>Description :</b>  <b>Effet(s) :</b></p>

## Fiche Compétence d'éveil(CE)

<b>CE 1</b>	<p><b>Nom:</b> Appel des Fidèles  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Description:</b> Convoque des Fidèles  <b>Effet:</b> Invoque 2 Fidèles d'Ashunera ou 1 Masque Élémentaire  <b>Coût:</b> 8 PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 2</b>	<p><b>Nom:</b> Jugement  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Description:</b> Se concentre puis fait apparaître un colonne de lumière blanche ou noir  <b>Effet:</b> Canalise 4T Puis dans un rayon de 20ft, inflige 30DGM (+20BDGM) avec un élément sur un 1D2                      1-Ajoute Brulure et +30BDGM (blanche)                      2-Ajoute Faiblesse et +30BDGM (noir)  <b>Coût:</b> 49 PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 3</b>	<p><b>Nom:</b> Courroux déferlante  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Description:</b> Créé un lier blésant la cible temps que le lien présent  <b>Effet:</b> Inflige 30 DGM à une cible dans un rayon 20FT pendant 10T de plus chaque fin de tour ce sortilège gagne +10 BDGM.  <b>Coût:</b> 38 PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 4</b>	<p><b>Nom:</b> Brume contre les impies  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Condition:</b> Au début du combat ou fusionne  <b>Description:</b> Créé une brume magique qui absorbe la magie  <b>Effet:</b> Créé zone de 10ft qui annule tous Sortilèges qui vont sur elle pendant 5T</p>

## **Fiche Compétence de succession**

Ici vous mettez tous les compétences autres que CB et CE. (Stigma, objet et/ou autre)

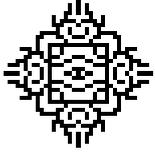
<b>CS 1</b>	<p><b>Nom:</b> Union divine des êtres  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Condition:</b> ASHU ou NERA  <b>Coût:</b> 10 GP  <b>Description :</b> Grâce à Nione elles peuvent fusionner ou défusionner  <b>Effet(s) :</b> Fusionner ou défusionner  <b>Source:</b> Offert par Nion  <b>Temps de recharge :</b> 0</p>
<b>CS 2</b>	<p><b>Nom:</b> Invocation de foudre  <b>Arme requis:</b> Arme de distance  <b>States:</b> Mental  <b>Coût:</b> 0 PM  <b>Description :</b> Concentre du mana sur son arme afin de lui donné un éléments puis l'absorbe pour pouvoir invoqué la foudre sur ses ennemie.  <b>Effet(s) :</b> Canalise 4 Tours puis fait tombé les Foudre Divine. Inflige à 3 cible un maximum 70DG M+ votre DG M dans un rayon de 25ft ne peut pas être interrompue.  <b>Temps de recharge :</b> 1 fois par JDR</p>
<b>CS 3</b>	<p><b>Nom:</b> Fureur de la nature sauvage  <b>Arme requis:</b> [Arme à distance]  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description :</b> Charge un boule de plasma noir chaque tour puis les lances. Si charger au max immobilise la cible.  <b>Effet(s) :</b> Peut être canaliser pendant 6 Tours Max (2 T Minu) ensuit inflige des dégâts à un cible dans un rayon de 30 ft en fonction des tours (2T = 20 DGM +10 BDGM, 4T = 40 DGM +20 BDGM, 6T = 70 DG M +30 BDGM et Immobilisation)  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>

<p><b>CS 4</b></p>	<p><b>Nom:</b> Malédiction de force magique  <b>Arme requis:</b> [Arme à distance]  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description :</b> Maudit une cible et diminue forme défensive magique  <b>Effet(s) :</b> -50% Résistance magique d'une cible dans un rayon de 25 FT de -50 DFM pendant 6T  <b>Temps de recharge : 5 tours</b></p>
<p><b>CS 5</b></p>	<p><b>Nom:</b> Plainte  <b>Arme requis:</b> [Instrument]  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description :</b> Jouer une morceau tellement mélancolique qu'il déprime  <b>Effet(s) :</b> Réduit Force, Mental, Social sur une cible dans un rayon de 10FT autour de vous de -80% pendant 4Tours  <b>Temps de recharge : 5 tours</b></p>

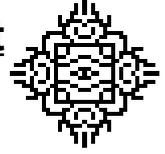
## **Fiche d'Outil/Autre**

Ici vous mettez vos pièces de l'honneur éternel (PHE) et vos mutagènes.

AJD	IDIUM	Ticket Restaurants	DIAMANT
∞	∞	∞	∞
<b>Expérience</b>	<b>God Points</b>	<b>Pièces de l'honneur éternel</b>	<b>Sigmat Briser</b>
	∞	∞	∞
	<b>Mutagène de Vie Supérieur</b>	<b>Mutagène de Mana Supérieur</b>	<b>Mutagène de Véhem Supérieur</b>
	0	0	0
	<b>Ressource Minéral</b>	<b>Ressource Végétal</b>	<b>Ressource Aquatique</b>
	∞	∞	∞



## MEKATREN Dieu des Abomination et de la Mort



**ÂGE:**4664 ans **TAILLE:** 2m  
**Génération 2**

### **Résumé Connu:**

Incarnation de la mort, Mekatren, veilleur des esprits.

Nione avait besoin d'un disciple qui ne perdra pas sa mission de vue:

conserver les damnés. Il se nomma Mekatren pour ce lourd fardeau, Mekatren prit conscience de toutes les responsabilités et accepta son destin.

Suite à cela, Nione le tua de ses propres mains, puis le réincarna dans un nouveau corps à l'épreuve des miasmes de la mort.

Suite à cette transcendance, Mekatren découvre un nouveau plan d'existence parallèle, dont seulement Ashunera et lui-même peuvent contempler... Les Abysses.

## Codex Nexus:

Ce garçon fut pour moi aussi bien une surprise qu'un soulagement.

En effet, avant sa nomination, je ne voyais personne d'autre endosser ce rôle.

Qu'auriez-vous pensé si on vous avait dit un matin que votre destinée serait de veiller sur les morts de la galaxie entière.

Imagine la surprise de ce dernier lorsqu'il eut 10 ans, il reçut une vision dans son sommeil lui disant qu'il serait le gardien du royaume des morts s'il devenait suffisamment fort pour endurer sa propre fin.

Sa réaction fut aussi imprévisible pour vous qu'étonnante pour moi !

En effet, au lieu de ne voir là qu'un simple rêve, il se mit en tête de "mener à bien" cette vision...

Il changea donc de style de vie d'une manière aussi drastique que rapide.

Régime alimentaire sur mesure, entraînement intensif ( et journalier ).

Il entra même dans la guilde d'aventuriers de sa ville.

Il enchaîna les missions, les succès et les rencontres, il fit de nombreuses missions avec une certaine Zeriki et croisa même la route des "Dames de bataille".

Jusqu'à ce fameux jour...

Journée normale pour notre jeune ami, il s'apprêtait à aller protéger une marchande et son convoi jusqu'à la ville suivante, une attaque de monstres des plus banals fut contrée "sans même transpirer" (pour citer Mekatren) et un voyage relativement simple...

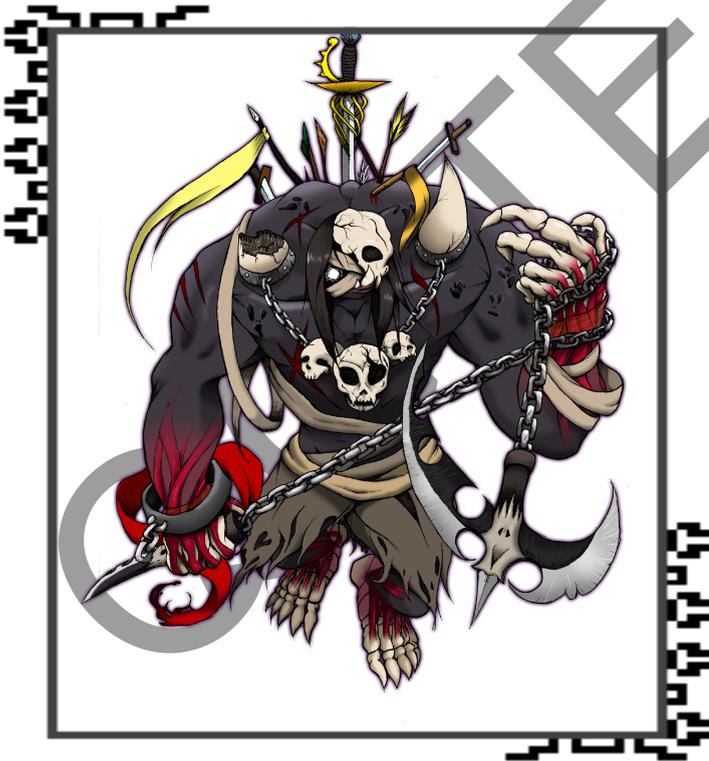
Pourquoi je raconte ça ? c'est simple, c'est ce jour là qu'il devint un dieu.

La marchande n'était autre que Nione déguisée pour venir sonder l'âme et la puissance de notre héros.

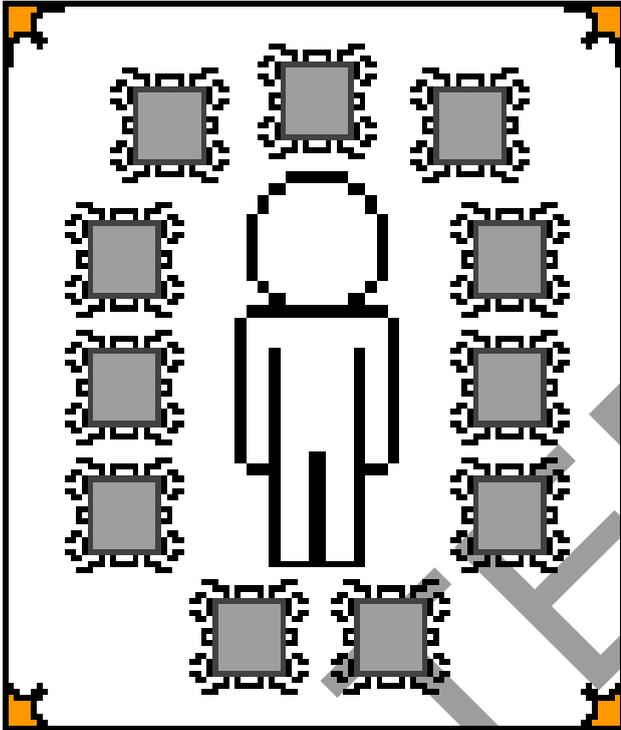
Sans même un échange de mots et d'un simple acquiescement de la part de ce dernier qui avait tout compris car il l'avait vu en rêve.

Nione plongea sa main dans le cœur de Mekatren et fit de lui le Gardien qu'il est actuellement .

Nom:	Race:	Rang d'existence(RGE)	Point de vie:	Point de mana:	Jet de mort:
<b>MEKATREN</b>	<b>Démon/ Abomination</b>	12	4000/4000	1000/1000	1
	<b>Physique</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Attaque de l'Arme(Rang-ExD?)</b>		12D20
	95%	0%	<b>Bonus Dégât Physique</b>		+290
	<b>Mental</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Dégât Magique</b>		+0
	95%	0%	<b>Défense Physique (Armure)</b>		450
	<b>Social</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Défense Physique</b>		+50
	95%	0%	<b>Défense Magique (Armure)</b>		450
			<b>Bonus de défense magique</b>		+50
			<b>Bonus de Soins</b>		+0
			<b>Régénération passif Point de vie:</b>		5
			<b>Régénération passif Point de mana:</b>		5
			<b>Esquive</b>		5%
			<b>Résistance Magique</b>		5%
			<b>Résistance au Altération Simple</b>		0%
			<b>Résistance au Altération Puissante</b>		0%



## Fiche équipement



• (1)-Arme main gauche et droite

**Nom:** Vesper  
**Type d'arme:** [Arme de contact], [Arme de distance], [Tranchante],[DEUX mains]  
**Effet(s):** + 80 BDGP,  
 Gagne +5ft sur les attaques de base pour chaque âme bannie en combat et vous gagne +50 Bouclier.

• (1)-Tête :

**Nom:** Casque de plate du reforger  
**Fente:** 1  
**Effet:** +75 DFP, +75DFM  
 Pour chaque armure "Du Reforger" gagne +10 BDGP et +10 BDGM.

• (1)-Torse :

**Nom:** Plastron de plate Du Reforger  
**Type d'armure:** Lourd | **Fente:** 3  
**Effet:** +75 DFP, +75DFM

• (1)-Épaulettes :

**Nom:** Epaulette de plate du Du Reforger  
**Type d'armure:** Lourd | **Fente:** 2  
**Effet:** +75 DFP, +75DFM

• (1)-Pantalons :

**Nom:** Grève de plate du Du Reforger  
**Type d'armure:** Lourd | **Fente:** 1  
**Effet:** +75 DFP, +75DFM

• (1)-Mains :

**Nom:**  
**Fente:**  
**Effet:**

• (1)-Pieds :

**Nom:** Bottes de plate du Du Reforger  
**Type d'armure:** Lourd | **Fente:** 0  
**Effet:** +75 DFP, +75DFM

• (1)-Gants :

**Nom:** Gantelet de plate Du Reforger  
**Type d'armure:** Lourd | **Fente:** 2  
**Effet:**+75 DFP, +75DFM

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Cape :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Tenue Spéciale :</li> </ul>
<b>Nom:</b> Cape du chef Légionnaire <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> Abomination, Zombis, Démon vous doit le respect	<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques primaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques secondaire</li> </ul>
<b>Nom:</b> Sceau de 5eme étage <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> Les bannis ont Lenteur et Vulnérabilité	<b>Nom:</b> Ossement du premier mort <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> Les compétences passifs déclenché vous faits gagné +30 PV
<ul style="list-style-type: none"> <li>Autre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre de Fente total de l'équipement</li> </ul>
<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>	<b>Nombre de Fente:</b> 10

## Fiche Accessoire

Ici vous mettez vos accessoires, Anneaux, Amulette, ceinture et boucle d'oreille

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)- Anneaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Amulette</li> </ul>
<b>Nom:</b> Anneaux du passé <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +50 BDGP, 30% appliqué Empoisonnement	<b>Nom:</b> Amulette du passé <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +50 BDGP, 30% appliqué Saignement
<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Ceinture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Boucle d'oreille</li> </ul>
<b>Nom:</b> Ceinture du passé <b>Fente:</b> 2 <b>Effet:</b> +50 DFP, +50 DFM	<b>Nom:</b> Boucle d'oreille du passé <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +50 BDGP

## Fiche Sac/Inventaire

- (1)-SAC/Inventaire

**Nom:** Gueule de Bless  
**Effet:** 30 emplacements

QG TERRY

## Fiche Compétence de base(CB)

<p><b>CB 1</b></p>	<p><b>Nom: Attaque Violente</b>  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat: Physique</b>  <b>Coût:</b> 13 PM  <b>Description :</b> Attaque violemment une cible  <b>Effet(s) :</b> Inflige [ATB] +16 DGP et Une altération RP à une cible</p>
<p><b>CB 2</b></p>	<p><b>Nom: Bénédiction de puissance</b>  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat: Mental</b>  <b>Coût:</b> 18PM  <b>Description :</b> Augmente la puissance de cible  <b>Effet(s) :</b> Bénis une cible dans un rayon de 20ft en lui donnant 5*R-BDGP                  OU BDGM sur 4 attaque qui touche  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>
<p><b>CB 3</b></p>	<p><b>Nom: Charge destructrice</b>  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat: Physique</b>  <b>Coût:</b> 18 PM  <b>Description :</b> Charge et attaque toute personne jusqu'à toucher la cible.  <b>Effet(s) :</b> Charge une cible dans un Rayon de 16Ft et reçois [ATB]+10 DGP, Renversment. Toute personne qui est entre vous et lui reçoit les mêmes dégâts en plus des effets.</p>
<p><b>CB 4</b></p>	<p><b>Nom:</b>  <b>Arme requis:</b>  <b>Stat:</b>  <b>Coût:</b>  <b>Description :</b>  <b>Effet(s) :</b></p> <p><b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>

## Fiche Compétence d'éveil(CE)

<b>CE 1</b>	<p><b>Nom: Voyage Parmi les Damnés</b>  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Description:</b> Téléporte un personne dans autre monde  <b>Effet:</b> Bannis dans le monde des morts une cible dans rayon de 20ft pendant 10T.                  [Puis la corne brisée de Mekatren se régénère mais en cristal une partie de l'âme du bannie.] Brisé le cristal (600PV) fait réapparaître le bannis.] La cible banni est sur une autre carte parallèle avec des vagues ennemis à 50pv applique Brûlure (Les vagues sont tous les 2 tours, ils ne font que des auto attaque au rang d'existence de la personne Bannie).]  <b>Coût:</b> 30 PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 2</b>	<p><b>Nom: Frappe d'oblitération</b>  <b>Arme requis:</b> Vesper  <b>Description:</b> Frappe devant soi en utilisant Vesper.  <b>Effet:</b> Inflige 30 DGP à tout personne devant soit en une cône de 20ft puis 30 DGP dans un rayon de 10ft  <b>Coût:</b> 45 PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 3</b>	<p><b>Nom: Mépris</b>  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Condition:</b> Attaqué en entre 1 à 10FT  <b>Description:</b> Mekaten se demande si son adverse à une chance face à lui.  <b>Effet:</b> Inflige 30 DGP, Vulnérable, +30 BDGP</p>
<b>CE 4</b>	<p><b>Nom: Au coeur de la mort</b>  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Description:</b> Appellent les âmes de l'haut delà d'une main de fer pour attirer c'est victime.  <b>Effet:</b> Applique Immobilisation et Infirmité à tout personne devant sois en une cône de 20ft puis les attirent avec un trébuchement devant sois.  <b>Coût:</b> 38 PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>

## Fiche Compétence de succession

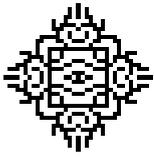
Ici vous mettez tous les compétences autres que CB et CE. (Stigma, objet et/ou autre)

<b>CS 1</b>	<p><b>Nom:</b> Danse mortelle Fantomatique  <b>Arme requis:</b> Vesper  <b>Condition:</b> Bannir une cible  <b>Description :</b> Vous profitez du vent de panique pour disparaître  <b>Effet(s) :</b> Vous vous appliques Invisibilité, Célérité et Flash  <b>Source:</b> Vesper</p>
<b>CS 2</b>	<p><b>Nom:</b> Raid en embuscade  <b>Arme requis:</b> [Arme de contact] [Tranchante]  <b>Condition:</b> Si vous êtes en Invisibilité  <b>Description :</b> Vous attaquez par réflexe le malheureux qui passe à côté de vous quand vous êtes invisible  <b>Effet(s) :</b> Inflige de 60 DGP à une cible à 3 reprises et applique étourdissement.  <b>Source:</b> Stigma  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CS 3</b>	<p><b>Nom:</b> Annihilation puis déflagration  <b>Arme requis:</b> [Arme de contact]  <b>Stat:</b> Physique  <b>Description :</b> Fait 3 coupe bref puis un coup puissant qui étourdit  <b>Effet(s) :</b> Inflige 20 DGP à 3 reprises puis 30 DGP et applique étourdissement  <b>Source:</b> Stigma  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CS 4</b>	<p><b>Nom:</b> Détermination  <b>Arme requis:</b> [Rien]  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description :</b> Vous êtes déterminé à battre vos ennemis  <b>Effet(s):</b> Votre BDG P et BDG M augmente de +50 pendant 4 T et Esquive diminue de -50%  <b>Source:</b> Stigma  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>

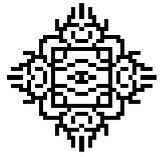
## Fiche d'Outil/Autre

Ici vous mettez vos pièces de l'honneur éternel (PHE) et vos mutagènes.

AJD	IDIUM	Ticket Restaurants	DIAMANT
∞	∞	∞	∞
<b>Expérience</b>	<b>God Points</b>	<b>Pièces de l'honneur éternel</b>	<b>Sigmat Briser</b>
	∞	∞	∞
	<b>Mutagène de Vie Supérieur</b>	<b>Mutagène de Mana Supérieur</b>	<b>Mutagène de Véhem Supérieur</b>
	0	0	0
	<b>Ressource Minéral</b>	<b>Ressource Végétal</b>	<b>Ressource Aquatique</b>
	∞	∞	∞



## DENALYMA Déesse de la Nature et du Renouveau



**ÂGE:**4664 ans **TAILLE:** 1m70

**Génération 2**

### **Résumé connu:**

Denalyma, druidesse de haut rang avec un grand Coeur porté sur la Nature. Chaque partie de cette divinité créé et inspire renouvellement après la destruction. La nature reprendra le dessus quoi qu'il arrive contre ses ennemis. Néanmoins toute la Nature est a genoux devant elle et finis toujours par la suivre.

## Codex Nexus:

Denalyma est originaire des contrées les plus inhospitalières de l'ancien "Monde" Wilfaune. elle est née et a grandi en tant que Varysse, un peuple d'humanoïdes mêlant une apparence végétale et un profond lien avec leur planète mère, tous les Varysses étaient en quelques sortes liées a la planète.

Ce lien pouvait leur permettre d'emprunter aussi bien les connaissances de la terre que les forces de cette dernière, bien évidemment dans la mesure du raisonnable.

Cette capacité chez les Varysses bien que innée n'était pas systématiquement entraînée, car elle demandait à son utilisateur une totale fusion avec la (PMH).

Denalyma a, depuis son éveil, manifestée un talent plus que prononcé pour rentrer en symbiose avec le monde, ce qui lui a valu d'être surnommée "le bras armée de (PMH)".

Elle était la voix et les yeux de ce monde, et mit en échec de nombreux aventuriers/braconniers/chercheurs de reliques. Le seul qu'elle ne put vaincre se nomma Mékatren, un jeune homme dont la puissance et la dextérité n'avaient d'égal que son sang froid et son calme durant le combat.

Mékatren s'était rendu sur cette planète afin de ramener des trésors qui n'auraient jamais dû la quitter, cela entraîna un malentendu lorsque la forêt susurra à Denalyma qu'un étranger était apparu et qu'il portait des reliques de ce monde.

Vous vous doutez que le combat qui suivit fut intéressant... Mais trop brouillon pour être raconté : il se solda par la victoire de Mekatren, qui, au lieu d'achever son adversaire se contenta de rendre les reliques et de repartir comme il était venu. A la suite de cela, Denalyma comprit que sa hâte faillit causer sa perte, elle se coupa de son propre monde et partit en quête de ce mystérieux jeune homme afin de le remercier.

Le plus intrigant dans cette histoire, c'est que Denalyma se mit a sillonner les mondes des années durant avant de le retrouver.

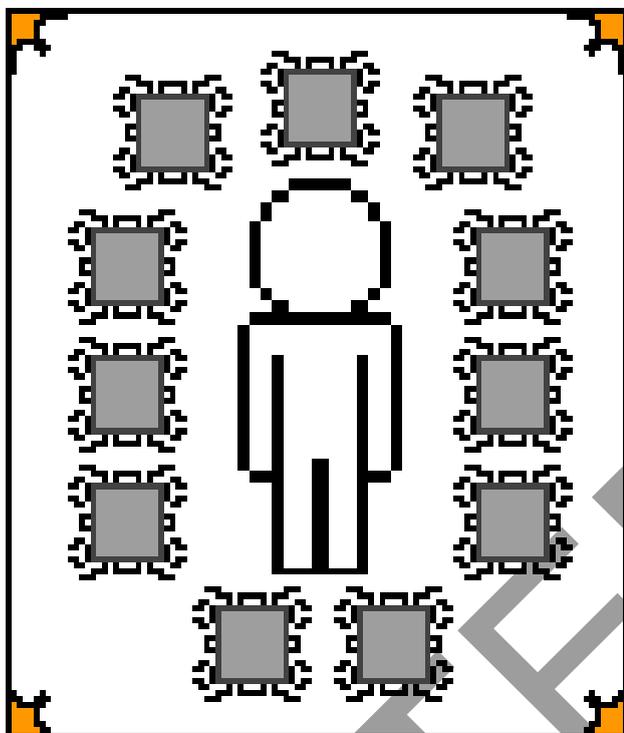
Vous me demanderez sûrement quel est le cocasse de cette histoire, et pour vous répondre, c'est le fait qu'ils se rencontrèrent.

Alors que Mékatren était déjà devenu un dieu, elle ne voulut jamais croire que son adversaire de l'époque et ce "dieu de la mort" étaient la même personne.

Je vous passe les détails des retrouvailles, mais je puis vous assurer que cette dernière fut comique.

Nom:	Race:	Rang d'existence(RGE)	Point de vie:	Point de mana:	Jet de mort:	
DENALYMA	Humain	12	1000/1000	2000/2000	0	
	<b>Physique</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Attaque de l'Arme(Rang-ExD?)</b>		12D12	
	95%	0%	<b>Bonus Dégât Physique</b>		+0	
	<b>Mental</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Dégât Magique</b>		+0	
	95%	0%	<b>Défense Physique (Armure)</b>		240	
	<b>Social</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Défense Physique</b>		+0	
	95%	0%	<b>Défense Magique (Armure)</b>		240	
					<b>Bonus de défense magique</b>	+0
					<b>Bonus de Soins</b>	+70
					<b>Régénération passif Point de vie:</b>	35
					<b>Régénération passif Point de mana:</b>	35
					<b>Esquive</b>	35%
					<b>Résistance Magique</b>	0 %
					<b>Résistance au Altération Simple</b>	0 %
					<b>Résistance au Altération Puissante</b>	70%

## Fiche équipement



• (1)-Arme main gauche :

**Nom:** Sceptre du première arbre du paradis

**Type d'arme:** [Arme de distance],[UNE main],[Contondante] | **Fente:** 0

**Effet(s):** Bonus soins +30, Régénération passif Point de vie et Point de mana +30

• (1) Arme main droite

**Nom:**

**Fente:**

**Effet:**

• (1)-Tête :

**Nom:** Couronne du Paradis

**Type d'armure:** Léger

**Fente:** 1

**Effet:** +40 DFP, +40 DFM, +10% RAP

• (1)-Torse :

**Nom:** Torse pétale du Paradis

**Type d'armure:** Léger

**Fente:** 1

**Effet:** +40 DFP, +40 DFM, +10% RAP

• (1)-Épaulettes :

**Nom:** Feuilles Jute du Paradis

**Type d'armure:** Léger

**Fente:** 1

**Effet:** +40 DFP, +40 DFM, +10% RAP

• (1)-Pantalons :

**Nom:** Jupe de rose du Paradis

**Type d'armure:** Léger

**Fente:** 1

**Effet:** +40 DFP, +40 DFM, +10% RAP

• (1)-Mains :

**Nom:** Bracelet de familier

**Fente:** 0

**Effet:** Vous êtes lié à ABYSS

• (1)-Pieds :

**Nom:** Sandal de chaîne du Paradis

**Type d'armure:** Léger

**Fente:** 2

**Effet:** +40 DFP, +40 DFM, +10% RAP

• (1)-Gants :

**Nom:** Gant Orchidée du Paradis

**Type d'armure:** Léger

**Fente:** 2

**Effet:** +40 DFP, +40 DFM, +10% RAP

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Cape :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Tenue Spéciale :</li> </ul>
<p><b>Nom:</b> Brigantine  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> Appliqué vos invisibilité et célérité en forêt.</p>	<p><b>Nom:</b>  <b>Fente:</b>  <b>Effet:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques primaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques secondaire</li> </ul>
<p><b>Nom:</b> Noeud atrape réveil millénaire  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> Quand votre bouclier s'estompe, appliqué Sommeil à toute personne dans un rayon de 10 FT.</p>	<p><b>Nom:</b> Sablier de l'heure du renouveau  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> Tous les 2 Tours vous soin d'une altération simple</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Autre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre de Fente total de l'équipement</li> </ul>
<p><b>Nom:</b>  <b>Fente:</b>  <b>Effet:</b></p>	<p>Nombre de Fente: 10</p>

## Fiche Accessoire

Ici vous mettez vos accessoires, Anneaux, Amulette, ceinture et boucle d'oreille

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)- Anneaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Amulette</li> </ul>
<p><b>Nom:</b> Cercle de Rosé du paradis  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +10 BS, +10% RAP</p>	<p><b>Nom:</b> Collier de perle de Rosé du paradis  <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> +10 BS, +10% ESQ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Ceinture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Boucle d'oreille</li> </ul>
<p><b>Nom:</b> Sangle de Rosé du paradis  <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> +10 BS, +10% ESQ</p>	<p><b>Nom:</b> Boucle perle de Rosé du paradis  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +10 BS, +10% ESQ</p>

## Fiche Sac/Inventaire

- (1)-SAC/Inventaire

**Nom:** Bougon de rose noir

**Effet:** 10 Emplacements

QG TERRY

## 🏰 Fiche Compétence de base(CB) 🏰

<p><b>CB 1</b></p>	<p><b>Nom:</b> Apaisement curatif  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 14 PM  <b>Description :</b> Soigne une cible blessée.  <b>Effet(s) :</b> Soigne une cible sur rayon de 20m de RE x D12 PV  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>
<p><b>CB 2</b></p>	<p><b>Nom:</b> Bouclier magique  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 14 PM  <b>Description :</b> Crée un revêtement magique qui protège la cible.  <b>Effet(s) :</b> Sur une cible dans un rayon de 20ft donne +5 Bouclier x RE.  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>
<p><b>CB 3</b></p>	<p><b>Nom:</b> Bénédiction divine  <b>Arme requis:</b> Aucune  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 14 PM  <b>Description :</b> Bénie sur cible et lui évite la mort.  <b>Effet(s) :</b> Dans un rayon de 10m Bénis une cible 5 tours et le ramène à la vie « 10 x RE du lanceur » PV si il meurt tant que le sort est actif.  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>
<p><b>CB 4</b></p>	<p><b>Nom:</b>  <b>Arme requis:</b>  <b>Stat:</b>  <b>Coût:</b>  <b>Description :</b>  <b>Effet(s) :</b></p> <p><b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>

## Fiche Compétence d'éveil(CE)

<b>CE 1</b>	<p><b>Nom:</b> Epine toxique  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Description:</b> Fait refléter une armure de rose sur une personne désigné  <b>Effet:</b> Inflige 30 DGM et applique Poison sur une cible proche pendant 20T  <b>Coût:</b> 30PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 2</b>	<p><b>Nom:</b> Être du renouveau  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Description:</b> Revitalise tout être près de Denelyma selon son temp de concentration  <b>Effet:</b> Peut être Canalisé jusqu'à 6T : <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2T = Soigne 20PV (+10PV) à tout personne dans un rayon de 10Ft</li> <li>● 4T = Soigne 30PV (+20PV) et 10 Bouclier (+20Bouclier) à tout personne dans un rayon de 20Ft</li> <li>● 6T = Soigne 30PV (+30PV) et 30 Bouclier (+30Bouclier) à tout personne dans un rayon de 20Ft</li> </ul> <b>Coût:</b> 45PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 3</b>	<p><b>Nom:</b> Bourgeon de Vitalité  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Condition:</b> Lancé une canalisation ou terminé un canalisation  <b>Description:</b> Une zone de pollen régénération  <b>Effet:</b> Créé une zone de 10ft qui rend 15PV et Bonus soins +15 pendant 2T  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 4</b>	<p><b>Nom:</b> Surprise de la nature  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Condition:</b> Soigner un personne  <b>Description:</b> Soigner créé un revêtement couleur ambre qui augmente les performances de récupérations  <b>Effet:</b> Tout personne gagne Bonus soins +15, Régénération passif Point de mana +15 pendant 5T  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>

## 🏰 Fiche Compétence de succession 🏰

Ici vous mettez tous les compétences autres que CB et CE. (Stigma, objet et/ou autre)

<p><b>CS 1</b></p>	<p><b>Nom:</b> Le monde des rêves  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Condition:</b> Dormir et avoir déjà vu l'animal  <b>Description:</b> Rêve qui dévient réalité  <b>Effet:</b> Prend possession d'un animal déviant ou un végétal, utiliser des sortilèges  <b>Source:</b> Sceptre du première arbre du paradis  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<p><b>CS 2</b></p>	<p><b>Nom:</b> Générosité  <b>Arme requis:</b> [Main nue]  <b>States:</b> Mental  <b>Coût:</b> 0 PM  <b>Description :</b> Vos mains apportent la bienveillance mais elle a un prix.  <b>Effet(s) :</b> Pendant 4 T, Amélioration des soins augmente de +50, les PM consommés augmentent de +50 pendant l'utilisation de la compétence.  <b>Source:</b> Stigma  <b>Temps de recharge :</b> 1 fois par JDR</p>
<p><b>CS 3</b></p>	<p><b>Nom:</b> Soin compatissant  <b>Arme requis:</b> [Rien]  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description :</b> Soigne une cible et vous même dans une colonne de lumière  <b>Effet(s) :</b> Restaure 50 PV d'une cible dans un rayon de 25FT et vous vous soignez de 100 PV  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<p><b>CS 4</b></p>	<p><b>Nom:</b> La main du salut  <b>Arme requis:</b> [Contondante]  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description :</b> Bénie une cible Pendant le Combat  <b>Effet(s) :</b> Marque une cible dans un rayon de 10FT, si cette dernière tombe en dessous de 50% restitue 100 PV.  <b>Source:</b>  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>

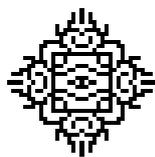
## 👾 Fiche Familier 👾

<p><b>Nom: Sharkrip</b> <span style="float: right;"><b>Abyss :Type</b></span></p> 	
<p><b>Propriétaire: DENALYMA</b> <span style="float: right;"><b>Rang d'existence: 4</b></span></p>	
<b>CF 1</b>	<p><b>Nom: Tir debout</b>  <b>Condition:</b> Quand son Maître est touché au CAC  <b>Description :</b>  <b>Effet(s) :</b> Applique Aveuglement sur l'ennemie</p>
<b>CF 2</b>	<p><b>Nom: Dents du barracuda</b>  <b>Condition:</b> Après une attaque du maître  <b>Description :</b> Mord la cible  <b>Effet(s) :</b> Les ennemis au CAC ont tous saignement</p>
<b>CF 3</b>	<p><b>Nom: Réverbération</b>  <b>Condition:</b> Phase de combat  <b>Description:</b> L'instinct du prédateur est présent  <b>Effet(s) :</b> Donne au Maître +15% de réussite</p>
<b>CF 4</b>	<p><b>Nom: Tsunami</b>  <b>Condition:</b> Toute les attaques du maître affligent  <b>Description :</b> Une puissante ressemblant à une vague  <b>Effet(s) :</b> infligent renversement</p>
<b>Joie point</b>	

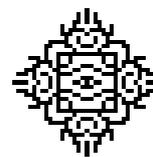
## Fiche d'Outil/Autre

Ici vous mettez vos pièces de l'honneur éternel (PHE) et vos mutagènes.

AJD	IDIUM	Ticket Restaurants	DIAMANT
∞	∞	∞	∞
<b>Expérience</b>	<b>God Points</b>	<b>Pièces de l'honneur éternel</b>	<b>Sigmat Briser</b>
	∞	∞	∞
	<b>Mutagène de Vie Supérieur</b>	<b>Mutagène de Mana Supérieur</b>	<b>Mutagène de Véhem Supérieur</b>
	0	0	0
	<b>Ressource Minéral</b>	<b>Ressource Végétal</b>	<b>Ressource Aquatique</b>
	∞	∞	∞



## ZERIKI Déesse des Altérations



**ÂGE:**4464 ans **TAILLE:** 6m (de long)

**Génération 2**

### **Résumé connu:**

Prêtresse des Altérations, Reptilienne de race pure qui a fait vœu de Corrosion pour occire toutes personnes qu'elle jugerait ennemie de Nione.

## Codex Nexus:

Si Zeriki n'avait pas connu Alatréon et Nione, elle serait sans doute devenue une déesse par la force des choses, en effet cette petite demoiselle native d'un peuple de reptiliens était, malgré son jeune âge, la shamane la plus respectée de toutes les castes.

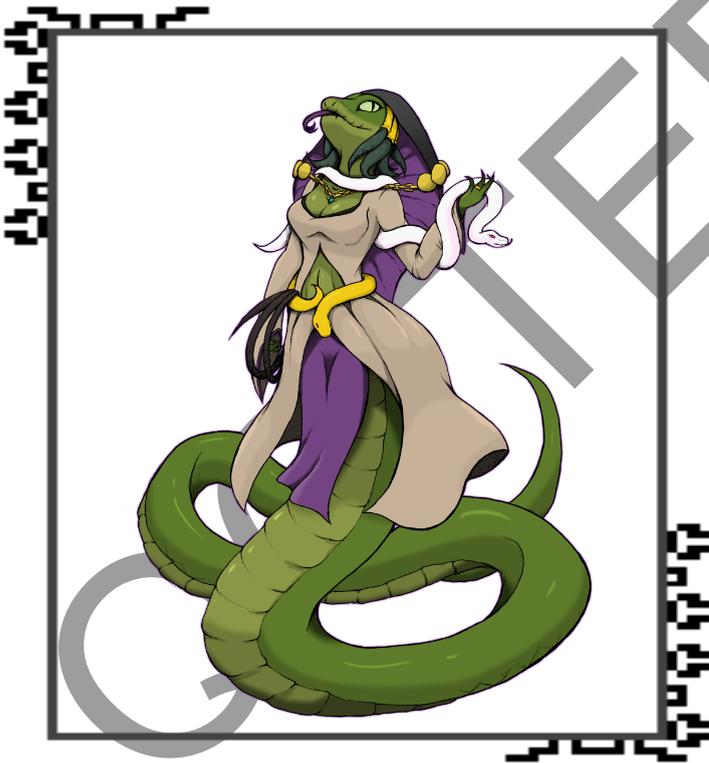
Nul ne sait d'où venait ce respect ni cette adulation a la limite du fanatisme mais tous s'accordent à dire que Zeriki inspirait ses alliés et faisait trembler ses ennemis par la seule mention de son nom.

La liste de ses exploits est longue, presque aussi longue que le nombre de morts traités par Mékatren (lol) mais l'un des plus incongrus et sans doute le plus beau est qu'elle fut la première créature mortelle a rencontrer Alatréon et a le remettre en question sur ses connaissances. (je pense surtout qu'il n'a rien voulu dire pour la laisser causer dans le vent, ouais !...)

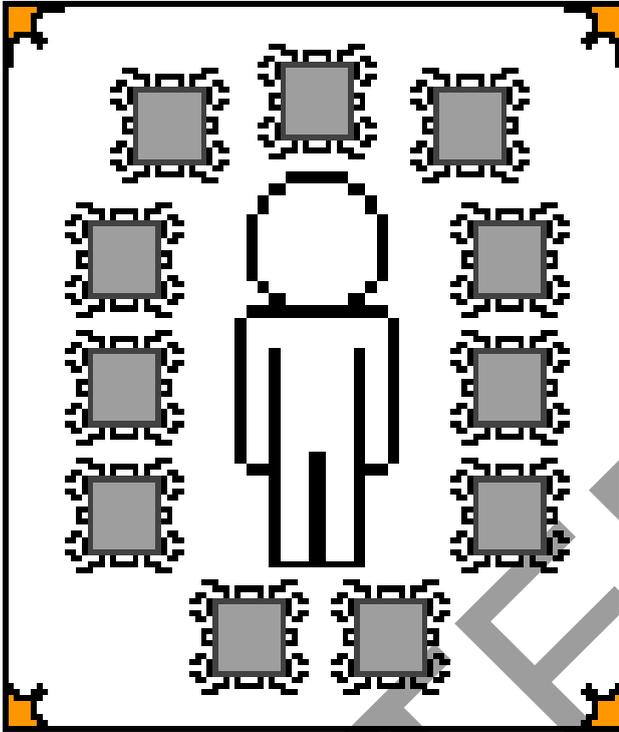
Ceci ajouté aux nombreux exploits qu'elle affichait déjà, vous vous doutez bien que Nione lui proposa l'ascendance, qu'elle accepta tout naturellement.

Le fanatisme et le respect qu'elle inspirait autrefois sont devenu sien a l'égard de Nione, et afin de protéger le nom de la déesse qui l'éleva parmi les siens, elle est prête a déchaîner tout un panel de sorts aussi changeants que destructeurs.

Nom:	Race:	Rang d'existence(RGE)	Point de vie:	Point de mana:	Jet de mort:
ZERIKI	Cernapo	11	1500/1500	1500/1500	0
	<b>Physique</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Attaque de l'Arme(Rang-ExD?)</b>		11D12
	95%	0%	<b>Bonus Dégât Physique</b>		+0
	<b>Mental</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Dégât Magique</b>		+250
	95%	0%	<b>Défense Physique (Armure)</b>		0
	<b>Social</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Défense Physique</b>		+0
	95%	0%	<b>Défense Magique (Armure)</b>		0
			<b>Bonus de défense magique</b>		+0
			<b>Bonus de Soins</b>		+0
			<b>Régénération passif Point de vie:</b>		5
			<b>Régénération passif Point de mana:</b>		5
			<b>Esquive</b>		40%
			<b>Résistance Magique</b>		75%
			<b>Résistance au Altération Simple</b>		75%
			<b>Résistance au Altération Puissante</b>		75%



## Fiche équipement



• (1)-Arme main gauche et droit :

**Nom:** Gants du Zodiaque  
**Type d'arme:** [Arme de distance], [Deux main],[Contondante]  
**Fente:** 2  
**Effet:** +5T sur les Altérations, +50 BDGM  
 Au début de chaque tour crée deux orbes A, imprégné d'altérations qui peuvent être utilisées sur c'est sortilèges.

• (1)-Tête :

**Nom:** Bandana de l'Alchimage  
**Type d'armure:** Léger  
**Fente:** 0  
**Effet:** +15% de RM, RAS, RAP

<p>• (1)-Torse :</p> <p><b>Nom:</b> Robe de Maître Alchimage  <b>Type d'armure:</b> Léger  <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> +15% de RM, RAS, RAP</p>	<p>• (1)-Épaulettes :</p> <p><b>Nom:</b> Epaulette de Maître Alchimage  <b>Type d'armure:</b> Léger  <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> +15% de RM, RAS, RAP</p>
<p>• (1)-Pantalons :</p> <p><b>Nom:</b> Sarwelle de Maître Alchimage  <b>Type d'armure:</b> Léger  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +15% de RM, RAS, RAP</p>	<p>• (1)-Mains :</p> <p><b>Nom:</b> Bracelet de familier  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> Vous êtes lier à Gales</p>
<p>• (1)-Pieds :</p> <p><b>Nom:</b>  <b>Type d'armure:</b>  <b>Fente:</b>  <b>Effet:</b></p>	<p>• (1)-Gants :</p> <p><b>Nom:</b> Gants de Maître Alchimage  <b>Type d'armure:</b> Léger  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +15% de RM, RAS, RAP</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Cape :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Tenue Spéciale :</li> </ul>
<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>	<b>Nom:</b> Tenue de Archétype <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> Tout les 3T une potion de votre choix apparaît dans votre inventaire
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques primaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques secondaire</li> </ul>
<b>Nom:</b> Orbe de philosophale <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> Créé deux Orbes A avec Agonie en plus si vous recevez une altération	<b>Nom:</b> Etoile de philosophale <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> Si une personne dans un rayon de 20ft à 4 altération sur elle inflige 50 DGM
<ul style="list-style-type: none"> <li>Autre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre de Fente total de l'équipement</li> </ul>
<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>	<b>Nombre de Fente:</b> 9

## Fiche Accessoire

Ici vous mettez vos accessoires, Anneaux, Amulette, ceinture et boucle d'oreille

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)- Anneaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Amulette</li> </ul>
<b>Nom:</b> Anneaux d'or pur <b>Fente:</b> 2 <b>Effet:</b> +50 BDGM, +10% ESQ	<b>Nom:</b> Amulette d'or pur <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +50 BDGM, +10% ESQ
<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Ceinture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Boucle d'oreille</li> </ul>
<b>Nom:</b> Ceinture d'or pur <b>Fente:</b> 1 <b>Effet:</b> +50 BDGM, +10% ESQ	<b>Nom:</b> Boucle d'oreille d'or pur <b>Fente:</b> 2 <b>Effet:</b> +50 BDGM, +10% ESQ

## Fiche Sac/Inventaire

- (1)-SAC/Inventaire

**Nom:** Estomac reptiles

**Effet:** 10 Emplacements

QG TERRY

## Fiche Compétence de base(CB)

<b>CB 1</b>	<p><b>Nom:</b> Attaque magiques supérieure</p> <p><b>Arme requis:</b> Rien</p> <p><b>Stat:</b> Mental</p> <p><b>Coût:</b> 29 PM</p> <p><b>Description :</b> Concentre de l'énergie puis tire un laser puissant sur une cible.</p> <p><b>Effet(s) :</b> Tire un laser de mana sur un Rayon de 20m inflige 20 DGM, une altération Puissante selon le terrain.</p> <p>Feu : Brûlure/ Nuage : Désarmement/Terre : Rétention/Eau : Renversement/Jour : Verouillage/Nuit : Silence.</p>
<b>CB 2</b>	<p><b>Nom:</b> Bouclier magique</p> <p><b>Arme requis:</b> Rien</p> <p><b>Stat:</b> Mental</p> <p><b>Coût:</b> 14 PM</p> <p><b>Description :</b> Crée un revêtement magique qui protège la cible.</p> <p><b>Effet(s) :</b> Sur une cible dans un rayon de 20ft donne +5 Bouclier x RE.</p> <p><b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>
<b>CB 3</b>	<p><b>Nom:</b> Attaque magiques</p> <p><b>Arme requis:</b> Rien</p> <p><b>Stat:</b> Mental</p> <p><b>Coût:</b> 24 PM</p> <p><b>Description :</b> Crée une orbe puis la lance sur une simple.</p> <p><b>Effet(s) :</b> Tire une boule de mana sur un Rayon de 20m inflige 10 DGM, une altération Simple selon le terrain</p> <p>Feu : Brûlure/Nuage : Flotter/Terre : Empoisonnement /Eau : Givre/Jour : Aveuglement /Nuit :Lenteur.</p>
<b>CB 4</b>	<p><b>Nom:</b></p> <p><b>Arme requis:</b></p> <p><b>Stat:</b></p> <p><b>Coût:</b></p> <p><b>Description :</b></p>

## Fiche Compétence d'éveil(CE)

<b>CE 1</b>	<p><b>Nom:</b> Dissolution  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Condition:</b> Appliquer une altération sur une cible  <b>Description:</b> Amplifie les altérations  <b>Effet:</b> Les dégâts d'altérations sont augmentés de +15 DG  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 2</b>	<p><b>Nom:</b> Propagation de la peste  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description:</b> Transfère les altérations sur Zeriki sur une autre cible et le coron  <b>Effet:</b> Cible une personne dans un rayon de 20FT, applique tout vos altérations simples sur la cible et applique Saignement avec Empoisonnement.  <b>Coût:</b> 24PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 3</b>	<p><b>Nom:</b> Flotte de la Salamandre  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description:</b> Faite une vague d'énergie brulant et lévitant les personnes sur son passage  <b>Effet:</b> Applique Flotté, Étourdissement, Brulure à tout personne dans un cône de 20FT  <b>Coût:</b> 30PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 4</b>	<p><b>Nom:</b> Convulsion d'agonie  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description:</b> Tire un projectile qui s'imprègne sur la cible se qui désintègre par altération présente sur la cible  <b>Effet:</b> Sélectionne une cible puis Inflige 30 DGM et inflige 30 DGM un nombre de fois par 2 orbes A puis supprime toutes les orbes A.  <b>Coût:</b> 30PM + 4 PM par orbes A  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>

## **Fiche Compétence de succession**

Ici vous mettez tous les compétences autres que CB et CE. (Stigma, objet et/ou autre)

<b>CS 1</b>	<p><b>Nom:</b> Complainte  <b>Arme requis:</b> [Instrument]  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description :</b> Jouer une morceau tellement mélancolique qu'il déprime  <b>Effet(s) :</b> Réduit Force, Mental, Social sur une cible dans un rayon de 10FT autour de vous de -80% pendant 4Tours  <b>Source:</b> Stigma  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CS 2</b>	<p><b>Nom:</b> Malédiction de force magique  <b>Arme requis:</b> [Arme à distance]  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description :</b> Maudit une cible et diminue forme défensive magique  <b>Effet(s) :</b> -50% Résistance magique d'une cible dans un rayon de 25 FT de -50 DFM pendant 6T  <b>Source:</b> Stigma  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CS 3</b>	<p><b>Nom:</b> Malédiction de faiblesse  <b>Arme requis:</b> Arme à distance  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description :</b> Maudit une cible d'un linceul de ténèbre  <b>Effet(s) :</b> Maudit une cible dans un rayon de 25 FT pendant 5T et à chaque fois que la cible utilise des Sortilège/ ou Passif, Inflige 10DG M équivalents à 10 PM max  <b>Source:</b>  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CS 4</b>	<p><b>Nom:</b> Briseur d'impureté  <b>Arme requis:</b> Gants du Zodiaque  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description :</b> Brise une orbe d'un coup sec et donne un avantage  <b>Effet(s) :</b> Supprime 1 Orbe A pour appliquer un Avantage tactique de votre choix  <b>Source:</b> Gants du Zodiaque  <b>Temps de recharge :</b> 3</p>

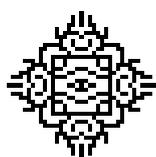
## ~ Fiche Familier ~

<b>Nom: Kukulk</b>		<b>Gales :Type</b>
		
<b>Propriétaire: ZERIKI</b>		<b>Rang d'existence: 4</b>
<b>CF 1</b>	<b>Nom: Distorsion brumeuse</b> <b>Condition:</b> Toute attaque reçue sur le Maître <b>Description :</b> Nuage de fumigène <b>Effet(s) :</b> Diminue de 5%*rang la précision du prochain assaut de l'assaillant.	
<b>CF 2</b>	<b>Nom: Nuage impalpable</b> <b>Condition:</b> Lorsqu'un attaque vous êtes destiné <b>Description :</b> Tampons climatique <b>Effet(s):</b> -10 dégâts reçues	
<b>CF 3</b>	<b>Nom: Okami spirit</b> <b>Condition:</b> Phase de combat <b>Description:</b> Amortisseur <b>Effet(s) :</b> Donne +15 résistance au Altération Puissance	
<b>CF 4</b>	<b>Nom: The floor is cloud</b> <b>Condition:</b> Toute les attaques du maître <b>Description :</b> Courant d'air <b>Effet(s) :</b> Infligent flotter	
<b>Joie point</b>		

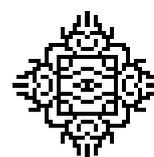
## Fiche d'Outil/Autre

Ici vous mettez vos pièces de l'honneur éternel (PHE) et vos mutagènes.

AJD	IDIUM	Ticket Restaurants	DIAMANT
∞	∞	∞	∞
<b>Expérience</b>	<b>God Points</b>	<b>Pièces de l'honneur éternel</b>	<b>Sigmat Briser</b>
	∞	∞	∞
	<b>Mutagène de Vie Supérieur</b>	<b>Mutagène de Mana Supérieur</b>	<b>Mutagène de Véhem Supérieur</b>
	0	0	0
	<b>Ressource Minéral</b>	<b>Ressource Végétal</b>	<b>Ressource Aquatique</b>
	∞	∞	∞



## VEREK Dieu des Reliques et du dés



**ÂGE:**4714 ans **TAILLE:** variable entre 1m et 3m  
**Génération 2**

Résumé connu:

Vérek, dieu des reliques et des dés, au début, avant qu'il ne devienne Dieu, il était aussi malchanceux en tout. Puis Nione le choisit pour annuler ou sceller les magies trop dangereuses dans des objets, par cela la malchance tourna et Vérek devenant maître de celle-ci. Il est l'un des Dieux les plus influents

de la galaxie. Selon les dires, Terry a un contentieux avec Verék

## Codex Nexus:

-Je n'ai jamais rencontré de créatures aussi malchanceuses que Vérek, il est né sur (planète casino) du plus grand coup de chance que le multivers ait connu, car il est un élémentaire de chance mais sa malchance est incommensurable.

En effet, le jour de sa naissance, 777 personnes à travers tout (Planète Casino) gagnaient le Jackpot. un tel enchaînement d'évènements chanceux était si improbable que toute la chance qui aurait due naître avec cet élémentaire fut remplacée par une malchance des plus attristante.

Il fut chassé de (planète casino) ainsi que d'une 50aine de mondes, car sa malchance, à défaut de lui être fatale, ne manquait pas d'être à la limite du létale pour ses "alliés".

Il y eut en revanche 2 seules personnes qui n'eurent semble-t'il jamais de difficultés avec tout cela, "Ashu" et " Nera" 2 soeurs dont le talent et la puissance supplantait la malchance de Vérek.

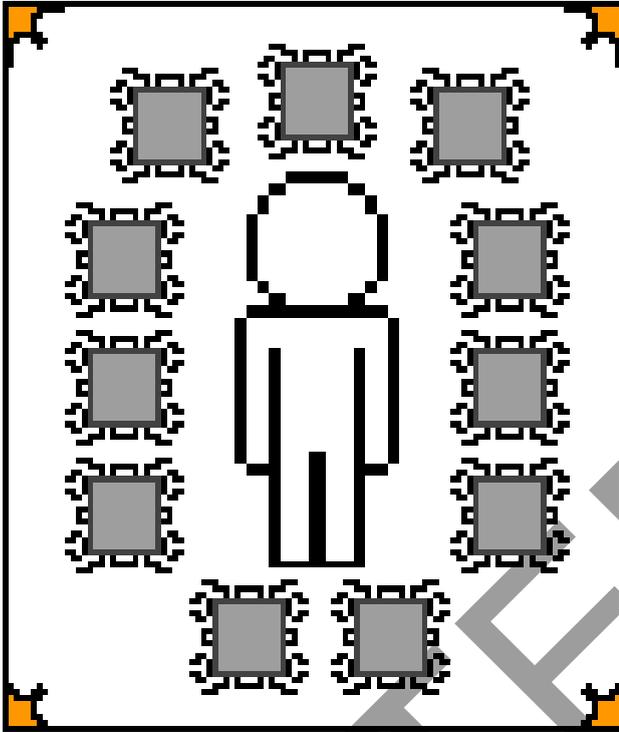
Je ne vous raconterai pas a nouveau les déboires que Vérek connut lorsque sa malchance manqua de tuer les sœurs mais sachez seulement que depuis ce jour, Vérek a toujours tout fait pour ne pas recroiser AshuNera car il s'en veut terriblement d'être a l'origine de leur sort.

Lorsque Vérek reçut de Nione son ascension, la première chose qu'il fit des ses nouveaux pouvoirs était d'enfermer sa maudite malchance dans un jeton venant de son monde d'origine afin de pouvoir bénéficier enfin de ses capacités d'élémentaire de chance.

Nom:	Race:	Rang d'existence(RGE)	Point de vie:	Point de mana:	Jet de mort:
<b>VEREK</b>	<b>Elémentaire</b>	11	3000/3000	1000 /1000	0
	<b>Physique</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Attaque de l'Arme(Rang-ExD?)</b>		11D20
	95%	0%	<b>Bonus Dégât Physique</b>		+50
	<b>Mental</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Dégât Magique</b>		+150
	95%	0%	<b>Défense Physique (Armure)</b>		250
	<b>Social</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Défense Physique</b>		+0
	95%	0%	<b>Défense Magique (Armure)</b>		250
			<b>Bonus de défense magique</b>		+0
			<b>Bonus de Soins</b>		+10
			<b>Régénération passif Point de vie:</b>		5
			<b>Régénération passif Point de mana:</b>		5
			<b>Esquive</b>		5%
			<b>Résistance Magique</b>		15%
			<b>Résistance au Altération Simple</b>		0%
			<b>Résistance au Altération Puissante</b>		0%
			<b>Parade</b>		70%



## Fiche équipement



• (1) Arme main droite gauche

**Nom:** Lance Dévinsix et Bouclier Brillanola

**Type d'arme:** [Arme de contact], [Arme de distance], [Contondant],[DEUX mains]

**Fente:** 2

**Effet(s):** +50BDGP, +50BDGM, +20% Parad. Peut tirer un projectile unique (au bout de la lance), après utilisation perd les effets de BDGP jusqu'à la fin du combat.

• (1)-Tête :

**Nom:**

**Type d'armure:**

**Fente:**

**Effet:**

• (1)-Torse :

**Nom:** Plastron du cavalier reliquaire

**Type d'armure:** Lourd

**Fente:** 1

**Effet:** +50DFP, +50DFM et +10% Parade

• (1)-Épaulettes :

**Nom:** Spallières du cavalier reliquaire

**Type d'armure:** Lourd

**Fente:** 2

**Effet:** +50DFP, +50DFM et +10% Parade

• (1)-Pantalons :

**Nom:** Grèves du cavalier reliquaire

**Type d'armure:** Lourd

**Fente:** 1

**Effet:** +50DFP, +50DFM et +10% Parade

• (1)-Mains :

**Nom:** Bracelet de familial

**Fente:** 0

**Effet:** Vous êtes lié à Penelion

• (1)-Pieds :

**Nom:** Botte du cavalier reliquaire

**Type d'armure:** Lourd

**Fente:** 0

**Effet:** +50DFP, +50DFM et +10% Parade

• (1)-Gants :

**Nom:** Gantelet du cavalier reliquaire

**Type d'armure:** Lourd

**Fente:** 2

**Effet:** +50DFP, +50DFM et +10% Parade

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Cape :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Tenue Spéciale :</li> </ul>
<b>Nom:</b> Cape Tsukumogami reliquaire <b>Fente:</b> 1 <b>Effet:</b> Les effets de bouclier donne +5PV	<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques primaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques secondaire</li> </ul>
<b>Nom:</b> Sceau du propriétaire reliquaire <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> Les attaques sur une cible avec une relique l'applique Silence	<b>Nom:</b> Amplitora de R.Q.V <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> Gagné +20 BDGM pour chaque relique dans une rayon de 20ft
<ul style="list-style-type: none"> <li>Autre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre de Fente total de l'équipement</li> </ul>
<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>	<b>Nombre de Fente:</b> 10

## Fiche Accessoire

Ici vous mettez vos accessoires, Anneaux, Amulette, ceinture et boucle d'oreille

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)- Anneaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Amulette</li> </ul>
<b>Nom:</b> Chevalière du cavalier reliquaire <b>Fente:</b> 1 <b>Effet:</b> +20% Parade, +10 BS	<b>Nom:</b> Chaîne du cavalier reliquaire <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +50 DGM, +15% RM
<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Ceinture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Boucle d'oreille</li> </ul>
<b>Nom:</b> Sangle du cavalier reliquaire <b>Fente:</b> 1 <b>Effet:</b> +50 DGM, +15% RM	<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>

## Fiche Sac/Inventaire

- (1)-SAC/Inventaire

**Nom:** Coffretine

**Effet:** 30 Emplacement

QG TERRY

## Fiche Compétence de base(CB)

<p><b>CB 1</b></p>	<p><b>Nom:</b> Charge destructrice  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat:</b> Physique  <b>Coût:</b> 18 PM  <b>Description :</b> Charge et attaque toute personne jusqu'à toucher la cible.  <b>Effet(s) :</b> Charge une cible dans un Rayon de 16Ft et reçois [ATB]+10 DGP, Renversment. Toute personne qui est entre vous et lui reçoit les mêmes dégâts en plus des effets.</p>
<p><b>CB 2</b></p>	<p><b>Nom:</b> Bénédiction de puissance  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 18PM  <b>Description :</b> Augmente la puissance de cible  <b>Effet(s) :</b> Bénis une cible dans un rayon de 20ft en lui donnant 5*R-BDGP OU BDGM sur 4 attaque qui touche  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>
<p><b>CB 3</b></p>	<p><b>Nom:</b> Attaque magiques  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 24 PM  <b>Description :</b> Crée une orbe puis la lance sur une simple.  <b>Effet(s) :</b> Tire une boule de mana sur un Rayon de 20m inflige 10 DGM, une altération Simple selon le terrain                  Feu : Brûlure/Nuage : Flotter/Terre : Empoisonnement /Eau : Givre/Jour : Aveuglement /Nuit :Lenteur.  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>
<p><b>CB 4</b></p>	<p><b>Nom:</b>  <b>Stat:</b>  <b>Coût:</b>  <b>Effet(s) :</b></p>

## Fiche Compétence d'éveil(CE)

<b>CE 1</b>	<p><b>Nom:</b> Appel du maître Reliqua  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description:</b> Transcende les objets en relique et assimile une relique  <b>Effet:</b> Transforme un objet en relique et s'attache à Verek (comme un équipement) pendant 10T  <b>Coût:</b> 20 PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 2</b>	<p><b>Nom:</b> Dé explosif  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description:</b> Se concentre puis lance une Dé grenade sur un endroit.  <b>Effet:</b> Canalise 2T puis lance une boule d'énergie entre 10FT à 20FT puis Inflige 30DGM (+10BDGM) à tout personne dans un rayon de 10FT.  <b>Coût:</b> 35 PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 3</b>	<p><b>Nom:</b> Roi des Malchanceux  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Condition:</b> Action (dé) d'une autre personne dans un rayon de 10FT  <b>Description:</b> manipule la chance  <b>Effet:</b> Changer la valeur d'un Action (dé) d'une autre personne  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 4</b>	<p><b>Nom:</b> Dé des enfers  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description:</b> Maudit c'est adversaire et leur action  <b>Effet:</b> Applique "Fléau des Dés" sur tout personne dans un rayon de 20FT pendant 10T. "Fléau des Dés": si la personne fait une action son jet de dé appliqué les effets selon son affinité.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Feu - Inflige 30 DGM et Brulure dans un rayon de 20FT</li> <li>● Nuage - -10%Esp et Aveuglement dans un rayon de 20FT</li> <li>● Terre - Empoisonnement et Vulnérabilité</li> <li>● Eau - Lenteur et givre dans un rayon de 20FT</li> <li>● Jour - Étourdissement et Flotter dans un rayon de 20FT</li> <li>● Nuit - Infirmité et Peur dans un rayon de 20FT</li> </ul> <p><b>Coût:</b> 55PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>

## Fiche Compétence de succession

Ici vous mettez tous les compétences autres que CB et CE. (Stigma, objet et/ou autre)

<p><b>CS 1</b></p>	<p><b>Nom:</b> Swing jaillissant  <b>Arme requis:</b> [Arme de contact] [contondant] ou [Main nue]  <b>Condition:</b> Après une parade/esquive/encaissement réussie  <b>Description :</b> Lance une orbe de ver blindé  <b>Effet(s) :</b> inflige 50 DGP au propriétaire de l'attaque dans une rayon de 20ft  <b>Source: STIGA</b>  <b>Temps de recharge :</b></p>
<p><b>CS 2</b></p>	<p><b>Nom:</b> Élévation  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Condition:</b> Quand vous êtes sous les effets suivants: Étourdissement, Rétention, Flotté, Renversement, Peur, Désarmement.  <b>Description :</b>  <b>Effet(s) :</b> Annule tout les altérations suivant Étourdissement, Rétention, Flotté, Renversement, Peur, Désarmement puis gagne +50% Résistance au Altération Puissant pendant 2 Tours  <b>Source: STIGA</b></p>
<p><b>CS 3</b></p>	<p><b>Nom:</b> Soin compatissant  <b>Arme requis:</b> [Rien]  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description :</b> Soigne une cible et vous même dans une colonne de lumière  <b>Effet(s) :</b> Restaure 50 PV d'une cible dans un rayon de 25FT et vous vous soignez de 100 PV  <b>Source: STIGA</b>  <b>Temps de recharge : 5 tours</b></p>
<p><b>CS 4</b></p>	<p><b>Nom:</b> Tire final  <b>Arme requis:</b> Lance Dévinsix et Bouclier Brillanola  <b>Stat: Mental</b>  <b>Coût:</b> 5PM  <b>Description :</b> Tire un projectile de lance avec sa lance  <b>Effet(s) :</b> Inflige 50 DGP  <b>Source:</b> Lance Dévinsix et Bouclier Brillanola</p>

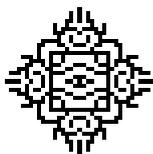
## 👾 Fiche Familier 👾

<b>Nom: Kraken</b>		<b>Penelion: Type</b>	
			
<b>Propriétaire:</b>		<b>Rang d'existence:</b>	
<b>CF 1</b>	<b>Nom: Monture de Guerre</b> <b>Condition:</b> Quand son Maître va recevoir une attaque <b>Description :</b> Charge intrépide <b>Effet(s) :</b> Gagne 5DEFM*RANG avant dégât reçu		
<b>CF 2</b>	<b>Nom: Monture intouchable</b> <b>Condition:</b> Phase de combat <b>Description :</b> Pas grâce <b>Effet(s) :</b> Bonus de 10% d'esquive		
<b>CF 3</b>	<b>Nom: Monture vivace</b> <b>Condition:</b> Phase de combat <b>Description :</b> <b>Effet(s) :</b> Bonus de 15 ft de déplacement		
<b>CF 4</b>	<b>Nom: Matador</b> <b>Condition:</b> Toute les attaques du maître <b>Description:</b> Claque de sabot <b>Effet(s) :</b> Infligent Confusion		
<b>Joie point</b>			

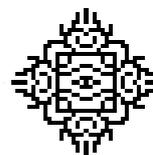
## Fiche d'Outil/Autre

Ici vous mettez vos pièces de l'honneur éternel (PHE) et vos mutagènes.

AJD	IDIUM	Ticket Restaurants	DIAMANT
∞	∞	∞	∞
<b>Expérience</b>	<b>God Points</b>	<b>Pièces de l'honneur éternel</b>	<b>Sigmat Briser</b>
	∞	∞	∞
	<b>Mutagène de Vie Supérieur</b>	<b>Mutagène de Mana Supérieur</b>	<b>Mutagène de Véhem Supérieur</b>
	0	0	0
	<b>Ressource Minéral</b>	<b>Ressource Végétal</b>	<b>Ressource Aquatique</b>
	∞	∞	∞



## TEREAD Dieu de la Technologie



**ÂGE:3664 ans TAILLE: 2m50**

Génération 2

Résumé connu:

Ingénieur de renom, inventeur de multiples avancées technologiques, Gentlemen qui parcourt les galaxies à la recherche de matériaux rares pour ses inventions.

## Codex Nexus:

Teread... Voilà un nom qui me ramène bien loin une époque si ancienne qu'Anankos lui-même ne saurait la dater, en effet ce dernier vient d'un monde aujourd'hui disparu et oublié de tous.

Teread est originaire d'un monde qui au cours des siècles a vu sa magie disparaître ils furent les premiers lui et son peuple à développer le concept de technologie, cette dernière aurait dû leur permettre de survivre à la disparition de la magie (fait à noter que j'ai dit qu'il aurait dû).

Les raisons et les conséquences de la disparition de cette magie sont une autre histoire aujourd'hui nous allons nous concentrer sur Teread.

Née dans un monde où la magie disparaissait ce jeune et talentueux Teread passa toute sa jeunesse, et une partie de sa vie d'adulte à étudier et à développer sa technologie.

Il fut rapidement considéré comme le plus grand génie de sa planète, certains l'admirait d'autres le jalouaient mais chacun s'accordait à dire que ses créations étaient "magiques".

Il est donc normal qu'un tel concentré de "charisme" trouva l'amour rapidement en la personne "d'Akandrine", aussi belle qu'intelligente elle avait ravi le cœur de l'inventeur et évinça ses concurrentes d'un simple sourire à ce dernier.

Les années passèrent et leurs amours se renforçaient elle était devenue sa raison de vivre et était prête à tout les sacrifices pour elle.

Si bien que lorsque la tragédie arriva il n'hésita pas à détruire son monde pour la sauver.

Vous noterez chers amis que les divinités ont leur lot de tragédie et Teread en bon successeur de ses pères n'échappera pas à cette règle.

En effet si mes siècles d'existence m'ont appris une chose c'est que les mortels sont prêts à tout lorsque leur gain est en cause, (soupir) alors que le monde de Teread a finalement perdu toute sa magie l'inégalable dextérité de ce dernier à concevoir des appareils dont les capacités étaient semblables voire supérieures aux effets magiques les plus complexes commencèrent à attirer la jalousie voire la haine de certains de ses compatriotes.

En effet des rumeurs selon lesquelles Teread garderait jalousement les dernier vestige de magie pour lui commencèrent à circuler, selon cette dernière il conserverait les derniers fragments de magie du monde afin d'en imprégner ses machines et de garder l'influence qu'il possède et comme vous le savez mes chère amis, lorsqu'il est question de jalousie et de nuire a son prochain les mortel n'ont aucun autre pareil les habitant du monde de Teread vinrent pour lui mais comme se dernier c'était isoler dans son laboratoire secret il ne trouvèrent que sa femme.

Ils torturèrent cette dernière des jours durant afin qu'elle révèle ou Teread cachait la magie. Ne pouvant obtenir de réponse de sa part, ils l'abandonnèrent pour morte dans les décombres d'une demeure qui avait connu des jours meilleurs.

La suite vous vous en doutez est loin d'être agréable à entendre, à son retour Teread découvrit sa demeure en cendre et son épouse bien aimer mutilée c'est en cherchant des réponse qu'il comprit ce qui c'était passé et cria vengeance, 6 jours c'est le temps qu'il lui a fallut pour trouver et punir les auteurs du massacre de sa femme, 6 jour durant lesquelles il mit sa planète a feu et à sang, 6 jours durant lesquelles il réduisît en cendre toute personne qui se mettait sur son chemin.

Au crépuscule du 6ieme jours lorsqu'il eu enfin sa vengeance et entourer des cadavres de ses compatriotes une idée folle lui traversa l'esprit.

« ...voix de teread:

Durant des années ils acclamèrent mon génie et comparèrent mes créations à l'œuvre d'un dieu mais si je suis un dieu ça veut dire que je peux lui redonner vie, je vais la ramener elle sera avec moi de nouveau et cette fois je vais m'assurer que personne ne puissent me l'enlever. »

Il entreprit en ce jours funeste 2 travaux le 1er construire une machine a partir du corps de sa défunte femme afin de pouvoir la ramener et l'avoir de nouveau avec lui, le 2nd fut de réduire à néant la population de ce monde qu'il lui avait pris sa bien aimer.

Des siècles de purgent et de recherches furent nécessaire, des siècles durant lesquelles petit à petit l'homme aimant et attentionné qu'était Teread devint une machine froide et déterminer en effet sa condition mortel l'avait obligé à procéder sur lui même à de vastes amélioration afin de pouvoir ramener celle qu'il avait perdu.

Lorsqu'il eut accompli sa tâche est qu'il arriva à éveiller le corps mécanique de sa dulcinée c'est là que le vrai cauchemar allait commencer elle lui était semblable en tout point, parlait et agissait comme cette dernière mais à l'inverse de Teread qui était un homme s'étant enfermé dans une machine, elle n'était qu'une machine ne pouvant imaginer le concept de sentiment et ne pouvant répondre à l'amour de son créateur.

Imaginer que l'œuvre de votre existence ne soit qu'au final un mensonge imaginer la douleur qu'il a ressenti ce jour-là et vous comprendrez pourquoi, lorsqu'il a réalisé son échec il prit la décision de tout arrêter.

Sa planète qui était devenue une usine à l'accomplissement de ses projet fut détruite de ses main quand à lui, après avoir ôter les batterie du corps mécanique de son épouse il fit de même pour lui s'enferment dans un cercueil avec cette dernière afin de finalement mourir.

Le sort aura voulu que Nione tombe sur le cercueil de Teread lors de l'un de ses voyage en effet ce dernier avait résisté à l'explosion de sa planète, elle senti le potentiel de ce dernier et avec l'aide de Mekatren et Alatreon de l'éveillé afin de conserver son génie sans ses souvenirs de l'homme brillant qu'il était autrefois il ne reste aujourd'hui qu'un dieu mécanique fait de fer et de logique.

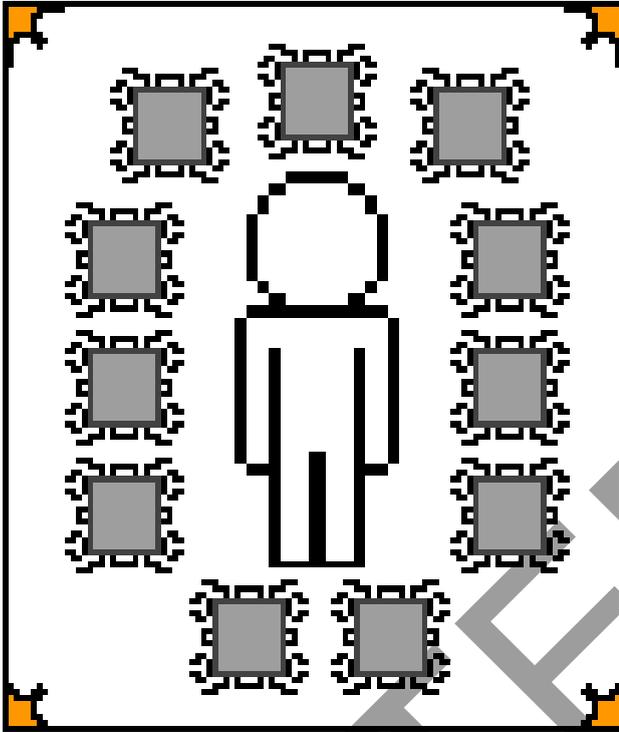
Assis sur son trône clique-temps et près à inspirer les génie est créateur de tout temps.

Vous noterez qu'il existe une rumeur qui rapporte que dans la collection privée de Teread se trouvent une poupée et que bien souvent ce dernier des heures sans bouger la contemple...

Nom:	Race:	Rang d'existence(RGE)	Point de vie:	Point de mana:	Jet de mort:
TEREAD	Robot	11	2000/2000	3000/3000	0
	<b>Physique</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Attaque de l'Arme(Rang-ExD?)</b>		11D20
	95%	0%	<b>Bonus Dégât Physique</b>		+125
	<b>Mental</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Dégât Magique</b>		+50
	95%	0%	<b>Défense Physique (Armure)</b>		300
	<b>Social</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Défense Physique</b>		+0
	95%	0%	<b>Défense Magique (Armure)</b>		300
			<b>Bonus de défense magique</b>		+0
			<b>Bonus de Soins</b>		+0
			<b>Régénération passif Point de vie:</b>		5
			<b>Régénération passif Point de mana:</b>		5
			<b>Esquive</b>		5%
			<b>Résistance Magique</b>		50%
			<b>Résistance au Altération Simple</b>		0%
			<b>Résistance au Altération Puissante</b>		60%
			<b>Parade</b>		60%



## Fiche équipement



• (1) Arme main droite et gauche

**Nom:** 13eme Clé de Antique Mécha dragon au cœur IDIUM PARFAIT  
**Type d'arme:** [Arme de contact], [Arme de distance],[Arme à Feu] [Contondant], [SIPHEUR],[DEUX mains]  
**Effet(s):** +50 BDGP, +50 BDGM et 50% de gagné +50 BL sur attaque reçue  
**Cadence de tire:** 5  
**Taille du chargeur:** 2  
**Temps de Recharge des munition:** Tous les 6 T,1 action de recharge

• (1)-Tête :

**Nom:** Casque Symbiote-ARK  
**Type d'armure:** Moyen  
**Fente:** 1  
**Effet:** +50 DFP, +50 DFM, +10%Parade

• (1)-Torse :

**Nom:** Torse Symbiote-ARK  
**Type d'armure:** Moyen  
**Fente:** 1  
**Effet:** +50 DFP, +50 DFM, +10%RM

• (1)-Épaulettes :

**Nom:** Épaulière Symbiote-ARK  
**Type d'armure:** Moyen  
**Fente:** 2  
**Effet:** +50 DFP, +50 DFM, +10%RM

• (1)-Pantalons :

**Nom:** Pantalons Symbiote-ARK  
**Type d'armure:** Moyen  
**Fente:** 1  
**Effet:** +50 DFP, +50 DFM, +10%Parade

• (1)-Mains :

**Nom:**  
**Fente:**  
**Effet:**

• (1)-Pieds :

**Nom:** Chaussure Symbiote-ARK  
**Type d'armure:** Moyen  
**Fente:** 0  
**Effet:** +50 DFP, +50 DFM, +10%Parade

• (1)-Gants :

**Nom:** Gantelet Symbiote-ARK  
**Type d'armure:** Moyen  
**Fente:** 2  
**Effet:** +50 DFP, +50 DFM, +10%Parade

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Cape :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Tenue Spéciale :</li> </ul>
<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>	<b>Nom:</b> Vêtements de runes d'Éther <b>Prix:</b> 150 Idium <b>Type d'armure:</b> Léger, Femmes, Homme <b>Effet(s):</b> Réduit de 5 le coût en pm des Sortilèges /Techniques
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques primaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques secondaire</li> </ul>
<b>Nom:</b> Puce A.D.P <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> Les passifs que vous utilisez gagne +10 ft, +25 BDGM, +25 BDGP	<b>Nom:</b> Puce G.A.D <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +20% Parade et +20%RM
<ul style="list-style-type: none"> <li>Autre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre de Fente total de l'équipement</li> </ul>
<b>Nom:</b> <b>Fente:</b> <b>Effet:</b>	<b>Nombre de Fente:</b> 10

## Fiche Accessoire

Ici vous mettez vos accessoires, Anneaux, Amulette, ceinture et boucle d'oreille

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)- Anneaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Amulette</li> </ul>
<b>Nom:</b> Chevalière MechTeck <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +10%RM, +20%RAP	<b>Nom:</b> Collier MechTeck <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +20%RAP, +25 BDGP
<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Ceinture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Boucle d'oreille</li> </ul>
<b>Nom:</b> MechTeck <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +20%RAP, +25 BDGP	<b>Nom:</b> MechTeck <b>Fente:</b> 0 <b>Effet:</b> +20%RAP, +25 BDGP

## Fiche Sac/Inventaire

- (1)-SAC/Inventaire

**Nom:** Coffre à coeur spatial

**Effet:** Donne accès à une salle défini [Laboratoire]

QG TERRY

## Fiche Compétence de base(CB)

<b>CB 1</b>	<p><b>Nom:</b> Tir d'élite  <b>Arme requis:</b> [Arme à Feu] ou Arc  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 35 PM  <b>Description :</b> Vous effectuez votre meilleure tire.  <b>Effet(s) :</b> Tire sur une cible Rayon de 40Ft inflige [ATB] DGP, une altération RP.  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>
<b>CB 2</b>	<p><b>Nom:</b> Bénédiction de puissance  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 18PM  <b>Description :</b> Augmente la puissance de cible  <b>Effet(s) :</b> Bénis une cible dans un rayon de 20ft en lui donnant 5*R-BDGP OU BDGM sur 4 attaque qui touche  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>
<b>CB 3</b>	<p><b>Nom:</b> Attaque magiques  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 24 PM  <b>Description :</b> Crée une orbe puis la lance sur une simple.  <b>Effet(s) :</b> Tire une boule de mana sur un Rayon de 20m inflige 10 DGM, une altération Simple selon le terrain  Feu : Brûlure/Nuage : Flotter/Terre : Empoisonnement /Eau : Givre/Jour : Aveuglement /Nuit :Lenteur.  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>
<b>CB 4</b>	<p><b>Nom:</b>  <b>Arme requis:</b>  <b>Stat:</b>  <b>Coût:</b>  <b>Description :</b>  <b>Effet(s) :</b></p> <p><b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>

## Fiche Compétence d'éveil(CE)

<b>CE 1</b>	<p><b>Nom:</b> Bouclier d'Idium III  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description:</b> Génère un champ électromagnétique  <b>Effet:</b> Pendant 10T gagne 10% Parade et Résistance magique  <b>Coût:</b> 15 PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 2</b>	<p><b>Nom:</b> Appelle du Mécha Millénaire  <b>Arme requis:</b> 13eme Clé de Antique Mécha  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description:</b> Digitalise une armure de combat dans sa Clé de Antique Mécha  <b>Effet:</b> Invoque un Mecha qui vous donne +30DFP, +30DFM, +10% Résistance magique pendant 10T  <b>Coût:</b> 34 PM  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 3</b>	<p><b>Nom:</b> Protocole auto-défense  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Condition:</b> Résister ou parer une attaque  <b>Description:</b> Protocole INACCEPTABLE!!!  <b>Effet:</b> Tire sur la cible dans un rayon de 10ft Inflige 30DGM et Étourdissement  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 4</b>	<p><b>Nom:</b> Protocole combos  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Condition:</b> Une personne Étourdie  <b>Description:</b> "It's time to exterminé!"  <b>Effet:</b> Fonce sur la cible dans un rayon de 10ft Inflige 30DGP, Trébuchement et Vulnérabilité  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>

## Fiche Compétence de succession

Ici vous mettez tous les compétences autres que CB et CE. (Stigma, objet et/ou autre)

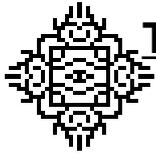
<b>CS 1</b>	<p><b>Nom:</b> Fin de protocol  <b>Arme requis:</b> Rein  <b>Condition:</b> Un effet sur la durée se termine sur vous  <b>Description :</b>  <b>Effet(s) :</b> Gagne Stabilité et Célérité  <b>Source:</b> 13eme Clé de Antique Mécha dragon au cœur IDIUM PARFAIT</p>
<b>CS 2</b>	<p><b>Nom:</b> Armure fendue  <b>Arme requis:</b> [SIPHEUR] ou [ALPHA] ou [BETA] ;  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description :</b> Tire un projectile si puissant qui perce les défenses  <b>Effet(s) :</b> Inflige 30 DG M à une cible proche, supprime son effet de protection et l'étourdit  <b>Temps de recharge : 5 tours</b></p>
<b>CS 3</b>	<p><b>Nom:</b> Fouet d'Idium  <b>Arme requis:</b> [SIPHEUR]  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description :</b> Concentré de l'énergétique dans une forme de Fouet électrique pour blesser une zone  <b>Effet(s) :</b> Peut être canalisé pendant 3 Tours Max (1 T Mini) ensuite inflige des dégâts Physique à toutes les personnes dans un cône de 20 ft en fonction des tours (1T = 10DG P +5 BDGM, 2T = 30DG P +10 BDGM, 3T = 50DG P +15 BDGM + Étourdissement)  <b>Temps de recharge : 5 tours</b></p>
<b>CS 4</b>	<p><b>Nom:</b> Élévation  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Condition:</b> Quand vous êtes sous les effets suivants: Étourdissement, Rétention, Flotté, Renversement, Peur, Désarmement.  <b>Description :</b>  <b>Effet(s) :</b> Annule tout les altérations suivant Étourdissement, Rétention, Flotté, Renversement, Peur, Désarmement puis gagne +50% Résistance au Altération Puissant pendant 2 Tours</p>

## **Fiche d'Outil/Autre**

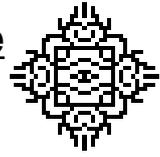
Ici vous mettez vos pièces de l'honneur éternel (PHE) et vos mutagènes.

AJD	IDIUM	Ticket Restaurants	DIAMANT
∞	∞	∞	∞
<b>Expérience</b>	<b>God Points</b>	<b>Pièces de l'honneur éternel</b>	<b>Sigmat Briser</b>
	∞	∞	∞
	<b>Mutagène de Vie Supérieur</b>	<b>Mutagène de Mana Supérieur</b>	<b>Mutagène de Véhem Supérieur</b>
	0	0	0
	<b>Ressource Minéral</b>	<b>Ressource Végétal</b>	<b>Ressource Aquatique</b>
	∞	∞	∞

QG



## TERRY Dieu des Transaction et de la finance



**ÂGE:**3514 ans **TAILLE:** 1m68

**Génération 2**

### **Résumé connue :**

Ancien espion de la flotte galactique Z-3Ld4, il était le plus loyal de son rang de mercenaire, Terry PO était si efficace que personne ne voulait l'importuner et impose le respect.

Un jour on lui confia une quête de récupération qui changea la vie de notre cher homme. Cette dernière était de subtiliser une Relique des Dieux, mais il ne s'attendait pas rencontrer une divinité en personne Verék. On lui proposa un marché donc il ne peut refuser, seul Terry connaît cette information.

Depuis ce jour il entra en pèlerinage, sous la couverture de marchand.

## Codex Nexus:

### L'enfant de malice et de l'information

Terry comprit très jeune que les secrets rapportaient gros, il venait d'une modeste famille une parmi tant d'autres son monde natal n'avait pas de nom ce n'était qu'une colonie parmi tant d'autres une contrôlé par l'empire galactique Ganonnpho.

Les règles de ce dernier étaient des plus strictes, chaque hommes et femmes âgés de 15 ans devaient embrassé l'uniforme et rejoindre les rangs de l'armée pour une durée de 5ans, si la perspective de servir ses despote ne l'a jamais enchanté il a bien compris qui lui faudrait au moins ça pour survivre a ce vaste empire.

Après les 5ans réglementaires, il ouvre un petit commerce de mercenaire mais restait néanmoins a la solde de l'empire.

Il faut dire que les patrons n'étaient pas nombreux et que la paye de mercenaire est plus juteuse car les missions sont plus dangereuses.

Il avait acquis une renommé qui faisait de lui le meilleur, aucun secret, aucune relique n'échappaient a son réseaux et c'est toujours avec des infos sûres qu'il passait a l'action. Sa dernière mission manqua de lui faire perdre la vie mais fit de lui le Dieu qu'il est aujourd'hui.

### Le hasard des choses

La dernière mission de Terry était très simple il devait localisé et ramené un artefact, ce dernier était entreposé dans un temple délabré au confins d'un monde hostile..

Une promenade de santé en somme, ce fut effectivement le cas durant les premières heures de cette opération, en effet il avait enchaîné les coups de chance trouvant la localisation du temple du premier coup, désarmant presque par accident presque la totalité des pièges et en ayant perdu aucun AJD dans cette mission.

En effet, la chance semblait lui sourire ou alors elle se jouait de lui, en effet il localisa la relique sans forcé cette dernière était posé innocemment sur un piédestal ce n'est qu'une fois en sa possession que la chance sembla passer de main.

il eu a faire a l'un des retours de missions les plus éprouvant de sa carrière, la faune

sauvage semblait les avoirs pris en chasse.

De plus, la planète elle-même semblait vouloir sa mort provoquant des conditions météorologique digne des pires passages des anciens livres saint.

C'est au bout de 2 semaines infernale qu'il réussi a rejoindre son vaisseau, une fois a bord il eu de la visite.

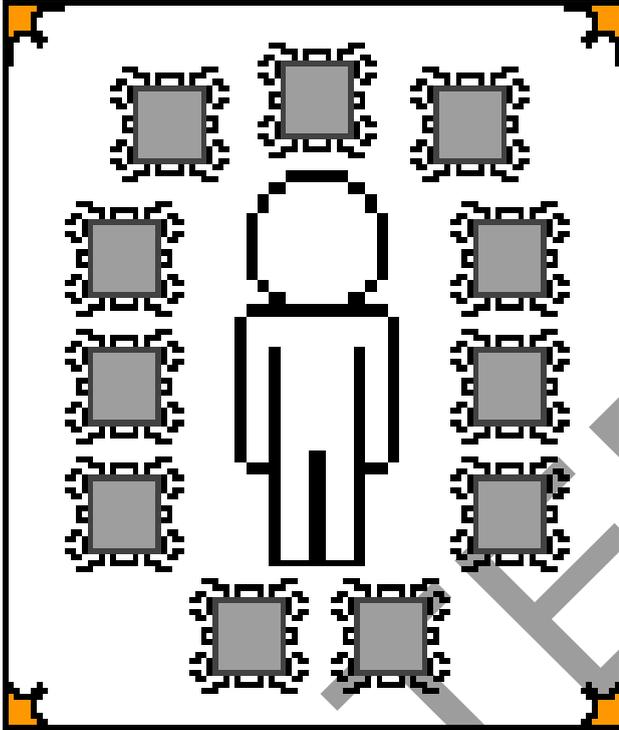
Verek, Grand Dieu des reliques et des dés était tranquillement entrain de siroté un café dans sa cuisine, l'échange qu'ils eux a ce moment la n'est connu que de ces deux derniers.

Mais vous devez savoir une chose ! Terry rend l'artefact et disparu pendant quelque années.. La suite vous la connaissez, il est le désormais très célèbre chef de la bande de mercenaires du QG Terry

Nom:	Race:	Rang d'existence(RGE)	Point de vie:	Point de mana:	Jet de mort:
TERRY	Humain	11	1500/1500	500/500	0
	<b>Physique</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Attaque de l'Arme(Rang-ExD?)</b>		11D20
	95%	0%	<b>Bonus Dégât Physique</b>		+215
	<b>Mental</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Dégât Magique</b>		+0
	90%	0%	<b>Défense Physique (Armure)</b>		180
	<b>Social</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Défense Physique</b>		+0
	90%	0%	<b>Défense Magique (Armure)</b>		0
			<b>Bonus de défense magique</b>		+110
			<b>Bonus de Soins</b>		+0
			<b>Régénération passif Point de vie:</b>		5
			<b>Régénération passif Point de mana:</b>		5
			<b>Esquive</b>		70%
			<b>Résistance Magique</b>		0%
			<b>Résistance au Altération Simple</b>		0%
			<b>Résistance au Altération Puissante</b>		0%
			<b>Parade</b>		0%



## Fiche équipement



	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Arme main gauche :</li> </ul>
	<p><b>Nom:</b> Beg  <b>Type d'armure:</b> [Arme de contact], [Tranchante],[UNE main]  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +75 BDGP, 30% appliqué étourdissement et Empoisonnement</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1) Arme main droite</li> </ul>
	<p><b>Nom:</b> Mépris  <b>Type d'arme:</b> [ALPHA] ; [Attaque à distance],[UNE main]  <b>Effet(s):</b> +50 BDGP, 30% appliqué Givre  <b>Fente:</b> 0  <b>Cadence de tire:</b> 6  <b>Taille du chargeur:</b> 6  <b>Temps de Recharge des munition:</b> 2</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Tête :</li> </ul>
	<p><b>Nom:</b> Chapeau du corsaire  <b>Type d'armure:</b> Léger  <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> 30 DFP, +10% ESQ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Torse :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Épaulettes :</li> </ul>
<p><b>Nom:</b> Chemise du corsaire  <b>Type d'armure:</b>Léger  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> 30 DFP, +10% ESQ</p>	<p><b>Nom:</b> Spalière du corsaire  <b>Type d'armure:</b>Léger  <b>Fente:</b> 2  <b>Effet:</b> 30 DFP, +10% ESQ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Pantalons :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Mains :</li> </ul>
<p><b>Nom:</b> Pantalon du corsaire  <b>Type d'armure:</b>Léger  <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> 30 DFP, +10% ESQ</p>	<p><b>Nom:</b>  <b>Fente:</b>  <b>Effet:</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Pieds :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Gants :</li> </ul>
<p><b>Nom:</b> Botte du corsaire  <b>Type d'armure:</b> Léger  <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> 30 DFP, +10% ESQ</p>	<p><b>Nom:</b> Brassard du corsaire  <b>Type d'armure:</b> Léger  <b>Fente:</b> 2  <b>Effet:</b> 30 DFP, +10% ESQ</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Cape :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Tenue Spéciale :</li> </ul>
<p><b>Nom:</b> Cape du chef QGTERRY  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +5 par membre du QGTERRY</p>	<p><b>Nom:</b>  <b>Fente:</b>  <b>Effet:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques primaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reliques secondaire</li> </ul>
<p><b>Nom:</b> Djinn de feu du premier voleur  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> Tant de que vous êtes Révéler  +70% RAP</p>	<p><b>Nom:</b> Djinn d' eau du premier voleur  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> Tant de que vous êtes Invisible  +70% RAS</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Autre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre de Fente total de l'équipement</li> </ul>
<p><b>Nom:</b>  <b>Fente:</b>  <b>Effet:</b></p>	<p>Nombre de Fente: 9</p>

## Fiche Accessoire

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)- Anneaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Amulette</li> </ul>
<p><b>Nom:</b> Anneaux Bandit galactique  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +30 BDGP, +20 DFM</p>	<p><b>Nom:</b> Amulette Bandit galactique  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +30 BDGP, +20 DFM</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Ceinture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-Boucle d'oreille</li> </ul>
<p><b>Nom:</b> Ceinture Bandit galactique  <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> +10% ESQ, +30 DFM</p>	<p><b>Nom:</b> Boucle d'oreille Bandit galactique  <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> +30 BDGP, +20 DFM</p>

## Fiche Sac/Inventaire

- (1)-SAC/Inventaire

**Nom:** Sac du sans fond

**Effet:** 50 Emplacements, pas de pénalité sur la taille et le poids à l'intérieure

**Nom:** Potion de Vie et Mana Supérieure

**Effet:** +50PV et +50PM

**Nom:** Potion de Purification Supérieur

**Effet:** Dissipe 3 Altération

**Nom:** Pack de Balles de Glace

**Effet:** Charge l'intégralité de votre capacité d'arme de tir et applique Givre lors des tirs

**Nom:** Grenade

**Effet:** Inflige 300 DGP après 2T

## Fiche Compétence de base(CB)

<b>CB 1</b>	<p><b>Nom: Attaque Violente</b>  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat: Physique</b>  <b>Coût:</b> 13 PM  <b>Description :</b> Attaque violemment une cible  <b>Effet(s) :</b> Inflige [ATB] +16 DGP et Une altération RP à une cible  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>
<b>CB 2</b>	<p><b>Nom: Bénédiction de puissance</b>  <b>Arme requis:</b> Rien  <b>Stat: Mental</b>  <b>Coût:</b> 18PM  <b>Description :</b> Augmente la puissance de cible  <b>Effet(s) :</b> Bénis une cible dans un rayon de 20ft en lui donnant 5*R-BDGP  OU BDGM sur 4 attaque qui touche  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>
<b>CB 3</b>	<p><b>Nom: Attaque sournoise</b>  <b>Arme requis:</b> Arme de contact ou Arme de distance ou Bestiale ou Main nue  <b>Stat: Physique ou Mental</b>  <b>Coût:</b> 17 PM  <b>Description :</b> Attaque une cible sans se faire remarquer dans le dos.  <b>Effet(s) :</b> Si la cible est touché de dos Inflige [ATB] (DGP ou DGM) +(5xRE), et Vulnérabilité  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>
<b>CB 4</b>	<p><b>Nom:</b>  <b>Arme requis:</b>  <b>Stat:</b>  <b>Coût:</b>  <b>Description :</b>  <b>Effet(s) :</b>  <b>Temps de recharge :</b> 0 tours</p>

## Fiche Compétence d'éveil(CE)

<b>CE 1</b>	<p><b>Nom:</b> Four tout dit Plan B  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description:</b> Trouve toujours une arme adapté pour tout les situations pour de vrai  <b>Effet:</b> Enchante un objet pendant 10T avec +30 BDGP  <b>Coût:</b> 24 CT  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 2</b>	<p><b>Nom:</b> Le temps est Compté  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Condition:</b> Attaque réussie  <b>Description:</b> Augmente l'adrénaline par coup  <b>Effet:</b> Augmente de 15CT et Célérité</p>
<b>CE 3</b>	<p><b>Nom:</b> Distraction parfait  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description:</b> Lancer un anneau pour créer une distraction  <b>Effet:</b> Infliger 30 DGP, Vulnérabilité sur une cible dans un rayon de 20ft et un autre cible dans 20ft puis vous gagnez Invisibilité.  <b>Coût:</b> 45 CT  <b>5 tour de recharge</b>  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CE 4</b>	<p><b>Nom:</b> AJD égal DG  <b>Arme requis:</b> rien  <b>Stat:</b> Mental  <b>Description:</b> Tout est dans le nom!  <b>Effet:</b> Gagne 30 CT chaque fin de tour pendant 10T, durant cette effet +30 BDGP et à 30% Applique Étourdissement sur les attaques réussies.  <b>Coût:</b> 50PV  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>

## Fiche Compétence de succession

Ici vous mettez tous les compétences autres que CB et CE. (Stigma, objet et/ou autre)

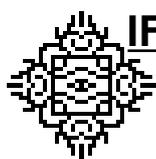
<b>CS 1</b>	<p><b>Nom:</b> Nul supplique  <b>Arme requis:</b> Beg  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 0PM  <b>Description :</b> Augmente votre réactivité  <b>Effet(s) :</b> Vous gagnez +10% critique et Flash pour 10 Tours  <b>Source:</b> Beg  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CS 2</b>	<p><b>Nom:</b> Paradox du tire  <b>Arme requis:</b> Mépris  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 0PM  <b>Description :</b> Augmente votre réactivité  <b>Effet(s) :</b> Vous gagnez +10% critique et Robustesse  <b>Source:</b> Mépris  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<b>CS 3</b>	<p><b>Nom:</b> Condamnation Venimeuse  <b>Arme requis:</b> Arme de contact tranchante  <b>States:</b> Physique  <b>Coût:</b> 0 PM  <b>Description :</b> Lacère une cible, si vous l'attaquez alors qu' elle est empoisonnée, elle reçoit des dégâts supplémentaires et l'étourdie.  <b>Effet(s) :</b> Inflige de 50 DG P à la cible et 60 DG P supplémentaires si celle-ci est empoisonnée puis l'étourdie.  <b>Source:</b> Stigma  <b>Temps de recharge :</b> 1 fois par JDR</p>
<b>CS 4</b>	<p><b>Nom:</b> Raid en embuscade  <b>Arme requis:</b> [Arme de contact] [Tranchante]  <b>Condition:</b> Si vous êtes en Invisibilité  <b>Description :</b> Vous attaquez par réflexe le malheureux qui passe à côté de vous quand vous êtes invisible  <b>Effet(s) :</b> Inflige de 60 DGP à une cible à 3 reprises et applique étourdissement.  <b>Source:</b> Stigma  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>

<b>CS 5</b>	<p><b>Nom:</b> Marche des ombres</p> <p><b>Arme requis:</b> [Rien]</p> <p><b>Stat:</b> Mental</p> <p><b>Description :</b> Vous devenez invisible et vous préparez dans les ombres</p> <p><b>Effet(s) :</b> Vous vous appliquez invisibilité, votre vitesse de déplacement est réduite de 10FT tant que la invisibilité est active.</p> <p>Vous pouvez utiliser des sorts de Bonus trois fois tout en restant en mode furtif.</p> <p><b>Source:</b> Stigma</p> <p><b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
-------------	---

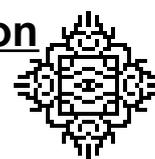
## Fiche d'Outil/Autre

Ici vous mettez vos pièces de l'honneur éternel (PHE) et vos mutagènes.

AJD	IDIUM	Ticket Restaurants	DIAMANT
∞	∞	∞	∞
Expérience	God Points	Pièces de l'honneur éternel	Sigmat Briser
	∞	∞	∞
	Mutagène de Vie Supérieur	Mutagène de Mana Supérieur	Mutagène de Véhem Supérieur
	0	0	0
	Resource Minéral	Resource Végétal	Resource Aquatique
	∞	∞	∞



## IFUMI Déesse de la musique et de l'inspiration



**ÂGE:3514 ans TAILLE: 1m68**  
Génération 3

Résumé connue:

Ifumi le plus jeune des Dieux a investi tout son temps et force dans l'apprentissage de tout les musiques du monde. Verek dieu des Reliques vu sont implications et la choisie comme manifestation puis bras droit.

Aujourd'hui Ifumi fait des concerts dans ma tous les galactique.

## Codex Nexus:

### SHOWTIME !

Je ne vais pas vous présenter la déesse Ifumi, elle est connue à travers la galaxie mais très peu savent comment elle a commencé sa carrière.

Lorsqu'elle était mortelle, elle a toujours eu une fascination à la limite du suicidaire pour la musique et les arts en général, elle a dépensé toutes les ressources possible et imaginable afin de toutes les étudier.

Quand je dis TOUT c'est TOUT, elle a dépensé ses AJD et elle a même dépensé sa vie entière, en effet c'est au vénérable âge de 108 ans qu'elle avait fait le tour de tous les arts musicaux et annexes possibles, et croyez moi quand je vous dis que ce n'est pas par pure chance qu'elle est devenue une déesse.

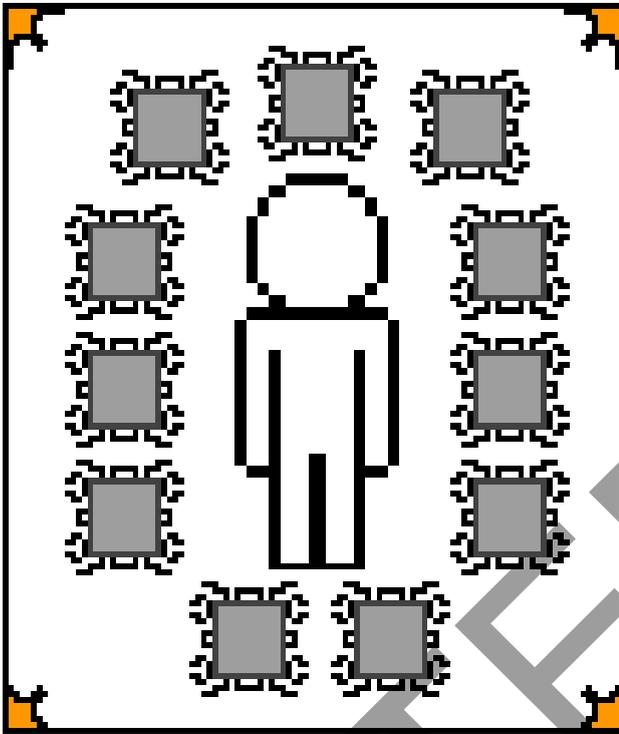
En effet Verek, lui encore.. Dans un premier temps amusé et ensuite fasciné a suivi la jeune demoiselle durant son siècle d'apprentissage et c'est seulement au bord de la mort et avec un léger coup de main de Mekatren

qu'il firent d'Ifumi la déesse superstar qu'elle est.

Petite note à l'attention du public, Ifumi a été pendant un long moment après sa réincarnation le bras droit de Verek ce dernier qui lui a offert une puissante relique qu'Ifumi utilise à chacun de ses concerts.

Nom:	Race:	Rang d'existence(RGE)	Point de vie:	Point de mana:	Jet de mort:
IFUMI	Humain	10	1000/1000	500/500	0
	<b>Physique</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Attaque de l'Arme(Rang-ExD?)</b>		10D12
	90%	0%	<b>Bonus Dégât Physique</b>		+
	<b>Mental</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Dégât Magique</b>		+
	90%	0%	<b>Défense Physique (Armure)</b>		60
	<b>Social</b>	<b>Bonus ou malus</b>	<b>Bonus Défense Physique</b>		+30
	90%	0%	<b>Défense Magique (Armure)</b>		120
			<b>Bonus de défense magique</b>		+0
			<b>Bonus de Soins</b>		+0
			<b>Régénération passif Point de vie:</b>		5
			<b>Régénération passif Point de mana:</b>		5
			<b>Esquive</b>		30 %
			<b>Résistance Magique</b>		70 %
			<b>Résistance au Altération Simple</b>		0%
			<b>Résistance au Altération Puissante</b>		70 %
			<b>Parade</b>		0

## Fiche équipement



• (1)-Arme main droite et gauche :

**Nom:** Microphone Rétrograde

**Type d'arme:** [Arme de distance],[DEUX mains],[Contondante], [Tranchante]

**Effet:** Change la polarité (**Basique ou Métal**) du lanceur et ces compétences pendent 6T

**[Basique]** Les effets de BDGP, BDGM, Bouclier, DP et DM sont augmenté de +15 sur vous.

**[Métal]** +50 BDGM et Flash tout les 3T

• (1)-Tête :

**Nom:** Assortiment Delvaton

**Type d'armure:** Léger

**Fente:** 0

**Effet:** 20DM, 10DP, 10%RM, 10%RAP

• (1)-Torse :

**Nom:** Assortiment Delvaton

**Type d'armure:** Léger

**Fente:** 1

**Effet:** 20DM, 10DP, 10%RM, 10%RAP

• (1)-Épaulettes :

**Nom:** Assortiment Delvaton

**Type d'armure:** Léger

**Fente:** 2

**Effet:** 20DM, 10DP, 10%RM, 10%RAP

• (1)-Pantalons :

**Nom:** Assortiment Delvaton

**Type d'armure:** Léger

**Fente:** 1

**Effet:** 20DM, 10DP, 10%RM, 10%RAP

• (1)-Mains :

**Nom:**

**Type d'armure:**

**Fente:**

**Effet:**

• (1)-Pieds :

**Nom:** Assortiment Delvaton

**Type d'armure:** Léger

**Fente:** 0

**Effet:** 20DM, 10DP, 10%RM, 10%RAP

• (1)-Gants :

**Nom:** Assortiment Delvaton

**Type d'armure:** Léger

**Fente:** 2

**Effet:** 20DM, 10DP, 10%RM, 10%RAP

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-<b>Cape</b> :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-<b>Tenue Spéciale</b> :</li> </ul>
<p><b>Nom:</b> Digiteul cap entreprise  <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> Permet d'avoir l'apparence de n'importe quelle publicité holographique afficher</p>	<p><b>Nom:</b> Tenue chrysalide symbiotique  <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> Permet d'avoir l'apparence de n'importe quelle tenue par la volonté du porteur</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Reliques primaire</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Reliques secondaire</b></li> </ul>
<p><b>Nom:</b> Drone au coeur antique  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> Si votre bouclier se brise par une attaque, appliquez Provocation à deux cibles dans un rayon de 15ft autour de vous.</p>	<p><b>Nom:</b> Cymbale groove de Yumipha  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> Si vous recevez une altération puissante vous gagnez +50BCL</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Autre</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Nombre de Fente total de l'équipement</b></li> </ul>
<p><b>Nom:</b>  <b>Fente:</b>  <b>Effet:</b></p>	<p><b>Nombre de Fente: 9</b></p>

## Fiche Accessoire

Ici vous mettez vos accessoires, Anneaux, Amulette, ceinture et boucle d'oreille

<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)- <b>Anneaux</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-<b>Amulette</b></li> </ul>
<p><b>Nom:</b> Bague de Charmler  <b>Fente:</b> 1  <b>Effet:</b> +5% RM, 10 BDP</p>	<p><b>Nom:</b> Parure de Charmler  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +5% RAP, 10% ESQ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-<b>Ceinture</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1)-<b>Boucle d'oreille</b></li> </ul>
<p><b>Nom:</b> Ceinture de Charmler  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +5% RM, 20 BDP</p>	<p><b>Nom:</b> Boucle de Charmler  <b>Fente:</b> 0  <b>Effet:</b> +5 RAP, 20% ESQ</p>

## Fiche Sac/Inventaire

- (1)-SAC/Inventaire

Nom:  
Effet:

QG TERRY

## Fiche Compétence de base(CB)

<p><b>CB 1</b></p>	<p>                     Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                 </p> <p>Temps de recharge : 0 tours</p>
<p><b>CB 2</b></p>	<p>                     Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                 </p> <p>Temps de recharge : 0 tours</p>
<p><b>CB 3</b></p>	<p>                     Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                 </p> <p>Temps de recharge : 0 tours</p>
<p><b>CB 4</b></p>	<p>                     Nom:                      Arme requis:                      Stat:                      Coût:                      Description :                      Effet(s) :                 </p> <p>Temps de recharge : 0 tours</p>

## 🏰 Fiche Compétence d'éveil(CE) 🏰

<p><b>CE 1</b></p>	<p><b>Nom: C'est le temps des acclamations! [Basique]</b>  <b>Arme requis:</b> Instrument de musique  <b>Stat:</b> Social  <b>Coût:</b> 20 PM  <b>Description :</b> Invite toute être vivant à suivre Ifumi  <b>Effet(s) :</b> Applique Charme à tout personne en cône dans un rayon de 20FT  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<p><b>CE 2</b></p>	<p><b>Nom: Inspiration de Tout! [Basique]</b>  <b>Arme requis:</b> Instrument de musique  <b>Stat:</b> Mental  <b>Coût:</b> 24 PM  <b>Description :</b> Transforment deux objets en amplificateur d'onde.  <b>Effet(s) :</b> Enchante 2 objets pendant 10T pour qu'il a applique les effets d'un passif Ifumi qui se déclenche dans un rayon de 20Ft à tout personne  <b>Temps de recharge :</b> 5 tours</p>
<p><b>CE 3</b></p>	<p><b>Nom: Accord du cœur. [Basique]</b>  <b>Arme requis:</b> Instrument de musique  <b>Condition:</b> Recevoir un effet de bouclier  <b>Description :</b> S'accord avec les effets des boucliers reçus  <b>Effet(s) :</b> Gagné +15 BDP et +15 BDM pendant 5 T</p>
<p><b>CE 4</b></p>	<p><b>Nom: Requiem d'encouragement. [Basique]</b>  <b>Arme requis:</b> Instrument de musique  <b>Condition:</b> Après qu'une autre personne attaque dans un rayon de 1Ft et 10Ft  <b>Description :</b> Encourage les personnes qui attaquent proches d'elle.  <b>Effet(s) :</b> Gagne +15 BDGM, +15BDGP et Clairvoyance pendant 5T.</p>

## Fiche Compétence de succession

Ici vous mettez tous les compétences autres que CB et CE. (Stigma, objet et/ou autre)

<b>CS 1</b>	<p><b>Nom: Assourdissement [Métal]</b>  <b>Arme requis:</b> Microphone Rétrograde  <b>Condition:</b> Réussir une compétence éveillé ou succession  <b>Description :</b> Le son est tel qu'il déchire les tripes et les tempes.  <b>Effet(s) :</b> 50% Chance d'appliqué Vulnérable  <b>Source:</b> Microphone Rétrograde</p>
<b>CS 2</b>	<p><b>Nom: Euphorie [Métal]</b>  <b>Arme requis:</b> Microphone Rétrograde  <b>Condition:</b> Quand une attaque de votre part est lancé  <b>Description :</b> Euphorie de la musique est telle Ifumi améliore son potentielle  <b>Effet(s) :</b> Gagne +15 BDGM et Stabilité  <b>Source:</b> Microphone Rétrograde</p>
<b>CS 3</b>	<p><b>Nom: MÉTALLISATION! [Métal]</b>  <b>Arme requis:</b> Microphone Rétrograde  <b>Stat: Mental</b>  <b>Coût:</b> 50 PM  <b>Description :</b> Faite un solo endiablé déchaînant qui soulève la terre et qui projet des éclats de lave.  <b>Effet(s) :</b> Dans un cône de 20FT Inflige 30DGM puis 30DGM à tout personne, Applique Brulure  <b>Source:</b> Microphone Rétrograde  <b>Temps de recharge :</b> 5 tour de recharge</p>
<b>CS 4</b>	<p><b>Nom: L'avenue du Pog Ooooo! [Métal]</b>  <b>Arme requis:</b> Microphone Rétrograde  <b>Stat: Physique</b>  <b>Coût:</b> 54 PM  <b>Description :</b> Fait une glissade en hochant la tête reposant tout personne devant elle.  <b>Effet(s) :</b> Fonce dans une direction sur 20Ft pendant ce trajet un cône de 20ft qui Repose tout personne dans ce dernier, Inflige 30 DGP, Renversement et Confusion  <b>Source:</b> Microphone Rétrograde  <b>Temps de recharge :</b> 5 tour de recharge</p>

## Fiche Familier

**Représentation:**

**Propriétaire:**

**Rang d'existence:**

<b>CF 1</b>	Nom: Condition: Description : Effet(s) :
<b>CF 2</b>	Nom: Condition: Description : Effet(s) :
<b>CF 3</b>	Nom: Condition: Description : Effet(s) :
<b>CF 4</b>	Nom: Condition: Description : Effet(s) :
<b>Joie point</b>	

## Fiche d'Outil/Autre

Ici vous mettez vos pièces de l'honneur éternel (PHE) et vos mutagènes.

AJD	IDIUM	Ticket Restaurants	DIAMANT
Expérience	God Points	Pièces de l'honneur éternel	Sigmat Briser
	Mutagène de Vie Supérieur	Mutagène de Mana Supérieur	Mutagène de Véhem Supérieur
	Ressource Minéral	Ressource Végétal	Ressource Aquatique

Forme Métal!:

Compétence d'éveil 1 [Métal]

Nom: Assourdissement

Arme requis: Instrument de musique

Condition: Réussir une compétence éveillé

Description: Le son est telle qu'il déchire les trippes.

Effet: 50% Chance d'appliqué Vulnérable

Compétence d'éveil 2 [Métal]

Nom: Euphorie

Arme requis: Instrument de musique

Condition: Transforme en métalleuse

Description: Euphorie de la musique est telle ifumi améliore son potentielle

Effet: Gagne +15 BDGM pendant 5T

Compétence d'éveil 3 [Métal]

Nom: METAALISSETIOOOOOOOOOOOOOOOOOONnn!

Arme requis: rien

Description: Faite un solo déchainant les entrailles de la planète

Effet: Dans un cône de 20FT Inflige 30DGM puis 30DGM à tout personne, Applique Brulure

Coût: 50 PM

5 tour de recharge

Compétence d'éveil 4 [Métal]

Nom: Pogooooo!

Arme requis: rien

Description: Fait une glissade en hochant la tête reposant tout personne devant elle.

Effet: Fonce dans une direction sur 20Ft pendant ce trajet un cône de 20ft qui Repose tout personne dans ce dernier, Inflige 30 DGP, Renversement et Confusion

Coût: 54 PM

5 tour de recharge