

jeu de rôle
Moi, quand je me
réincarne en Slime
Livres de Base



Moi, quand je me réincarne en Slime

Les personnage joueur vivront leurs histoire et aventure dans le MONDE CENTRAL ,incarnat différente créature et espèce peuplent le monde central régit par les compétence distribue par la voix du monde .

A la quête de découverte dans se vaste monde remplis de créature puissants et immortelle toute plus spéciale l'une comme les autres .

Dans Tensura, vous et vos compagnons incarnerez les membres d'un groupe d'aventuriers uniques, unis par un objectif commun dans un monde où la magie et les monstres façonnent chaque recoin. Bien qu'il existe un cadre riche et vaste, aucune limite ne restreint le type de personnages que vous pouvez créer ni les récits épiques que vous voulez vivre.

Rejoignez-vous une guilde d'explorateurs pour cartographier des terres inconnues et percer les mystères d'anciennes ruines magiques ?
Deviendrez-vous un mercenaire ambitieux, combattant pour la gloire et la fortune, ou un protecteur élémentaire cherchant à maintenir l'équilibre fragile entre les forces de la nature ?

Peut-être êtes-vous un érudit magique, capable d'analyser les flux d'énergie des âmes, un assassin des ombres maniant des artefacts maudits pour expier les erreurs du passé, ou encore un seigneur démoniaque en devenir, tentant de forger un royaume dans ce monde de monstres et de chaos.

Quelle que soit votre quête, il vous faudra déployer vos talents uniques, vos compétences martiales et magiques, ainsi que votre ingéniosité pour réussir. Mais, par-dessus tout, vous aurez besoin de vos alliés. Car dans Tensura, c'est ensemble que vous pourrez affronter les défis les plus redoutables, qu'il s'agisse de vaincre un prédateur menaçant, de négocier avec une nation de monstres ou de survivre aux intrigues complexes des différents royaumes.

Unissez-vous et forgez votre légende dans ce monde en constante évolution.

Plongée dans le Monde de Tensura : Règles et Conseils pour Commencer

Avant de prendre votre lame légendaire ou d'activer votre magie unique, il y a plusieurs choses essentielles à connaître pour jouer ou mener une partie de Tensura. Que vous soyez un vétéran des jeux de rôle ou un novice curieux, plongez dans cet univers où chaque choix façonne le destin.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Tensura est un jeu de rôle narratif qui vous place au cœur d'un monde fantastique où monstres, magie et intrigues abondent. Un joueur, le maître de jeu (MJ), crée le décor et guide les événements, tandis que les autres incarnent des héros façonnés par leurs décisions. Ensemble, vous développez une histoire immersive, où chaque rencontre façonne l'aventure à venir. Les dés et les statistiques de vos personnages ajoutent une part de hasard aux résultats, rendant chaque moment imprévisible et excitant.

Imaginez un théâtre interactif où les joueurs sont les acteurs et le MJ, le metteur en scène. Mais nul besoin d'être un professionnel pour vivre cette aventure : décrivez simplement ce que votre personnage veut faire, et laissez le MJ et les règles vous guider.

Les joueurs : devenez le héros de votre propre légende

Les joueurs commencent par inventer l'histoire et la personnalité de leurs personnages. Dans Tensura, vous pouvez incarner des êtres variés : un goblin alchimiste cherchant à prouver sa valeur, un démon ambitieux aspirant à devenir Seigneur, ou un humain réincarné avec des souvenirs d'un autre monde.

En plus de leur concept, les joueurs utilisent les règles pour créer les statistiques de leurs personnages : force, magie, défense, capacités spéciales, et plus encore. Ces chiffres représentent vos forces et faiblesses et sont utilisés pour résoudre les défis rencontrés en jeu.

Pendant la partie, chaque joueur décrit ce que fait son personnage : explorer des ruines anciennes, forger des alliances avec des monstres ou affronter des ennemis redoutables. Certains aiment incarner leur rôle avec intensité, parlant et agissant comme leur personnage (on appelle cela du « roleplay »). D'autres préfèrent une approche plus narrative, décrivant les actions de leur héros à la troisième personne. À vous de jouer comme cela vous plaît !

Le maître de jeu : l'architecte du monde

Si les joueurs créent des héros uniques, le MJ conçoit l'univers dans lequel ils évoluent. Il est à la fois narrateur, arbitre et maître des lois du monde. Le MJ détermine les défis, les intrigues et les ennemis, tout en s'adaptant aux choix des joueurs.

Dans Tensura, le MJ peut créer des aventures originales ou utiliser des scénarios préconstruits. L'essentiel est de fournir un monde vivant et réactif, où les actions des joueurs ont un véritable impact.

Pendant la partie, le MJ interprète les règles et résout les situations complexes, comme un combat acharné contre un dragon ou les conséquences d'une négociation tendue avec un roi orc. Le MJ peut également ajuster les règles pour maintenir l'ambiance et garantir que l'histoire reste captivante.

Des aventures infinies

Les parties de Tensura peuvent durer quelques heures, le temps de résoudre une quête courte (souvent appelée « one-shot »), ou s'étaler sur plusieurs années dans une campagne épique. Chaque session de jeu approfondit le monde et les personnages, créant une histoire unique que tous partagent.

Que contient ce guide ?

Ce livre contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer à Tensura.

Création de personnages : Apprenez à créer des héros personnalisés en explorant les races, les classes et les compétences disponibles (chapitres 2 à 4).

Système de jeu : Les règles de combat, de magie et d'interaction (chapitres 5 à 10).

Ressources pour MJ : Conseils pour construire des rencontres, gérer l'équilibre des défis et développer des intrigues (chapitre 11).

Univers : Une plongée dans le monde de Tensura, avec ses nations, ses monstres, et ses mystères (chapitre 12).

Matériel nécessaire

Pour jouer à Tensura, vous aurez besoin :

D'un MJ pour guider l'histoire.

De personnages prêts à l'aventure (créés à l'avance ou choisis parmi des modèles préconstruits).

De dés polyédriques : d4, d6, d8, d10, d12, d20 et un d100.

D'un plateau de jeu avec des cases ou des hexagones, ainsi que des pions ou figurines pour représenter personnages et créatures.

Vous trouverez également des accessoires utiles comme des cartes, des figurines ou des carnets sur le site officiel ou dans les boutiques spécialisées.

QUELQUES CONCEPTS DE BASE

Pour exploiter au mieux le contenu de ce livre, il est utile de se familiariser avec plusieurs termes et abréviations essentiels, souvent utilisés dans les jeux de rôle, et particulièrement dans ce système inspiré de l'univers de Tensura. Un glossaire complet est disponible à la fin de ce livre pour référence.

Jets de dés

Les actions dans ce jeu sont résolues par des jets de dés. Les dés nécessaires incluent :

1d6, d20, etc. : Ces abréviations désignent les types de dés à lancer. Par exemple, 2d8 signifie "lancez deux dés à huit faces", et 1d20 désigne un lancer unique d'un dé à vingt faces.

Si vous devez lancer un d3, utilisez un d6 en appliquant les résultats comme suit : 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3.

Abréviations

Le système utilise des termes spécifiques et des abréviations :

PV : Points de Vie.

CA : Classe d'Armure, représentant la difficulté à toucher un personnage.

DD : Degré de Difficulté, valeur à atteindre pour réussir une action.

Combat

Les combats, qu'ils soient contre des monstres ou d'autres personnages, suivent un système tactique sur une grille. Les affrontements utilisent :

CA (Classe d'Armure) :

Jets d'Attaque : Tentative de toucher une cible.

Jets de Sauvegarde : Lancer d'un dé pour éviter un effet nocif (poison, pièges magiques, etc.).

Personnages et Créatures

Personnages Joueurs (PJ) : Incarnés par les joueurs, ils peuvent appartenir à diverses races et classes de l'univers, comme des Slimes, des

Loups Tempête ou des Oni.

Personnages Non Joueurs (PNJ) : Contrôlés par le MJ, ils jouent un rôle dans l'histoire, que ce soit comme alliés, ennemis ou simples figurants.

Monstres : Adversaires ou alliés potentiels, incluant des créatures classiques comme des Gobelins ou des Dragons, mais aussi des entités uniques comme des Primordiaux.

Le MJ est à la fois narrateur et arbitre. Son rôle inclut :

Développer l'histoire : Planifier des rencontres, des intrigues et des défis.

Contrôler les PNJ : Jouer les alliés, ennemis et autres personnages rencontrés par les joueurs.

Gérer les règles : Assurer un équilibre entre plaisir de jeu et cohérence des mécaniques.

Races et Classes

Le système propose une grande variété de races jouables, comme les Hommes-Bêtes, les Démoniaques, ou les Slimes, avec des classes variées pour personnaliser chaque personnage. Les classes influencent les capacités spéciales et la progression du personnage.

Magie et Compétences

Les compétences occupent une place centrale dans cet univers :

Compétences Uniques : Inspirées des titres et pouvoirs spéciaux de l'univers de Tensura, comme Raphael ou Grand Sage.

Campagnes et Parties

Une session de jeu peut durer quelques heures et faire partie d'une aventure.

Les campagnes regroupent plusieurs aventures connectées, permettant une immersion prolongée dans l'univers.

Rencontre

Une rencontre représente une situation où les personnages sont confrontés à une épreuve. Cela peut être :

Une scène de roleplay, comme négocier avec une tribu Gobeline pour une alliance.

Un combat physique contre des monstres ou d'autres factions.

Une énigme ou un piège magique dans une ancienne ruine.

Une bataille d'armées, où vos forces doivent surmonter celles d'un ennemi.

Les personnages gagnent généralement des points d'expérience ou d'autres récompenses en relevant les défis d'une rencontre.

Roleplay

Le roleplay consiste à incarner directement votre personnage : parler, réfléchir et agir comme lui. Vous pourriez, par exemple, convaincre une autre nation de rejoindre votre fédération ou élaborer une stratégie pour améliorer les infrastructures de votre territoire.

Lors de ces phases, des tests de compétence peuvent être nécessaires : lancez un d20 et ajoutez le modificateur correspondant à la compétence (persuasion, négociation, tromperie, etc.). Les actions doivent avoir des conséquences dans le monde du jeu, bonnes ou mauvaises.

Exploration

Dans Tensura, l'exploration est cruciale. Vous pourriez :

Découvrir de nouveaux royaumes, forêts enchantées ou anciens donjons remplis de reliques.

Rencontrer des cultures diverses : Hommes-Bêtes, Elfes ou Démoniaques.

Faire face à des dangers uniques, comme des créatures magiques incontrôlables ou des anomalies dimensionnelles.

Le MJ doit présenter des environnements immersifs et permettre aux joueurs d'interagir avec ces lieux.

Batailles d'Armées

Les batailles d'armées sont une extension des combats tactiques, adaptées aux conflits à grande échelle. Ce système inclut :

Unités et Forces Armées : Les personnages peuvent diriger des troupes, comme une armée Gobeline, une légion d'Ogres, ou des Loups Tempête. Chaque type d'unité possède des statistiques uniques (attaque, défense, moral, etc.).

Ordres Stratégiques : Les joueurs donnent des ordres à leurs troupes, comme "charger", "défendre" ou "utiliser une capacité spéciale". Ces actions se résolvent à l'aide de jets de dés, modifiés par les compétences des chefs ou les circonstances de la bataille.

Résolution : Les combats sont divisés en tours stratégiques. Chaque camp agit à son tour, et l'issue dépend des décisions prises, des statistiques, et des résultats des jets.

Conséquences : La victoire peut offrir des ressources, du territoire ou des alliances, tandis qu'une défaite peut affaiblir vos forces et votre réputation.

Combats Tactiques Individuels :

Les combats tactiques individuels suivent les règles classiques des jeux de rôle

Les personnages se déplacent sur une carte tactique.

Chaque action (attaque, défense, utilisation de magie ou d'une compétence spéciale) est résolue par des jets de dés.

Les résultats de vos attaques sont comparés aux statistiques des ennemis, comme leur Classe d'Armure (CA) ou leurs résistances.

Les pouvoirs uniques de l'univers de Tensura, tels que les compétences spéciales (Raphael, Régénération Rapide, etc.) ou la magie, peuvent être utilisés en combat.

Test :

Un test consiste à lancer un d20 et à ajouter un modificateur. Cela permet de déterminer si un personnage réussit ou échoue une tâche, comme :

Un test de compétence, pour négocier ou éviter un piège.

Un test d'initiative, pour déterminer l'ordre des tours en combat.

Un test de caractéristique, pour accomplir une tâche spécifique (forcer une porte, résoudre une énigme magique, etc.).

Systèmes Inspirés de Tensura

Races :

Les joueurs peuvent choisir parmi des races emblématiques de l'univers, comme les Slimes, Loups Tempête, Elfes, Oni, Hommes-Lézards ou Démoniaques. Chaque race dispose de bonus et d'aptitudes uniques.

Classes et Évolution :

Les personnages peuvent suivre des classes, mais aussi évoluer grâce à des titres et transformations uniques, comme devenir un Seigneur Démon ou un Héros Mondial.

Magie et Compétences Spéciales :

La magie joue un rôle central, tout comme les compétences spéciales, qui permettent aux personnages de se distinguer. Par exemple :

Analyse Rapide pour scanner un ennemi.

Domination de la Nature pour commander des bêtes.

Régénération Ultime pour soigner les alliés.

CRÉATION DE PERSONNAGES



CRÉATION DE PERSONNAGES

Introduction

Ces instructions parlent du principe que vous créez un personnage de niveau 1 dans l'univers de Tensura. Le processus repose sur une progression narrative et stratégique qui inclut des races fantastiques, des classes uniques, et un système d'évolution basé sur les points de compétence et d'aventure.

ÉTAPE 1 : CRÉER UN CONCEPT DE PERSONNAGE

Avant de choisir une race et des compétences, décrivons brièvement le concept de votre personnage. Posez-vous ces questions :

Nom du Personnage : Taryan Vael

Race : Demi-Elfe

Classe : Guerrier / Stratège

Alignement : Neutre Bon

1. Quel est son rôle ?

Taryan Vael est un guerrier stratégique et un commandant militaire. Bien qu'il soit un combattant aguerri, son véritable talent réside dans sa capacité à analyser des situations complexes, à diriger des troupes et à exploiter les faiblesses de ses ennemis.

2. Quelle est sa personnalité ?

Taryan est un homme réfléchi, calculateur et parfois même philosophique. Il analyse toujours les conséquences de ses actions avant de les entreprendre. Son pragmatisme fait qu'il est souvent perçu comme un personnage froid et distant, mais en réalité, il agit ainsi pour protéger ceux qu'il aime. Son désir de paix et de stabilité dans le monde le pousse à rechercher des solutions diplomatiques, mais il n'hésite pas à dégainer son épée lorsque la situation l'exige.

Points positifs : Taryan est dévoué à la protection de ceux qui lui sont chers, loyal envers ses alliés, et doté d'un sens profond de la justice. Il cherche toujours à minimiser les pertes humaines et cherche des solutions pacifiques avant tout.

Points négatifs : Il peut être perçu comme trop rationnel, ce qui le rend parfois insensible aux émotions et à la spontanéité. Il lutte également contre un sentiment de culpabilité lié à des décisions difficiles qu'il a prises dans son passé, ce qui le rend parfois en proie à des remords.

3. A-t-il une motivation ou un objectif particulier ?

La principale motivation de Taryan est de prévenir les guerres inutiles et de protéger les innocents, tout en cherchant à faire la paix entre les différentes factions qu'il rencontre.

4. A-t-il des traits physiques distinctifs ?

Physique général : Taryan est un demi-elfe de 1m85 avec une silhouette athlétique et des traits fins mais marqués par son expérience militaire. Son teint est légèrement pâle, héritage de son côté elfe, et ses yeux sont d'un gris froid, presque métallique. Ses cheveux sont d'un noir profond, longs mais souvent attachés en une queue de cheval pour ne pas gêner ses mouvements en combat.

5. Alignement : Neutre Bon (Neutral Good)

Taryan agit principalement selon un code moral personnel qui privilégie le bien-être général de l'humanité. Il n'est pas guidé par des lois strictes ou des règles rigides ; il croit plutôt en la liberté de faire le bien lorsque cela est possible. Bien qu'il respecte les structures de pouvoir, il n'hésitera pas à désobéir à des autorités ou à des règles qu'il juge injustes ou oppressives. Taryan fait preuve d'une grande souplesse morale, cherchant toujours à aider les autres, mais il n'a pas peur de prendre des mesures drastiques pour faire avancer ses idéaux.

Exemples de comportements :

Il pourrait négocier avec les harpies de Fulbrosia pour éviter une guerre, en trouvant une solution bénéfique pour les deux parties. Cependant, s'il est confronté à des créatures ou des individus qui menacent innocents, il n'hésitera pas à agir avec brutalité pour les arrêter, même si cela va à l'encontre de certaines conventions ou règles.

ÉTAPE 2 : CHOIX D'UNE RACE

Choisissez une race parmi celles proposées. Voici quelques recommandations selon vos préférences :

Humains : Polyvalents et équilibrés, idéaux pour les joueurs qui veulent un bon départ.

Elfes : Parfaits pour des personnages agiles et sages (ex. : archers, mages).

Gobelins : Forts et robustes, adaptés aux guerriers et rôles martiaux.

Ogres : Puissants et résistants, excellents pour les tanks ou combattants en première ligne.

Orcs : Parfaits pour les personnages brutaux et résistants.

Hommes-Lézards : Exotiques, agiles et sages, idéaux pour des rôles polyvalents.

Slimes ou Insectes/Insectars : Pour des personnages uniques avec des mécaniques défensives.

Démons inférieurs ou Vampires : Bons pour les personnages charismatiques et rusés.

.

ÉTAPE 3 : ATTRIBUTS ET POINTS DE VIE

Chaque race influence vos attributs de base :

Attributs de base :

Force (FOR)

Dextérité (DEX)

Constitution (CON)

Intelligence (INT)

Sagesse (SAG)

Charisme (CHA)

Distribution des points de base :

Chaque personnage commence avec une valeur de base de 10 dans chacun des six attributs.

Vous disposez ensuite de 10 points supplémentaires à répartir librement entre ces attributs, en respectant une valeur maximale de 18 dans un attribut avant l'application d'éventuels ajustements raciaux.

En complément, chaque joueur peut choisir une des deux options suivantes :

Attribuer directement une valeur de 18 à un seul attribut (quelle que soit sa valeur actuelle), ou

Gagner 5 points supplémentaires à répartir librement entre les attributs.

Il est également permis de retirer des points à un ou plusieurs attributs (jusqu'à une limite minimale fixée par le MJ) afin de les réallouer à d'autres. Cette redistribution doit néanmoins respecter les limites fixées par le système, notamment la valeur maximale de 18 avant ajustement racial.

Points de Vie (PV) :

Déterminés par la race

Exemple : Un slime commence avec 4 PV, mais sa régénération compense sa fragilité initiale.

ÉTAPE 4 : CHOIX DES COMPÉTENCES

Les compétences permettent à votre personnage de se spécialiser et de se démarquer dans son rôle. Voici comment elles fonctionnent :

Catégories de compétences :

1. Compétences communes :

Faciles à obtenir et améliorer.

2. Compétences extra :

Plus difficiles à obtenir et améliorer.

Nécessitent plus de Points de Compétence ou des conditions spécifiques.

3. Compétences uniques :

Combinaison de plusieurs compétences extra.

Requiert que les compétences associées soient déjà maîtrisées.

4. Compétences ultimes :

Combinaisons de plusieurs compétences uniques.

Très rares et puissantes, elles demandent un investissement énorme en Points de Compétence.

5. Compétences de résistance :

Augmentent votre résistance à certains types de dégâts ou conditions.

Simple mais vitales pour survivre dans des environnements dangereux.

ÉTAPE 4 : AJUSTEMENTS FINAUX

Ajoutez les derniers détails : le nom de votre personnage, son sexe, et personnalisez son apparence. Vous pouvez également réfléchir à son objectif principal dans l'univers de Tensura (par exemple : devenir un Seigneur Démon, conquérir un royaume ou créer une nation).

ÉTAPE 5 : Classes et Spécialisations

Guerrier :

Système des Arts de Type d'Arme

Les Arts des Guerriers sont divisés en 5 niveaux (Débutant à Maître) et varient en coût selon leur rareté et puissance.

Mage :

Système des Types de Magie

Les arts magiques des Mages sont divisés en 5 niveaux (Débutant à Maître), et chaque type de magie a ses propres caractéristiques, forces, et faiblesses.

Hybride :

Focus de la Classe Hybride

Points Forts : Polyvalence, synergies magico-martiales, flexibilité stratégique.

Points Faibles : Dépendance à une bonne gestion de points de compétence et d'énergie.

Style de Combat : Combinaison de sorts, arts martiaux, et capacités tactiques.

Système des Hybrides

Les Hybrides ont accès à trois branches principales, qui peuvent être combinées pour créer des synergies uniques :

1. Arts de Type d'Arme

Les Hybrides peuvent utiliser tous les types d'arts martiaux disponibles pour les Guerriers (épée, lance, arc, etc.), mais à un coût légèrement augmenté en raison de leur polyvalence.

2. Magie Élémentaire

Les Hybrides peuvent utiliser les magies élémentaires de base (feu, glace, foudre, vent, etc.), souvent adaptées à leur style de combat.

3. Techniques Hybrides

Ce sont des compétences uniques qui combinent des aspects martiaux et magiques. Par exemple, un Hybride peut utiliser une épée imprégnée de feu ou créer une barrière magique tout en attaquant physiquement.

Système de Progression des Personnages

1. Accumulation de Points de Compétence (PC)

Les Points de Compétence (PC) permettent aux personnages de progresser, de débloquer des capacités ou de fusionner des compétences. Ils peuvent être obtenus par plusieurs moyens :

A. Entraînement régulier

Fréquence : Activités quotidiennes, routines ou exercices maîtrisés.

Gain :

◊ 1 à 5 PC par session réussie.

◊ Modifié selon la difficulté ou la qualité de l'entraînement.

Exemple : Méditation de haut niveau = 5 PC ; entraînement basique = 1 PC.

B. Accomplissements

Nature : Missions narratives majeures, résolution d'ares critiques ou quêtes finales.

Gain :

◊ 25 à 100 PC, selon l'importance de la mission.

◊ Les missions les plus impactantes (combat contre un boss, libération d'une région, etc.) rapportent davantage.

C. Interactions spéciales

Alliances, pactes ou bénédictions divines :

Gain ponctuel en PC en cas de réussite.

Peut offrir aussi un multiplicateur temporaire de gain.

Gain :

◊ 10 à 50 PC, selon la puissance ou la rareté de l'interaction.

Exemple : Une bénédiction d'un Seigneur Divin pourrait accorder +30 PC et un boost temporaire de compétences.

D. Élimination de monstres

Les personnages gagnent également des PC en fonction des monstres éliminés. Le gain dépend :

-Du type de monstre (puissance, rareté),

-Du joueur ou de l'entité qui l'a tué (niveau, rôle, affinités),

-De la quantité de monstres éliminés.

◊ a. Par type de monstre

Catégorie du Monstre	Exemple	PC gagnés par monstre
Faible (commun)	Loup, Gobelin, Insecte géant	1 – 3 PC
Moyen (élite)	Troll, Garde maudit	5 – 10 PC
Puissant (rare)	Spectre, Chimère	15 – 30 PC
Légendaire / Boss	Dragon, Seigneur Déchu	50 – 100+ PC

◊ b. Influence du tueur

Situation du tueur	Modificateur
Niveau inférieur au monstre	+25% PC bonus
Niveau égal au monstre	Gain normal
Niveau largement supérieur	-50% (efficacité réduite)
Tueur en coopération (équipe > 3)	PC partagés (réduction selon % de contribution)
Coup final porté par le joueur	Bonus de 2 PC

2. Dépense de Points et Système de Niveaux

Voici un tableau récapitulatif des coûts pour débloquer ou améliorer les compétences en fonction de leur type et de leur niveau :

Type de Compétence	Niveau Débutant	Niveau Apprenti	Niveau Intermédiaire	Niveau Avancé	Niveau Maître
	1	2	3	4	5
Commune	2 PC	5 PC	8 PC	9 PC	10 PC
Extra	15 PC	21 PC	31 PC	41 PC	50 PC
Unique	60 PC	81 PC	111 PC	151 PC	200 PC
ultime	400 PC	550 PC	700 PC	850 PC	1000 PC

3. Système de Points de Compétence et Répartition

1. Mission basique / événement mineur (5 à 25 points)

Description : Ce sont des missions relativement simples ou des événements de faible importance. Elles ne nécessitent pas beaucoup de compétences ou de ressources et sont souvent utilisées pour initier ou récompenser les participants pour des actions courantes ou répétitives.

Exemples : Compléter une tâche quotidienne, participer à un événement à petite échelle ou accomplir des objectifs de base sans grande difficulté.

2. Mission moyenne / événement important (25 à 500 points)

Description : Ces missions ont une complexité ou une portée moyenne. Elles demandent un certain investissement en termes de temps, de stratégie et de compétence, mais restent accessibles pour des joueurs ou participants qui ont un niveau modéré de maîtrise.

Exemples : Accomplir des objectifs qui nécessitent de la planification, participer à des événements de plus grande envergure ou accomplir des missions qui influencent de manière significative la progression dans un jeu ou une plateforme.

3. Mission majeure / combat de boss (500 à 1000 points)

Description : Ce sont des missions ou des événements majeurs, souvent complexes et difficiles, comme les combats contre des boss ou des objectifs à haut risque et haute récompense. Ces événements demandent une préparation avancée et une expertise particulière.

Exemples : Affronter des ennemis puissants dans un jeu, résoudre des énigmes complexes ou accomplir des tâches qui nécessitent des compétences de haut niveau ou une coordination en équipe.

4. Événement final / combat décisif (1000 à 1500 points)

Description : Il s'agit des événements les plus critiques et les plus difficiles. Ce sont généralement les moments où l'issue d'une aventure ou d'une mission peut être déterminante pour le résultat global. Ces événements sont souvent réservés aux joueurs ou participants les plus expérimentés.

Exemples : Le combat final contre un ennemi légendaire, la résolution d'une quête principale de grande envergure, ou un événement qui marque la fin d'un chapitre majeur dans une histoire ou un jeu.

4. Gestion et Limites

1. Limites de points : Gestion stratégique

Description : Chaque personnage ou participant dispose d'un nombre limité de points à allouer à ses compétences ou capacités. Ces points peuvent être utilisés pour améliorer différents aspects du personnage (force, intelligence, agilité, etc.) ou pour accomplir certaines actions.

Objectif : Cette limitation force le joueur à faire des choix stratégiques sur où investir ses points. Par exemple, il peut décider de renforcer certaines compétences pour une mission spécifique ou pour maximiser ses chances dans un domaine particulier. Une gestion prudente des points est essentielle pour garantir la performance optimale tout au long du jeu ou du parcours.

Conséquence : L'incapacité d'allouer une quantité illimitée de points signifie que chaque décision doit être bien pensée, en tenant compte des forces et des faiblesses du personnage, ainsi que des défis à venir.

2. Réaffectation des points : Coût élevé en ressources ou en temps

Description : Il est possible de réaffecter les points déjà attribués à d'autres compétences ou capacités si le joueur souhaite ajuster son approche en fonction de nouvelles situations ou découvertes. Cependant, ce processus n'est pas gratuit. Il nécessite soit des ressources rares (par exemple, des objets spéciaux, des monnaies en jeu, des pierres d'âme), soit un investissement en temps, sous la forme d'entraînements intensifs ou de tâches répétitives pour permettre au personnage de se réadapter.

Coût et compromis : Le coût élevé de cette réaffectation crée une dynamique où les joueurs doivent être prudents dans l'attribution initiale des points, car réajuster leur choix peut entraîner une perte de ressources précieuses ou un retard dans leur progression.

Exemple : Si un joueur se rend compte qu'une compétence spécifique n'est plus adaptée à ses besoins, il peut choisir de réaffecter les points vers une autre compétence. Cependant, cela pourrait impliquer une longue période d'entraînement (comme une quête secondaire ou une série de défis) avant que les points réaffectés ne produisent des résultats tangibles.

3. Évolution continue : Entraînement et défis pour maximiser le potentiel

Description : Le personnage a la possibilité de se développer en permanence, à travers un système d'entraînement et de défis qui permet d'améliorer ses compétences de manière continue. Les joueurs sont encouragés à participer à des activités régulières, comme des combats, des énigmes, des missions ou des entraînements pour accumuler des points d'expérience ou des ressources qui contribuent à leur progression.

Progrès : L'évolution du personnage ne se limite pas à un seul moment ou à une répartition statique des points. Au contraire, il y a un aspect dynamique et de croissance constante où le personnage peut améliorer ses capacités à mesure qu'il surmonte de nouveaux obstacles.

Incitation : Cela incite les joueurs à s'engager activement dans le monde du jeu ou du système, à relever des défis et à utiliser les opportunités d'entraînement pour se perfectionner. En revenant régulièrement à des activités qui favorisent l'apprentissage et l'amélioration, le personnage peut maximiser son potentiel au fil du temps.

4. Absence de limite de points stockés

Description : L'absence de limite de points stockés suggère que, bien que le nombre de points alloués à un personnage soit initialement limité, il n'y a pas de plafond quant à la quantité totale de points qu'un joueur peut accumuler ou conserver au fil du temps. Cela signifie qu'un joueur pourrait continuer à gagner des points ou des ressources et stocker une réserve, même si ces points ne sont pas immédiatement alloués aux compétences du personnage.

Avantages : Cela permet une certaine flexibilité, où le joueur peut accumuler des points pour les utiliser stratégiquement dans le futur lorsque des opportunités ou des défis spécifiques se présentent. Cela offre aussi une marge de manœuvre pour se préparer à des événements majeurs ou à des changements dans le scénario du jeu.

Stratégie : La clé ici est de savoir quand dépenser ou stocker ces points pour maximiser l'impact. Par exemple, si un joueur sait qu'un événement majeur approche, il pourrait choisir de conserver des points pour améliorer ses compétences juste avant ce moment critique.

5. Fusion et Compétences Ultimes

1. Fusion de compétences avancées : Niveau Maître

Description : La fusion de compétences avancées est un processus accessible uniquement aux personnages qui ont atteint un niveau Maître. Cela implique que le joueur a accumulé une expertise approfondie dans plusieurs domaines et a débloqué un stade où il peut combiner plusieurs compétences pour créer de nouvelles techniques plus puissantes.

Exigences : Pour déclencher la fusion, le joueur doit avoir déjà maîtrisé un ensemble de compétences communes ou avancées, qui seront utilisées dans la fusion. Cela pourrait nécessiter un certain nombre de points dans les compétences de base, ou même l'accomplissement de missions ou de défis spécifiques pour "déverrouiller" la possibilité de fusionner.

Fusion : Par exemple, un joueur pourrait combiner des compétences comme Attaque rapide, Renforcement de défense et Vitesse accrue pour créer une technique avancée appelée "Frappe Éclair", où la vitesse et la défense renforcée se transforment en un puissant coup rapide et insaisissable.

2. Compétences uniques : Nomination selon l'attribut principal

Description : Lorsqu'un joueur fusionne de 2 à 5 compétences communes ou avancées, il génère une compétence unique. Cette nouvelle capacité peut être utilisée pour renverser des situations critiques, donnant au joueur un pouvoir inédit.

Nomination de la compétence : Le joueur peut nommer cette compétence selon l'attribut principal de la combinaison. Par exemple :

Si la fusion implique une compétence liée à la magie et à la concentration, la compétence pourrait être appelée "Magie Focussée".

Si un joueur combine des compétences de soin et protection, la compétence pourrait s'appeler "Bouclier Vital".

Impact : Ces compétences uniques sont puissantes et peuvent potentiellement renverser des batailles ou des situations critiques, agissant comme un "joker" dans des moments de difficulté extrême.

3. Compétences ultimes : Évolution par événements majeurs ou finaux

Description : Une fois qu'un joueur atteint des étapes cruciales dans l'histoire (souvent lors d'un événement majeur ou final), il a la possibilité d'évoluer certaines de ses compétences uniques en compétences ultimes.

Évolution des compétences : L'évolution peut être amorcée après avoir complété des missions épiques, des batailles décisives ou des événements marquants dans le scénario du jeu. Ces compétences ultimes ne sont pas simplement plus puissantes, elles sont également chargées d'une dimension mythologique ou divine.

Par exemple, une compétence unique comme "Flamme Incandescente" pourrait évoluer en "Flamme Divine", et devenir une technique ultime.

Nombre de compétences ultimes : Un joueur pourrait voir entre 1 à 3 compétences uniques évoluer en compétences ultimes, en fonction de ses choix, de son parcours et des événements majeurs qu'il a traversés.

4. Nommage des compétences ultimes : Thème divin ou mythologique

Description : Les compétences ultimes sont nommées selon des êtres divins ou mythologiques. Cela ajoute une dimension narrative et symbolique au jeu. Le joueur pourrait voir son personnage obtenir des pouvoirs dignes de dieux, anges, démons, ou autres entités mythologiques.

Exemples : Ces compétences sont souvent liées à des thèmes spirituels, mystiques, ou héroïques.

"Lord of Wisdom Raphael" : Si un joueur atteint un niveau où sa compétence ultime est liée à la sagesse divine, elle pourrait être nommée après Raphaël, l'archange de la sagesse. Cette compétence pourrait lui conférer une connaissance illimitée ou des capacités de prévoyance.

"Seigneur des Ténèbres Azazel" : Si la compétence ultime est liée à des pouvoirs sombres ou démoniaques, elle pourrait être nommée d'après un être comme Azazel, un démon lié à l'enseignement et à la rébellion.

"Divine Fury Michael" : Une compétence ultime pourrait être appelée "Furie Divine", inspirée de l'archange Michel, offrant un pouvoir dévastateur pour écraser des ennemis avec une force céleste.

Rôle de l'attribut divin : Le choix de l'entité divine ou mythologique utilisée pour nommer la compétence ultime peut également refléter l'attribut principal de la compétence. Par exemple :

Une compétence liée à la sagesse et à la protection pourrait être inspirée par des archanges comme Raphaël ou Gabriel.

Une compétence orientée vers l'attaque dévastatrice pourrait être nommée d'après des figures comme Michel, le défenseur céleste, ou des démons de guerre.

5. Impact stratégique et rôle des compétences ultimes

Utilisation en fin de jeu : Ces compétences ultimes sont généralement réservées aux moments décisifs du jeu, où le joueur doit affronter des adversaires redoutables ou des situations de grande ampleur. Elles sont souvent les clés pour surmonter les défis les plus difficiles et marquent des tournants dans l'histoire du personnage.

6.Système de Croissance des Points de Vie (PV)

La croissance des PV est influencée par le type d'événements auxquels un personnage participe. Ces événements sont classés en différentes catégories, chacune offrant un multiplicateur pour calculer le gain de PV. Voici comment cela fonctionne :

Base des Points de Vie

Les personnages commencent avec leurs PV initiaux, calculés à partir du dé de vie (DV) de leur race et du modificateur de Constitution.

Humain : $1d10 + \text{modificateur de Constitution}$.

Elfe : $1d6 + \text{modificateur de Constitution}$.

Gobelin : $1d6 + \text{modificateur de Constitution}$.

Hobgobelin : $1d8 + \text{modificateur de Constitution}$.

Ogre : $1d10 + \text{modificateur de Constitution}$.

Orc : $1d12 + \text{modificateur de Constitution}$.

Haut-Orc : $1d12 + 1d4 + \text{modificateur de Constitution}$.

Homme-Lézard : $1d8 + \text{modificateur de Constitution}$.

Dragonewt : $1d10 + \text{modificateur de Constitution}$.

Slime : $1d4 + \text{modificateur de Constitution}$.

Insecte : $1d10 + \text{modificateur de Constitution}$.

Insectar : $1d12 + \text{modificateur de Constitution}$.

Démon Inférieur : $1d6 + \text{modificateur de Constitution}$.

Vampire : $1d6 + \text{modificateur de Constitution}$.

Types d'Événements et Multiplicateurs

Événement Basique (1x) :

Les personnages gagnent leurs PV normaux en fonction de leur dé de vie et de leur modificateur de Constitution.

Exemple : Un Orc gagne $1d12 + 2$ PV si son modificateur de Constitution est de +2.

Événement Moyen (2x) :

Les PV gagnés sont multipliés par 2.

Exemple : Si un Orc gagne $1d12 + 2$ PV dans un événement basique, il gagnera $(1d12 + 2) \times 2$ PV dans un événement moyen.

Événement Majeur (4x) :

Les PV gagnés sont multipliés par 4.

Exemple : Le même Orc gagnera $(1d12 + 2) \times 4$ PV dans un événement majeur.

Événement Final (8x) :

Les PV gagnés sont multipliés par 8.

Exemple : Dans un événement critique, l'Orc gagnera $(1d12 + 2) \times 8$ PV.

Exemple de Calcul

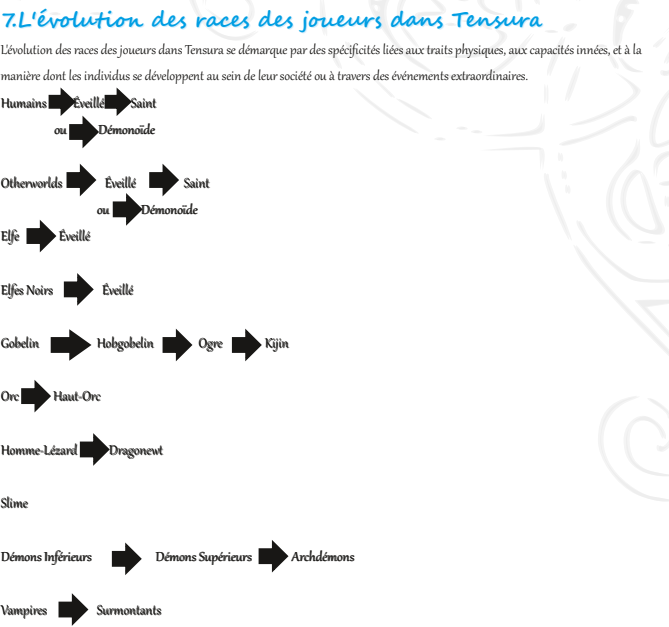
Un Haut-Orc avec un modificateur de Constitution de +3 participe à différents événements. Voici ses gains en PV :

Événement Basique : $1d12 + 1d4 + 3$ PV.

Événement Moyen : $(1d12 + 1d4 + 3) \times 2$ PV.

Événement Majeur : $(1d12 + 1d4 + 3) \times 4$ PV.

Événement Critique : $(1d12 + 1d4 + 3) \times 8$ PV.



RACE



Humain

Description physique :

Les humains de Tensura sont une espèce relativement fragile comparée aux autres races de ce monde. Leur constitution physique est globalement plus faible, avec des corps souvent plus petits et moins musclés que ceux des races plus robustes comme les ogres ou les orcs. Leur taille moyenne est d'environ 1,70 mètre pour les hommes, et légèrement plus petite pour les femmes. Les humains ont une peau généralement pâle, mais cette dernière peut varier en fonction de leur région d'origine. Ils ont des cheveux de diverses couleurs, du blond au brun en passant par le noir, et des yeux aussi variés que les couleurs de leurs cheveux. En vieillissant, ils subissent un vieillissement rapide comparé aux autres races, atteignant leur âge avancé en seulement quelques dizaines d'années, ce qui les rend relativement vulnérables face à des êtres comme les elfes qui jouissent d'une longévité exceptionnelle.

Leurs traits sont simples mais distinctifs, avec une grande variété d'apparences dues à la diversité génétique présente dans leurs sociétés. Les humains ne possèdent pas de caractéristiques surnaturelles évidentes, à l'exception des compétences magiques qu'ils peuvent acquérir après un entraînement long et ardu. Ils n'ont pas de pouvoirs innés, mais certains peuvent réussir à maîtriser des arts martiaux ou développer une aura pour compenser leurs faiblesses physiques.

Pays natal :

Les humains de Tensura viennent généralement de diverses régions et royaumes répartis à travers le monde. Ils ne sont pas centrés dans un seul pays, mais plutôt dispersés dans différentes nations. Ces nations humaines incluent des régions variées, comme des plaines fertiles, des montagnes, ou encore des forêts. Leur terre natale n'est pas nécessairement marquée par des particularités géographiques uniques, mais elle est souvent influencée par des aspects culturels et des systèmes sociaux distincts.

Les sociétés humaines sont également très variées en termes de gouvernement, allant de monarchies rigides à des républiques ou même des régions plus anarchiques. Les humains habitent des villes et des villages, souvent isolés des autres races, bien que certaines régions, comme les grandes cités marchandes, voient des interactions avec des non-humains. Leurs terres sont souvent en guerre ou en conflit avec d'autres races, ce qui les pousse à former des alliances ou des coalitions pour défendre leurs territoires.

Société et alignement :

La société humaine dans le monde de Tensura est dominée par des systèmes hiérarchiques, avec des classes sociales distinctes, allant des paysans aux aristocrates. En général, les humains sont plus enclins à organiser des sociétés structurées, où le pouvoir est souvent détenu par une élite royale ou des gouvernements dirigeants. L'alignement des humains varie largement, mais ils sont souvent plus motivés par des objectifs personnels, comme la quête de pouvoir, de richesse, ou de prestige.

Les humains ont une forte tradition de valorisation des arts martiaux et des compétences physiques. Ceux qui cherchent à acquérir plus de pouvoir se tournent souvent vers l'entraînement intensif, abandonnant la magie en raison de leur faible tolérance aux magiques. Les plus intelligents ou ceux ayant un grand potentiel magique peuvent rechercher la maîtrise de la magie, bien que cette voie soit semée d'embûches. En revanche, d'autres préfèrent les combats physiques ou l'utilisation d'artefacts magiques pour renforcer leur potentiel.

Les humains peuvent être vus comme des individus qui doivent constamment se battre pour survivre et prospérer dans un monde où d'autres races comme les ogres, les dragons et les elfes semblent beaucoup plus puissantes. Cela peut leur conférer un caractère résilient, parfois même un peu fataliste, face à l'adversité.

Relations :

Les humains sont généralement amicaux et créent des liens solides avec leurs semblables, mais ils restent méfiants envers les autres races, surtout lorsqu'ils sont confrontés à des créatures puissantes comme les dragons ou les démons. Cela peut conduire à des alliances fragiles et des conflits ouverts dans certaines régions du monde de Tensura. Les humains, dans leur quête de pouvoir et de sécurité, s'engagent parfois dans des rituels interdits ou des invocations illégales pour attirer des créatures plus puissantes de dimensions parallèles. Les relations humaines sont également marquées par la lutte pour le pouvoir, et la politique interne au sein des royaumes humains peut être aussi violente que les guerres avec d'autres races.

Certaines tribus humaines vénèrent des divinités ou des créatures mythologiques, comme le Dragon des Tempêtes, et cherchent des alliances avec ces êtres pour protéger leurs terres. D'autres préfèrent s'isoler ou mener des stratégies de survie indépendantes. En revanche, les humains peuvent aussi être victimes d'exploitation par des nations plus puissantes, ou être appelés à servir de mercenaires ou d'alliés dans des batailles contre d'autres races.

Aventuriers :

En tant qu'aventuriers, les humains sont souvent vus comme une race persévérante, qui surmonte ses faiblesses par la force de volonté et la stratégie. Leur faible tolérance à la magie les amène à chercher d'autres moyens pour se renforcer, comme les arts martiaux, l'entraînement à l'aura, ou même le développement de compétences spéciales à travers des pactes ou des rituels. Les humains aventuriers sont souvent animés par la quête de pouvoir, la recherche de compétences rares, ou la volonté de protéger leur peuple.

Ils sont connus pour être des mercenaires efficaces, des espions astucieux ou des tacticiens dans les batailles. Ceux qui parviennent à évoluer et à atteindre des positions de pouvoir sont parfois vus comme des figures de légende, même si leur existence est relativement éphémère comparée à des races plus longues comme les elfes ou les dragons.

En raison de leurs compétences variées et de leur désir de surmonter leurs faiblesses, les humains s'intègrent facilement dans des équipes d'aventuriers, où leur polyvalence et leur détermination en font des alliés précieux, même si, en comparaison avec les autres races, ils restent relativement faibles au départ. Le chemin d'un aventurier humain est souvent semé d'embûches, mais leur détermination leur permet de surmonter de nombreux obstacles.

Général

Les humains, par rapport à la plupart des autres races, sont extraordinairement faibles. Cependant, contrairement à ces autres races, ils ne s'affaiblissent pas après l'accouchement. Leur pouvoir inné est extrêmement limité, et leur force ne s'accroît pas lorsqu'ils sont nommés.

Leur faible tolérance aux magiques rend le chemin vers la maîtrise de la magie long et difficile, poussant souvent ceux qui cherchent le pouvoir à abandonner la magie pour se concentrer plutôt sur l'entraînement physique et la maîtrise de leur aura, afin d'exécuter des arts liés aux techniques de combat.

La petite quantité de magie dont disposent les humains tend à être dépensée dans l'acquisition de compétences pour les aider lors des combats physiques. Leur jeunesse est extrêmement brève comparée à celle des autres races. Leur espérance de vie est similaire à celle des ogres et des lycanthropes, bien qu'ils atteignent rarement les cent ans, mais ils vieillissent bien plus rapidement. À moins de recourir à un processus de majinisation, la magie ne peut prolonger leur vie qu'à environ trois cents ans.

Capacités spéciales :

- **Caractéristiques bonus :** +2 en Dextérité, +1 en Intelligence
- **Dés de vie :** 1d10
- **Une compétence commun au choix**



Tranfuger

Description physique :

Physiquement, les transfuges sont souvent plus imposants que les humains, mais pas nécessairement aussi puissants que les races plus grandes, comme les dragons ou les ogres. Leur apparence peut varier considérablement selon la nature de leur transformation. Il n'est pas rare de voir des transfuges avec des traits bestiaux ou des éléments qui les distinguent des humains ordinaires, comme une peau écailleuse, une silhouette plus musclée ou des yeux lumineux.

Les transfuges peuvent également présenter des caractéristiques innées qui les rendent plus résistants à la magie, aux attaques physiques, ou plus puissants dans certains domaines spécifiques en fonction de la nature de leur transformation. Cependant, cette puissance peut être accompagnée de certaines faiblesses dues à des modifications physiques ou à une instabilité liée à la transformation.

Pays natal :

Le concept de pays natal pour les transfuges est complexe, car ces individus sont souvent issus de différents mondes ou réalités, ou bien sont des exilés d'autres races. Un transfuge peut provenir d'un monde humain ou non-humain, avoir été transporté ou exilé dans ce nouveau monde, ou encore avoir été transformé à la suite d'un rituel magique ou d'une expérience alchimique.

Il n'existe pas de "pays natal" uniforme pour les transfuges, car chaque transfuge a une histoire particulière de transformation ou de déplacement. Beaucoup proviennent d'environnements marqués par des conflits ou des circonstances extraordinaires. Certains transfuges sont issus de groupes déchus ou opprimés, cherchant une nouvelle identité ou un endroit où leur transformation ne les rend pas des parias. D'autres peuvent être des fugitifs en quête de rédemption ou de liberté, fuyant les sociétés où leur nouvelle nature les rend vulnérables à la persécution.

Les transfuges sont souvent dispersés à travers plusieurs nations, mais certains trouvent refuge dans des sociétés plus tolérantes ou isolées, comme les régions reculées où ils peuvent échapper au jugement des autres races. Ils vivent parfois dans des zones frontalières entre les royaumes humains et d'autres créatures plus puissantes.

Société et alignement :

La société des transfuges est caractérisée par une grande diversité de situations et de circonstances. En raison de leurs transformations, les transfuges sont souvent rejetés par les sociétés auxquelles ils appartenaient auparavant, ce qui les pousse soit à s'exiler, soit à chercher refuge parmi d'autres groupes marginalisés ou étrangers. Ceux qui ne parviennent pas à s'intégrer dans des sociétés traditionnelles forment parfois des groupes de transfuges, qui partagent des idéaux communs ou une volonté de se reconstruire après des événements traumatiques.

L'alignement des transfuges varie largement, car leur transformation peut les amener à vivre des luttes internes et des conflits de valeurs. Certains transfuges cherchent à se venger de ceux qui les ont transformés ou persécutés, tandis que d'autres cherchent à trouver un moyen de revenir à leur état initial. Beaucoup d'entre eux, cependant, finissent par embrasser leur nouvelle forme et choisissent de protéger d'autres personnes qui, comme eux, ont été rejetées ou victimes de la cruauté des autres.

Certains transfuges, déchirés par leurs anciennes vies et leurs nouvelles identités, peuvent osciller entre le bien et le mal, cherchant leur place dans un monde qui les perçoit comme des monstres ou des abominations. Leur alignement tend souvent à être chaotique ou neutre, car ils rejettent les structures rigides de la société et ne suivent pas nécessairement les lois ou les autorités établies.

Relations :

Les relations des transfuges avec les autres races sont généralement complexes. En raison de leur transformation, les transfuges sont souvent confrontés à la méfiance ou à l'hostilité des autres créatures, en particulier des humains ou des races plus puristes. Beaucoup sont vus comme des monstres ou des anomalies par ceux qui ne comprennent pas leur situation ou qui ont peur de leur puissance. Cependant, certains transfuges peuvent aussi s'intégrer dans des sociétés plus tolérantes ou cosmopolites, où les différences physiques sont moins stigmatisées.

Les relations interraciales sont souvent teintées de suspicion et de défiance. Les transfuges, étant perçus comme des exilés ou des individus ayant subi une altération profonde, peuvent se retrouver isolés ou rejetés par les communautés dominantes. Cela crée des tensions, mais aussi des alliances fortes avec d'autres individus marginaux ou des groupes d'aventuriers cherchant à changer leur destin.

Les transfuges peuvent également développer des liens solides avec d'autres créatures ou races qui partagent leur méfiance des sociétés établies, ce qui peut donner naissance à des coalitions secrètes ou des confréries d'individus cherchant à renverser l'ordre social. Ils sont également souvent victimes de l'exploitation ou de la manipulation, cherchant parfois à se venger ou à récupérer un contrôle sur leur destinée.

Aventuriers :

Les transfuges sont souvent attirés par la vie d'aventurier en raison de leur besoin d'échapper à la persécution ou de se trouver un nouveau but après leur transformation. L'aventure devient pour eux une manière de redécouvrir qui ils sont, de maîtriser leur nouvelle forme ou de trouver un moyen de se réconcilier avec leur passé.

Les transfuges aventuriers peuvent être motivés par différents objectifs : la recherche d'un remède à leur transformation, l'acquisition de pouvoir pour se venger, ou la quête de rédemption. Leur parcours est marqué par des difficultés, car leur identité souvent hybride les rend étrangers aux autres, ce qui crée des tensions dans les relations avec les autres membres de leur groupe. Toutefois, leur adaptation aux nouvelles réalités du monde et leur potentiel unique leur permet de devenir alliés puissants et redoutables dans les batailles.

Leurs compétences peuvent être très variées, mais ils ont souvent une affinité particulière avec les arts occultes ou magiques, en raison des forces surnaturelles qui ont transformé leur corps. Ils peuvent aussi exceller dans les combats en raison de leurs pouvoirs physiques augmentés, tels que des capacités spéciales liées à leur mutation ou à leur nouvelle forme. La vie d'aventurier devient alors un moyen d'acquérir le pouvoir nécessaire pour maîtriser leur destinée et faire face aux sociétés qui les ont rejetés.

Général

Les Otherworlds sont des humains ayant réussi à franchir les dimensions pour arriver dans le monde central depuis un autre univers. Ce processus exige de traverser le fossé entre les dimensions et, pour ceux provenant d'un monde purement matériel, de reconstruire leur corps sous une forme demi-matérielle. Ceux qui survivent à cette conversion de Matériau en Demi-Matériau voient leur âme imprégnée d'une grande quantité de magiques. Cette imprégnation se traduit presque systématiquement par une ou plusieurs compétences, avec environ 75 % des étrangers développant des compétences uniques.

En raison de leur potentiel exceptionnel, de nombreuses nations ont organisé secrètement des rituels d'invocation illégaux, espérant obtenir des gardes du corps puissants pour la royauté et la noblesse, et dans l'espoir que l'un des convoqués devienne un héros choisi.

Compétence spéciale pour Otherworlds :

- **Choix de compétence : À leur arrivée, les Otherworlds peuvent choisir deux compétences extra**

Elfe

Description physique :

Les Elfes de Tensura sont une race noble, gracieuse et généralement caractérisée par une grande beauté physique. Leur apparence humaine est marquée par des traits fins, des oreilles pointues et des yeux souvent étincelants. Ils ont une stature plus grande et élancée que celle des humains, leurs corps étant souvent dotés d'une agilité et d'une souplesse exceptionnelles. Les elfes ont généralement une peau pâle et lisse, souvent en harmonie avec leur environnement naturel. Leur cheveu peut varier du blond clair au noir profond, avec une texture soyeuse et légère.

Les Elfes sont souvent perçus comme des êtres presque surnaturels, leur apparence impeccable et leur grande longévité les rendant presque divins aux yeux des autres races. Leur espérance de vie dépasse largement celle des humains, certains Elfes vivant plusieurs siècles, ce qui leur confère un air de sagesse et de détachement. Ils sont aussi réputés pour leur agilité exceptionnelle, leur acuité sensorielle accrue, notamment leur vision et ouïe, et leur maîtrise innée des arts magiques et des éléments naturels.

De plus, de nombreux Elfes possèdent des capacités physiques uniques, telles qu'une endurance exceptionnelle, une vitesse impressionnante et des réflexes rapides, leur permettant d'exceller en tant qu'archers, magiciens ou guerriers. Leur beauté et leurs traits parfaits les rendent souvent admirés, mais aussi envieux par d'autres races.

Pays natal :

Les Elfes viennent généralement de forêts profondes, magiques et anciennes, où ils vivent en harmonie avec la nature. Ces forêts sont souvent des lieux enchâssés dans la magie, imprégnés de mystère et de beauté. Les Elfes y vivent dans des cités cachées, souvent construites dans des arbres immenses ou sur des collines escarpées, leur architecture étant élégante et fluide, en parfaite symbiose avec la nature environnante.

Leurs terres natales sont réputées pour être des refuges paisibles, loin des conflits incessants des autres races. Les Elfes y préservent leur culture et leurs traditions anciennes, vouées au respect de la nature, à la magie et à l'étude du savoir. Ces lieux sont aussi des sanctuaires spirituels, où la sagesse accumulée au fil des siècles est transmise aux générations futures.

Bien que l'environnement natal des Elfes soit souvent lointain et isolé, certaines communautés elfes peuvent être présentes dans d'autres régions, particulièrement dans des royaumes ou des sociétés plus ouvertes à la coexistence raciale, comme les cités humaines, où ils peuvent offrir leur expertise magique ou leurs talents d'archers.

Société et alignement :

Les Elfes sont connus pour leur société hautement structurée et hiérarchisée, mais également pour leur raffinement et leur dévouement à la préservation de la culture et de la nature. Ils accordent une grande importance à la famille, aux ancêtres et à l'histoire, et leur société est profondément ancrée dans la sagesse ancienne. Leurs royaumes sont souvent dirigés par un roi ou une reine, et les Elfes les plus âgés, ceux ayant accumulé une grande sagesse, occupent des postes de conseillers ou de dirigeants spirituels.

L'alignement des Elfes tend généralement vers le bien, particulièrement chez ceux qui privilégient la protection de la nature, la préservation de la paix et l'harmonie entre les races. Toutefois, certains Elfes plus jeunes ou plus aventureux peuvent adopter un alignement plus neutre, cherchant avant tout à protéger leur peuple et leur mode de vie, quitte à être moins préoccupés par les affaires des autres races.

Les Elfes sont souvent pacifiques, mais lorsqu'ils sont menacés, ils peuvent se révéler être de redoutables guerriers. Leur sens de la justice et de l'équilibre fait d'eux des alliés précieux pour ceux qui partagent leurs idéaux. Cependant, certains Elfes, notamment les plus anciens ou ceux ayant vécu des conflits douloureux, peuvent être perçus comme distants ou hautains, voire arrogants, en raison de leur longue vie et de leur méfiance envers les races plus jeunes, telles que les humains.

Relations :

Les relations des Elfes avec les autres races sont marquées par une certaine distance, due à leur longévité et à leur attitude parfois perçue comme élitiste. En raison de leur beauté et de leur sagesse, les Elfes sont souvent vénérés, mais aussi redoutés. Ils ont une approche détachée des affaires mondaines, préférant se concentrer sur l'harmonie et la préservation de leurs terres.

Les Elfes entretiennent généralement de bonnes relations avec d'autres races sensibles à la nature, telles que les nains ou certains animaux magiques, avec qui ils partagent des idéaux communs. Cependant, les relations avec les races humaines ou les autres créatures moins sensibles à la magie et à la nature peuvent être tendues. Leur attitude envers les autres races est souvent paternaliste ou protectrice, mais cela peut être perçu comme condescendant.

Certains Elfes peuvent choisir de s'ouvrir davantage au monde extérieur, cherchant à nouer des alliances stratégiques ou même à se mêler aux sociétés humaines. D'autres, cependant, peuvent rester réticents à ces interactions, préférant la solitude ou les sociétés plus isolées. En tant que peuple, les Elfes restent profondément connectés à leur propre culture et à la protection de leur environnement.

Les Elfes peuvent également être en conflit avec des races plus sombres ou dangereuses, comme les démons ou certaines créatures du mal, qu'ils considèrent comme des menaces à la paix et à l'équilibre naturel.

Aventuriers :

Les Elfes aventuriers sont souvent motivés par un désir de découvrir de nouveaux savoirs, de protéger la nature, ou de combattre des forces qu'ils considèrent comme nuisibles à l'équilibre du monde. Beaucoup d'Elfes s'aventurent dans le monde extérieur pour approfondir leur compréhension de la magie, explorer des territoires inconnus, ou remplir des missions confiées par leurs royaumes ou leurs conseillers.

Le rôle des Elfes dans les aventures varie. Certains sont des magiciens ou des guérisseurs puissants, utilisant leur longue vie pour accumuler des connaissances arcaniques. D'autres sont des archers et des combattants d'élite, utilisant leur agilité et leur maîtrise des armes pour défendre leur peuple ou leurs alliés. Les Elfes aventuriers peuvent aussi être des protecteurs des forêts, recherchant à prévenir l'exploitation excessive ou à contrer la déforestation.

En tant qu'aventuriers, les Elfes sont souvent respectés pour leur capacité à maîtriser la magie, leur sagesse et leur grande compétence dans les arts du combat. Cependant, en raison de leur nature distante, ils peuvent parfois avoir du mal à s'intégrer dans des groupes d'aventuriers non-elfes, et leurs tendances à la réflexion avant l'action peuvent être perçues comme une lenteur ou une hésitation.

Néanmoins, leur loyauté envers ceux qu'ils considèrent dignes de confiance est indéfectible, et un Elfe qui fait partie d'un groupe d'aventuriers peut devenir un allié précieux, prêt à défendre ses compagnons jusqu'au bout.

Général

La race des Elfes est bien connue pour sa longévité inhabituelle. En tant que descendants de fées, ils ont une durée de vie moyenne comprise entre cinq cents et huit cents ans, avec certains individus ayant vécu bien plus longtemps, se rapprochant d'une existence féerique.

Leurs corps cessent de mûrir à l'âge de 20 ans, et même les elfes âgés conservent une apparence extrêmement jeune. Cependant, à mesure qu'ils approchent de la fin de leur vie, ils commencent à vieillir rapidement. Environ vingt ou trente ans avant de mourir, ils courent le risque d'infirmité, tout comme les humains âgés.

Dans un passé lointain, avant la formation de la dynastie sorcière de Sarion, où réside une grande partie de la population elfe actuelle, il existait autrefois une superpuissance elfique connue sous le nom de Royaume Supermagic.

Caractéristiques des Elfes :

- Compétence innée : Manipulation du vent
- Bonus de caractéristiques : +2 en Sagesse, +1 en Dextérité

- Dès de vie : 1d6

Sous-espèce :

Elfe Noir :

Les Elfes noirs sont presque identiques à leurs frères elfes, à l'exception de leur peau foncée. Ils partagent des traits délicats, de longues oreilles et une apparence extrêmement jeune, semblable à celle des autres elfes.



Bien qu'ils conservent les caractéristiques de longévité et de jeunesse des elfes, leur existence est souvent marquée par des défis et des préjugés en raison de leur couleur de peau.

Caractéristiques des Elfes Noirs :

- Apparence : Peau foncée, traits clairs, longues oreilles, aspect jeune.
- Similarités : Partagent la longévité et la jeunesse des elfes, mais peuvent avoir des compétences ou des traits spécifiques développés dans des contextes différents

Goblin

Description physique :

Les Gobelins de Tensura sont une race de petite taille, mesurant généralement entre 1 mètre et 1,4 mètre. Leur apparence est souvent perçue comme disgracieuse par les autres races : leur peau varie du vert pâle au brun terreux, et ils possèdent des traits anguleux, avec des oreilles pointues et des nez souvent aplatis ou crochus. Leurs yeux sont petits, souvent brillants, avec des couleurs allant du jaune au rouge. Les Gobelins ont une constitution frêle, bien que certains puissent développer une musculature plus marquée grâce à un entraînement ou des évolutions magiques.

Leur posture est légèrement voûtée, et leurs mouvements sont rapides et agiles, bien que parfois maladroits. Leur dentition est généralement irrégulière, avec des crocs visibles même au repos. Malgré leur apparence souvent rustique, les Gobelins de Tensura possèdent une grande résilience physique et une capacité d'adaptation remarquable, ce qui leur permet de survivre dans des environnements hostiles.

Lorsqu'ils évoluent (grâce à la magie ou à un chef puissant), leur apparence peut devenir plus noble et raffinée. Ces Gobelins évolués ont une stature plus droite, des traits plus équilibrés, et une force physique accrue, les rapprochant visuellement des Humanoïdes.

Pays natal :

Les Gobelins sont originaires de régions sauvages et isolées, souvent situées dans La Grande forêt de Jura, des collines rocheuses ou des marécages reculés. Ces lieux, jugés inhospitaliers par d'autres races, sont parfaits pour les Gobelins, qui prospèrent grâce à leur capacité d'adaptation et leur ingéniosité. Leurs villages sont généralement rudimentaires, composés de huttes en bois et en terre, mais ils sont souvent bien cachés et protégés par des pièges astucieux.

Les Gobelins préfèrent rester à l'écart des grandes civilisations, car ils sont souvent méprisés ou chassés par les autres races. Cependant, dans les régions où la coexistence est possible, certains Gobelins peuvent vivre à proximité des humains ou des autres peuples, offrant leurs services en échange de protection ou de ressources.

Malgré leur penchant pour les zones reculées, les Gobelins sont nomades par nature. Lorsqu'ils sont menacés ou que leurs ressources s'épuisent, ils n'hésitent pas à migrer pour trouver un nouvel endroit où s'établir.

Société et alignement :

La société des Gobelins est tribale et fortement hiérarchisée. Les chefs de tribu, souvent choisis pour leur force ou leur intelligence, gouvernent leurs clans avec une autorité absolue. Les Gobelins respectent la force et la ruse, et leur loyauté va généralement au leader qui peut le mieux garantir leur survie.

Leur société est très adaptable, et les Gobelins peuvent rapidement changer leurs habitudes ou alliances pour s'adapter à de nouvelles circonstances. Ils ont une mentalité pragmatique, privilégiant l'efficacité à l'honneur ou aux idéaux élevés. Bien qu'ils soient souvent considérés comme chaotiques, beaucoup de Gobelins suivent un alignement neutre ou loyal envers leur clan, cherchant avant tout à assurer leur survie collective.

Les Gobelins sont également opportunistes et n'hésitent pas à exploiter les faiblesses des autres. Cela leur donne parfois une mauvaise réputation, bien qu'ils soient tout aussi capables de loyauté et de collaboration lorsqu'ils trouvent un chef ou un groupe qu'ils respectent.

Relations :

Les Gobelins entretiennent des relations complexes avec les autres races. Ils sont souvent méprisés ou évités en raison de leur apparence et de leur réputation de voleurs ou de fauteurs de troubles. Les humains, les elfes et les nains, en particulier, voient les Gobelins comme des créatures primitives ou nuisibles. Cependant, ces stéréotypes ne reflètent pas toujours la réalité : certains Gobelins se montrent capables de coopération, de travail acharné, et même de courage lorsqu'ils sont acceptés dans une société plus large.

Les Gobelins s'entendent généralement bien avec les autres races considérées comme marginales ou chaotiques, telles que les orcs, les ogres ou d'autres monstres. Ils sont souvent trouvés en tant que serviteurs ou alliés de races plus puissantes, jouant un rôle subalterne mais crucial dans des armées ou des communautés plus vastes.

Malgré les tensions, certains Gobelins parviennent à nouer des relations pacifiques avec les humains ou les elfes, notamment en démontrant leur ingéniosité et leur capacité à résoudre des problèmes pratiques. Ces alliances restent cependant rares et fragiles.

Aventuriers :

Les Gobelins aventuriers sont souvent motivés par le besoin de prouver leur valeur, d'échapper à la pauvreté ou de découvrir un monde plus vaste que leur humble village. Ces Gobelins sont atypiques dans leur audace et leur ambition, se distinguant par leur volonté de défier les stéréotypes négatifs associés à leur race.

En tant qu'aventuriers, les Gobelins excellent dans des rôles nécessitant de la force, de la résilience et de courage. Beaucoup deviennent des guerriers ou des cavaliers.

Certains Gobelins aventuriers sont aussi motivés par un désir de rédemption ou de reconnaissance. Ils cherchent à prouver que leur race

peut accomplir de grandes choses et se faire accepter dans le monde des « grandes » civilisations. Bien qu'ils soient parfois sous-estimés par leurs compagnons, leur créativité, leur pragmatisme et leur ténacité en font des alliés précieux.

Les Gobelins aventuriers sont également connus pour leur capacité à transformer des situations désespérées en opportunités. Leur sens de l'humour souvent sarcastique, combiné à leur intelligence pratique, peut rendre leurs aventures mémorables, bien que leur comportement opportuniste puisse parfois semer la discorde dans un groupe.

Général :

Bien qu'il existe de nombreuses tribus de gobelins, elles ont tendance à rester unies face à un grand danger. Une grande partie des gobelins vénère le Dragon des Tempêtes comme leur Dieu et protecteur de la forêt, cherchant sa bénédiction pour leur survie.

Les décès étant très fréquents dans leur culture, les gobelins ont évolué pour se reproduire le plus possible afin de maintenir leur population.

Caractéristiques des Gobelins :

- Choix d'une compétence commune.
- Bonus de caractéristiques : +2 en Force, +1 en Constitution
- Dés de vie : 1d6



Ogre

Description physique :

Les Ogres de Tensura sont des créatures imposantes, mesurant généralement entre 2,5 et 3 mètres de haut. Leur apparence est à la fois majestueuse et intimidante : ils possèdent une musculature massive, des traits faciaux nobles mais bestiaux, et des cornes qui varient en taille et en forme d'un individu à l'autre. Ces cornes sont l'un de leurs signes distinctifs et sont souvent un symbole de leur force et de leur rang. Leur peau est robuste, souvent dans des teintes allant du rouge au bleu, bien que des variations vers des tons plus sombres ou plus pâles puissent exister.

Les Ogres ont des cheveux épais, qui peuvent être de couleurs vives comme le rouge, le violet ou le blanc. Leurs yeux brillent souvent d'un éclat intense, dénotant leur lien avec les énergies magiques. Leurs mains et leurs griffes sont puissantes, capables de manier des armes massives ou de réduire leurs ennemis à néant à mains nues. Leur stature impressionnante et leur aura naturelle de puissance font d'eux des figures aussi respectées que redoutées.

Lorsqu'ils évoluent en Kijin, leur apparence devient encore plus raffinée et humaine, tout en conservant leur force brute et leur connexion à la magie. Les Kijin rayonnent d'une noblesse qui reflète leur potentiel supérieur.

Pays natal :

Les Ogres sont originaires des vastes forêts profondes et des montagnes reculées de Tensura. Ces lieux riches en mana leur permettent de prospérer grâce à leur affinité naturelle avec la magie et leur résilience physique. Les villages ogres sont souvent construits en harmonie avec leur environnement, utilisant des matériaux naturels pour ériger des habitations robustes mais élégantes.

Leur terre natale est marquée par un fort respect des traditions et de la nature. Les Ogres considèrent leurs forêts comme sacrées, et ils veillent à maintenir un équilibre entre exploitation des ressources et préservation. Ces régions sont également protégées par leur force collective, faisant des territoires ogres des endroits difficiles à envahir.

En raison de leur passé tumultueux, marqué par des conflits avec d'autres races ou des monstres, de nombreuses communautés ogres ont été détruites. Cette dispersion a conduit certains Ogres à devenir des nomades ou à rejoindre d'autres sociétés, bien que beaucoup conservent une profonde nostalgie pour leurs terres ancestrales.

Société et alignement :

La société ogre est structurée autour de la force, de l'honneur et de la loyauté. Les chefs, souvent les individus les plus puissants ou les plus sages, dirigent leurs clans avec autorité et bienveillance. Les Ogres ont un sens aigu du devoir envers leur tribu, et leur organisation repose sur une hiérarchie stricte où chacun a un rôle à jouer.

Les traditions et l'histoire occupent une place centrale dans leur culture. Les Ogres transmettent leurs récits épiques et leurs chants de génération en génération, et leur lien avec leurs ancêtres est sacré. Les chamanes et les guerriers d'élite tiennent une place importante dans leur société, souvent considérés comme les protecteurs spirituels et physiques du clan.

En termes d'alignement, les Ogres ont tendance à être loyaux, valorisant la justice et la protection de leur communauté. Cependant, les Ogres peuvent être farouches et vindicatifs envers ceux qui menacent leur peuple ou leur honneur. Certains Ogres, particulièrement ceux ayant vécu des tragédies personnelles, peuvent pencher vers des alignements plus neutres ou même chaotiques.

Relations :

Les relations des Ogres avec les autres races sont variées. En raison de leur apparence imposante et de leur réputation de guerriers redoutables, beaucoup les respectent ou les craignent. Les humains et les elfes voient souvent les Ogres comme des alliés puissants mais imprévisibles, tandis que les races plus belliqueuses, comme les orcs ou les gobelins, les considèrent comme des rivaux naturels.

Les Ogres préfèrent généralement se tenir à l'écart des conflits inutiles, mais ils peuvent être poussés à coopérer ou à s'illier lorsqu'une menace commune surgit. Ils éprouvent un grand respect pour les individus forts ou justes, indépendamment de leur race, et il n'est pas rare qu'un Ogre offre sa loyauté à un chef qu'il considère digne.

Bien que souvent méfiants envers les étrangers, les Ogres savent honorer leurs alliances et tenir leurs promesses. Ils peuvent développer des relations durables avec ceux qui partagent leurs valeurs de respect et de loyauté.

Aventuriers :

Les Ogres aventuriers sont généralement motivés par un désir de prouver leur valeur, de défendre leur honneur, ou de protéger les faibles. Certains partent en quête pour retrouver leur héritage perdu, réparer des torts infligés à leur clan, ou explorer le monde au-delà de leurs terres natales.

En tant qu'aventuriers, les Ogres excellent dans des rôles de combattants et de protecteurs. Leur force physique écrasante et leur endurance exceptionnelle en font des guerriers, des barbares ou des paladins redoutables. Leur affinité avec la magie leur permet également de devenir d'excellents mages de combat ou chamanes, combinant puissance brute et capacités mystiques.

Les Ogres aventuriers ont souvent un sens aigu de la justice et du devoir, ce qui en fait des compagnons fiables et dévoués. Cependant, leur nature fière et leur tempérament parfois explosif peuvent causer des tensions au sein d'un groupe, surtout lorsqu'ils estiment que leur honneur est mis en cause.

Malgré leur apparence intimidante, les Ogres aventuriers possèdent souvent un grand sens de l'humour et une loyauté inébranlable envers leurs alliés. Leur présence dans un groupe est un atout majeur, qu'il s'agisse de mener une charge dans une bataille ou de repousser des ennemis au prix de leur propre vie.

Général :

Les ogres dépassent souvent les deux mètres de hauteur, leur corps étant constitué de morceaux de muscles puissants. Un village d'ogres n'abritait que 300 membres, mais leur taille et leur force en font des adversaires redoutables. Pour soumettre un tel village avec des chevaliers de rang B, il faudrait environ 3 000 chevaliers, ce qui témoigne de la puissance de cette race.

Les ogres ont souvent servi de mercenaires en raison de leur force et de leur endurance exceptionnelles. Il y a 400 ans, un groupe de guerriers blindés blessés est entré dans leur village. En reconnaissance de leur hospitalité, ces guerriers ont enseigné aux ogres leurs techniques de combat et leur ont offert leur armure. L'un des guerriers, ayant des compétences en forge, a également réussi à produire un grand nombre d'armes de type katana, enrichissant ainsi l'équipement des ogres.

La race des ogres possède une vitalité extrêmement élevée et a une durée de vie moyenne d'environ cent ans, bien qu'au moins un individu ait pu vivre plus de trois cents ans. En termes de capacités, les ogres sont généralement de rang B, mais avec une formation appropriée, ils peuvent atteindre le rang B+ ou même A-.

Caractéristiques des Ogres :

- Choix d'une compétence extra.

- Bonus de caractéristiques : +2 en Force, +1 en Constitution

- Dés de vie : 1d10



Orc

Description physique :

Les Orcs de Tensura possèdent une apparence robuste et imposante, bien que leur physique varie en fonction de leur évolution et de leur environnement. Généralement, ils mesurent entre 1,8 et 2,5 mètres de haut, avec une carrure musclée et massive adaptée au combat et à la survie. Leur peau est souvent dans des tons terreux : vert olive, gris, brun ou beige, leur permettant de se fondre dans leur environnement naturel.

Leurs visages sont larges, avec des traits marqués tels qu'un nez aplati, une mâchoire proéminente et des crocs visibles qui dépassent parfois de leurs lèvres. Ces crocs ne sont pas seulement esthétiques mais sont également des outils utiles au combat rapproché. Leurs oreilles légèrement pointues et leurs yeux vifs (souvent jaunes, rouges ou noirs) reflètent leur sens aigu de la survie.

Bien que leur apparence brute et sauvage puisse sembler intimidante, leur posture et leur regard déterminé témoignent d'une intelligence et d'une organisation bien supérieures à celles des Orcs communément décrits dans les récits classiques. Les Orcs évolués, comme les High Orcs, ont un aspect plus raffiné et noble, tout en conservant leur robustesse caractéristique.

Pays natal :

Les Orcs vivent souvent dans des plaines ouvertes, des marécages ou des forêts où ils peuvent subvenir à leurs besoins en collectant des ressources et en chassant. Leurs territoires sont généralement situés dans des zones reculées ou difficiles d'accès, où ils peuvent prospérer sans craindre l'intervention d'autres races. Les clans orcs construisent des camps temporaires ou des villages rudimentaires qui servent de centres pour leurs activités, mais certains groupes plus avancés possèdent des forteresses bien défendues.

Les terres orcs sont souvent riches en ressources naturelles, bien que leur gestion de ces ressources puisse parfois être inefficace dans les communautés les moins développées. En revanche, les clans plus organisés savent utiliser leur environnement pour prospérer, bâtissant des infrastructures robustes et développant un commerce rudimentaire avec les autres races.

Société et alignement :

La société orc est structurée autour de la force et de la hiérarchie. Les chefs orcs (souvent appelés "Warlords" ou "Chieftains") sont les individus les plus puissants, capables de maintenir l'ordre et d'assurer la prospérité de leur clan. Cependant, dans les clans les plus avancés ou influencés par des races civilisées, cette hiérarchie peut inclure des conseillers stratégiques, des chamans, ou des érudits, signalant une société en pleine évolution.

Les Orcs valorisent la communauté et la survie collective, même si cette solidarité est souvent forgée dans des conditions difficiles. Ils ont un profond respect pour la force physique et la compétence au combat, mais ils reconnaissent également les talents stratégiques et magiques. Cela permet à des individus dotés d'intelligence ou de pouvoirs magiques de se hisser à des positions d'autorité.

En termes d'alignement, les Orcs sont souvent perçus comme neutres ou chaotiques, leur comportement étant influencé par leur environnement et leur chef. Sous la direction d'un leader sage ou noble, les Orcs peuvent devenir une force de protection et d'équilibre. Cependant, sous un tyran ou un individu avide de pouvoir, ils peuvent sombrer dans des comportements destructeurs et belliqueux.

Relations :

Les Orcs ont souvent une relation conflictuelle avec les autres races en raison de leur passé marqué par des guerres et des pillages. Les humains, les elfes et d'autres races civilisées les perçoivent généralement comme des envahisseurs brutaux ou des barbares. Cependant, cette perception n'est pas toujours fondée, car de nombreux clans orcs cherchent simplement à survivre et à prospérer dans un monde souvent hostile.

Les races plus neutres ou monstrueuses, comme les gobelins, les ogres, ou les kobolds, voient souvent les Orcs comme des alliés naturels ou des leaders potentiels. En revanche, les Orcs peuvent avoir des rivalités profondes avec des races comme les trolls ou les géants, en raison de conflits territoriaux ou de compétition pour les ressources.

Lorsqu'ils évoluent sous l'influence d'un leader sage ou charismatique, les Orcs peuvent développer des alliances durables avec d'autres races, prouvant leur capacité à coopérer et à contribuer positivement au sein d'une communauté plus large.

Aventuriers :

Les Orcs aventuriers sont souvent des individus qui se démarquent de leurs clans, que ce soit par un désir de découvrir le monde, de prouver leur valeur ou de fuir un passé tumultueux. Ces aventuriers apportent une combinaison unique de force brute, de résilience et de pragmatisme à tout groupe qu'ils rejoignent.

Dans un rôle de guerrier, barbare ou paladin, les Orcs excellent grâce à leur puissance physique et leur capacité à encaisser les dégâts. Ceux qui ont des talents magiques peuvent devenir des chamans, des mages de combat, ou même des druides, exploitant leur lien instinctif avec la nature. Les Orcs dotés d'un esprit stratégique ou tactique se distinguent souvent comme leaders naturels au sein de leur groupe d'aventuriers.

Bien qu'ils puissent parfois être perçus comme rustres ou agressifs, les Orcs aventuriers sont souvent étonnamment loyaux envers leurs alliés. Leur code d'honneur, même s'il est simple, les pousse à protéger les membres de leur groupe, à respecter les engagements pris et à ne pas trahir ceux qui leur ont accordé leur confiance.

Leur présence dans une équipe est souvent synonyme de puissance et de courage, car un Orc est prêt à tout pour défendre ceux qu'il considère comme sa nouvelle famille, même au prix de sa vie.

Général :

Les orcs résident dans le royaume orque d'Orbic, près de la frontière de la forêt du Jura. Ils sont une race de demi-humains de rang D,

descendant des lycanthropes. Les orcs sont généralement connus pour leur comportement : ils n'attaqueront pas ceux qui sont plus forts qu'eux, préférant éviter les conflits qu'ils savent perdus d'avance.

Les orcs sont débordants de vitalité et sont réputés pour leurs capacités de reproduction élevées, bien qu'ils aient une intelligence relativement faible. Bien qu'ils soient plus forts que le goblin moyen, ils ne représentent pas un grand danger pour les aventuriers vétérans. Leur espérance de vie moyenne se situe entre 40 et 50 ans. Physiquement, les orcs ressemblent à des humains costauds, mais avec des traits distincts tels qu'une tête de sanglier.

Caractéristiques des Orcs :

- **Compétence commune :** Choix d'une compétence parmi plusieurs disponibles.

- **Bonus de caractéristiques :** +1 en Force, +2 en Constitution

- **Dés de vie :** u12



Hommes-Lézards

Description physique :

Les Hommes-Lézards de Tensura possèdent une apparence reptilienne distinctive, caractérisée par des traits amphibo-sauriens. Leur taille varie généralement entre 1,8 et 2,2 mètres, avec un corps élancé et musclé qui combine puissance et agilité. Leur peau est recouverte d'écailles robustes, qui varient en couleur selon leur environnement : vert émeraude, brun terreux, bleu aquatique, ou gris ardoise. Ces écailles leur offrent une excellente protection naturelle contre les attaques physiques.

Leur visage est doté de traits reptiliens, incluant un museau allongé, des dents acérées et des yeux en amande avec des pupilles fendues, qui leur confèrent une vision nocturne exceptionnelle. Certains possèdent des crêtes ou des protubérances osseuses sur la tête ou le long de leur colonne vertébrale, marquant leur lignée ou leur rang au sein de leur tribu.

Leurs mains et pieds griffus sont adaptés à la fois à l'escalade et au combat, et leur longue queue, bien que principalement utilisée pour l'équilibre, peut également servir comme arme ou outil. Les Hommes-Lézards combinent une grâce amphibienne et une force brute qui les rendent redoutables en combat comme en exploration.

Pays natal :

Les Hommes-Lézards habitent généralement dans des marais, des deltas de rivières, des lacs et des jungles humides. Leurs villages sont construits sur des pilotis ou dans des cavernes situées au bord de l'eau, intégrant harmonieusement leur habitat naturel. Ces zones regorgent de ressources naturelles qu'ils exploitent avec parcimonie, tels que le poisson, les plantes médicinales et les minéraux des marécages.

Leurs communautés tirent parti de leur affinité pour l'eau, construisant des structures défensives et des systèmes de transport aquatiques pour se protéger contre les intrus. Ils ont une grande connaissance de leur environnement, qu'ils utilisent pour tendre des embuscades ou éviter les confrontations inutiles.

Société et alignement :

La société des Hommes-Lézards est organisée autour de clans dirigés par des chefs élus pour leur force, leur sagesse ou leur capacité stratégique. Ces leaders sont souvent conseillés par des shamans ou des prêtres qui entretiennent un lien spirituel avec les éléments, en particulier l'eau. Chaque membre de la tribu a un rôle défini, qu'il s'agisse de guerrier, de pêcheur, de tisseur ou de protecteur des sanctuaires.

Leur culture valorise l'honneur, la discipline et le respect de la nature. Bien qu'ils soient méfiants envers les étrangers, ils ne sont pas nécessairement hostiles et sont prêts à collaborer si les intentions des autres sont perçues comme pacifiques.

Les Hommes-Lézards tendent à être neutres ou loyaux dans leur alignement. Ils préfèrent protéger leur territoire et leur peuple avant tout, mais peuvent être poussés à agir de manière agressive si leurs terres ou leurs ressources sont menacées.

Relations :

Les Hommes-Lézards entretiennent des relations complexes avec les autres races. Ils se méfient naturellement des humains et des elfes, qu'ils considèrent comme des envahisseurs potentiels de leurs terres sacrées. Toutefois, ils peuvent développer des alliances avec ces races si un respect mutuel est établi, notamment par le commerce ou la coopération face à une menace commune.

Ils cohabitent souvent pacifiquement avec des créatures aquatiques et amphibiennes, comme les tritons ou les nagas, avec lesquelles ils partagent leurs territoires. Cependant, ils ont des conflits fréquents avec les trolls des marais et les races plus belliqueuses, comme les gobelins ou les orcs, qui tentent souvent de piller leurs ressources.

Malgré leur méfiance envers les étrangers, une fois qu'un lien de confiance est établi, les Hommes-Lézards peuvent se montrer extrêmement loyaux et prêts à défendre leurs alliés avec une ferveur féroce.

Aventuriers :

Les Hommes-Lézards aventuriers sont généralement des éclaireurs, des guerriers ou des chamans qui quittent leur tribu pour explorer le monde, accomplir une quête spirituelle, ou chercher des réponses à des menaces pesant sur leur peuple. Ils sont des survivants nés, capables de s'adapter à presque n'importe quel environnement grâce à leurs instincts aiguisés et leurs capacités physiques.

En tant que combattants, ils excellent dans les rôles de tank ou de mêlée, leur résistance naturelle et leur peau écailleuse leur conférant une durabilité exceptionnelle. Les Hommes-Lézards chamans ou druides exploitent leurs liens avec les éléments pour lancer des sorts qui manipulent l'eau, le vent ou la terre.

Ils sont également de précieux éclaireurs et navigateurs, capables de détecter les pièges ou de repérer des ennemis avant qu'ils ne deviennent une menace. Leur connaissance des marécages et des régions aquatiques les rend particulièrement utiles dans les zones difficiles ou inaccessibles aux autres races.

Les Hommes-Lézards aventuriers, bien que taciturnes et réservés, font preuve d'une loyauté inébranlable envers leurs compagnons de route. Une fois intégrés dans un groupe, ils deviennent des protecteurs fiables et des stratèges avisés, faisant tout pour garantir la sécurité de leur "nouvelle tribu".

Général :

Les hommes-lézards sont une race dégradée de demi-humains, descendant des Dragonnewts, une lignée qui résulte de l'union entre dragons et humains. Ils habitent principalement les marais autour du lac Siss, tirant pleinement parti de leur environnement naturel en se barricadant dans un labyrinthe de végétation pour se protéger des attaques.

En moyenne, les hommes-lézards vivent entre 50 et 70 ans. Leur apparence générale est celle de lézards anthropomorphes, avec une tête et une queue similaires à celles des lézards. Leur peau écailleuse varie en nuances de vert, héritées de leurs parents, et est suffisamment résistante pour leur offrir une protection physique.

Leurs pattes palmées leur permettent de naviguer dans les marais avec une vitesse et une agilité exceptionnelles, leur conférant un avantage net lors des manœuvres dans des environnements difficiles comme les terrains boueux ou aquatiques.

Il est intéressant de noter que certains hommes-lézards présentent la particularité de faire pousser des cheveux, bien que cela soit rare dans leur espèce. Ces individus peuvent avoir des touffes de cheveux de différentes longueurs et styles, ajoutant une diversité supplémentaire à leurs apparences.

Caractéristiques des Hommes-Lézards :

- Compétence spéciale : Corps de dragon, ce qui accorde +2 à la classe d'armure pendant 10 tours.
- Bonus de caractéristiques : +1 en Sagesse, +2 en Dextérité
- Dés de vie : 1d8



Slime

Description physique :

Les Slimes sont des créatures amorphes et gélatineuses, généralement reconnaissables à leur corps translucide et semi-liquide. Leur taille peut varier en fonction de leur âge, de leur pouvoir ou de leur état, mais ils mesurent habituellement entre 30 cm et 1 mètre de diamètre. Leur apparence est malléable, leur forme fluctuant leur permettant de s'étirer, de se contracter, ou de prendre temporairement des contours plus définis pour s'adapter à leur environnement ou à une situation spécifique.

Leur corps gélatineux peut varier en couleur, souvent bleu, vert ou transparent, bien que des Slimes plus puissants ou uniques puissent arborer des teintes plus inhabituelles comme le violet ou l'argenté. Grâce à leur nature amorphe, ils peuvent absorber des objets ou des créatures, les dissoudre à l'intérieur de leur masse pour se nourrir, ou les stocker sans dommage.

Les Slimes évolués ou uniques, tels que les Slimes "intelligents", développent parfois des traits distinctifs comme un "noyau" visible flottant dans leur centre ou des marques spécifiques symbolisant leur statut ou leur pouvoir.

Pays natal :

Les Slimes sont originaires de régions humides et isolées telles que les marais, les forêts tropicales, et les grottes profondes. Ces environnements riches en ressources organiques sont idéaux pour leur survie, car ils se nourrissent principalement de matière végétale ou animale en décomposition.

Dans des conditions ordinaires, les Slimes sont souvent perçus comme des créatures sauvages de bas rang, évoluant loin des civilisations. Cependant, des Slimes rares ou évolués, comme ceux qui développent une conscience ou des capacités spéciales, peuvent s'éloigner de ces zones reculées pour explorer le monde ou interagir avec d'autres races.

Société et alignement :

Les Slimes sauvages ne possèdent pas de société complexe et agissent généralement de manière instinctive, cherchant à se nourrir ou à survivre. Cependant, les Slimes évolués, particulièrement ceux qui ont acquis une conscience ou une forme d'intelligence, peuvent développer une culture ou des principes propres.

Ces Slimes intelligents adoptent souvent des alignements variés, influencés par leurs expériences et les individus qu'ils rencontrent. Certains, en raison de leur nature pacifique et curieuse, sont souvent neutres ou bons, cherchant à comprendre et à s'intégrer dans le monde. D'autres, ayant découvert leur immense potentiel destructeur, peuvent devenir des forces chaotiques ou malveillantes.

Un Slime évolué peut également devenir un leader ou un protecteur pour d'autres races, établissant une communauté multiculturelle où il agit comme un guide bienveillant ou un stratège.

Relations :

Les Slimes sont souvent sous-estimés ou méprisés par les autres races en raison de leur apparence simple et de leur nature primitive. Dans leur forme sauvage, ils sont considérés comme des nuisances ou des menaces mineures, souvent exterminés par des aventuriers inexpérimentés.

Cependant, lorsqu'un Slime montre une intelligence ou une personnalité développée, il peut inverser cette perception. Leur curiosité naturelle et leur absence de préjugés en font des alliés amicaux et fiables, bien que leur apparence étrange puisse susciter méfiance ou incompréhension au premier abord.

Ils entretiennent de bonnes relations avec les créatures naturelles et les races marginalisées ou isolées, telles que les gobelins ou les hommes-lézards, qui respectent leur pouvoir latent ou leur potentiel unique. Avec les humains et les elfes, les Slimes évolués doivent souvent prouver leur valeur avant d'être acceptés.

Aventuriers :

Les Slimes aventuriers sont des anomalies dans leur espèce, ayant généralement évolué ou acquis des capacités spéciales qui les rendent bien plus compétents que leurs congénères sauvages. Ces Slimes possèdent des aptitudes remarquables, comme la capacité d'imiter d'autres formes, d'absorber les pouvoirs ou les compétences des créatures qu'ils consomment, ou de résister à des attaques physiques et magiques grâce à leur corps résilient.

Leur personnalité varie en fonction de leurs expériences, mais les Slimes intelligents sont souvent curieux, amicaux et loyaux envers leurs compagnons. Ils peuvent également développer une grande sagesse et une compréhension unique du monde, ce qui en fait des membres précieux dans toute aventure.

Les Slimes aventuriers sont un exemple frappant de dépassement des attentes : ce qui semblait insignifiant peut devenir un pilier de puissance et d'inspiration pour ceux qui croisent leur chemin.

Général :

Les slimes sont une race de spectres, constitués de formes de vie demi-spirituelles. Considérés comme l'un des monstres les plus faibles, ils possèdent des caractéristiques uniques qui les distinguent des autres races.

Caractéristiques des Slimes :

- Comportement : Les slimes des régions dépourvues de magiques sont extrêmement agressifs et se nourrissent de matériel biologique pour survivre, en raison de la rareté des magiques dans leur environnement.
- Physiologie : Leurs corps visqueux sont composés de cellules identiques, chacune pouvant jouer le rôle de neurone et de cellule musculaire. Ce fonctionnement leur permet d'opérer sans besoin de sommeil, car le processus de pensée est décentralisé.
- Magie et Absorption : Les slimes se déplacent et se soutiennent grâce aux magiques. Ils n'ont pas besoin d'oxygène, ce qui signifie qu'ils ne respirent pas. Bien qu'ils n'éprouvent pas de faim dans des circonstances normales, ils peuvent absorber de la viande et des plantes pour compenser un manque de magie.

Compétences spéciales :

- Annulation des attaques physiques : Ils peuvent éviter ou annuler les dommages infligés par les attaques physiques.
- Auto-régénération : Capacité à se régénérer rapidement.

Bonus de caractéristiques :

- +2 en Dextérité
- +2 en Intelligence

Dés de vie : 1d4



Insectoïde

Description physique :

Les Insectoïdes sont des êtres massifs et impressionnants, affichant des traits qui mêlent les insectes terrestres et des éléments d'origine surnaturelle. Leurs corps sont couverts de carapaces chitineuses extrêmement résistantes, souvent dotées d'un éclat métallique ou iridescent qui reflète leur puissance magique. Les membres des Insectoïdes varient selon leur sous-espèce, mais incluent fréquemment des appendices acérés comme des pinces, des dards, ou des griffes tranchantes.

Leurs tailles peuvent grandement varier, allant de deux mètres pour les plus petits, à plusieurs dizaines de mètres pour les élites ou les reines. Leurs yeux multiples, souvent globuleux ou luminescents, leur offrent une vision omnidirectionnelle, capable de détecter le moindre mouvement. Leurs ailes, si elles en possèdent, sont puissantes et émettent souvent un bourdonnement terrifiant lorsqu'elles battent.

Les Insectoïdes possèdent également des organes spécialisés pour projeter des acides corrosifs, des toiles collantes, ou des éclats d'énergie magique, selon leur rôle et leur fonction dans leur hiérarchie.

Pays natal :

Originaires d'une autre dimension, les Insectoïdes viennent d'un univers hostile et féroce où seule la survie des plus forts est possible. Leur monde est décrit comme une immense ruche ou colonie vivante, composée de tunnels labyrinthiques, de cavernes massives, et d'environnements marqués par des biomes extraterrestres.

Cette dimension est saturée d'énergies magiques et d'essences vitales corrompues, qui alimentent les capacités surhumaines des Insectoïdes. Lorsqu'ils franchissent les frontières dimensionnelles, ils cherchent à conquérir et à coloniser de nouveaux mondes, transformant leur environnement pour refléter celui de leur monde natal.

Société et alignement :

Les Insectoïdes forment une société extrêmement hiérarchisée, semblable à une ruche où chaque membre a un rôle spécifique et immuable.

À la tête de cette société se trouve généralement une Reine ou un chef suprême, doté d'une intelligence exceptionnelle et d'une puissance magique sans égale.

L'alignement des Insectoïdes est généralement orienté vers le chaos, en raison de leur nature conquérante et dévorante, bien que certains individus puissent démontrer une conscience propre ou s'émanciper de la ruche pour explorer des alignements plus variés.

Relations :

Les Insectoïdes sont perçus comme des envahisseurs et des menaces majeures par la plupart des races de Tensura. Leur capacité à coloniser rapidement des territoires et à dévorer toutes les ressources disponibles les rend redoutés, et souvent, ils sont la cible de coalitions visant à stopper leur expansion.

Cependant, certains individus ou factions indépendantes d'Insectoïdes, souvent des éclaireurs ou des exilés, peuvent établir des relations avec d'autres races. Ces Insectoïdes autonomes, dotés d'une intelligence supérieure, sont parfois respectés pour leur puissance et leur discipline. Ils peuvent s'intégrer dans des groupes multiculturels, bien que leur apparence étrange et leur origine dimensionnelle suscitent souvent méfiance et crainte.

Aventuriers :

Les Insectoïdes aventuriers sont rares et représentent des individus ayant coupé leurs liens avec la ruche ou ayant été exilés pour une raison particulière. Ces êtres autonomes possèdent des capacités impressionnantes qui en font des combattants redoutables ou des soutiens inestimables dans un groupe.

En tant qu'exemple vivant d'une force brute alliée à une intelligence stratégique, les Insectoïdes aventuriers incarnent la parfaite combinaison d'un prédateur et d'un allié prêt à tout pour protéger son groupe ou accomplir sa mission.

Général :

Les Insectoïdes sont une race majeure d'agresseurs originaires d'un autre univers, appartenant à la sous-espèce des Cryptides. Connus pour leur puissance en combat, ils possèdent des caractéristiques physiques et magiques qui en font des adversaires redoutables.

Caractéristiques des Insectoïdes :

Condition Spéciales :

-un bonus dans combats ou défenses

Compétences Spéciales :

- Résistance Magique : Réduit de moitié les dégâts subis par les attaques magiques.

- Résistance aux Attaques Physiques : Réduit également de moitié les dégâts infligés par les attaques physiques.

Bonus de Caractéristiques :

- +3 dans la caractéristique principale de la race d'insecte choisie.

Compétences Communes :

- Les Insectoïdes peuvent choisir une compétence commune qui reflète leurs capacités uniques, leur permettant de s'adapter à différents rôles dans leur environnement.

Dés de Vie :1d10



Démons inférieurs

Description physique :

Les Démons inférieurs sont des entités humanoïdes d'apparence variée, reflétant leur origine infernale et leur statut dans la hiérarchie démoniaque. Leur corps est souvent couvert de marques ou de runes brillantes qui pulsent d'énergie magique. Leur peau peut aller de tons sombres et rouges jusqu'à des teintes cendrées ou noires, souvent agrémentées de cornes, d'ailes membraneuses, ou de queues pointues, bien que ces caractéristiques varient selon l'individu.

Ils dégagent une aura d'intimidation palpable, une pression magique qui peut faire trembler les faibles d'esprit. Bien qu'ils soient les plus faibles parmi les démons, ils possèdent une agilité impressionnante, des sens accrus, et une résistance naturelle aux attaques magiques. Leur taille et leur apparence peuvent être modifiées à volonté pour s'adapter à leurs besoins, une capacité liée à leur essence démoniaque.

Pays natal :

Les Démons inférieurs viennent du Monde des Ténèbres, une dimension infernale où règnent le chaos et la destruction. Ce plan est dominé par une hiérarchie stricte où les plus faibles servent les plus forts, et les Démons inférieurs occupent le bas de l'échelle.

Ce monde est une étendue chaotique d'obscurité, ponctuée par des châteaux flottants, des mers de feu, et des paysages déchirés par des tempêtes magiques. Chaque coin de ce monde regorge d'énergie démoniaque brute, que les démons utilisent pour se renforcer et évoluer. Les Démons inférieurs aspirent souvent à monter en grade dans cette société brutale.

Société et alignement :

La société démoniaque est une structure hiérarchique stricte où le pouvoir est le seul critère de respect. Les Démons inférieurs sont généralement des serviteurs, des fantassins, ou des exécutants au service des Démons intermédiaires, des Archidémons, ou même des Seigneurs Démoniaques.

L'alignement des Démons inférieurs est typiquement chaotique mauvais, bien qu'il existe des exceptions. Ces démons sont motivés par leurs instincts destructeurs, mais certains peuvent démontrer des traits d'ingéniosité, de ruse, ou de loyauté si cela sert leurs intérêts. Ils sont capables d'obéir à des ordres si cela leur permet de graver les échelons ou d'obtenir des récompenses.

Relations :

Les Démons inférieurs sont craints et méprisés par la plupart des autres races, leur nature destructrice et leur aura démoniaque inspirant rarement la confiance. Cependant, ils entretiennent des relations complexes avec les êtres capables de les invoquer ou de les contrôler :

Avec les humains et autres races mortelles : Ils peuvent être invoqués et asservis par des mages puissants. Ces relations sont souvent pragmatiques, car les Démons inférieurs cherchent à se libérer ou à utiliser leur maître à leur avantage.

Avec d'autres démons : Ils obéissent aux démons plus puissants mais rivalisent féroceement entre eux pour obtenir plus de pouvoir.

Avec les races chaotiques ou maléfiques : Ils peuvent s'allier temporairement avec des races partageant leurs idéaux destructeurs, comme les Orcs ou certaines factions de monstres.

Les rares Démons inférieurs qui renoncent à leur nature maléfique pour explorer d'autres perspectives sont souvent perçus avec méfiance, mais ils peuvent établir des liens sincères avec des aventuriers ou des groupes bienveillants.

Aventuriers :

Les Démons inférieurs qui deviennent aventuriers sont souvent des exilés, des rebelles, ou des individus ayant été invoqués dans le monde de Tensura mais refusant de retourner à leur dimension d'origine.

Ces Démons aventuriers sont souvent guidés par des motivations personnelles, comme acquérir du pouvoir, trouver leur indépendance, ou même chercher une forme de rédemption. Leur personnalité oscille entre un pragmatisme glacial et une soif insatiable de dépassement. Bien que leurs compagnons puissent douter de leurs intentions, ils ne peuvent nier l'efficacité et la force que ces démons apportent à un groupe.

Avec du temps et des efforts, un Démon inférieur peut graver les échelons de la puissance, voire évoluer en une forme supérieure, devenant un guerrier ou un mage redouté dans le monde de Tensura.

Général :

Les démons inférieurs occupent le niveau le plus bas de la race démoniaque. Ils apparaissent spontanément dans le Royaume des Démons, où ils accumulent progressivement de l'expérience en combattant et en étant invoqués, avant d'évoluer finalement en démons supérieurs.

Les démons inférieurs ont généralement une apparence vaguement humanoïde avec une tête de chèvre et une partie inférieure semblable à celle d'un bouc. D'une stature inhumaine, ils mesurent plus de quatre mètres de haut et possèdent de longs bras musclés. Ils ont une queue longue et fine, ainsi que les griffes, cornes et ailes typiques des démons.

Compétences intrinsèques :

Résistance magique Création de matière

Bonus :

+2 en Charisme

+1 en intelligence

Dé de vie :

1d6



Vampire

Description physique :

Les Vampires de Tensura sont des créatures d'une beauté envoûtante et d'une élégance surnaturelle. Leur apparence est souvent humanoïde, avec une peau pâle ou légèrement cendrée, reflétant leur affinité avec l'obscurité et leur état immortel. Leurs yeux brillent d'une lueur intense, souvent rouges ou dorés, lorsqu'ils utilisent leurs pouvoirs ou lorsqu'ils sont assoiffés de sang.

Bien que leurs traits soient généralement gracieux et attrayants, les Vampires peuvent révéler leur nature monstrueuse en déployant des crocs acérés ou en montrant une aura d'intimidation qui trahit leur puissance. Certains possèdent également des ailes de chauve-souris ou des griffes rétractables, des traits liés à leur lignée vampirique. Leur corps, malgré son apparence délicate, est incroyablement résistant et agile, leur conférant une vitesse et une force surhumaines.

Pays natal :

Les Vampires proviennent souvent de terres maudites ou d'anciens royaumes plongés dans l'obscurité, mais ils sont également connus pour résider dans des domaines isolés, tels que des châteaux anciens ou des cryptes dans des régions reculées. Certains viennent du Monde des Ténébres, une dimension mystérieuse qui abrite des créatures surnaturelles et maléfiques.

Dans Tensura, les Vampires établissent parfois leurs propres enclaves dans des forêts obscures ou des montagnes, créant des territoires secrets où ils règnent comme des aristocrates immortels. Ces lieux regorgent de magie sombre, et les Vampires s'y entourent souvent de serviteurs mortels ou d'autres races sous leur contrôle.

Société et alignement :

La société vampirique est hiérarchisée et féodale, avec des lignées et des clans établissant des systèmes complexes de loyauté et de pouvoir. Les Vampires les plus puissants, tels que les Vampires Anciens ou les Seigneurs Vampires, gouvernent sur des groupes de Vampires inférieurs et de subordonnés.

Ils sont souvent neutres mauvais ou chaotiques mauvais, bien que certains puissent être neutres ou même bienveillants, selon leur personnalité ou leur histoire. Leur immortalité leur donne une perspective unique sur le temps et la vie, ce qui peut les rendre détachés des préoccupations mortelles ou leur donner un mépris profond pour les autres formes de vie.

Certains Vampires préfèrent cependant rester discrets, agissant dans l'ombre pour manipuler les événements à leur avantage, tandis que d'autres choisissent de régner ouvertement, imposant leur domination par la force ou la peur.

Relations :

Les relations des Vampires avec les autres races sont complexes et dépendent de leurs objectifs :

Avec les humains : Les humains sont souvent considérés comme une source de nourriture ou des serviteurs potentiels. Cependant, certains Vampires développent des relations ambiguës avec eux, oscillant entre fascination et manipulation.

Avec les monstres : Les Vampires se méfient généralement des races plus sauvages ou primitives, bien qu'ils puissent s'allier temporairement avec des Orcs, Gobelins, ou Ogres s'il y a un intérêt commun.

Avec les démons et créatures magiques : Les Vampires respectent les démons et les entités surnaturelles puissantes, considérant certains comme leurs égaux ou rivaux.

Avec leurs propres semblables : Les Vampires sont à la fois compétitifs et unis. Ils peuvent être loyaux envers leur clan, mais les intrigues et les rivalités internes sont monnaie courante dans leur société.

Bien que les Vampires soient souvent craints ou haïs par les mortels, certains réussissent à inspirer le respect ou à se faire accepter dans des groupes d'aventuriers grâce à leur charisme et à leurs talents uniques.

Aventuriers :

Les Vampires qui choisissent une vie d'aventure sont rares, mais ceux qui le font sont souvent poussés par des motivations personnelles puissantes : la recherche de pouvoir, la rédemption, ou même la curiosité envers le monde des mortels.

Cependant, ils doivent faire face à plusieurs défis en tant qu'aventuriers, notamment leur vulnérabilité au soleil et à l'eau bénite, ainsi que leur besoin constant de sang pour maintenir leur force. Ces faiblesses rendent leur vie difficile mais stimulante, forçant les Vampires à adopter des stratégies intelligentes et des alliances soigneusement choisies.

Général :

Les vampires sont une race de Majin dotée d'une vie presque éternelle. Bien qu'ils puissent se reproduire, ils s'abstiennent généralement de le faire. Hébergeant une énergie magique et une vitalité écrasantes, leur chair ne se décompose jamais. Ils ressemblent à des humains, mais possèdent des traits distinctifs tels que des yeux perçants, des ongles en forme de griffes et des crocs pointus utilisés pour sucer le sang. Les vampires ordinaires ne peuvent survivre sans le sang d'un être humain et ne peuvent pas être exposés à la lumière du soleil, tandis que certains vampires connus sous le nom de "Surmontants" ont évolué au-delà de ces limitations.

Compétences intrinsèques:

Charme

Coercition

Bonus :

+2 charisme

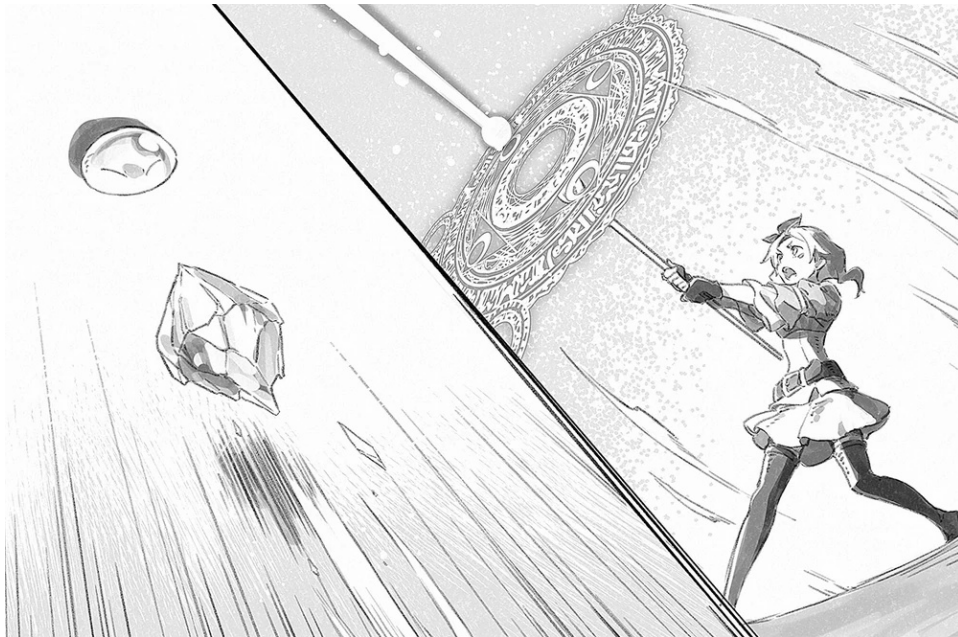
+1 sagesse

Dé de vie:

1d6



Classe



Guerrier : Système des Arts de Type d'Arme

Description de la Classe

Le Guerrier est un maître des combats armés, exploitant une combinaison d'habileté martiale, de discipline rigoureuse et de compréhension stratégique. En tant que combattant polyvalent, il utilise des Arts de Type d'Arme qui se déclinent en plusieurs niveaux d'expertise, lui permettant de personnaliser son style de combat en fonction de ses choix et de ses armes.

Les Guerriers sont présents sur tous les champs de bataille, qu'ils soient des mercenaires, des chevaliers, ou des protecteurs jurés. Leur formation approfondie dans les arts martiaux et leur maîtrise des armes font d'eux des adversaires redoutables capables de s'adapter à n'importe quelle situation de combat.

Caractéristique Essentielle

La caractéristique principale du Guerrier est Force ou Dextérité, en fonction du style de combat choisi (armes de mêlée ou à distance).

Force : Cruciale pour les Guerriers axés sur des armes lourdes, permettant d'infliger des dégâts bruts.

Dextérité : Utile pour les styles de combat nécessitant précision et rapidité, comme les armes à distance ou les épées légères.

Compétences secondaires importantes : Constitution (pour l'endurance) et Sagesse (pour la perception et l'intuition tactique).

Port des Armures et Maniement des Armes

Port des Armures :

Le Guerrier est formé au port des armures légères, intermédiaires et lourdes.

Maniement des Armes :

Le Guerrier maîtrise les armes de corps à corps et à distance simples et avancées.

Arts de Type d'Arme

Le système des Arts de Type d'Arme constitue la base du style de combat d'un Guerrier. Ces Arts sont divisés en 5 niveaux, reflétant la progression du personnage : **Débutant, Apprenti, Expert, Virtuose, Maître.**

Chaque Art offre des techniques spécifiques qui varient en puissance et en coût énergétique, permettant au Guerrier de se spécialiser dans différents types d'armes. Voici un aperçu de ce système :

Niveaux des Arts :

Débutant:

Le niveau de débutant est un attaque ou une technique simple de 1d6

Apprenti:

Le niveau de débutant est un attaque ou une technique un peu plus complexe de 2d6

Expert:

Le niveau de débutant est un attaque ou une technique un plus complexe de 3d6

Virtuose:

Le niveau de débutant est un attaque ou une technique complexe de 4d6

Maître:

Le niveau de débutant est un attaque ou une technique représentant la maîtrise pure de ce style de 5d6

Mage : Système des Arts de Type de Magie

Description de la Classe

Le Mage est un expert en manipulation des énergies arcaniques, capable de modeler la réalité grâce à des sorts et des rituels puissants. En puisant dans l'essence même de la magie, il peut convoquer des éléments, altérer les perceptions et même plier le temps et l'espace. Les Mages sont des érudits, des chercheurs ou des prodiges naturels qui ont appris à canaliser leur immense pouvoir pour atteindre des objectifs variés.

En tant que maîtres des arts mystiques, les Mages utilisent des Arts de Type de Magie qui se déclinent en plusieurs niveaux d'expertise, leur permettant de personnaliser leur style de magie en fonction de leurs choix et de leurs spécialités.

Les Mages jouent un rôle central dans tout groupe d'aventuriers, que ce soit en tant que destructeurs, protecteurs ou stratèges. Leur savoir et leur puissance les rendent indispensables, mais leur fragilité physique exige une prudence particulière en combat.

Caractéristique Essentielle

La caractéristique principale du Mage est l'Intelligence ou la Sagesse, selon le style de magie choisi (arcanique ou spirituelle).

Intelligence : Cruciale pour les Mages spécialisés dans la magie arcanique, favorisant une meilleure maîtrise des sorts complexes.

Sagesse : Primordiale pour les Mages axés sur la magie spirituelle ou naturelle, leur permettant d'établir un lien profond avec les forces mystiques.

Compétences secondaires importantes :

Charisme : Pour les Mages cherchant à influencer ou inspirer à travers leur magie.

Constitution : Pour renforcer leur endurance face à leur faible résistance physique.

Port des Armures et Maniement des Armes

Port des Armures :

Le Mage est limité aux armures légères, afin de ne pas perturber l'incantation des sorts.

Maniement des Armes :

Le Mage maîtrise les armes simples, telles que les bâtons, dagues et arbalètes légères, souvent utilisées comme supports à leur magie.

Arts de Type de Magie

Le système des Arts de Type de Magie constitue la base du style de magie d'un Mage. Ces Arts sont divisés en 5 niveaux, reflétant la progression du personnage dans la maîtrise de l'art mystique : **Débutant, Apprenti, Expert, Virtuose, Maître.**

Chaque Art représente un niveau supérieur de complexité et de puissance dans l'utilisation des sorts. Ces niveaux déterminent non seulement la force du sort, mais aussi sa portée, son effet et son coût énergétique.

Niveaux des Arts :

Débutant:

Le niveau de débutant est un attaque ou une technique simple de 1d6

Apprenti:

Le niveau de débutant est un attaque ou une technique un peu plus complexe de 2d6

Expert:

Le niveau de débutant est un attaque ou une technique un plus complexe de 3d6

Virtuose:

Le niveau de débutant est un attaque ou une technique complexe de 4d6

Maître:

Le niveau de débutant est un attaque ou une technique représentant la maîtrise pure de ce style de 5d6

Hybride : Système des Arts et Magie

Description de la Classe

L'Hybride est une classe unique qui combine l'expertise martiale du Guerrier et la maîtrise mystique du Mage. Grâce à leur polyvalence, les Hybrides peuvent jongler entre arts martiaux et magie, ou même les fusionner pour créer des techniques uniques. Ce sont des combattants stratégiques qui excellent dans l'adaptabilité, mais leur complexité exige une bonne gestion des ressources et un sens tactique affiné.

Les Hybrides peuvent être des guerriers mystiques, des paladins bénis, ou des rôdeurs arcaniques, selon leur spécialisation. Leur capacité à exploiter les forces physiques et magiques en fait des membres précieux dans n'importe quelle aventure.

Caractéristique Essentielle

L'Hybride repose principalement sur la Force, la Dextérité, l'Intelligence, ou la Sagesse, selon son style de combat et de magie.

- Force : Cruciale pour les Hybrides spécialisés dans des armes lourdes ou des frappes puissantes.
- Dextérité : Nécessaire pour ceux qui préfèrent les attaques rapides, furtives ou à distance.
- Intelligence : Importante pour les Hybrides axés sur les magies arcaniques ou élémentaires.
- Sagesse : Primordiale pour les Hybrides spirituels ou ceux qui se concentrent sur des capacités de soutien.

Compétences secondaires importantes :

- Constitution : Pour améliorer leur endurance en combat rapproché.
- Charisme : Pour les Hybrides axés sur des capacités de leadership ou des interactions sociales.

Points Forts

Polyvalence :

Capables de s'adapter à presque toutes les situations.

Synergies uniques :

Combinaison des pouvoirs physiques et magiques pour maximiser leur efficacité.

Flexibilité stratégique :

Permet d'alterner entre attaque et soutien selon les besoins du combat.

Points Faibles

Complexité :

La gestion des points d'énergie et de compétence peut être difficile pour les joueurs débutants.

Moins spécialisé :

Ne rivalise pas avec un Guerrier ou un Mage pur dans leur domaine respectif.

Coût accru :

Les Hybrides doivent investir plus de ressources pour maîtriser leurs capacités martiales et magiques.

Style de Combat

Les Hybrides mélangent magie et combat physique pour offrir une expérience unique. Leur style varie selon leurs choix de spécialisation, avec trois branches principales :

Arts de Type d'Arme

1. Arts de Type d'Arme

Les Hybrides peuvent accéder à tous les Arts de Type d'Arme disponibles pour les Guerriers, y compris épée, lance, arc, bâton, etc. Cependant, leur maîtrise n'est pas aussi complète que celle d'un Guerrier pur, ce qui se traduit par des coûts énergétiques légèrement augmentés.

Exemple :

Coup Énergétique (Apprenti)

Effet : Une frappe avec une arme mêlée imprégnée d'énergie magique.

Dégâts : 2d6 (physiques) + 1d6 (élémentaire selon le choix).

2. Magie Élémentaire

Les Hybrides utilisent une version simplifiée des magies élémentaires (feu, glace, foudre, vent, etc.), souvent adaptées à un usage direct en combat.

Exemple :

Lame de Feu (Débutant)

Effet : Imprègne une arme d'un enchantement de feu temporaire, infligeant des dégâts supplémentaires.

Dégâts : +1d6 de feu pendant 3 tours.

Mur de Glace (Expert)

Effet : Crée une barrière glacée protégeant une zone ou ralentissant les ennemis.

Dégâts : Aucun, mais réduit la mobilité des ennemis de moitié pendant 2 tours.

3. Techniques Hybrides

Ces compétences combinent les arts martiaux et la magie pour créer des capacités uniques.

Exemple :

Impact Arcanique (Expert)

Effet : Le Hybride frappe le sol avec une arme enchantée, provoquant une onde de choc magique qui repousse les ennemis proches.

Dégâts : 3d6 (physiques) + 2d6 (magiques).

Effet secondaire : Les ennemis repoussés perdent 1 action au tour suivant.

Barrière Explosive (Virtuose)

Effet : Une protection magique temporaire qui explose en cas de brisure, infligeant des dégâts aux ennemis proches.

Dégâts : 4d6 aux ennemis proches en cas de rupture.

Durée : 2 tours.

Niveaux des Arts et Magie Hybrides

Les Hybrides suivent également un système d'échelons reflétant leur progression. Chaque niveau débloque des capacités plus puissantes, mais à un coût énergétique accru.

Débutant : Techniques simples (1d6).

Apprenti : Compétences intermédiaires avec synergies (2d6).

Expert : Capacités complexes avec effets secondaires significatifs (3d6).

Virtuose : Techniques avancées qui influencent fortement le champ de bataille (4d6).

Maître : Fusion ultime de magie et combat (5d6).

Liste des arts



Art Magique



Élément Terre

L'élément Terre incarne la stabilité, la défense et la destruction. Il est idéal pour les tactiques défensives et le contrôle du terrain, avec des sorts capables de modifier l'environnement et d'infliger des dégâts physiques considérables.

Forces et Faiblesses

Forces :
Fort contre l'élément Espace : Les sorts de Terre perturbent les distorsions spatiales, rendant plus difficile l'utilisation de téléportations ou d'altérations dimensionnelles. Solide et défensif : Les sorts de Terre excellent dans le renforcement et la création de barrières naturelles.
Faiblesses :
Faible contre le Feu : La chaleur intense du Feu fissure et fragilise la pierre, réduisant l'efficacité des sorts défensifs. Moins flexible : Comparé à d'autres éléments, la Terre met plus de temps à être manipulée, ce qui peut désavantager le Mage dans des combats rapides.

Sorts de Magie de Terre par Niveau

Débutant (nd6 + attaque magique) Roche Percutante
Effet : Le Mage projette une roche compacte de la taille d'un poing à grande vitesse sur un ennemi.
Dégâts : Modérés, concentrés sur une seule cible.
Effet supplémentaire : Peut déséquilibrer l'adversaire si le coup est bien placé.

Apprenti (ad6 + attaque magique) Mur de Pierre
Effet : Une paroi de pierre s'élève devant le Mage pour bloquer une attaque.
Défense : Absorbe une quantité de dégâts proportionnelle au niveau du lanceur.
Effet supplémentaire : Peut être utilisé stratégiquement pour modifier l'environnement (boucher un passage, créer une couverture).

Expert (sd6 + attaque magique) Séisme Mineur
Effet : Le Mage frappe le sol, provoquant une onde de choc qui fait trembler le terrain dans un rayon de 5 à 10 mètres.
Dégâts : Affecte tous les ennemis au sol dans la zone, avec une force modérée.
Effet supplémentaire : Les cibles peuvent être déséquilibrées, réduisant leur précision et leur vitesse pendant un court instant.

Virtuose (jd6 + attaque magique) Colonne de Pierre
Effet : Le Mage fait jaillir une ou plusieurs colonnes de pierre du sol, projetant les ennemis dans les airs ou les bloquant.
Dégâts : Modérés à élevés selon la taille et la vitesse d'émergence des colonnes.
Contrôle du terrain : Peut être utilisé pour bloquer des adversaires, créer des obstacles ou surélever une cible.
Effet supplémentaire : Une colonne jaillissant sous un ennemi peut le projeter en l'air, rendant difficile son esquive des prochaines attaques.

Maître (sd6 + attaque magique) Catadysme Tellurique
Effet : Le Mage libère une puissante onde de choc qui fissure le sol et provoque un séisme dévastateur dans une large zone.
Dégâts : Lourds, touchent tous les ennemis présents dans la zone d'impact.
Effet supplémentaire : Peut créer des fissures dans le sol, piégeant ou ralentissant les adversaires. Certains bâtiments ou structures fragiles peuvent être détruits par la puissance du séisme.

Élément Feu

L'élément Feu incarne la destruction, la rapidité et l'intensité. Il est idéal pour les attaques agressives et les dégâts continus, consommant tout sur son passage.

Forces et Faiblesses

Forces :
Fort contre l'élément Terre : La chaleur intense fissure et fragilise la pierre, réduisant l'efficacité des défenses terrestres. Attaques rapides et puissantes : Les sorts de Feu frappent vite et fort, infligeant souvent des dégâts sur la durée (brûlures).
Faiblesses :
Faible contre l'élément Eau : L'eau éteint les flammes, réduisant la puissance des sorts de Feu. Difficulté de contrôle : Le Feu est imprévisible et peut facilement se retourner contre son lanceur s'il n'est pas maîtrisé.

Sorts de Magie de Feu par Niveau

Débutant (nd6 + attaque magique) Flamme Ardente
Effet : Une petite boule de feu est projetée vers un ennemi.
Dégâts : Modérés, ciblent un seul adversaire.
Effet supplémentaire : Peut enflammer des objets inflammables.

Apprenti (ad6 + attaque magique) Mur de Flammes
Effet : Une barrière de feu se dresse devant le Mage, brûlant tout ce qui tente de la traverser.
Défense & contrôle : Peut bloquer un passage et infliger des dégâts continus aux ennemis proches.
Effet supplémentaire : Peut effrayer certaines créatures ou empêcher les adversaires de s'approcher.

Expert (sd6 + attaque magique) Vague Incandescente
Effet : Le Mage libère une onde de flammes en éventail devant lui, brûlant plusieurs ennemis.
Dégâts : Modérés à élevés, affectent une large zone.
Effet supplémentaire : Les cibles touchées peuvent subir des brûlures persistantes.

Virtuose (jd6 + attaque magique) Lance-Flammes Infernal
Effet : Un torrent de flammes jaillit des mains du Mage, brûlant tout sur son passage sur une grande distance.
Dégâts : Élevés, inflige des brûlures continues aux adversaires pris dans le feu.
Contrôle de zone : Permet de forcer les ennemis à se disperser ou à éviter certaines zones.
Effet supplémentaire : Peut incendier des structures ou le terrain, augmentant les dégâts à long terme.

Maître (sd6 + attaque magique) Tempête de Feu
Effet : Le Mage invoque une pluie de flammes destructrices s'abattant sur une large zone.
Dégâts : Massifs, touchent tous les adversaires présents dans la zone d'impact.
Effet supplémentaire : Peut enflammer le sol, les bâtiments et les ennemis, rendant le champ de bataille dangereux même après l'attaque.

Élément Eau

L'élément Eau incarne la fluidité, la maîtrise et l'adaptabilité. Il est parfait pour le contrôle du champ de bataille, les attaques à distance et la guérison.

Forces et Faiblesses

Forces :
Fort contre l'élément Feu : L'eau éteint les flammes et réduit la puissance des sorts de Feu. Grande flexibilité : Peut être utilisé pour l'attaque, la défense ou le soutien. Capacité de guérison : Certains sorts d'eau permettent de soigner les blessures.
Faiblesses :
Faible contre l'élément Vent : Les bourrasques dispersent et brisent les sorts aqueux, limitant leur efficacité. Dépend de l'environnement : Les sorts d'eau sont plus puissants près d'une source d'eau et plus faibles dans des environnements secs.

Sorts de Magie d'Eau par Niveau

Débutant (nd6 + attaque magique) Jet d'Eau
Effet : Un puissant jet d'eau est projeté sur un ennemi.
Dégâts : Modérés, ciblent un seul adversaire.
Effet supplémentaire : Peut déséquilibrer l'adversaire ou éteindre de petites flammes.

Apprenti (ad6 + attaque magique) Vague Protectrice
Effet : Une vague d'eau se soulève devant le Mage, agissant comme un bouclier contre les attaques.
Défense & contrôle : Bloque les projectiles et réduit les dégâts des attaques élémentaires.
Effet supplémentaire : Peut repousser les ennemis trop proches.

Expert (sd6 + attaque magique) Lames Aquatiques
Effet : Des arcs d'eau tranchants sont projetés à grande vitesse vers les adversaires.
Dégâts : Modérés à élevés, coupent à travers l'armure et les défenses.
Effet supplémentaire : Peut ralentir l'adversaire en l'imbibant d'eau, le rendant plus vulnérable à la glace.

Virtuose (jd6 + attaque magique) Prison d'Eau
Effet : L'ennemi est enfermé dans une sphère d'eau l'empêchant de respirer et de bouger librement.
Dégâts : Progressifs, l'ennemi s'épuise en tentant de s'échapper.
Contrôle de zone : Immobilise un ennemi et réduit ses actions.
Effet supplémentaire : Peut être maintenu tant que le Mage se concentre.

Maître (sd6 + attaque magique) Déluge
Effet : Le Mage invoque une pluie torrentielle submergeant le champ de bataille.
Dégâts : Massifs, engloutissent les ennemis et affaiblissent les sorts de Feu.
Effet supplémentaire : Ralentit les adversaires, inonde les terrains et renforce les autres sorts d'Eau.

Élément Vent

L'élément Vent incarne la vitesse, l'agilité et le contrôle du champ de bataille. Il est parfait pour les attaques rapides, la mobilité et la manipulation des courants d'air.

Forces et Faiblesses

Forces :

- Fort contre l'élément Eau : Le vent disperse et brise les attaques aqueuses, réduisant leur efficacité.
- Grande mobilité : Permet d'attaquer et d'esquiver avec une rapidité extrême.
- Portée étendue : Les attaques peuvent frapper à distance et affecter plusieurs cibles.

Faiblesses :

- Faible contre l'élément Espace : Les distorsions spatiales neutralisent et redirigent les vents, limitant leur impact.
- Difficile à maîtriser : Nécessite un contrôle précis, car le vent peut être imprévisible.

Sorts de Magie du Vent par Niveau

Débutant (vd6 + attaque magique)) **Lame d'Air**

- Effet : Une rafale de vent tranchante est projetée sur un ennemi.
- Dégâts : Modérés, ciblent un seul adversaire.
- Effet supplémentaire : Peut infliger des coupures superficielles et repousser légèrement l'ennemi.

Apprenti (zd6 + attaque magique)) **Mur de Vent**

- Effet : Une barrière de vent tourbillonnant bloque les attaques à distance et les projectiles.
- Défense & contrôle : Réduit les dégâts des attaques physiques et magiques mineures.
- Effet supplémentaire : Peut détourner certaines attaques et ralentir les ennemis s'approchant trop près.

Expert (3d6 + attaque magique)) **Rafale Perforante**

- Effet : Un puissant courant d'air compressé est projeté à grande vitesse, transperçant les adversaires.
- Dégâts : Modérés à élevés, affectent plusieurs ennemis alignés.
- Effet supplémentaire : Peut percer les armures légères et déséquilibrer les ennemis.

Virtuose (4d6 + attaque magique)) **Tempête Ascendante**

- Effet : Un vortex de vent s'élève, soulevant les ennemis et les faisant tourner dans les airs.
- Dégâts : Progressifs, l'ennemi est désorienté et vulnérable.
- Contrôle de zone : Empêche les ennemis de bouger et les expose aux attaques aériennes.
- Effet supplémentaire : Peut créer une ouverture pour des alliés ou annuler certaines attaques terrestres.

Maître (5d6 + attaque magique)) **Ouagan Déchaîné**

- Effet : Le Mage invoque une tempête de vent violente qui balaie tout sur son passage.
- Dégâts : Massifs, affectent tous les ennemis présents dans la zone.
- Effet supplémentaire : Peut déraciner des arbres, projeter des ennemis en l'air et anéantir des structures fragiles.

Élément Espace

L'élément Espace représente la distorsion, la téléportation et la manipulation dimensionnelle. Il permet de contrôler l'espace autour de soi, ouvrant des portails, altérant la gravité et créant des attaques impossibles à esquiver.

Forces et Faiblesses

Forces :

- Fort contre l'élément Vent : Le contrôle de l'espace perturbe les courants d'air et annule les déplacements rapides.
- Capacités uniques : Permet d'attaquer à distance, d'éviter les coups et de modifier le champ de bataille.
- Téléportation et manipulation dimensionnelle : Offre une mobilité inégalée et des stratégies avancées.

Faiblesses :

- Faible contre l'élément Terre : La stabilité et la solidité de la Terre résistent aux distorsions spatiales, empêchant certaines altérations.
- Coût énergétique élevé : Utiliser des sorts de haute complexité peut rapidement épuiser le Mage.
- Difficile à maîtriser : Les erreurs de manipulation spatiale peuvent être dangereuses.

Sorts de Magie de l'Espace par Niveau

Débutant (vd6 + attaque magique)) **Distorsion Mineure**

- Effet : Une légère fluctuation de l'espace désoriente l'ennemi, perturbant ses perceptions.
- Dégâts : Faibles à modérés, mais affectent l'équilibre et la précision de l'adversaire.
- Effet supplémentaire : Peut légèrement courber les projectiles ou ralentir les attaques entrantes.

Apprenti (zd6 + attaque magique)) **Pas Fantôme**

- Effet : Le Mage se déplace instantanément sur une courte distance, esquivant une attaque ou se repositionnant.
- Défense & mobilité : Permet d'échapper aux assauts et de surprendre l'ennemi.
- Effet supplémentaire : Peut laisser une image rémanente derrière lui pour tromper l'adversaire.

Expert (3d6 + attaque magique)) **Lame Distordante**

- Effet : Une faille spatiale crée une coupe invisible qui traverse les défenses ennemies.
- Dégâts : Modérés à élevés, ignore une partie des protections physiques et magiques.
- Effet supplémentaire : Peut couper des objets et affaiblir les barrières magiques.

Virtuose (4d6 + attaque magique)) **Graviton Écrasant**

- Effet : Le Mage augmente la gravité dans une zone, immobilisant les ennemis et écrasant leurs défenses.
- Dégâts : Progressifs, l'ennemi est ralenti et vulnérable.
- Contrôle de zone : Affecte tous les ennemis dans une aire définie.
- Effet supplémentaire : Peut alourdir les projectiles, réduire la vitesse des adversaires et rendre leurs attaques moins précises.

Maître (5d6 + attaque magique)) **Portail du Néant**

- Effet : Ouvre une brèche dans l'espace, aspirant les ennemis ou projetant des attaques à travers différentes dimensions.
- Dégâts : Massifs, peut anéantir des adversaires en les envoyant dans un espace inconnu.
- Effet supplémentaire : Peut être utilisé pour se téléporter à grande distance ou pour déformer massivement le champ de bataille.

Élément Lumière

L'élément Lumière incarne la pureté, la rapidité et l'éclat divin. Il excelle en attaque rapide, en soutien et en purification, illuminant les ténèbres et renforçant les alliés.

Forces et Faiblesses

Forces :

- Oppose directement l'élément Ténèbres, annulant ou affaiblissant ses effets.
- Capacités de soutien et de guérison supérieures aux autres éléments.
- Sorts rapides et précis, souvent difficiles à esquiver.

Faiblesses :

- Moins efficace contre des ennemis non affectés par l'obscurité.
- Dépend de la concentration et de la maîtrise pour maximiser son potentiel.
- Les sorts de Lumière consomment parfois plus d'énergie pour maintenir leur état et leur puissance.

Sorts de Magie de Lumière par Niveau

Débutant (vd6 + attaque magique)) **Rayon Lumineux**

- Effet : Un mince rayon de lumière frappe un ennemi avec rapidité.
- Dégâts : Faibles à modérés, précis et instantanés.
- Effet supplémentaire : Peut aveugler temporairement l'adversaire.

Apprenti (zd6 + attaque magique)) **Bouclier Radieux**

- Effet : Une barrière de lumière entoure le Mage ou un allié, absorbant une partie des dégâts.
- Défense : Réduit les dommages magiques et physiques d'une attaque.
- Effet supplémentaire : Dissipe les altérations négatives mineures comme l'aveuglement ou la peur.

Expert (3d6 + attaque magique)) **Lame de Lumière**

- Effet : Une épée d'énergie pure est créée, tranchant l'air avec vitesse.
- Dégâts : Modérés à élevés, ignore certaines défenses magiques.
- Effet supplémentaire : Peut infliger des brûlures de lumière sur les créatures des ténèbres.

Virtuose (4d6 + attaque magique)) **Jugement Céleste**

- Effet : Plusieurs piliers de lumière descendent du ciel, frappant les ennemis à grande vitesse.
- Dégâts : Élevés, touchent plusieurs adversaires en même temps.
- Contrôle de zone : Frappe un large périmètre de façon imprévisible.
- Effet supplémentaire : Dissipe les illusions et affaiblit les créatures de l'ombre.

Maître (5d6 + attaque magique)) **Désintégration**

- Effet : Une onde de lumière concentrée pulvérise la matière, réduisant une cible en poussière.
- Dégâts : Massifs, ignore les défenses magiques et physiques.
- Effet supplémentaire : Toute cible gravement blessée par ce sort est progressivement effacée, rendant la régénération difficile ou impossible.

Élément Ténèbres

Ombre, décomposition, corruption, et entropie. La magie des ténèbres puise dans les forces obscures, la dégradation et la peur. Elle a la capacité d'affaiblir les ennemis au fil du temps, de manipuler les ombres et de corrompre la matière.

Forces :

Affliction et Dégradation : Les sorts des ténèbres sont souvent conçus pour affaiblir les ennemis de manière durable, en les rendant plus vulnérables.

Contrôle de l'Ombre : Permet de manipuler les ombres et la matière de manière corrompue, créant des attaques qui déstabilisent l'adversaire.

Contrôle mental et peur : Certains sorts des ténèbres peuvent provoquer de la terreur, rendant les ennemis incapables de se défendre correctement.

Faiblesses :

Vulnérabilité à la lumière : Les attaques de lumière peuvent facilement dissiper les ténèbres et réduire leur puissance.

Magie à long terme : Les effets de la magie des ténèbres ne sont pas toujours instantanés, et l'ennemi peut être capable de résister à certains effets avec du temps ou de la volonté. Dépendance à l'obscurité : L'élément des ténèbres est souvent plus puissant dans des environnements sombres ou la nuit.

Sorts de Magie des Ténèbres par Niveau

Débutant (1d6 + attaque magique) Rayon des Ombres

Un mince rayon d'énergie sombre frappe un ennemi, le marquant d'une malédiction. Dégâts : Faibles à modérés, mais affaiblit la cible avec le temps. Effet supplémentaire : Réduit progressivement la vitesse de l'ennemi et leur capacité à esquiver.

Apprenti (2d6 + attaque magique) Voile Sombre

Un nuage d'ombre enveloppe le Mage ou un allié, réduisant la visibilité et la capacité des ennemis à les attaquer. Défense : Diminue les chances d'être touché par les attaques ennemies. Effet supplémentaire : Crée une aura d'inquiétude autour des ennemis proches, réduisant leur moral et leur efficacité.

Expert (3d6 + attaque magique) Poignard de Ténèbres

Une lame d'ombre se forme, infligeant des blessures dévastatrices. Dégâts : Modérés à élevés, affectant directement les points vitaux de l'ennemi. Effet supplémentaire : Les blessures infligées ne peuvent être guéries rapidement, affectant la régénération de l'adversaire.

Virtuose (4d6 + attaque magique) Ombres Dévorantes

Des ombres massives surgissent du sol et englobent les ennemis, les ralentissant et les étouffant. Dégâts : Élevés, cause des blessures à long terme. Contrôle de zone : Réduit le mouvement de l'ennemi et les empêche de s'échapper. Effet supplémentaire : Les ennemis piégés par ces ombres subissent un drain d'énergie continu, leur infligeant des dommages sur la durée.

Maître (5d6 + attaque magique) Trou Noir

Un vortex d'ombre s'ouvre, aspirant tout dans une région autour du mage. Dégâts : Massifs, tous les ennemis dans la zone subissent d'énormes dégâts physiques et magiques. Effet supplémentaire : Toute cible dans le rayon est poussée dans un état d'illusion, où ils voient leurs pires peurs se matérialiser, ce qui les désoriente et les affaiblit.

Élément Temps

Le Temps incarne l'ultime pouvoir sur l'existence, la réalité et la perception. Il a la capacité de manipuler le flux du temps, de ralentir ou d'accélérer les événements, et même de modifier le passé ou le futur. Cet élément est le plus puissant et surpasse tous les autres éléments en raison de son contrôle absolu sur l'ordre des événements.

Forces :

Contrôle total sur le temps : Peut manipuler le passé, le présent et le futur.

Domination des autres éléments : Le Temps peut ralentir, figer ou accélérer n'importe quel sort, neutralisant ainsi les autres éléments.

Réversibilité : Certaines capacités permettent de revenir dans le passé ou de redéfinir un événement pour changer le futur.

Précision et flexibilité : Manipuler le temps permet d'anticiper et d'éviter les attaques, rendant ce pouvoir presque infaillible.

Faiblesses :

Limite de concentration : La manipulation du temps nécessite une concentration absolue. Un changement excessif ou rapide peut déstabiliser l'utilisateur.

Consommation d'énergie : Le contrôle du temps exige une grande quantité d'énergie et peut épuiser l'utilisateur rapidement s'il est mal géré.

Exposition à la déstabilisation : Manipuler trop souvent les événements temporels peut créer des paradoxes, perturbant la réalité et entraînant des effets secondaires imprévisibles.

Sorts de Magie du Temps par Niveau

Débutant : Accélération Temporelle

L'utilisateur peut augmenter la vitesse de ses propres mouvements ou d'un objet pour quelques secondes. Effet : Augmente la rapidité des attaques, rendant l'ennemi difficile à suivre. Dégâts : Nulle augmentation directe des dégâts, mais le fait de frapper plus rapidement améliore l'efficacité des attaques.

Apprenti : Stop Temporel

Le flux du temps est suspendu dans une petite zone autour de l'utilisateur. Effet : Tous les objets et personnes dans la zone sont figés dans le temps pendant une courte période. Dégâts : Aucun dégât direct, mais cela permet d'éviter des attaques ou de prendre un avantage stratégique.

Expert : Rembobinage Temporel

L'utilisateur peut revenir en arrière dans le temps pour rétablir une situation précédente. Effet : Permet de corriger une erreur, d'annuler une blessure grave ou d'éviter une attaque fatale. Limite : Ne peut rembobiner qu'une courte période (quelques secondes à quelques minutes).

Virtuose : Futur Anticipé

L'utilisateur peut voir plusieurs possibilités d'un même événement et choisir la meilleure action. Effet : Permet d'anticiper les actions des ennemis, de les éviter ou de contre-attaquer avec une précision parfaite. Dégâts : Améliore les attaques, rendant chaque coup plus stratégique et mortel.

Maître : Paradoxe Temporel

Le pouvoir du temps se retourne contre l'ennemi, faisant apparaître des versions du passé ou du futur pour perturber l'ennemi. Effet : Crée une version alternative de l'ennemi, un « fantôme » du passé ou un futur possible, qui se bat contre lui-même. Dégâts : Les ennemis sont désorientés et se retrouvent attaqués par leurs propres actions passées ou futures.

Sorts d'Invocation Élémentaire

L'invocation élémentaire permet d'appeler des créatures faites de pure essence élémentaire pour assister le lanceur de sorts. La plupart des élémentaires invoqués sont inconscients et suivent des ordres simples, mais certains élémentaires supérieurs possèdent une véritable intelligence et n'obéissent qu'à des maîtres dignes de leur pouvoir.

Sorts d'Invocation Élémentaire par Niveau

Débutant : Invocation Mineure (1d6 + attaque magique)

Effet : Invoque un petit élémentaire correspondant à l'affinité du lanceur (feu, eau, terre, air, lumière, ténèbres...). Durée : 1 à 2 minutes. Capacité : L'élémentaire peut attaquer faiblement, bloquer un coup ou exécuter une simple tâche.

Apprenti : Invocation de Gardien Élémentaire (2d6 + attaque magique)

Effet : Invoque un élémentaire plus grand et plus stable, pouvant combattre pour le lanceur. Durée : 5 minutes. Capacité : Il peut attaquer ou défendre, mais a une intelligence très limitée et agit sur des ordres simples.

Expert : Invocation de Chevalier Élémentaire (3d6 + attaque magique)

Effet : Invoque un élémentaire humanoïde plus puissant, capable d'agir indépendamment dans certaines limites. Durée : Jusqu'à 10 minutes. Capacité : Peut exécuter des attaques complexes ou utiliser de la magie élémentaire selon son affinité.

Virtuose : Invocation de Seigneur Élémentaire (4d6 + attaque magique)

Effet : Invoque une entité élémentaire majeure avec une conscience partielle, pouvant agir selon son propre jugement. Durée : Jusqu'à 30 minutes. Capacité : Possède des compétences stratégiques, des sorts puissants et peut même parler au lanceur.

Maître : Invocation d'Avatar Élémentaire (5d6 + attaque magique)

Effet : Invoque un véritable seigneur élémentaire, doté d'une pleine conscience et d'une puissance comparable à un dieu mineur. Durée : Variable, souvent liée à un pacte ou un prix à payer. Capacité : L'Avatar possède sa propre volonté et peut refuser d'obéir s'il ne respecte pas l'invocateur.

Sorts d'Invocation de Monstres

L'invocation de monstres permet d'appeler des créatures magiques ou surnaturelles pour combattre, protéger ou accomplir des tâches spécifiques. Contrairement aux élémentaires, les monstres invoqués possèdent des corps physiques, et certains ont une intelligence propre, les rendant plus difficiles à contrôler.

Certains monstres faibles obéissent instinctivement, mais les créatures intelligentes ou puissantes peuvent refuser d'obéir à un invocateur qu'elles jugent indigne.

Sorts d'Invocation de Monstres par Niveau

Débutant : Invocation de Bête Mineure (1d6 + attaque magique)

Effet : Invoque une créature simple et obéissante, utilisée pour des tâches de base ou du combat léger.

Durée : 1 à 2 minutes.

Capacité : Suit des ordres simples, attaquant ou distrayant l'ennemi.

Apprenti : Invocation de Créature Sauvage (2d6 + attaque magique)

Effet : Invoque une bête magique plus puissante, capable de causer des dégâts modérés.

Durée : 5 minutes.

Capacité : Suit des ordres plus complexes, peut agir de manière semi-autonome.

Expert : Invocation de Monstre Élémentaire (3d6 + attaque magique)

Effet : Invoque une créature magique liée à un élément, plus résistante et plus intelligente.

Durée : Jusqu'à 10 minutes.

Capacité : Peut utiliser des attaques magiques ou défendre l'invocateur.

Virtuose : Invocation de Seigneur Monstrueux (4d6 + attaque magique)

Effet : Invoque une créature majeure avec une conscience propre, capable de stratégies de combat.

Durée : Jusqu'à 30 minutes.

Capacité : Peut parler, choisir ses cibles et utiliser des pouvoirs avancés.

Maître : Invocation de Titan (5d6 + attaque magique)

Effet : Invoque une entité monstrueuse d'une puissance colossale, qui ne suit que les invocateurs les plus dignes.

Durée : Variable, souvent nécessitant un pacte ou un sacrifice.

Capacité : Possède sa propre volonté, et peut refuser d'obéir si elle juge l'invocateur faible.

Sorts d'Apprivoisement

L'apprivoisement magique permet de dompter, contrôler ou établir un lien avec des créatures sauvages, magiques ou surnaturelles. Contrairement à l'invocation, qui fait apparaître une créature temporaire, l'apprivoisement vise à gagner la loyauté d'une bête existante pour en faire un compagnon permanent ou semi-permanent.

Plus la créature est puissante, plus l'apprivoisement est difficile, nécessitant des pactes, de la patience ou un sacrifice spécifique.

Sorts d'Apprivoisement par Niveau

Débutant : Apprivoisement Mineur (1d6 + attaque magique)

Effet : Permet d'influencer temporairement une petite créature (animaux normaux ou faibles créatures magiques).

Durée : 5 à 10 minutes.

Capacité : La créature accepte d'exécuter une tâche simple (suivre, chercher un objet, attaquer légèrement).

Apprenti : Pacte Animalier (2d6 + attaque magique)

Effet : Tisse un lien plus fort avec une créature magique ou sauvage de taille moyenne.

Durée : Plusieurs heures ou jusqu'à rupture du lien.

Capacité : La créature devient plus fidèle et peut protéger ou exécuter plusieurs ordres.

Expert : Domptage Élémentaire (3d6 + attaque magique)

Effet : Permet d'apprivoiser des créatures semi-magiques ou élémentaires (loups fantomatiques, tigres de foudre, golems mineurs...).

Durée : Permanent si le lien est entretenu.

Capacité : La créature développe une intelligence limitée et peut suivre des stratégies de combat.

Virtuose : Pacte de Domination (4d6 + attaque magique)

Effet : Soumet une créature féroce ou semi-intelligente (griffon, basilic, wyverne...).

Durée : Indéfinie, mais la créature peut tester ou défier son maître.

Capacité : Peut comprendre et exécuter des ordres complexes, comme un compagnon de guerre.

Maître : Soumission Absolue (5d6 + attaque magique)

Effet : Permet d'asservir des créatures légendaires ou des monstres supérieurs, forçant leur loyauté ou obtenant un pacte éternel.

Durée : Permanent, mais la créature peut exiger des épreuves, tributs ou sacrifices.

Capacité : Agit comme une extension du lanceur, obéissant sans hésitation (sauf si libérée).

Nécromancie

La nécromancie est une forme de magie élémentaire qui exploite les rancœurs négatives, en invoquant des esprits maléfiques et des spectres. Contrairement aux autres magies élémentaires, elle ne contrôle pas un élément naturel mais manipule la mort, les âmes et les malédictions.

Cependant, cette magie est faible contre la lumière et les sorts sacrés, qui purifient les rancœurs et dissipent les esprits invoqués.

Forces et Faiblesses

Forces :

Peut réanimer les morts et créer une armée de serviteurs.

Les esprits invoqués ignorent souvent les défenses physiques.

Inflige des malédictions et absorbe l'énergie vitale des ennemis.

Effraie et perturbe les adversaires par sa présence sinistre.

Faiblesses :

Faible contre la magie de lumière et de purification.

Nécessite des âmes ou des cadavres comme catalyseurs.

Plus difficile à contrôler à haut niveau (certains morts peuvent se rebeller).

Sorts de Nécromancie par Niveau

Débutant : Appel des Esprits Errants (1d6 + attaque magique)

Effet : Invoque des esprits mineurs pour effrayer et perturber l'ennemi.

Dégâts : Légers, mais peut provoquer la peur ou distraire.

Effet supplémentaire : Peut révéler des âmes cachées ou entendre des murmures du passé.

Apprenti : Réanimation Cadavérique (2d6 + attaque magique)

Effet : Fait bouger un cadavre comme un zombie temporaire.

Durée : 5 à 10 minutes.

Capacité : Suit des ordres simples (attaquer, bloquer, creuser).

Effet supplémentaire : Plus le cadavre est frais, plus il est efficace.

Expert : Légion des Morts (3d6 + attaque magique)

Effet : Invoque plusieurs squelettes ou goules pour combattre.

Durée : Jusqu'à 30 minutes.

Capacité : Peut attaquer en groupe ou protéger l'invocateur.

Effet supplémentaire : Les morts réanimés peuvent se relever une seconde fois après destruction.

Virtuose : Pacte Spectral (4d6 + attaque magique)

Effet : Invoque un puissant spectre ou un chevalier mort-vivant.

Durée : Indéfinie si l'invocateur entretient le lien.

Capacité : Possède une conscience propre et peut combattre de manière autonome.

Effet supplémentaire : Ignore les attaques physiques non-magiques.

Maître : Résurrection Impie (5d6 + attaque magique)

Effet : Restaure un cadavre en une version améliorée et quasi-immortelle.

Durée : Permanent tant que le mana de l'invocateur est intact.

Capacité : Obéit à des ordres complexes et peut évoluer avec le temps.

Effet supplémentaire : Peut voler la vie de ses victimes pour se renforcer.

Magie de Récupération

La magie de récupération est une branche de la magie capable de soigner, restaurer et renforcer le corps et l'esprit. Elle est similaire à la magie sacrée, bien qu'elle ne repose pas forcément sur une source divine. Certains utilisateurs combinent cette magie avec des éléments comme l'eau ou la lumière pour améliorer leur efficacité.

Contrairement aux sorts défensifs, la magie de récupération ne bloque pas les attaques mais annule les dégâts après coup.

Forces et Faiblesses

Forces :

- Soigne les blessures et maladies rapidement.
- Peut renforcer temporairement les capacités physiques.
- Réduit la fatigue et restaure l'endurance.
- Essentielle en support pour les groupes.

Faiblesses :

- Incapable d'arrêter une attaque en cours.
- Peu efficace contre des blessures instantanément mortelles.
- Plus lente que certaines magies de défense (le temps de lancer un sort de soin).
- Nécessite une bonne gestion de mana pour éviter l'épuisement.

Sorts de Magie de Récupération par Niveau

Débutant : Soin Mineur (1d6 + attaque magique)

- Effet : Soigne une petite blessure (coupures, bleus, légères brûlures).
- Effet supplémentaire : Apaise la douleur pendant quelques minutes.

Apprenti : Vague Revitalisante (2d6 + attaque magique)

- Effet : Soigne plusieurs blessures modérées (côtes fêlées, entailles profondes).
- Effet supplémentaire : Réduit la fatigue d'un allié.

Expert : Régénération Accélérée (3d6 + attaque magique)

- Effet : Accélère la guérison naturelle du corps, refermant les plaies graves.
- Effet supplémentaire : Peut réparer des os brisés s'il est lancé rapidement.

Virtuose : Renaissance Bienveillante (4d6 + attaque magique)

- Effet : Restaure un corps en état critique, guérissant presque toutes les blessures sauf la mort.
- Effet supplémentaire : Immunise temporairement contre les poisons et malédictions.

Maître : Miracle de Vie (5d6 + attaque magique)

- Effet : Peut ramener un allié récemment mort à la vie avec des séquelles minimales.
- Effet supplémentaire : Rend temporairement la cible plus résistante aux dégâts après la résurrection.

Arts de combat



Art du Combat Guerrier aux Bâtons

Le bâton est une arme polyvalente, offrant un équilibre entre portée, vitesse et contrôle. Les guerriers spécialisés dans son maniement développent des techniques permettant de frapper, parer, désarmer et immobiliser leurs adversaires.

Niveaux de Maîtrise et Techniques

1. Débutant – Coup Simple (1d6 + Force)

Description : Un coup direct exploitant la portée du bâton.

Effet : Une frappe rapide visant un point vulnérable.

Portée : 2 à 3 mètres

Durée : Instantanée

2. Apprenti – Coup Balayant (3d6 + Force)

Description : Un balayage horizontal capable de toucher plusieurs ennemis.

Effet : Déséquilibre l'adversaire ou frappe plusieurs ennemis en même temps.

Effet secondaire : Malus sur la prochaine action de l'ennemi.

Portée : 2 à 3 mètres

Durée : Instantanée

3. Intermédiaire – Coup Contondant (3d6 + Force)

Description : Un coup puissant concentré sur une zone précise.

Effet : Peut briser les défenses légères ou assommer.

Effet secondaire : Réduction de la défense ennemie pour 1 tour.

Portée : 2 à 3 mètres

Durée : Instantanée

4. Avancé – Coup Tourbillonnant (4d6 + Force)

Description : Le guerrier exécute une rotation rapide, frappant avec force et fluidité.

Effet : Frappe plusieurs ennemis en cercle.

Effet secondaire : L'ennemi perd une action défensive.

Portée : 3 à 4 mètres

Durée : Instantanée

5. Maître – Coup Maîtrisé (5d6 + Force)

Description : Un coup redoutable, parfaitement exécuté, ciblant les points faibles.

Effet : Percée presque impossible à esquiver.

Effet secondaire : Malus de défense pour 2 tours.

Portée : 3 à 5 mètres

Durée : Instantanée

Art du Combat Guerrier aux Coups de Poing

Le combat à mains nues repose sur la force, la vitesse et la précision. Un guerrier spécialisé dans les coups de poing développe une puissance explosive, combinée à des techniques de frappe, esquive et enchaînement.

Niveaux de Maîtrise et Techniques

1. Débutant – Coup Direct (1d6 + Force)

Description : Un coup de poing classique visant à frapper avec efficacité.

Effet : Un coup rapide et puissant, idéal pour ouvrir un combat.

Portée : Corps à corps (0,5 à 1 mètre).

Durée : Instantanée.

2. Apprenti – Crochet Puissant (2d6 + Force)

Description : Un coup de côté visant la mâchoire ou les côtes.

Effet : Augmente les chances de faire chanceler l'adversaire.

Effet secondaire : L'ennemi peut être brièvement étourdi.

Portée : Corps à corps.

Durée : Instantanée.

3. Intermédiaire – Uppercut Explosif (3d6 + Force)

Description : Une frappe montante visant à briser la garde de l'ennemi.

Effet : Peut projeter l'adversaire en arrière ou l'envoyer au sol.

Effet secondaire : L'ennemi perd son action défensive pour 1 tour.

Portée : Corps à corps.

Durée : Instantanée.

4. Avancé – Rafale de Poings (4d6 + Force)

Description : Un enchaînement rapide et brutal de plusieurs frappes.

Effet : Plusieurs coups portés en une fraction de seconde.

Effet secondaire : Réduit la concentration de l'adversaire (-1 à sa prochaine action).

Portée : Corps à corps.

Durée : Instantanée.

5. Maître – Poing Briseur (5d6 + Force)

Description : Une frappe concentrée capable de briser les os ou l'armure de l'ennemi.

Effet : Percée presque impossible à bloquer.

Effet secondaire : Réduction de la défense ennemie pour 2 tours.

Portée : Corps à corps.

Durée : Instantanée.

Art du Combat Guerrier au Gourdin

Le gourdin est une arme lourde et puissante, nécessitant une grande maîtrise de la force brute et du contrôle. Le guerrier qui manie cet instrument utilise sa vitesse d'exécution et sa puissance écrasante pour déstabiliser, briser et maîtriser ses adversaires.

Niveaux de Maîtrise et Techniques

1. Débutant – Frappe de Base (1d6 + Force)

Description : Le guerrier effectue un coup de gourdin simple, visant à assommer ou repousser.

Effet : Un coup rapide qui profite de la portée et de la masse du gourdin pour déséquilibrer l'adversaire.

Portée : 1 à 2 mètres

Durée : Instantanée

2. Apprenti – Frappe Rotative (2d6 + Force)

Description : Le guerrier utilise la masse du gourdin pour effectuer un balayage rotatif.

Effet : Balaye les ennemis à proximité ou crée une zone d'attaque pour déstabiliser un groupe d'adversaires.

Effet secondaire : Déséquilibre l'adversaire, réduisant sa prochaine action de moitié.

Portée : 2 à 3 mètres

Durée : Instantanée

3. Intermédiaire – Frappe Puissante (3d6 + Force)

Description : Un coup puissant visant à briser les défenses ennemies.

Effet : Frappe lourde capable d'infliger des blessures sérieuses ou de briser une armure légère.

Effet secondaire : L'ennemi subit une réduction de sa défense pendant 1 tour.

Portée : 2 à 3 mètres

Durée : Instantanée

4. Avancé – Frappe d'Explosion (4d6 + Force)

Description : Le guerrier concentre toute sa puissance pour délivrer un coup dévastateur.

Effet : Une frappe massive, capable de causer des dégâts colossaux et de repousser l'ennemi sur une grande distance.

Effet secondaire : L'ennemi est projeté en arrière et perd sa capacité de défense pendant 1 tour.

Portée : 3 à 4 mètres

Durée : Instantanée

5. Maître – Frappe Terrifiante (5d6 + Force)

Description : Un coup magistral avec une précision parfaite, capable de briser n'importe quelle défense et d'annihiler l'ennemi.

Effet : Une frappe qui concentre toute la force du guerrier dans un seul impact destructeur.

Effet secondaire : L'ennemi subit une réduction de -2 à sa défense pour 2 tours en raison du choc.

Portée : 3 à 5 mètres

Durée : Instantanée

Art du Combat Guerrier à la Hachette

La hachette est une arme de combat redoutable et compacte, idéale pour les guerriers cherchant à infliger des coups puissants tout en maintenant une grande mobilité. Ce style privilégie la vitesse d'exécution, l'agilité, et des coups lourds et tranchants.

Niveaux de Maîtrise et Techniques

1. Débutant – Frappe Tranchante (1d6 + Force)

Description : Le guerrier effectue un coup direct, tranchant avec la lame de la hachette.
Effet : Un coup rapide et précis qui inflige des dégâts modérés tout en utilisant la forme compacte de l'arme pour toucher un point précis.
Portée : Corps à corps (0,5 à 1 mètre).
Durée : Instantanée.

2. Apprenti – Hachage Circulaire (2d6 + Force)

Description : Un mouvement rapide de la hachette, visant à couper en cercle et frapper plusieurs ennemis en même temps.
Effet : L'ennemi est frappé de manière multiple dans un mouvement fluide, difficile à éviter.
Effet secondaire : Déséquilibre l'ennemi, le forçant à perdre une action défensive pendant 1 tour.
Portée : 1 à 2 mètres.
Durée : Instantanée.

3. Intermédiaire – Frappe Foudroyante (3d6 + Force)

Description : Un coup puissant et précis porté avec une grande concentration.
Effet : La frappe est capable de traverser les défenses légères et infliger des blessures profondes.
Effet secondaire : L'ennemi subit une réduction de -1 à sa défense pour 1 tour après l'impact.
Portée : 1 à 2 mètres.
Durée : Instantanée.

4. Avancé – Double Hachette (4d6 + Force)

Description : Utilisation de deux hachettes (si la situation le permet) pour créer un enchaînement rapide et puissant de frappes.
Effet : Attaques doubles en simultané, frappant l'ennemi de manière dévastatrice et difficile à parer.
Effet secondaire : L'ennemi perd son équilibre et est projeté en arrière, perdant son action défensive pour 1 tour.
Portée : 2 à 3 mètres.
Durée : Instantanée.

5. Maître – Frappe Dévastatrice (5d6 + Force)

Description : Le guerrier utilise la hachette pour délivrer un coup final, capable de briser presque toutes les défenses et structures.
Effet : Une attaque qui concentre toute la force du guerrier, traversant les défenses ennemies et provoquant des dégâts massifs.
Effet secondaire : L'ennemi subit une réduction de -2 à sa défense pour 2 tours à cause de l'impact destructeur.
Portée : 2 à 3 mètres.
Durée : Instantanée.

Art du Combat Guerrier à la Javeline

La javeline est une arme à distance précise et polyvalente, idéale pour les guerriers cherchant à maîtriser le combat à distance tout en ayant la possibilité de se défendre au corps à corps. Ce style repose sur la vitesse de lancer, l'agilité et la précision des attaques, tout en offrant des possibilités de soutien à longue portée.

Niveaux de Maîtrise et Techniques

1. Débutant – Lancer Précis (1d6 + Force ou Dextérité)

Description : Le guerrier lance une javeline avec précision, visant des points vitaux de l'adversaire.
Effet : Un lancer rapide, permettant de toucher l'ennemi avec précision à une courte distance.
Portée : 5 à 7 mètres.
Durée : Instantanée.

2. Apprenti – Lancer en Arc (2d6 + Force ou Dextérité)

Description : Le guerrier utilise une trajectoire en arc pour atteindre un ennemi à plus longue distance ou par-dessus des obstacles.
Effet : Le lancer en arc permet de contourner certains obstacles ou attaquer un ennemi plus éloigné avec une grande précision.
Effet secondaire : Peut déséquilibrer l'ennemi s'il est touché à une zone sensible.
Portée : 7 à 12 mètres.
Durée : Instantanée.

3. Intermédiaire – Perforation Ciblée (3d6 + Force ou Dextérité)

Description : Le guerrier se concentre sur un point spécifique de l'adversaire, utilisant toute la précision et la force dans un lancer visant à perforer les défenses.
Effet : Le lancer vise un point vital, offrant une chance de pénétrer une défense, même partiellement solide. Ce coup peut infliger un saignement ou un déséquilibre sévère, rendant l'ennemi plus vulnérable aux attaques suivantes.
Effet secondaire : Si la cible subit des dégâts, elle commence à saigner et perd 1d4 points de vie par tour pendant 2 tours, à moins qu'elle ne soit soignée.
Portée : 7 à 12 mètres.
Durée : Instantanée.

4. Avancé – Piège de la Javeline (4d6 + Force ou Dextérité)

Description : En combinant l'agilité et la tactique, le guerrier lance une javeline dans un endroit stratégique, créant un piège pour l'ennemi.
Effet : La javeline est lancée dans un terrain propice, comme derrière un obstacle, dans une zone où l'ennemi a peu de place pour se déplacer ou dans une zone à haute densité ennemie.
Effet secondaire : Si un ennemi se déplace dans une zone où la javeline a été lancée, il est immédiatement frappé et subit des dégâts, et peut également être déséquilibré pendant 1 tour. Si plusieurs ennemis se trouvent dans la zone d'impact, chacun subit des dégâts partiels.
Portée : 5 à 10 mètres, selon l'environnement.
Durée : Instantanée.

5. Maître – Lancer Explosif (5d6 + Force ou Dextérité)

Description : Un lancer ultime où la javeline devient un projectile dévastateur, capable de percer plusieurs cibles et infliger d'énormes dégâts.
Effet : Une attaque dévastatrice qui traverse les ennemis en ligne droite, infligeant des dégâts massifs à tous ceux qui se trouvent sur son chemin.
Effet secondaire : Les ennemis touchés subissent un malus de -2 à leur défense pour 2 tours en raison du choc.
Portée : 10 à 20 mètres.
Durée : Instantanée.

Art du Combat Guerrier à la Masse

La masse est une arme lourde et brutale, idéale pour infliger des dégâts dévastateurs à l'ennemi. Ce style de combat repose sur des coups puissants, capables de briser les défenses et d'assommer les adversaires. Bien que plus lente que d'autres armes, la masse a l'avantage d'une force écrasante qui peut renverser le cours d'un combat en un seul coup.

Niveaux de Maîtrise et Techniques

1. Débutant – Coup Simple (1d6 + Force)

Description : Le guerrier frappe de manière directe avec la tête de la masse, un coup simple mais lourd. Ce mouvement vise à repousser l'ennemi avec une grande force brute.
Effet : Un coup rapide et puissant qui déstabilise l'ennemi.
Dégâts : 1d6 + Modificateur de Force.
Effet secondaire : Aucune.
Portée : 2 mètres.
Durée : Instantanée.

2. Apprenti – Fracassement (2d6 + Force)

Description : Le guerrier apprend à concentrer l'impact sur une zone précise pour casser les défenses ennemies. Ce coup lourd vise à écraser l'armure ou à briser les boucliers.
Effet : Un coup puissant qui inflige des dégâts accrus aux ennemis avec des protections légères à moyennes.
Dégâts : 2d6 + Modificateur de Force.
Effet secondaire : Si l'ennemi porte une armure légère ou un bouclier, il subit un malus de -1 à sa défense pendant 1 tour.
Portée : 2 mètres.
Durée : Instantanée.

3. Intermédiaire – Coup Écrasant (3d6 + Force)

Description : Le guerrier exécute un coup dévastateur, mettant toute sa force dans un mouvement d'arc pour frapper l'ennemi avec une masse gigantesque.
Effet : Un coup qui frappe lourdement l'ennemi, souvent capable de briser des armures ou des boucliers.
Dégâts : 3d6 + Modificateur de Force.
Effet secondaire : Si l'ennemi est frappé, il doit réussir un jet de Force pour ne pas être déséquilibré et perdre son prochain mouvement.
Portée : 2 à 3 mètres.
Durée : Instantanée.

4. Avancé – Coup Tornado (4d6 + Force)

Description : Le guerrier utilise la force de la masse pour effectuer un mouvement circulaire, frappant plusieurs ennemis autour de lui avec un seul mouvement rapide et puissant.
Effet : Un coup en rotation avec la masse qui permet de frapper plusieurs ennemis en même temps, infligeant des dégâts massifs.
Dégâts : 4d6 + Modificateur de Force.
Effet secondaire : L'ennemi est projeté à une distance de 1 à 2 mètres et peut être désorienté pendant 1 tour.
Portée : 3 à 4 mètres (selon la disposition des ennemis).
Durée : Instantanée.

5. Maître – Cataclysme (5d6 + Force)

Description : Le guerrier lance un coup titanesque, concentrant toute sa puissance dans un seul coup avec la masse. Ce coup est capable de percer les défenses les plus solides et de provoquer des effets dévastateurs dans toute la zone.
Effet : Un coup incroyable qui touche une large zone, infligeant des dégâts massifs à tous les ennemis dans un périmètre donné.
Dégâts : 5d6 + Modificateur de Force.
Effet secondaire : Tous les ennemis dans la zone d'impact subissent un malus de -2 à leur défense pendant 2 tours en raison des dégâts écrasants. Si l'ennemi est frappé, il est également stunné pendant 1 tour.
Portée : 3 à 5 mètres.
Durée : Instantanée.

Art du Combat Guerrier à l'Arc

L'arc est une arme de précision qui permet au guerrier d'attaquer à distance, infligeant des dégâts tout en restant à l'écart des dangers immédiats. Le combat avec l'arc repose sur la maîtrise de la visée et le timing. En plus de sa capacité à infliger des dégâts précis, l'arc offre également des options pour contrôler la distance et créer des opportunités tactiques en combat.

Niveaux de Maîtrise et Techniques

1. Débutant – Tir Précis (1d6 + Dextérité)

Description : Le guerrier tire une flèche simple et rapide sur un ennemi à distance, visant à toucher une partie vitale du corps.

Effet : Un tir direct et précis qui inflige des dégâts modérés.

Dégâts : 1d6 + Modificateur de Dextérité.

Effet secondaire : Aucun effet secondaire.

Portée : 10 à 20 mètres.

Durée : Instantanée.

2. Apprenti – Tir Chargé (2d6 + Dextérité)

Description : Le guerrier charge une flèche avant de la tirer avec une plus grande force, augmentant l'impact de l'attaque.

Effet : Un tir plus puissant qui inflige des dégâts supplémentaires, capable de traverser certaines protections légères.

Dégâts : 2d6 + Modificateur de Dextérité.

Effet secondaire : La cible peut être projetée en arrière de 1 à 2 mètres si l'impact est suffisamment fort.

Portée : 15 à 25 mètres.

Durée : Instantanée.

3. Intermédiaire – Pluie de Flèches (3d6 + Dextérité)

Description : Le guerrier tire plusieurs flèches rapidement dans les airs, créant une pluie de projectiles qui touche plusieurs ennemis dans une zone ciblée.

Effet : Plusieurs flèches sont tirées dans une trajectoire en arc, frappant une zone au sol ou dans les airs.

Dégâts : 3d6 + Modificateur de Dextérité.

Effet secondaire : Les ennemis dans la zone de tir subissent des dégâts modérés à élevés et peuvent être déséquilibrés pendant 1 tour.

Portée : 15 à 30 mètres.

Durée : Instantanée

4. Avancé – Tir Explosif (4d6 + Dextérité)

Description : Le guerrier utilise une flèche enflammée, envenimée ou autre effet spécial pour provoquer une explosion ou un impact dévastateur à l'impact.

Effet : Un tir puissant qui provoque une explosion à l'impact, infligeant des dégâts à la cible et à ceux dans un rayon de 2 mètres autour d'elle.

Dégâts : 4d6 + Modificateur de Dextérité.

Effet secondaire : Les ennemis dans la zone d'explosion subissent des brûlures (dégâts supplémentaires sur 2 tours) ou des effets de statut (comme l'empoisonnement).

Portée : 20 à 30 mètres.

Durée : Instantanée (l'effet secondaire dure 2 tours).

5. Maître – Tir Perforant (5d6 + Dextérité)

Description : Le guerrier tire une flèche extrêmement puissante, visant à perforer les armures lourdes ou à toucher des points vitaux avec une précision absolue.

Effet : Un tir concentré qui pénètre la plupart des armures et inflige des dégâts massifs à la cible. Ce coup peut percer plusieurs ennemis en ligne droite si leur position le permet.

Dégâts : 5d6 + Modificateur de Dextérité.

Effet secondaire : Si la cible est protégée par une armure, le tir ignore jusqu'à 50% de la défense de cette armure. Si plusieurs ennemis sont en ligne, chaque cible subit des dégâts modérés.

Portée : 25 à 35 mètres.

Durée : Instantanée.

Art du Combat Guerrier à l'Arbalète

L'arbalète est une arme de précision et de puissance, capable d'infliger de lourds dégâts avec des carreaux tirés à grande vitesse. Contrairement à l'arc, elle ne nécessite pas autant de force pour être maniée, mais son temps de rechargement est plus long. L'arbalète est une arme idéale pour les tirs précis à distance et les attaques perforantes contre les armures.

Niveaux de Maîtrise et Techniques

1. Débutant – Tir Basique (1d6 + Dextérité)

Description : Un tir simple et direct avec l'arbalète, visant une cible avec précision.

Effet : Inflige des dégâts modérés à un ennemi unique.

Dégâts : 1d6 + Modificateur de Dextérité.

Effet secondaire : Aucun.

Portée : 10 à 25 mètres.

Durée : Instantanée.

2. Apprenti – Tir Perforant (2d6 + Dextérité)

Description : Le guerrier utilise un carreau renforcé conçu pour transpercer les armures légères et moyennes.

Effet : Réduit l'efficacité des armures légères de la cible.

Dégâts : 2d6 + Modificateur de Dextérité.

Effet secondaire : Ignore 25% de la défense physique de l'ennemi.

Portée : 15 à 30 mètres.

Durée : Instantanée.

3. Intermédiaire – Salve Rapide (3d6 + Dextérité)

Description : Le guerrier maîtrise une technique rapide permettant de tirer deux carreaux successivement avant de devoir recharger.

Effet : Deux tirs successifs sur une même cible ou deux ennemis différents.

Dégâts : 3d6 + Modificateur de Dextérité.

Effet secondaire : L'ennemi peut être ralenti pendant 1 tour s'il est touché aux jambes.

Portée : 15 à 35 mètres.

Durée : Instantanée.

4. Avancé – Carreau Explosif (4d6 + Dextérité)

Description : Le guerrier utilise un carreau modifié contenant une charge explosive qui explose à l'impact.

Effet : Inflige des dégâts de zone aux ennemis proches de l'impact.

Dégâts : 4d6 + Modificateur de Dextérité.

Effet secondaire : Inflige des brûlures aux ennemis touchés.

Portée : 20 à 40 mètres.

Durée : Instantanée.

5. Maître – Tir Transperçant (5d6 + Dextérité)

Description : Un carreau ultra-puissant capable de transpercer plusieurs ennemis en ligne droite s'ils sont alignés.

Effet : Peut toucher plusieurs ennemis en perçant les armures lourdes.

Dégâts : 5d6 + Modificateur de Dextérité.

Effet secondaire : Ignore 50% de la défense des ennemis touchés.

Portée : 25 à 50 mètres.

Durée : Instantanée.

Art du Combat Guerrier à l'Épée

L'épée est l'arme la plus polyvalente du guerrier, alliant rapidité, puissance et technique. Que ce soit une épée longue, une épée bâtarde ou une rapière, elle s'adapte à de nombreuses situations de combat.

Niveaux de Maîtrise et Techniques

1. Débutant – Coup Tranchant (1d6 + Force/Dextérité)

Description : Un coup basique mais efficace, visant à trancher ou percer l'ennemi.

Effet : Une attaque rapide qui inflige des dégâts modérés.

Dégâts : 1d6 + Modificateur de Force ou Dextérité (selon le type d'épée).

Effet secondaire : Aucun.

Portée : Corps-à-corps (0 à 1 mètre).

Durée : Instantanée.

2. Apprenti – Fente Rapide (2d6 + Force/Dextérité)

Description : Une attaque précise et fulgurante, perçant la défense de l'adversaire.

Effet : Une attaque rapide difficile à esquiver.

Dégâts : 2d6 + Modificateur de Force ou Dextérité.

Effet secondaire : Ignore 10% de l'armure de l'ennemi.

Portée : Corps-à-corps (0 à 1,5 mètre).

Durée : Instantanée.

3. Intermédiaire – Tranchant Dévastateur (3d6 + Force/Dextérité)

Description : Un coup puissant chargé de force, capable de briser des protections légères.

Effet : Inflige des dégâts accrus et peut endommager l'armure de l'ennemi.

Dégâts : 3d6 + Modificateur de Force ou Dextérité.

Effet secondaire : Réduit la défense de l'ennemi de -1 pour 2 tours.

Portée : Corps-à-corps (0 à 1,5 mètre).

Durée : Instantanée.

4. Avancé – Danse de l'Épée (4d6 + Force/Dextérité)

Description : Une combinaison fluide de plusieurs coups successifs, ciblant différentes parties du corps.

Effet : Peut toucher plusieurs ennemis ou infliger une série de frappes rapides sur un adversaire unique.

Dégâts : 4d6 + Modificateur de Force ou Dextérité.

Effet secondaire : Réduit la capacité d'esquive de l'ennemi pour 1 tour.

Portée : Corps-à-corps (0 à 2 mètres).

Durée : Instantanée.

5. Maître – Lame Inarrêtable (5d6 + Force/Dextérité)

Description : Une attaque ultime concentrant toute la puissance et la technique du guerrier en un coup fatal.

Effet : Un coup dévastateur capable de briser les défenses et d'infliger des blessures profondes.

Dégâts : 5d6 + Modificateur de Force ou Dextérité.

Effet secondaire : Ignore 50% de l'armure et inflige un saignement (perte de 1d4 PV par tour pendant 2 tours).

Portée : Corps-à-corps (0 à 2 mètres).

Durée : Instantanée.

Art du Combat

Guerrier à la Lance

La lance est une arme polyvalente offrant une grande portée, une précision redoutable et une force de pénétration exceptionnelle. Que ce soit une pique, une hallebarde ou une lance légère, elle permet aux guerriers d'attaquer à distance tout en conservant une bonne défense.

Niveaux de Maîtrise et Techniques

1. Débutant – Estoc Rapide (1d6 + Force/Dextérité)

Description : Une attaque basique en ligne droite, utilisant la portée de la lance pour frapper avant que l'ennemi ne puisse riposter.

Effet : Un coup d'estoc rapide et précis.

Dégâts : 1d6 + Modificateur de Force ou Dextérité.

Effet secondaire : Aucun.

Portée : 2 à 3 mètres.

Durée : Instantanée.

2. Apprenti – Balayage Circulaire (2d6 + Force)

Description : Un large mouvement de balayage, frappant plusieurs ennemis proches d'un seul coup.

Effet : Attaque de zone, touchant jusqu'à 2 adversaires.

Dégâts : 2d6 + Modificateur de Force.

Effet secondaire : Réduit la prochaine action des ennemis touchés (déséquilibre).

Portée : 2 à 3 mètres.

Durée : Instantanée.

3. Intermédiaire – Percée Dévastatrice (3d6 + Force/Dextérité)

Description : Un coup puissant visant à transpercer l'armure et la chair de l'adversaire.

Effet : Attaque ciblée qui peut perforer les défenses.

Dégâts : 3d6 + Modificateur de Force ou Dextérité.

Effet secondaire : Ignore 20% de l'armure de l'ennemi.

Portée : 2,5 à 4 mètres.

Durée : Instantanée.

4. Avancé – Pluie de Lances (4d6 + Force)

Description : Une série de frappes rapides et précises visant à submerger l'ennemi sous une pluie de coups.

Effet : Plusieurs attaques consécutives, difficiles à esquiver.

Dégâts : 4d6 + Modificateur de Force.

Effet secondaire : Réduit l'esquive de l'ennemi pour 1 tour.

Portée : 2 à 4 mètres.

Durée : Instantanée.

5. Maître – Lancer Percant (5d6 + Force/Dextérité)

Description : Un lancer de lance d'une puissance inouïe, transperçant plusieurs ennemis sur son passage.

Effet : Un jet destructeur pouvant traverser plusieurs cibles alignées.

Dégâts : 5d6 + Modificateur de Force ou Dextérité.

Effet secondaire : Ignore 50% de l'armure et inflige un saignement (1d4 dégâts par tour).

Portée : 5 à 8 mètres (si lance) ou 2 à 4 mètres (si utilisé en mêlée).

Durée : Instantanée.

Art du Combat

Guerrier à la Hallebarde

La hallebarde est une arme hybride combinant l'estoc d'une lance, le tranchant d'une hache et le crochet d'une arme d'hast. Elle offre une portée étendue et une grande polyvalence en combat, permettant à son utilisateur d'attaquer, de trancher et même de désarmer l'adversaire.

Niveaux de Maîtrise et Techniques

1. Débutant – Frappe Ascendante (1d6 + Force)

Description : Un coup de bas en haut utilisant la lame de la hallebarde pour surprendre l'adversaire.

Effet : Attaque unique rapide et puissante.

Dégâts : 1d6 + Modificateur de Force.

Effet secondaire : Aucun.

Portée : 2 à 3 mètres.

Durée : Instantanée.

2. Apprenti – Balayage Large (2d6 + Force)

Description : Un large arc de cercle visant à faucher plusieurs ennemis proches.

Effet : Attaque de zone, pouvant toucher jusqu'à 2 adversaires.

Dégâts : 2d6 + Modificateur de Force.

Effet secondaire : Les ennemis touchés ont une chance d'être déséquilibrés (50% vitesse pour 1 tour).

Portée : 2 à 3 mètres.

Durée : Instantanée.

3. Intermédiaire – Crochet Déstabilisant (3d6 + Force/Dextérité)

Description : Le combattant utilise le crochet de la hallebarde pour attraper l'arme ou le bouclier de l'adversaire et le déséquilibrer.

Effet : Attaque ciblée qui peut désarmer ou déséquilibrer l'ennemi.

Dégâts : 3d6 + Modificateur de Force ou Dextérité.

Effet secondaire : Si l'ennemi échoue à un jet de résistance, il perd son arme ou son bouclier pour 1 tour.

Portée : 2,5 à 4 mètres.

Durée : Instantanée.

4. Avancé – Frappe de l'Exécuteur (4d6 + Force)

Description : Un coup descendant extrêmement puissant visant à trancher l'ennemi avec la hache de la hallebarde.

Effet : Attaque brute et puissante, infligeant des dégâts massifs.

Dégâts : 4d6 + Modificateur de Force.

Effet secondaire : Ignore 30% de l'armure et inflige un saignement léger (1d4 dégâts pendant 2 tours).

Portée : 2 à 4 mètres.

Durée : Instantanée.

5. Maître – Danse du Faucheur (5d6 + Force/Dextérité)

Description : Une série de mouvements fluides utilisant toutes les parties de la hallebarde pour attaquer en continu.

Effet : Une série de frappes rapides, combinant estoc, taille et crochet.

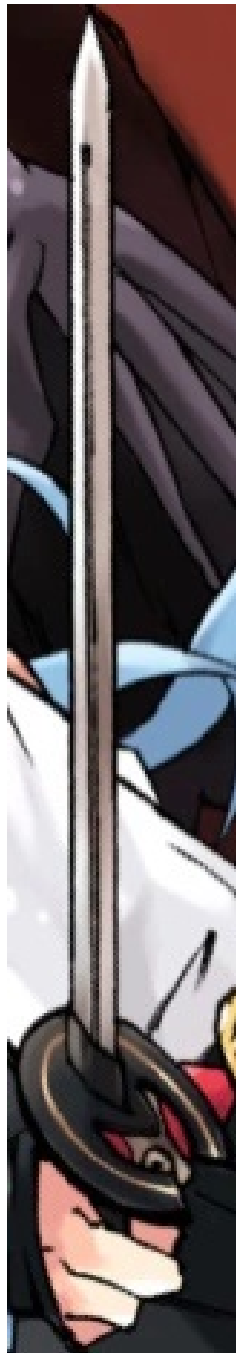
Dégâts : 5d6 + Modificateur de Force ou Dextérité.

Effet secondaire : L'ennemi subit une réduction de -2 à sa défense pour 2 tours à cause de la rapidité et de l'intensité des coups.

Portée : 3 à 5 mètres.

Durée : Instantanée.

équipements



Armes Normaux

Les équipements normaux incluent des armes forgées par des artisans communs, largement disponibles et abordables. Ces armes sont idéales pour les combattants débutants ou pour les aventuriers cherchant du matériel standard.

Catégories d'Armes

Armes Simples

Ces armes peuvent être maniées efficacement par tout aventurier ou citoyen ayant une formation de base.

Armes Martiales

Ces armes nécessitent une formation spécialisée pour en exploiter tout le potentiel, souvent réservées aux Guerriers, Hybrides, ou autres experts du combat.

Proficiency avec une Arme

Si vous maîtrisez une arme, ajoutez votre bonus de compétence aux jets d'attaque effectués avec cette arme.

Si vous attaquez avec une arme dont vous ne maîtrisez pas l'usage, vous ne pouvez pas ajouter votre bonus de compétence au jet d'attaque.

Liste des Équipements Normaux

Armes Simples de Mêlée

Nom	Dégâts	Propriétés
Bâton de Magiwood	1d6 contondant	-
Dague en acier magique	1d4 perforant	Finesse, léger, lancer (portée 20/60)
Gourdin en Magiwood	1d4 contondant	Léger
Masse de Pierre Magmatique	1d6 contondant	-

Armes Simples à Distance

Nom	Dégâts	Propriétés
Arc en acier magique	1d6 perforant	Munition (portée 80/320), deux mains
Arbalète en Magiwood	1d8 perforant	Munition (portée 80/320), rechargement, deux mains

Armes Martiales de Mêlée

Nom	Dégâts	Propriétés
Épée en acier magique	1d6 perforant	-
Hachette en acier magique	1d6 tranchant	Léger, lancer (portée 20/60)
Lance en acier magique	1d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d8)
Hallebarde en acier magique	1d10 tranchant	Lourde, allonge, deux mains
Maillet Colossal	2d6 contondant	Lourde, deux mains
Hachoir géant Ore	1d10 tranchant	Lourde, deux mains
Trident des Marées du Lac Siss	1d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d8)

Armes Martiales à Distance

Nom	Dégâts	Propriétés
Arbalète Lourde de Dwargon	1d10 perforant	Munition (portée 100/400), lourde, rechargement, deux mains
Arc de Chêne de l'Arbre Sacré	1d8 perforant	Munition (portée 150/600), deux mains

Armes de Lancer Spéciales

Nom	Dégâts/Propriétés
Fléchette	1d4 perforant, lancer (portée 20/60)
Filet Enchanté	Effet spécial, lancer (portée 5/15)

Propriétés des Armes

Léger : Une arme légère est facile à manier et adaptée au combat à deux armes.

Lancer : Cette arme peut être jetée, avec une portée indiquée (distance normale/maximale).

Finesse : Vous pouvez utiliser votre Dextérité au lieu de votre Force pour les jets d'attaque et de dégâts.

Polyvalent : Peut être utilisée à une ou deux mains. Les dégâts en mode deux mains sont indiqués entre parenthèses.

Munition : Nécessite des munitions spécifiques pour être utilisée (arcs, arbalètes).

Lourde : Réserve aux combattants robustes ; les petites créatures subissent un désavantage en l'utilisant.

Rechargement : Nécessite une action pour recharger après chaque tir.

Effet spécial : Les filets et armes enchantées peuvent provoquer des effets non liés directement aux dégâts.

Armes de Qualité Spéciale

Les équipements de qualité spéciale sont généralement enchantés ou forgés avec des matériaux rares. Ils sont conçus pour les aventuriers aguerris et offrent des performances bien supérieures aux équipements normaux. Ces armes sont rares et considérablement plus coûteuses, valant souvent jusqu'à 50 fois le prix des équipements normaux.

Liste des Équipements de Qualité Spéciale

Armes Spéciales de Mêlée

Nom	Dégâts	Propriétés
Bâton de Magiwood moyenne densité	2d6 contondant	-
Dague en acier magique moyenne densité	2d4 perforant	Finesse, léger, lancer (portée 20/60)
Gourdin en Racine spirituel moyenne densité	2d4 contondant	Léger
Hachette en acier magique moyenne densité	2d6 tranchant	Léger, lancer (portée 20/60)
Javeline en acier magique moyenne densité	2d6 perforant	Lancer (portée 30/120)
Masse de Pierre Magmatique	2d6 contondant	-

Armes Spéciales à Distance

Nom	Dégâts	Propriétés
Arc en Magiwood moyenne densité	2d6 perforant	Munition (portée 80/320), deux mains
Arbalète en Magiwood moyenne densité	2d8 perforant	Munition (portée 80/320), rechargement, deux mains

Armes Martiales Spéciales de Mêlée

Nom	Dégâts	Propriétés
Épée en acier magique moyenne densité	2d6 perforant	-
Lance en acier magique moyenne densité	2d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d10)
Hallebarde en acier magique moyenne densité	2d10 tranchant	Lourde, allonge, deux mains
Maillet Colossal	3d6 contondant	Lourde, deux mains
Trident des Marées du Lac Siss	2d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d10)

Armes Martiales Spéciales à Distance

Nom	Dégâts	Propriétés
Arbalète Lourde de Dwargon améliorée	2d10 perforant	Munition (portée 100/400), lourde, rechargement, deux mains
Arc de Chêne de l'Arbre Sacré	2d8 perforant	Munition (portée 150/600), deux mains

Armes de Lancer Spéciales

Nom	Dégâts/Propriétés
Fléchette	2d4 perforant, lancer (portée 20/60)
Filet Enchanté	Effet spécial, lancer (portée 5/15)

Propriétés des Équipements de Qualité Spéciale

Les propriétés des armes restent similaires à celles des équipements normaux, mais elles bénéficient de matériaux améliorés ou d'enchantements qui augmentent les dégâts. Certaines armes peuvent également inclure des effets magiques supplémentaires, qui devront être décrits séparément en fonction du lore ou des mécaniques de votre univers.

Haute densité : Ces armes sont fabriquées avec des matériaux renforcés, augmentant leur durabilité et leurs dégâts.

Enchantements possibles : Certaines armes peuvent conférer des bonus supplémentaires aux jets d'attaque, de dégâts, ou accorder des capacités magiques uniques.

Armes de Qualité Rare

Les équipements de qualité rare représentent un niveau supérieur de puissance et d'artisanat. Forgés avec des matériaux rares et souvent enchantés, ils offrent des performances nettement supérieures aux équipements de qualité spéciale. Obtenir un ensemble complet d'équipements rares est un exploit, même pour les aventuriers les plus chevronnés.

Liste des Équipements de Qualité Rare

Armes Rares de Mêlée

Nom	Dégâts	Propriétés
Bâton de Magiwood haute densité	3d6 contondant	-
Dague en acier magique haute densité	3d4 perforant	Finesse, léger, lancer (portée 20/60)
Dague en Mithril	3d4 perforant	Finesse, léger, lancer (portée 20/60)
Gourdin en Racine spirituel haute densité	3d4 contondant	Léger
Hachette en acier magique haute densité	3d6 tranchant	Léger, lancer (portée 20/60)
Hachette en Mithril	3d6 tranchant	Léger, lancer (portée 20/60)
Javeline en acier magique haute densité	3d6 perforant	Lancer (portée 30/120)
Javeline en Mithril	3d6 tranchant	Lancer (portée 30/120)
Masse de Pierre Magmatique	3d6 contondant	-
Épée en acier magique haute densité	3d6 perforant	-
Épée en Mithril	3d6 tranchant	-
Lance en acier magique haute densité	3d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d10)
Lance en Mithril	3d6 tranchant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d10)
Hallebarde en acier magique haute densité	3d10 tranchant	Lourde, allonge, deux mains
Hallebarde en Mithril	3d10 tranchant	Lourde, allonge, deux mains
Trident des Marées du Lac Siss	3d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d10)
Maillet Colossal haute densité	4d6 contondant	Lourde, deux mains

Armes Rares à Distance

Nom	Dégâts	Propriétés
Arc en Magiwood haute densité	3d6 perforant	Munition (portée 80/320), deux mains
Arbalète en Magiwood haute densité	3d8 perforant	Munition (portée 80/320), rechargement, deux mains
Arc de Chêne de l'Arbre Sacré haute densité	3d8 perforant	Munition (portée 150/600), deux mains

Armes de Lancer Spéciales

Nom	Dégâts/Propriétés
Fléchette	3d4 perforant, lancer (portée 20/60)
Filet Enchanté	Effet spécial, lancer (portée 5/15)

Propriétés des Équipements de Qualité Rare

- Matériaux d'exception : Fabriqués avec des composants tels que l'acier magique haute densité, le Mithril ou le Magiwood renforcé.
- Enchantements puissants : Ces armes incluent souvent des enchantements conférant des bonus supplémentaires, tels qu'une précision accrue ou des effets magiques (feu, glace, etc.).
- Exclusivité : Ces armes sont rares, coûteuses, et difficiles à obtenir. Elles sont généralement disponibles uniquement auprès de forgerons légendaires ou en récompense pour des quêtes d'exception.

Armes de Qualité Unique

Les équipements de qualité unique représentent l'apogée de l'artisanat, combinant des matériaux de légende tels que l'Adamantite, la Dragotite et le Mithril renforcé. Ces armes et armures sont souvent considérées comme des trésors inestimables, transmis de génération en génération ou exposés comme des œuvres d'art dans les grandes cités. Elles ne sont pas seulement des outils, mais aussi des symboles de prestige.

Liste des Équipements de Qualité Unique

Armes Uniques de Mêlée

Nom	Dégâts	Propriétés
Bâton de Magiwood unique	4d6 contondant	-
Dague en Adamantite	4d4 perforant	Finesse, léger, lancer (portée 20/60)
Dague en Dragotite	4d4 perforant	Finesse, léger, lancer (portée 20/60)
Dague en Mithril renforcé	4d4 perforant	Finesse, léger, lancer (portée 20/60)
Gourdin en Racine spirituel unique	4d4 contondant	Léger
Hachette en Adamantite	4d6 tranchant	Léger, lancer (portée 20/60)
Hachette en Dragotite	4d6 tranchant	Léger, lancer (portée 20/60)
Hachette en Mithril renforcé	4d6 tranchant	Léger, lancer (portée 20/60)
Javeline en Adamantite	4d6 perforant	Lancer (portée 30/120)
Javeline en Dragotite	4d6 perforant	Lancer (portée 30/120)
Javeline en Mithril renforcé	4d6 perforant	Lancer (portée 30/120)
Masse de Pierre Magmatique unique	4d6 contondant	-
Épée en Adamantite	4d6 perforant	-
Épée en Dragotite	4d6 perforant	-
Épée en Mithril renforcé	4d6 perforant	-
Lance en Adamantite	4d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d10)
Lance en Dragotite	4d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d10)
Lance en Mithril renforcé	4d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d10)
Hallebarde en Adamantite	4d10 tranchant	Lourde, allonge, deux mains
Hallebarde en Dragotite	4d10 tranchant	Lourde, allonge, deux mains
Hallebarde en Mithril renforcé	4d10 tranchant	Lourde, allonge, deux mains
Trident des Marées du Lac Siss unique	4d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d10)
Maillet Colossal unique	5d6 contondant	Lourde, deux mains

Armes Uniques à Distance

Nom	Dégâts	Propriétés
Arc en Magiwood unique	4d6 perforant	Munition (portée 80/320), deux mains
Arbalète en Magiwood unique	4d8 perforant	Munition (portée 80/320), rechargement, deux mains
Arc de Chêne de l'Arbre Sacré unique	4d8 perforant	Munition (portée 150/600), deux mains

Armes de Lancer Spéciales

Nom	Dégâts/Propriétés
Fléchette unique	4d4 perforant, lancer (portée 20/60)
Filet Enchanté unique	Effet spécial, lancer (portée 5/15)

Caractéristiques des Équipements Uniques

Matériaux légendaires : Ces armes sont fabriquées à partir des matériaux les plus rares, comme l'Adamantite et la Dragotite, ou renforcées magiquement avec du Mithril.

Enchantements avancés : Ils incluent des capacités uniques ou des effets magiques qui peuvent transformer un combat (par exemple, dégâts élémentaires, chances accrues de critiques, etc.).

Symboles de statut : Posséder un équipement unique est une marque de distinction et confère un immense prestige.

Équipements de Niveau Légende

Armes de Niveau Légende

Les équipements de niveau légende sont la quintessence de l'artisanat et de la magie. Ce niveau est atteint lorsque des matériaux uniques, comme l'acier magique, sont exposés à des magiques hautement concentrées pendant des siècles, permettant à l'équipement d'évoluer. Ces armes et objets incarnent des pouvoirs mythiques et une force destructrice inégalée, ce qui les rend presque inaccessibles au commun des mortels. Leur possession est souvent synonyme de domination sur un champ de bataille ou d'une légende personnelle forgée dans l'histoire.

Liste des Équipements de Niveau Légende

Armes Légendaires de Mêlée

Nom	Dégâts	Propriétés
Bâton de Magiwood légendaire	5d6 contondant	-
Dague en Adamantite légendaire	5d4 perforant	Finesse, léger, lancer (portée 20/60)
Dague en Dragotite légendaire	5d4 perforant	Finesse, léger, lancer (portée 20/60)
Dague en Mithril légendaire	5d4 perforant	Finesse, léger, lancer (portée 20/60)
Gourdin en Racine spirituel légendaire	5d4 contondant	Léger
Hachette en Adamantite légendaire	5d6 tranchant	Léger, lancer (portée 20/60)
Hachette en Dragotite légendaire	5d6 tranchant	Léger, lancer (portée 20/60)
Hachette en Mithril légendaire	5d6 tranchant	Léger, lancer (portée 20/60)
Javeline en Adamantite légendaire	5d6 perforant	Lancer (portée 30/120)
Javeline en Dragotite légendaire	5d6 perforant	Lancer (portée 30/120)
Javeline en Mithril légendaire	5d6 perforant	Lancer (portée 30/120)
Masse de Pierre Magmatique légendaire	5d6 contondant	-
Épée en Adamantite légendaire	5d6 perforant	-
Épée en Dragotite légendaire	5d6 perforant	-
Épée en Mithril légendaire	5d6 perforant	-
Lance en Adamantite légendaire	5d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d10)
Lance en Dragotite légendaire	5d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d10)
Lance en Mithril légendaire	5d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d10)
Hallebarde en Adamantite légendaire	5d10 tranchant	Lourde, allonge, deux mains
Hallebarde en Dragotite légendaire	5d10 tranchant	Lourde, allonge, deux mains
Hallebarde en Mithril légendaire	5d10 tranchant	Lourde, allonge, deux mains
Trident des Marées du Lac Siss légendaire	5d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d10)
Maillet Colossal légendaire	6d6 contondant	Lourde, deux mains

Armes Légendaires à Distance

Nom	Dégâts	Propriétés
Arc en Magiwood légendaire	5d6 perforant	Munition (portée 80/320), deux mains
Arbalète en Magiwood légendaire	5d8 perforant	Munition (portée 80/320), rechargement, deux mains
Arc de Chêne de l'Arbre Sacré légendaire	5d8 perforant	Munition (portée 150/600), deux mains

Armes de Lancer Spéciales

Nom	Dégâts/Propriétés
Fléchette légendaire	5d4 perforant, lancer (portée 20/60)
Filet Enchanté légendaire	Effet spécial, lancer (portée 5/15)

Caractéristiques des Équipements Légendaires

- Matériaux Transcendants** : Ces armes et armures ont évolué au-delà de leurs formes uniques pour devenir des créations légendaires.
- Puissance Dévastatrice** : Les dégâts infligés par ces armes sont si élevés qu'un seul coup peut renverser le cours d'une bataille.
- Enchantements Mythiques** : Ces équipements disposent d'effets magiques uniques qui surpassent tous les autres, comme des explosions élémentaires, des effets d'aura, ou des résistances supérieures.
- Unicité Absolue** : Chaque pièce est unique, forgée par des maîtres artisans ou formée naturellement par des siècles d'exposition à des magiques concentrées.
- Statut Légendaire** : Posséder une arme de ce niveau confère non seulement un immense pouvoir, mais aussi un prestige inégalé.

Armes de Niveau Divin

L'équipement de niveau divin représente le sommet absolu de l'artisanat et de la magie, transcendant toutes les autres catégories d'équipement. Ces objets ne sont pas de simples outils : ce sont des entités vivantes, dotées d'une conscience propre, qui choisissent leurs porteurs en fonction de leur valeur et de leur potentiel. Leur existence dépasse le cadre mortel, et leur puissance est légendaire, souvent associée aux dieux eux-mêmes.

Caractéristiques des Équipements de Niveau Divin

- Tsukumogami : Ces objets sont vivants et peuvent interagir avec leur porteur, choisissant de prêter ou non leur puissance.
- Transformation Adaptative : Ces équipements peuvent changer de forme pour correspondre parfaitement au style de combat et aux besoins de leur porteur.
- Régénération Infinie : Les armes et armures de niveau divin sont immunes aux dégâts normaux et peuvent se régénérer en consommant des magiques.
- Effet Spirituel : Les armures divines confèrent à leur porteur les propriétés d'une entité spirituelle, augmentant considérablement leurs capacités physiques et magiques.
- Durabilité Éternelle : Insensibles au passage du temps, ces équipements sont aussi résistants que les légendes qui les entourent.
- Rareté Absolue : Ces équipements sont si rares que beaucoup les considèrent comme des mythes, et leur apparition change radicalement l'équilibre des pouvoirs.

Liste des Équipements de Niveau Divin

Armes Divines de Mêlée

Nom	Dégâts	Propriétés
Bâton de Magiwood divin	6d6 contondant	-
Dague en Hihi'irokane	6d4 perforant	Finesse, léger, lancer (portée 20/60)
Gourdin en Racine spirituel divin	6d4 contondant	Léger
Hachette en Hihi'irokane	6d6 tranchant	Léger, lancer (portée 20/60)
Javeline en Hihi'irokane	6d6 perforant	Lancer (portée 30/120)
Masse de Pierre Magmatique divin	6d6 contondant	-
Épée d'Hihi'irokane	6d6 perforant	-
Lance en Hihi'irokane	6d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d10)
Hallebarde en Hihi'irokane	6d10 tranchant	Lourde, allonge, deux mains
Trident des Marées du Lac Siss divin	6d6 perforant	Lancer (portée 20/60), polyvalent (1d10)
Maillet Colossal divin	7d6 contondant	Lourde, deux mains

Armes Divines à Distance

Nom	Dégâts	Propriétés
Arc en Magiwood divin	6d6 perforant	Munition (portée 80/320), deux mains
Arbalète en Magiwood divin	6d8 perforant	Munition (portée 80/320), rechargement, deux mains
Arc de Chêne de l'Arbre Sacré divin	6d8 perforant	Munition (portée 150/600), deux mains

Armes de Lancer Spéciales

Nom	Dégâts/Propriétés
Fléchette divine	6d4 perforant, lancer (portée 20/60)
Filet Enchanté divin	Effet spécial, lancer (portée 5/15)

Pouvoirs et Effets Spéciaux

- Aura Divine : Les armes divines émettent une aura qui peut effrayer ou inspirer les alliés et ennemis.
- Résistance Absolue : Ces objets sont immunisés contre toutes les formes de désenchantement ou de destruction magique.
- Amplification de Compétence : L'utilisateur voit ses compétences de combat et de magie augmentées exponentiellement.
- Lumière Éternelle : Certains équipements divins émettent une lumière douce et chaleureuse, dissipant les ténèbres et purifiant les malédictions.

Armures de Niveau Normal

Les armures de niveau normal sont les plus courantes, souvent accessibles aux aventuriers débutants ou intermédiaires. Bien que leur puissance soit limitée par rapport aux équipements rares ou légendaires, elles offrent une protection décente et une variété d'options adaptées à différents styles de combat.

Liste des Armures de Niveau Normal

Nom de l'Armure	Classe d'Armure (CA)	Modificateur de Dextérité	Discretion
Tunique de cuir Monstre Mineur de rang D	11 + Mod.Dex	-	Désavantage
Peau de Monstre Mineur de rang C	11 + Mod.Dex	-	-
Cuir Renforcé de Fang Wolf	12 + Mod.Dex	-	-
Peau d'artisanat Orc	12 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Maille de Fer de Dwargon	13 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Écailles de Wyverne	14 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Plastron	14 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Plaque	15 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Côte de Mailles de Golem	14	-	Désavantage
Maille Lestée	16	-	Désavantage
Armure de Garde de Dwargon	17	-	Désavantage
Harnois de Cristal Magique	18	-	Désavantage

Boucliers

Nom du Bouclier	Bonus à la Classe d'Armure (CA)	Discretion
Bouclier du Gardien	+2	-

Résumé des Propriétés

- Cuir et Peaux : Léger et flexible, ce type d'armure offre une bonne protection tout en permettant une mobilité suffisante. Idéal pour les classes basées sur la Dextérité.
- Maille et Écailles : Plus résistantes que les armures en cuir, elles offrent un compromis entre protection et mobilité.
- Plaques et Harnois : Les armures les plus protectrices, mais également les plus lourdes. Elles conviennent aux classes qui privilégient la robustesse et la défense.
- Bouclier du Gardien : Utilisable avec n'importe quelle armure, il offre un bonus défensif supplémentaire.

Avantages et Inconvénients

- Léger (Peaux et Cuir) : Pas de désavantage à la discrétion, mais une protection limitée.
- Intermédiaire (Maille et Écailles) : Bonne protection, mais certaines ont un désavantage en discrétion.
- Lourd (Plaques et Harnois) : Très protecteur, mais souvent accompagné d'un désavantage à la discrétion.

Armures de Qualité Spéciale

Les armures de qualité spéciale sont des versions améliorées des armures normales, renforcées avec de l'acier magique de moyenne densité. Ces matériaux augmentent leur durabilité, leur résistance, et leur efficacité en combat tout en restant accessibles aux aventuriers de rang moyen.

Liste des Armures de Qualité Spéciale

Nom de l'Armure	Classe d'Armure (CA)	Modificateur de Dextérité	Discretion
Tunique de cuir Monstre Mineur améliorée avec acier magique moyenne densité	12 + Mod.Dex	-	Désavantage
Peau de Monstre Mineur améliorée avec acier magique moyenne densité	12 + Mod.Dex	-	-
Cuir Renforcé de Fang Wolf améliorée avec acier magique moyenne densité	13 + Mod.Dex	-	-
Peau d'artisanat Orc améliorée avec acier magique moyenne densité	13 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Maille de Fer de Dwargon en acier magique moyenne densité	14 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Écailles de Wyverne améliorée avec acier magique moyenne densité	15 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Plastron en acier magique moyenne densité	15 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Plaque en acier magique moyenne densité	16 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Cotte de Mailles de Golem en acier magique moyenne densité	15	-	Désavantage
Maille Lestée en acier magique moyenne densité	17	-	Désavantage
Armure de Garde de Dwargon en acier magique moyenne densité	18	-	Désavantage
Harnois de Cristal Magique moyenne densité	19	-	Désavantage

Boucliers

Nom du Bouclier	Bonus à la Classe d'Armure (CA)	Discretion
Bouclier du Gardien en acier magique moyenne densité	+3	-

Résumé des Améliorations

Augmentation des CA : Grâce à l'acier magique, toutes les armures gagnent un bonus de protection, augmentant leur Classe d'Armure.

Durabilité accrue : L'acier magique offre une meilleure résistance aux dégâts et au temps.

Utilisation stratégique : Ces armures sont idéales pour les aventuriers de niveau moyen recherchant un équilibre entre coût et efficacité.

Avantages et Inconvénients

Amélioration globale : Ces armures sont plus solides et protectrices que leurs versions normales.

Désavantage à la discrétion : La majorité des armures lourdes ou en plaques ont un désavantage à la discrétion, ce qui peut limiter leur utilisation pour des classes furtives.

Polyvalence : Disponibles pour tous types de classes, elles permettent aux aventuriers de s'adapter à des situations variées tout en augmentant leur survie.

Armures de Qualité Rare

Les armures de qualité rare sont forgées avec des matériaux exceptionnels tels que l'acier magique haute densité et le mythique Mithril. Ces armures offrent une protection exceptionnelle tout en conférant des propriétés uniques et une durabilité hors pair.

Liste des Armures de Qualité Rare

Nom de l'Armure	Classe d'Armure (CA)	Modificateur de Dextérité	Discretion
Tunique de cuir Monstre Mineur améliorée avec acier magique haute densité	13 + Mod.Dex	-	Désavantage
Tunique de cuir Monstre Mineur améliorée avec Mithril	13 + Mod.Dex	-	Désavantage
Peau de Monstre Mineur améliorée avec acier magique haute densité	13 + Mod.Dex	-	-
Peau de Monstre Mineur améliorée avec Mithril	13 + Mod.Dex	-	-
Cuir Renforcé de Fang Wolf améliorée avec acier magique haute densité	14 + Mod.Dex	-	-
Cuir Renforcé de Fang Wolf améliorée avec Mithril	14 + Mod.Dex	-	-
Peau d'artisanat Orc améliorée avec acier magique haute densité	15 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Peau d'artisanat Orc améliorée avec Mithril	15 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Maille de Fer de Dwargon en acier magique haute densité	15 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Maille de Fer de Dwargon en Mithril	15 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Écailles de Wyverne améliorée avec acier magique haute densité	16 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Écailles de Wyverne améliorée avec Mithril	16 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Plastron en acier magique haute densité	16 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Plastron en Mithril	16 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Plaque en acier magique haute densité	17 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Plaque en Mithril	17 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Cotte de Mailles de Golem en acier magique haute densité	16	-	Désavantage
Cotte de Mailles de Golem en Mithril	16	-	Désavantage
Maille Lestée en acier magique haute densité	18	-	Désavantage
Maille Lestée en Mithril	18	-	Désavantage
Armure de Garde de Dwargon en acier magique haute densité	19	-	Désavantage
Armure de Garde de Dwargon en Mithril	19	-	Désavantage
Harnois de Cristal Magique haute densité	20	-	Désavantage
Boucliers			
Nom du Bouclier	Bonus à la Classe d'Armure (CA)	Discretion	
Bouclier du Gardien en acier magique haute densité	+4	Désavantage	
Bouclier du Gardien en Mithril	+4	Désavantage	

Caractéristiques des Matériaux

Acier Magique Haute Densité

Apporte une solidité exceptionnelle et une meilleure absorption des coups.
Utilisé pour améliorer l'efficacité défensive des armures lourdes.

Mithril

Matériau légendaire, léger mais extrêmement résistant.
Réduction du poids par rapport à l'acier magique, tout en offrant des capacités défensives similaires.

Résumé des Propriétés

Protection accrue : Les armures et boucliers de qualité rare améliorent significativement la CA.
Désavantages : La discrétion reste compromise, particulièrement pour les armures lourdes.
Polyvalence : Bien que certaines armures soient optimisées pour les classes défensives, leur légèreté (Mithril) peut aussi convenir aux classes nécessitant une certaine mobilité.

Armures de Qualité Unique

Les armures de qualité unique sont fabriquées à partir des matériaux les plus rares et les plus puissants, tels que l'Adamantite, la Dragotite et le Mithril renforcé. Ces armures surpassent celles de qualité rare en termes de protection et de propriétés, tout en étant des œuvres d'art et des symboles de puissance.

Liste des Armures de Qualité Unique

Nom de l'Armure	Classe d'Armure (CA)	Modificateur de Dextérité	Discrétion
Tunique de cuir Monstre Mineur en Adamantite	14 + Mod.Dex	-	-
Tunique de cuir Monstre Mineur en Dragotite	14 + Mod.Dex	-	Désavantage
Tunique de cuir Monstre Mineur en Mithril renforcé	14 + Mod.Dex	-	-
Peau de Monstre Mineur en Adamantite	14 + Mod.Dex	-	-
Peau de Monstre Mineur en Dragotite	14 + Mod.Dex	-	Désavantage
Peau de Monstre Mineur en Mithril renforcé	14 + Mod.Dex	-	-
Cuir Renforcé de Fang Wolf en Adamantite	15 + Mod.Dex	-	-
Cuir Renforcé de Fang Wolf en Dragotite	15 + Mod.Dex	-	Désavantage
Cuir Renforcé de Fang Wolf en Mithril renforcé	15 + Mod.Dex	-	-
Peau d'artisanat Orc en Adamantite	16 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Peau d'artisanat Orc en Dragotite	16 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Peau d'artisanat Orc en Mithril renforcé	16 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Maille de Fer de Dwargon en Adamantite	16 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Maille de Fer de Dwargon en Dragotite	16 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Maille de Fer de Dwargon en Mithril renforcé	16 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Écailles de Wyverne en Adamantite	17 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Écailles de Wyverne en Dragotite	17 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Écailles de Wyverne en Mithril renforcé	17 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Plastron en Adamantite	17 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Plastron en Dragotite	17 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Plastron en Mithril renforcé	17 + Mod.Dex (max +2)	-	-
Plaque en Adamantite	18 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Plaque en Dragotite	18 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Plaque en Mithril renforcé	18 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage
Cotte de Mailles de Golem en Adamantite	17	-	Désavantage
Cotte de Mailles de Golem en Dragotite	17	-	Désavantage
Cotte de Mailles de Golem en Mithril renforcé	17	-	Désavantage
Maille Lestée en Adamantite	19	-	Désavantage
Maille Lestée en Dragotite	19	-	Désavantage
Maille Lestée en Mithril renforcé	19	-	Désavantage
Armure de Garde de Dwargon en Adamantite	20	-	Désavantage
Armure de Garde de Dwargon en Dragotite	20	-	Désavantage
Armure de Garde de Dwargon en Mithril renforcé	20	-	Désavantage
Harnois de Cristal Magique en Adamantite	21	-	Désavantage

Boucliers

Nom du Bouclier	Bonus à la Classe d'Armure (CA)	Discrétion
Bouclier du Gardien en Adamantite	+5	-
Bouclier du Gardien en Dragotite	+5	Désavantage
Bouclier du Gardien en Mithril renforcé	+5	-

Caractéristiques des Matériaux

Adamantite

Matériau connu pour sa robustesse absolue et sa capacité à absorber les coups.

Dragotite

Matériau légendaire provenant des dragons anciens, incroyablement durable mais lourd.

Mithril renforcé

Combinaison unique de Mithril et d'autres alliages magiques, offrant une légèreté et une résistance supérieures.

Résumé des Propriétés

Durabilité légendaire : Les armures et boucliers uniques sont presque indestructibles.

Protection maximale : Les meilleures armures de ce niveau offrent des bonus significatifs à la CA.

Esthétique et prestige : Ces armures sont souvent ornementées, symbolisant le statut de leur porteur.

Armures de Qualité Légendaire

Les armures de niveau légende transcendent tout ce qui est connu en matière d'artisanat et de magie. Imprégnées de magiques concentrées sur plusieurs siècles et façonnées avec des matériaux évolués tels que l'Acier Magique Évolutif, l'Adamantite Primal ou la Dragotite des Âges, ces équipements sont des chefs-d'œuvre d'une puissance inégalée.

Elles ne sont pas seulement des armures mais des entités vivantes, capables de s'adapter à leur porteur et d'amplifier ses capacités.

Liste des Armures de Qualité Légendaire

Nom de l'Armure	Classe d'Armure (CA)		Modificateur de Dextérité		Discretion
Tunique de Cuir en Acier Magique Évolutif	15	+ Mod.Dex	-	-	-
Tunique de Cuir en Adamantite Primal	15	+ Mod.Dex	-	-	-
Tunique de Cuir en Dragotite des Âges	15	+ Mod.Dex	-	Désavantage	-
Peau de Monstre Mythique en Acier Magique Évolutif	15	+ Mod.Dex	-	-	-
Peau de Monstre Mythique en Adamantite Primal	15	+ Mod.Dex	-	-	-
Peau de Monstre Mythique en Dragotite des Âges	15	+ Mod.Dex	-	Désavantage	-
Cuir Renforcé de Bête Divine en Acier Magique Évolutif	16	+ Mod.Dex	-	-	-
Cuir Renforcé de Bête Divine en Adamantite Primal	16	+ Mod.Dex	-	-	-
Cuir Renforcé de Bête Divine en Dragotite des Âges	16	+ Mod.Dex	-	Désavantage	-
Peau d'Artisanat Légendaire en Acier Magique Évolutif	17	+ Mod.Dex (max +3)	-	-	-
Peau d'Artisanat Légendaire en Adamantite Primal	17	+ Mod.Dex (max +3)	-	-	-
Peau d'Artisanat Légendaire en Dragotite des Âges	17	+ Mod.Dex (max +3)	-	Désavantage	-
Maille d'Éternité en Acier Magique Évolutif	18	+ Mod.Dex (max +3)	-	-	-
Maille d'Éternité en Adamantite Primal	18	+ Mod.Dex (max +3)	-	-	-
Maille d'Éternité en Dragotite des Âges	18	+ Mod.Dex (max +3)	-	Désavantage	-
Écailles du Dragon Ancien en Acier Magique Évolutif	19	+ Mod.Dex (max +3)	-	Désavantage	-
Écailles du Dragon Ancien en Adamantite Primal	19	+ Mod.Dex (max +3)	-	Désavantage	-
Écailles du Dragon Ancien en Dragotite des Âges	19	+ Mod.Dex (max +3)	-	Désavantage	-
Plastron de Gloire en Acier Magique Évolutif	19	+ Mod.Dex (max +3)	-	-	-
Plastron de Gloire en Adamantite Primal	19	+ Mod.Dex (max +3)	-	-	-
Plastron de Gloire en Dragotite des Âges	19	+ Mod.Dex (max +3)	-	Désavantage	-
Plaque Céleste en Acier Magique Évolutif	20	+ Mod.Dex (max +3)	-	Désavantage	-
Plaque Céleste en Adamantite Primal	20	+ Mod.Dex (max +3)	-	Désavantage	-
Plaque Céleste en Dragotite des Âges	20	+ Mod.Dex (max +3)	-	Désavantage	-
Cotte de Mailles de l'Immortel en Acier Magique Évolutif	19	-	Désavantage	-	-
Cotte de Mailles de l'Immortel en Adamantite Primal	19	-	Désavantage	-	-
Cotte de Mailles de l'Immortel en Dragotite des Âges	19	-	Désavantage	-	-
Maille Lestée de Titan en Acier Magique Évolutif	21	-	Désavantage	-	-
Maille Lestée de Titan en Adamantite Primal	21	-	Désavantage	-	-
Maille Lestée de Titan en Dragotite des Âges	21	-	Désavantage	-	-
Armure du Gardien Éternel en Acier Magique Évolutif	22	-	Désavantage	-	-
Armure du Gardien Éternel en Adamantite Primal	22	-	Désavantage	-	-
Armure du Gardien Éternel en Dragotite des Âges	22	-	Désavantage	-	-
Harnois Divin en Acier Magique Évolutif	23	-	Désavantage	-	-

Boucliers

Nom du Bouclier	Bonus à la Classe d'Armure (CA)	Discretion
Bouclier de l'Invincible en Acier Magique Évolutif	+6	-
Bouclier de l'Invincible en Adamantite Primal	+6	Désavantage
Bouclier de l'Invincible en Dragotite des Âges	+6	Désavantage

Caractéristiques des Matériaux Légendaires

Acier Magique Évolutif

Capable de s'adapter à son porteur au fil du temps, améliorant ses capacités en fonction des défis relevés.

Adamantite Primal

Une forme supérieure d'Adamantite, presque indestructible, émettant une aura naturelle de protection.

Dragotite des Âges

Formée dans les entrailles des dragons les plus anciens, ce matériau combine force brute et magie ancestrale.

Propriétés Spéciales

Évolutives : Ces armures peuvent augmenter leurs statistiques selon les exploits du porteur.

Pouvoir Mythique : Chaque pièce émet une aura magique unique qui peut conférer des avantages comme la régénération ou l'immunité à certaines formes de dégâts.

Reliques de Légende : Elles ne sont pas seulement des outils, mais des artefacts capables de changer le cours de l'histoire.

Armures de Niveau Divin

Équipements de Niveau Divin

L'équipement de niveau divin représente le sommet absolu de l'artisanat et de la magie, transcendant toutes les autres catégories d'équipement. Ces objets ne sont pas de simples outils : ce sont des entités vivantes, dotées d'une conscience propre, qui choisissent leurs porteurs en fonction de leur valeur et de leur potentiel. Leur existence dépasse le cadre mortel, et leur puissance est légendaire, souvent associée aux dieux eux-mêmes.

Caractéristiques des Équipements de Niveau Divin

- Tsukumogami : Ces objets sont vivants et peuvent interagir avec leur porteur, choisissant de prêter ou non leur puissance.
- Transformation Adaptative : Ces équipements peuvent changer de forme pour correspondre parfaitement au style de combat et aux besoins de leur porteur.
- Régénération Infinie : Les armes et armures de niveau divin sont immunes aux dégâts normaux et peuvent se régénérer en consommant des magiques.
- Effet Spirituel : Les armures divines confèrent à leur porteur les propriétés d'une entité spirituelle, augmentant considérablement leurs capacités physiques et magiques.
- Durabilité Éternelle : Insensibles au passage du temps, ces équipements sont aussi résistants que les légendes qui les entourent.
- Rareté Absolue : Ces équipements sont si rares que beaucoup les considèrent comme des mythes, et leur apparition change radicalement l'équilibre des pouvoirs.

Liste des Armures de Niveau Normal

Nom de l'Armure	Classe d'Armure (CA)	Modificateur de Dextérité		Discretion
Tunique de cuir Monstre divin	16 + Mod.Dex	-	-	Désavantage
Peau de Monstre divin	16 + Mod.Dex	-	-	-
Cuir Renforcé de Fang Wolf divin	17 + Mod.Dex	-	-	-
Peau d'artisanat Orc divin	17 + Mod.Dex (max +2)	-	-	-
Maille de Fer de Dwargon Hihi'irokane	18 + Mod.Dex (max +2)	-	-	-
Écailles de Wyverne Hihi'irokane	19 + Mod.Dex (max +2)	-	-	Désavantage
Plastron Hihi'irokane	20 + Mod.Dex (max +2)	-	-	-
Plaque Hihi'irokane	21 + Mod.Dex (max +2)	-	-	Désavantage
Cotte de Mailles de Golem Hihi'irokane	20	-	-	Désavantage
Maille Lestée Hihi'irokane	22	-	-	Désavantage
Armure de Garde de Dwargon Hihi'irokane	23	-	-	Désavantage
Harnois de Cristal Magique divin	24	-	-	Désavantage

Boucliers

Nom du Bouclier	Bonus à la Classe d'Armure (CA)	Discretion
Bouclier du Gardien Hihi'irokane	+7	-

Résumé des Propriétés

- Aura Divine : Les armes divines émettent une aura qui peut effrayer ou inspirer les alliés et ennemis.
- Résistance Absolue : Ces objets sont immunisés contre toutes les formes de désenchantement ou de destruction magique.
- Amplification de Compétence : L'utilisateur voit ses compétences de combat et de magie augmentées exponentiellement.
- Lumière Éternelle : Certains équipements divins émettent une lumière douce et chaleureuse, dissipant les ténèbres et purifiant les malédictions.

Classification et Évolution des Équipements

Les équipements dans ce système sont classés en six grades en fonction de leur qualité et de leur valeur d'existence :

Normal (Normal)

- Description : Ce sont les équipements de base, souvent les plus communs et accessibles. Ils sont généralement fabriqués en masse et n'ont aucune capacité spéciale.
- Évolution : Un équipement normal peut évoluer en Spécial après une utilisation prolongée ou des modifications mineures, grâce à l'expérience accumulée par le joueur.

Special (Spécial)

- Description : Les équipements spéciaux possèdent des propriétés améliorées, comme une meilleure durabilité, une légèreté accrue ou des bonus mineurs aux statistiques du joueur.
- Évolution : À travers des expériences intenses, une utilisation régulière dans des batailles, ou des infusions magiques, ils évoluent en Rare.

Rare (Rare)

- Description : Ces équipements sont plus rares et difficiles à obtenir. Ils offrent des effets spéciaux, tels que des résistances élémentaires ou des bonus plus significatifs aux capacités du joueur.
- Évolution : L'équipement rare évolue en Unique s'il est utilisé par un joueur qui surpasse ses limites ou lorsqu'il est exposé à une énergie particulière (comme une magie puissante ou une bénédiction).

Unique (Unique)

- Description : Ces équipements sont uniques dans leur conception et leurs capacités. Ils s'adaptent particulièrement bien aux compétences et au style du joueur. Ils sont souvent dotés d'une personnalité propre ou d'une conscience mineure.
- Évolution : L'équipement unique évolue en Légendaire lorsqu'il accompagne le joueur dans des épreuves héroïques ou des événements marquants qui renforcent leur lien.

Legend (Légendaire)

- Description : Ces équipements sont célèbres et reconnus dans l'univers. Leur puissance est phénoménale, et ils deviennent des reliques ou des artefacts uniques au monde. Ils sont parfaitement adaptés à leur porteur, offrant des capacités qui reflètent ses plus grandes forces.
- Évolution : Après un exploit légendaire ou un éveil extraordinaire, l'équipement légendaire peut transcender ses limites pour devenir Divin.

God (Divin)

- Description : Ces équipements sont d'origine divine ou ont acquis une existence supérieure. Leur pouvoir est presque illimité, et ils sont directement liés à l'âme du joueur. Ils évoluent en harmonie avec les aspirations et les capacités du joueur, s'adaptant continuellement pour maximiser leur potentiel.

Mécanisme d'Évolution

- Évolution Dynamique : Chaque étape d'évolution est influencée par les actions, les expériences, et les choix du joueur. Plus le joueur progresse, plus l'équipement s'adapte à ses besoins.
- Synchronisation avec le Joueur : Ces équipements deviennent une extension du joueur, reflétant sa personnalité, ses valeurs et son style de combat.

Méthodes d'Évolution :

- Utilisation Répétée : L'équipement gagne en puissance en étant fréquemment utilisé.
- Infusions : Intégration d'énergie magique, runes ou bénédictions pour débloquer son potentiel caché.
- Quêtes et Épreuves : Les exploits héroïques permettent à l'équipement d'évoluer, gravant dans sa structure même l'histoire du joueur.

RÈGLES TACTIQUES



Comment se déroule un combat ?

Le déroulement d'un combat suit une série d'étapes clés où les personnages agissent selon l'ordre d'initiative, qui est généralement déterminé par leur Dextérité (DEX).

L'initiative : déterminer l'ordre d'action

Détermination de l'initiative : Chaque personnage effectue un jet basé sur sa Dextérité (modificateur inclus) pour déterminer son ordre d'action.

Résolution : Le combat se déroule ensuite du personnage avec la plus haute initiative au plus bas. Si l'initiative est égale entre deux participants, un critère secondaire (comme la chance) peut départager.

Les types d'actions en combat

Les actions disponibles en combat sont regroupées en trois grandes catégories : actions simples, actions de mouvement, et actions de compétence.

1. Actions simples

Dans un jeu de rôle, une action simple désigne une tâche qui peut être accomplie rapidement, souvent en un seul tour ou phase de jeu, sans nécessiter de préparation complexe.

Attaquer au corps à corps :

Attaquer au corps à corps dans un jeu de rôle est une action simple où un personnage tente de frapper un ennemi situé à portée immédiate. Voici une description claire et concise

Déclaration de l'attaque :

Le joueur annonce son intention de frapper un adversaire avec une arme ou à mains nues. Exemple : "Je donne un coup d'épée à l'ore devant moi".

Jet d'attaque :

Le joueur lance un dé 20 et ajoute les bonus d'attaque de son personnage. Le résultat est comparé à la Classe d'Armure (CA) de l'ennemi.

Résolution :

Réussite : Si le résultat est égal ou supérieur à la CA, l'attaque touche. On lance les dés de dégâts associés à l'arme pour déterminer la perte de points de vie de l'ennemi. Échec : Si le résultat est inférieur à la CA, l'attaque rate, et il ne se passe rien.

Dégâts :

Les dégâts sont déterminés par l'arme utilisée et modifiés par la Force ou une autre caractéristique appropriée.

Considérations spéciales :

Certaines attaques peuvent avoir des effets supplémentaires (comme étourdir ou assommer) selon les talents ou équipements du personnage.

Attaquer à distance :

Attaquer à distance dans un jeu de rôle est une action où un personnage tente de toucher un ennemi situé hors de portée immédiate à l'aide d'une arme ou d'un sort à distance. Voici comment cela fonctionne de manière simple :

Déclaration de l'attaque :

Le joueur annonce son intention d'utiliser une arme ou un sort à distance contre un ennemi spécifique. Exemple : "Je tire une flèche avec mon arc sur le goblin à 20 mètres !"

Vérification de la portée :

Le joueur vérifie si la cible est à portée de l'arme ou du sort. Certaines attaques à distance peuvent subir des pénalités si la cible est trop éloignée (dans une "portée longue").

Jet d'attaque :

Le joueur lance un dé 20 et ajoute les bonus d'attaque à distance de son personnage (souvent basés sur la Dextérité ou un autre attribut). Le résultat est comparé à la Classe d'Armure (CA) de l'ennemi.

Résolution :

Réussite : Si le résultat est égal ou supérieur à la CA, l'attaque touche. Le joueur lance les dés de dégâts de l'arme ou du sort pour déterminer les dégâts infligés. Échec : Si le résultat est inférieur à la CA, l'attaque rate.

Dégâts :

Les dégâts dépendent de l'arme ou du sort utilisé, avec des bonus possibles (comme un bonus de Dextérité).

Considérations spéciales :

Les attaques à distance peuvent être affectées par des obstacles, des couvertures, ou des règles spécifiques du jeu (comme une chance de rater si l'ennemi est en mêlée).

Lancer un sort :

Lancer un sort dans un jeu de rôle est une action où un personnage tente d'utiliser une capacité magique pour atteindre un objectif (infliger des dégâts, soigner, ou appliquer un effet).

Déclaration de l'action :

Le joueur annonce qu'il souhaite lancer un sort, en précisant lequel et la cible visée. Exemple : "Je lance Boule de feu sur les gobelins regroupés au fond de la salle."

Vérification des conditions :

Portée : Le joueur s'assure que la cible est dans la portée du sort.

Composantes : Le joueur vérifie qu'il peut respecter les composantes nécessaires du sort (gestuelles, verbales, ou matérielles).

Jet de lancer de sort (si nécessaire) : Certains sorts nécessitent un jet d'attaque magique pour toucher la cible. Le joueur lance un dé 20 et ajoute son bonus d'attaque magique (souvent basé sur l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme, selon la classe). Le résultat est comparé à la Classe d'Armure (CA) de la cible. Si le sort ne nécessite pas de jet d'attaque (par exemple, une zone d'effet ou un sort garanti), on passe directement à l'étape suivante.

Jet de sauvegarde (si applicable) :

Certains sorts demandent à la cible de réussir un jet de sauvegarde pour résister (par exemple, Dextérité pour éviter un sort de feu). La cible lance un dé 20 et ajoute son bonus de sauvegarde. Le résultat est comparé à la Difficulté de Sort (DS) du lanceur.

Résolution :

Réussite du sort : Si l'attaque ou le jet de sauvegarde réussit en faveur du lanceur, l'effet du sort s'applique pleinement. Échec du sort : Si l'attaque ou le jet de sauvegarde échoue, le sort peut ne pas fonctionner ou avoir un effet réduit (selon le sort).

Effets et dégâts :

Si le sort inflige des dégâts, le joueur lance les dés correspondants et applique les bonus éventuels. Certains sorts peuvent avoir des effets secondaires (ralentir, paralyser, etc.).

Considérations spéciales :

Concentration : Certains sorts nécessitent de maintenir leur effet sur plusieurs tours, ce qui peut être interrompu si le lanceur subit des dégâts.

Obstacles : Les murs, boucliers ou sorts de protection peuvent empêcher ou limiter l'effet du sort.

Zones d'effet : Les sorts affectant une zone doivent inclure toutes les cibles dans leur rayon (alliés et ennemis).

Mettre fin à un sort

Mettre fin à un sort dans un jeu de rôle est une action permettant d'arrêter un sort actif, soit volontairement, soit par des conditions spécifiques. Voici comment cela fonctionne :

Déclaration de l'action :

Le joueur ou le maître du jeu (MJ) indique que le sort doit prendre fin.

Exemple : "Je décide d'arrêter ma Barrière magique pour économiser mes ressources."

Vérification des conditions :

Durée du sort : Si le sort est temporaire (par exemple, 1 minute ou 1 heure), il prend fin automatiquement une fois la durée écoulée.

Concentration : Si le sort demande de la concentration, le lanceur peut y mettre fin à tout moment en choisissant de ne plus se concentrer.

Annulation volontaire : La plupart des sorts permettent à leur lanceur d'y mettre fin volontairement, sauf indication contraire dans leur description.

Interruption externe (si applicable) :

Un sort peut être interrompu par des événements comme : Le lanceur perd sa concentration (par exemple, à cause d'une attaque ou d'un autre effet). Une dissipation magique (Dissipation de la magie) ou un effet similaire est utilisé pour annuler le sort.

Résolution :

Une fois les conditions remplies, le sort cesse immédiatement d'avoir un effet. Les zones ou effets créés par le sort disparaissent, et les créatures affectées retrouvent leur état normal (sauf si des effets persistants sont spécifiés, comme des dégâts ou une paralysie temporaire).

Considérations spéciales :

Annulation volontaire : Ne nécessite généralement pas d'action en jeu, sauf si le MJ décide autrement (par exemple, dans des situations de stress).

Sorts permanents : Certains sorts, comme Transformation permanente, ne peuvent être annulés qu'avec des moyens spécifiques (comme un sort de Dissipation majeure).

Effets persistants : Si le sort a laissé des conséquences (comme des dégâts ou un terrain modifié), ces effets restent, même après la fin du sort.

2. Actions de mouvement

Action de mouvement dans un jeu de rôle est une action de base qui permet au personnage de se déplacer pendant son tour. Voici une description simple :

Qu'est-ce qu'une action de mouvement ?

C'est une action utilisée pour changer de position sur le terrain. La distance que le personnage peut parcourir dépend de sa vitesse de déplacement

Comment fonctionne une action de mouvement ?

Déterminer la vitesse :

La fiche du personnage indique sa vitesse de déplacement (par exemple, 9 mètres ou 6 cases). Certaines conditions (comme être ralenti ou immobilisé) peuvent modifier cette vitesse.

Effectuer le déplacement :

Le joueur peut déplacer son personnage jusqu'à sa vitesse maximale, en ligne droite ou avec des virages. Le déplacement peut inclure des actions comme contourner un obstacle ou passer à travers une porte ouverte

Interaction avec le terrain

Terrains difficiles : Déplacer une case peut coûter plus de vitesse (exemple : bouger dans la boue ou escalader).

Obstacles : Certains terrains nécessitent des jets de compétence (comme escalader un mur ou sauter par-dessus une crevasse).

Combinaison avec d'autres actions :

Un personnage peut se déplacer avant ou après avoir effectué une autre action, comme attaquer ou lancer un sort.

Engagement en combat :

Si un personnage quitte la portée d'un ennemi sans utiliser une action spéciale (comme un désengagement), il risque une attaque d'opportunité.

Dégainer ou rengainer une arme:

Dégainer : Sortir une arme de son étui ou de son emplacement pour la rendre prête à l'emploi. Rengainer : Ranger une arme dans son étui ou sur soi pour libérer ses mains.

Cette action prend souvent tout ou une partie d'un tour, à moins que le personnage ait une capacité spéciale qui la rende gratuite (comme un talent "attaque rapide").

Diriger ou rediriger un effet:

Modifier la cible d'un effet en cours, comme un sort ou une capacité qui nécessite une concentration ou une orientation continue. Par exemple, un personnage contrôlant un faisceau magique ou une invocation peut ajuster sa direction vers un nouvel ennemi ou une zone. Cela nécessite parfois une action ou une concentration spécifique, selon les règles du jeu.

Effectuer un déplacement prudent:

Se déplacer lentement et avec précaution pour éviter un danger ou une alerte, comme un piège ou la détection par un ennemi. En combat, cela permet de quitter la portée d'un adversaire sans subir d'attaque d'opportunité. Généralement, la vitesse est réduite (par exemple, à la moitié de la vitesse normale).

Recharger:

Préparer une arme à distance ou à feu en rechargeant des munitions (flèche, balle, carreau, etc.). Certaines armes peuvent nécessiter plus de temps ou d'actions pour être rechargées, surtout si elles sont complexes (comme une arbalète lourde). Cela consomme généralement une action ou une partie d'un tour.

Se déplacer à votre vitesse:

Le personnage utilise son action de mouvement pour avancer jusqu'à la totalité de sa vitesse de déplacement (exemple : 9 mètres ou 6 cases). Ce déplacement peut inclure des virages ou des ajustements pour éviter des obstacles ou des ennemis. Le terrain peut affecter la vitesse (terrains difficiles, escaliers, etc.).

Se relever:

Utilisé lorsqu'un personnage est au sol (par exemple, après avoir été renversé). Cette action consomme généralement la moitié de la vitesse du personnage pour le tour (par exemple, un personnage avec une vitesse de 9 mètres peut se relever et se déplacer de 4,5 mètres ensuite). Dans certains cas, des règles ou des talents spécifiques peuvent réduire ce coût.

3. Actions de compétence

des actions de compétence dans le contexte du lore de Tensura (Moi, quand je me réincarne en Slime), adaptées à un jeu de rôle :

Activer une compétence

Description : L'action d'activer une compétence permet d'enclencher son effet ou de la rendre disponible pour utilisation. Cela peut inclure des compétences passives qui nécessitent une mise en marche initiale ou des compétences actives prêtes à l'emploi.

Exemple : Activer une barrière magique pour se protéger, ou activer une compétence comme Thought Accélération pour réfléchir plus rapidement.

Désactiver une compétence

Description : Arrêter volontairement une compétence en cours d'utilisation, soit pour économiser des ressources (comme des Magicules), soit pour éviter des effets secondaires indésirables. Certaines compétences nécessitent une concentration constante, et leur désactivation libère l'esprit du personnage. Exemple : Désactiver une compétence comme Universal Shapeshift pour revenir à une forme naturelle ou désactiver une barrière énergétique après une bataille.

Utiliser une compétence

Description : Exploiter une compétence spécifique pour atteindre un objectif particulier, que ce soit en combat, en exploration ou dans un contexte social. Cela implique souvent un effet immédiat ou une action prolongée selon la compétence.

Exemple : Utiliser Water Manipulation pour créer un jet d'eau offensif ou Ultraspeed Régénération pour soigner rapidement des blessures.

Mécanique simplifiée pour un jeu de rôle :

Activer une compétence :

Le joueur déclare l'activation. Selon la compétence, cela peut consommer une action et des ressources (comme des points de magie ou de concentration).

Désactiver une compétence :

Peut être effectué librement ou en dépensant une action selon les règles. Les effets en cours cessent immédiatement.

Utiliser une compétence :

Le joueur décrit l'effet désiré. Un jet de dé peut être requis si la compétence nécessite un test (par exemple, pour influencer une cible ou contourner une défense). Les ressources correspondantes sont consommées (Magicules, endurance, etc.). Exemple en jeu : Activer une compétence : "J'active ma compétence Universal Perception pour détecter les ennemis cachés." Désactiver une compétence : "Je désactive Thought Acceleration pour me concentrer sur le combat." Utiliser une compétence : "J'utilise Fire Manipulation pour projeter une boule de feu sur le golem !"

4. Actions complexes

Les actions complexes nécessitent plus de temps ou de préparation qu'une action simple. Elles sont généralement stratégiques et impliquent des risques ou des bénéfices significatifs.

Exemples d'actions complexes :

1. Charger

Description :

L'action de charger combine un déplacement rapide et une attaque pour infliger des dégâts à un ennemi. Cependant, elle expose le personnage à des risques.

Déroulement :

Déclaration : Le joueur annonce qu'il effectue une charge contre une cible.

Déplacement : Le personnage se déplace d'au moins 3 mètres (ou 2 cases) en ligne droite vers l'ennemi.

Attaque : Une fois à portée, le joueur effectue un jet d'attaque au corps à corps.

Résolution :

Réussite : L'attaque touche, et les dégâts sont infligés. Certains jeux ajoutent un bonus aux dégâts ou au jet d'attaque lors d'une charge.

Échec : L'attaque rate, et le personnage peut être exposé.

Considérations :

La charge peut diminuer la défense (par exemple, une pénalité à la CA jusqu'au début du prochain tour).

Elle ne peut pas être effectuée sur un terrain difficile.

2. Combattre sur la défensive

Description :

Le personnage adopte une posture défensive, réduisant ses chances de toucher l'ennemi mais augmentant sa protection.

Déroulement :

Déclaration : Le joueur annonce qu'il combat sur la défensive.

Effet :

Le personnage subit une pénalité aux jets d'attaque (par exemple, -4).

En échange, il gagne un bonus temporaire à sa CA ou à d'autres défenses (par exemple, +2).

Durée : L'effet dure jusqu'au début du prochain tour.

Considérations :

Idéal pour gagner du temps ou résister à des ennemis puissants.

3. Courir

Description :

Le personnage concentre toute son énergie pour se déplacer à grande vitesse, couvrant une distance bien supérieure à sa vitesse normale.

Déroulement :

Action : Le personnage utilise son tour complet pour courir.

Effet :

La distance parcourue est généralement un multiple de sa vitesse normale (par exemple, x2, x3 ou x4).

Conditions :

Courir en ligne droite offre le maximum de vitesse.

Les terrains difficiles ou les obstacles peuvent limiter l'efficacité.

Considérations :

Le personnage ne peut pas effectuer d'autres actions, comme attaquer ou lancer un sort.

Courir peut provoquer des attaques d'opportunité s'il passe à portée d'un ennemi.

4. Donner le coup de grâce

Description :

Cette action permet de tuer un ennemi affaibli ou incapable de se défendre.

Déroulement :

Conditions préalables :

La cible doit être à terre, immobilisée ou inconsciente.

Action :

Le joueur effectue une attaque automatique, sans jet d'attaque requis.

Les dégâts infligés sont maximisés (par exemple, dégâts normaux + un test de sauvegarde contre la mort pour la cible).

Résolution :

Si la cible échoue à son jet de sauvegarde (si requis), elle meurt. Sinon, elle subit des dégâts normaux.

Considérations :

Exécuter un coup de grâce consomme une action complexe, rendant le personnage vulnérable à d'autres ennemis.

5. Se replier

Description :

Se replier permet à un personnage de quitter le combat tout en minimisant les risques d'attaque d'opportunité.

Déroulement :

Action :

Le personnage utilise son tour complet pour effectuer un déplacement stratégique.

Il ne peut pas attaquer ou effectuer d'autres actions.

Effet :

Le personnage peut quitter la portée des ennemis sans subir d'attaques d'opportunité.

La distance parcourue est souvent limitée (par exemple, moitié de la vitesse de déplacement normale).

Considérations :

Idéal pour éviter un adversaire trop puissant ou se repositionner sur le champ de bataille.

ÉTAT D'AGONIE ET DE MORT

1. Agonisant (État d'agonie)

Lorsqu'un personnage est réduit à 0 PV, il tombe immédiatement inconscient et entre dans un état agonisant.

Effets :

Un personnage agonisant ne peut plus effectuer aucune action (ni mouvement, ni action d'attaque, etc.).

Il reste dans cet état jusqu'à ce qu'il soit stabilisé ou jusqu'à ce qu'il meure.

Un personnage agonisant ne perd plus de points de persévérance, mais il perd un point de vie à chaque début de round, jusqu'à ce qu'il soit stabilisé ou jusqu'à ce qu'il meure.

2. Mort

Un personnage meurt si ses points de vie (PV) tombent à 0 et que rien ne vient stopper cette perte.

Conditions de la mort :

Un personnage qui est réduit à 0 PV et qui ne reçoit pas de soins ou n'est pas stabilisé pendant le combat meurt.

De plus, certains effets spécifiques (comme des attaques mortelles ou des dégâts massifs infligés par des créatures puissantes) peuvent tuer un personnage instantanément.

Retour en enfer ou autres conséquences :

Si un personnage meurt, il peut être ramené à la vie par un puissant sort de résurrection ou un artefact magique très rare. Cependant, la résurrection est une quête difficile et parfois dangereuse, avec des conséquences possibles (la résurrection pourrait impliquer une perte de pouvoir, un lien avec le royaume spirituel ou des dettes envers des forces puissantes).

Un personnage qui meurt ne revient pas sous forme de démon ou par toute autre capacité liée à la réincarnation comme dans certaines règles traditionnelles des démons. Il doit être ramené à la vie par une intervention magique spécifique ou disparaître définitivement.

3. Stabilisation

Lorsqu'un personnage est agonisant, il peut tenter de se stabiliser.

Premiers secours : Un allié peut effectuer un test de Médecine (difficulté 15) pour stabiliser un personnage agonisant. Cela empêche la perte continue de PV et met fin à la progression vers la mort.

Soins magiques : Des sorts de guérison comme Cicatrisation rapide ou des potions de soin peuvent stabiliser un personnage, le rendant capable de récupérer des PV ou de sortir de l'agonie s'ils lui permettent de récupérer au moins 1 PV.

Régénération naturelle : Certaines créatures, comme les Slimes, peuvent récupérer leurs PV très rapidement en fonction de leurs capacités spéciales (p. ex., régénération rapide). Ces capacités permettent au personnage de sortir de l'agonie et de reprendre ses actions plus tôt.

4. Poursuivre le Combat

Si un personnage stabilisé reçoit des soins ou bénéficie de régénération magique, il peut reprendre le combat :

Utilisation de soins : Si un personnage reçoit des soins magiques ou des potions de soin et récupère au moins 1 PV, il peut immédiatement reprendre conscience et recommencer à agir normalement.

Récupération naturelle : Certaines créatures peuvent se régénérer au fur et à mesure du temps (par exemple, les slimes peuvent regagner leurs PV naturellement après un certain temps de repos ou de régénération active).

5. Dégâts en étant Agonisant ou Stabilisé

Lorsque vous êtes dans un état agonisant, les dégâts qui vous sont infligés continuent à réduire vos PV.

Subir des dégâts en étant agonisant :

Si un personnage agonisant subit des dégâts supplémentaires, les dégâts sont immédiatement appliqués à ses PV.

Si les dégâts d'une attaque dépassent le total des PV restants, le personnage meurt instantanément. Si les dégâts sont inférieurs ou égaux à son total de PV, il reste agonisant, perdant encore des PV jusqu'à stabilisation ou mort.

Retour à l'état agonisant : Si un personnage stabilisé subit de nouveau des dégâts, il revient automatiquement en état agonisant et doit être à nouveau stabilisé pour éviter la mort.

Exemple de Sorts et Capacités

Régénération de Slime : Les slimes et certaines créatures magiques peuvent se régénérer rapidement. Dans ce cas, un slime ou une créature ayant une capacité régénérative pourrait récupérer des PV à chaque tour et ne resterait pas agonisant aussi longtemps, peut-être même éviter cette phase.

Guérison Mystique : Un puissant sort de guérison, tel que Rappel à la Vie, pourrait non seulement stabiliser un personnage agonisant mais aussi ramener à la vie un personnage décédé s'il est utilisé dans un délai approprié.

Capacités spéciales des races : Certaines races comme les Dragons ou les Démons peuvent posséder des capacités qui augmentent la récupération de PV ou qui les empêchent de mourir de façon permanente (par exemple, un pouvoir de résilience magique ou une barrière de régénération).

DÉPLACEMENTS ET POSITION

1. Le Camouflage

Dans Tensura, le camouflage pourrait être directement aux environnements comme des forêts, des grottes, ou à des objets magiques (comme des artefacts ou des sorts).

Mécanisme :

Le camouflage dans Tensura pourrait réduire la probabilité qu'un ennemi perçoive une créature ou une attaque. Une créature ou un personnage peut avoir une chance de se dissimuler derrière des éléments de terrain ou grâce à un pouvoir spécial.

Règles spécifiques :

Camouflage magique : Les créatures capables de créer des illusions peuvent utiliser un pouvoir magique pour se cacher. L'ennemi doit réussir un jet de perception ou un jet d'attaque difficile pour voir à travers cet effet.

Camouflage via terrain : Un personnage peut se cacher derrière un mur, dans les arbres ou dans la brume en utilisant l'environnement. Si le terrain offre une couverture, il peut être difficile pour l'ennemi d'attaquer avec précision. Ce camouflage confère un bonus de +20% aux chances de rater.

Camouflage total : Si un personnage est caché dans une zone d'ombre magique ou derrière un objet magiquement occultant, une attaque d'un ennemi ne peut pas réussir sans un test de détection contre le camouflage, à moins que l'ennemi utilise un pouvoir comme Détection magique.

Chances de rater : Le camouflage typique réduit les chances de toucher un ennemi de 20 % (ou un malus équivalent sur les jets d'attaque).

En cas de camouflage total (où l'ennemi ne voit même pas la créature), un échec de détection augmente le malus à 50%.

2. Les Abri

L'abri dans Tensura pourrait refléter des interactions entre des créatures de tailles diverses ou l'utilisation de capacités pour manipuler l'environnement.

Mécanisme :

Un abri rend difficile les attaques à distance et permet une défense accrue.

Règles spécifiques :

Abri contre attaques à distance : Les personnages peuvent se cacher derrière des murs, des créatures plus grandes, ou même des barrières magiques créées par des sorts comme Mur de feu ou Mur de glace. Un abri accorde un bonus de +4 à la CA contre les attaques à distance.

Abri partiel : Un abri incomplet, comme un mur de faible hauteur, offre un bonus réduit à +2 pour la défense contre les attaques à distance et les jets de réflexes.

Abri amélioré : Certaines créatures comme le Dragon Veldora ou Rimuru avec des capacités de transformation peuvent créer un abri amélioré autour d'eux ou de leurs alliés, donnant des bonus plus importants (+8 à la CA et +4 aux jets de réflexes).

Abri total : Si une créature ou un personnage est complètement à l'abri derrière un obstacle massif ou dans une zone sans ligne de vue (par exemple, une caverne ou une dimension parallèle), aucune attaque ne peut la toucher, sauf si l'ennemi possède des capacités spéciales comme Vision de l'invisible ou Détection de magie.

3. La Prise en Tenaille

La prise en tenaille reflète la stratégie de coordination de deux ou plusieurs personnages pour piéger un ennemi. Dans Tensura, où les créatures sont de tailles variées et ont des compétences uniques, la prise en tenaille peut être particulièrement stratégique.

Mécanisme :

Lorsqu'un ennemi est attaqué simultanément par deux ou plusieurs créatures, une prise en tenaille est appliquée, et un bonus aux jets d'attaque peut être ajouté.

Règles spécifiques :

Bonus de prise en tenaille : Lorsqu'un personnage est menacé de tous les côtés ou lorsqu'un ennemi est attaqué par deux créatures en même temps, un bonus de +2 aux jets d'attaque est accordé. Cependant, le bonus ne peut excéder +2.

Conditions de prise en tenaille : Si une créature occupe plus d'une case (comme un monstre gigantesque), elle peut prendre son adversaire en tenaille. Pour déterminer cela, tracez une ligne entre les créatures attaquantes. Si la ligne traverse les bords ou coins opposés de la case de l'adversaire, la prise en tenaille est effective.

Créatures avec allonge : Des créatures plus grandes ou dotées de capacités spéciales d'allonge peuvent prendre en tenaille même sans être adjacentes. Par exemple, une créature géante peut facilement menacer des zones plus larges, ce qui rend la prise en tenaille plus facile.

4. Autres Modifications spécifiques

Abri magique : Les magiciens et les utilisateurs de magie, comme Shion ou les autres membres de la communauté des Slimes, peuvent créer des abris temporaires comme des boucliers magiques ou des zones de distorsion. Ces boucliers peuvent offrir des bonus de défense contre les attaques magiques ou physiques.

Vitesse de déplacement et terrain magique : En fonction de la vitesse de déplacement naturelle de la créature (ex. : Rimuru, qui peut se déplacer à grande vitesse), les règles de déplacement peuvent être adaptées pour permettre des manœuvres rapides ou l'utilisation de Téléportation dans certains cas.

Attaques en tenaille : Avec des créatures comme les Tempêtes ou les Armées de Slimes, la coordination entre alliés (par exemple, lors d'une attaque combinée) peut être une clé de succès, et des effets spécifiques comme Domination peuvent être utilisés pour créer des attaques en tenaille automatiques.

Déplacement sur Longue Distance

Les déplacements sur longue distance sont influencés par plusieurs facteurs, y compris les capacités physiques des personnages (comme Rimuru, Shion ou des dragons), ainsi que la nature de l'environnement parcouru. Le système de déplacement sur longue distance suit des principes similaires à ceux décrits ci-dessus, mais il incorpore des ajustements liés à l'univers de Tensura.

1. Déplacement à Pied ou Sur Monture

Vitesse de Déplacement

La vitesse de déplacement varie en fonction des capacités physiques des créatures ou personnages. Les créatures magiques, comme Rimuru, peuvent avoir des vitesses de déplacement bien supérieures à celle des humains ou des créatures communes. Voici des valeurs adaptées à cet univers :

Vitesse de Déplacement	Humains	Slimes/Réincarnés	Dragons
1 ROUND	6 m	9 m	12 m
1 MINUTE	60 m	90 m	120 m
1 JOUR	24 km	36 km	48 km

2. Efforts Spécifiques :

Marcher :

Les personnages peuvent marcher pendant 8 heures sans problème. Le terrain et les pouvoirs magiques peuvent influencer cette distance. Pour des créatures comme les Slimes ou les réincarnés, la marche est facilitée par leurs capacités d'adaptation. Cependant, des personnages comme Rimuru peuvent également utiliser des techniques spéciales pour rendre leur voyage plus rapide (par exemple, Téléportation ou Déplacement dimensionnel).

Trotter :

Le trotinement est une vitesse plus élevée mais qui impose des contraintes physiques. Les réincarnés ou les créatures dotées de grandes résistances (comme les dragons ou les démons) peuvent trotter plus longtemps sans fatigue. Toutefois, trotter plus d'une heure inflige des dégâts non létaux, comme dans les règles classiques, sauf si une créature bénéficie d'une résistance particulière à la fatigue (par exemple, grâce à un pouvoir ou une transformation magique).

Les personnages qui possèdent des capacités de régénération rapides, comme Rimuru ou les Slimes de rang supérieur, pourraient ne pas subir de pénalité de fatigue, ou celle-ci pourrait être réduite.

Courir :

Les créatures comme les dragons peuvent courir pendant de longues distances sans fatiguer, mais les humains et les créatures plus petites doivent éviter la course prolongée. Toutefois, des pouvoirs magiques comme Vitesse divine ou Accélération temporelle (surtout utilisés par des personnages puissants comme Rimuru ou Veldora) peuvent permettre une course prolongée sans contrainte.

3. Terrain et Environnements

Le terrain dans Tensura est tout aussi varié que ses créatures. Par conséquent, l'impact du terrain sur la vitesse de déplacement est crucial. Voici comment cela se traduit :

Terrain	Grande Route	Route ou Piste	Terrain Sauvage
Déserts	x1	x0.5	x0.5
Forêts (ordinaires) x1	x1	x0.5	
Forêts (profondes) x1	x0.75	x0.25	
Collines	x1	x0.75	x0.5
Marais	x1	x0.75	x0.5
Montagnes	x0.75	x0.75	x0.5
Plaines	x1	x1	x0.75
Milieux Urbains x0.75	x0.5	x0.5	

Exemples d'Influences Terrain :

Grande Route (Magique) : Si un groupe utilise une route magique créée par un mage (comme Rimuru), la vitesse de déplacement est augmentée de manière significative, réduisant les pénalités de terrain.

Forêts profondes : Le voyage à travers des forêts magiques ou peuplées de créatures mythiques (comme les forêts où se cachent les monstres de Rang A) ralentira considérablement le groupe, surtout si des embuscades sont possibles.

Terrain Dénudé de Chemin : Le voyage dans des zones sauvages, comme la Forêt du Grand Arbre ou les Plainnes des Monstres, peut être difficile, mais cela pourrait être facilité pour des créatures comme Rimuru, capable de comprendre et manipuler l'environnement naturel grâce à ses pouvoirs.

4. Marche Forcée dans Tensura

Les personnages dans Tensura peuvent également être amenés à effectuer une marche forcée pour accomplir une mission urgente. Cela pourrait s'appliquer à des créatures capables d'endurance surnaturelle, mais les risques d'épuisement sont présents.

Test de Constitution (DD = 10 + 2 par heure supplémentaire) : Tout comme dans les règles standards, un test de Constitution est effectué après chaque heure de marche forcée. En cas d'échec, des dégâts non létaux sont infligés.

Fatigue : Les personnages peuvent devenir fatigués après une marche forcée, ce qui peut affecter leurs capacités en combat. Les personnages magiques, comme Rimuru, peuvent utiliser des pouvoirs de régénération rapide pour atténuer cet effet, mais pour d'autres créatures, cela peut être un défi.

Limites de la Marche : Un personnage comme Rimuru pourrait facilement repousser ses limites grâce à ses capacités magiques, mais un personnage comme Shion, bien que résistant, pourrait souffrir de cette fatigue plus rapidement.

Compétences



Compétence commune

Les compétences communes sont les capacités les plus basiques et les plus fondamentales du système de compétences dans Tensura. Bien qu'elles soient simples dans leur fonctionnement, elles jouent un rôle important, notamment pour les individus ou les créatures débutant dans le maniement des compétences. Voici une explication approfondie de leurs caractéristiques :

Caractéristiques des Compétences Communes

Effet unique et direct :

Les compétences communes se distinguent par leur simplicité. Elles se limitent généralement à un seul effet ou à une action spécifique. Cela signifie qu'elles n'ont pas la complexité ou la flexibilité des compétences plus avancées, comme les compétences uniques ou ultimes.

Manque de polyvalence :

Contrairement aux compétences uniques ou ultimes, les compétences communes sont très limitées dans leur utilisation. Elles ne peuvent être adaptées à des situations variées ou combinées pour des effets complexes. Leur manque de polyvalence est compensé par leur simplicité et leur fiabilité.

Nature des Compétences Communes

Compétences intrinsèques :

Certaines compétences communes sont intrinsèques, ce qui signifie qu'elles sont innées chez une créature ou une personne. Par exemple, un Gobelin pourrait naître avec une compétence commune comme "Vision nocturne", lui permettant de mieux voir dans l'obscurité.

Sous-compétences :

Les compétences communes peuvent également exister comme sous-compétences au sein de compétences plus avancées.

Évolution potentielle :

Bien qu'elles soient simples, certaines compétences communes peuvent évoluer ou être combinées avec d'autres pour donner naissance à des compétences plus puissantes. Cela peut se produire grâce à l'entraînement, à des circonstances spéciales, ou à l'intervention d'une force magique ou divine.

Puissance limitée :

Les compétences communes ne suffisent généralement pas dans des situations de haut niveau ou contre des adversaires puissants. Leur efficacité diminue rapidement face à des compétences uniques ou ultimes.

Pas de synergie avancée :

Contrairement aux compétences complexes qui peuvent être utilisées en combinaison pour produire des effets multiples ou des tactiques avancées, les compétences communes n'ont généralement pas cette capacité.

Accessibilité universelle :

Bien qu'elles soient accessibles à tous, leur simplicité peut devenir un désavantage pour ceux qui recherchent des moyens plus élaborés et plus puissants pour atteindre leurs objectifs.

Compétence extra

Les compétences extra sont un niveau au-dessus des compétences communes en termes de puissance et de polyvalence. Elles sont considérées comme plus avancées et peuvent offrir une grande variété de pouvoirs et d'effets. Bien que leur puissance puisse varier considérablement, elles sont généralement plus puissantes et plus complexes que les compétences communes, et peuvent même rivaliser avec les compétences uniques ou ultimes dans certains cas.

Caractéristiques des Compétences Extra

Puissance et polyvalence supérieures :

Les compétences extra offrent plus de puissance et de flexibilité que les compétences communes. Tandis que les compétences communes sont limitées à des effets simples et directs, les compétences extra ont la capacité d'adopter des formes plus variées et complexes. Elles peuvent par exemple permettre une plus grande maîtrise de la magie, des capacités physiques améliorées, ou encore des effets combinés.

Limites des Compétences Extra

Équilibre de puissance :

Bien que les compétences extra soient puissantes, leur puissance est encore inférieure à celle des compétences uniques ou ultimes. Certaines compétences extra peuvent même ne dépasser que de peu la puissance des compétences communes. Cependant, d'autres peuvent être suffisamment fortes pour rivaliser avec des compétences uniques, voire les surpasser dans certains cas.

Pas de synergie instantanée :

Bien qu'elles soient plus polyvalentes que les compétences communes, les compétences extra peuvent toujours manquer de la synergie avancée ou de la fluidité des compétences ultimes. Elles peuvent être puissantes dans leur domaine, mais les combiner avec d'autres compétences pour créer des stratégies complexes nécessite souvent plus de temps et d'expérience.

Comparaison avec les Compétences Communes

Compétences Communes :

Simple, limitée à un seul effet.

Facile à apprendre et à maîtriser.

Peu ou pas de synergie avec d'autres compétences.

Puissance modérée, adapté pour des situations simples.

Compétences Extra :

Plus puissantes, plus flexibles, adaptées à une gamme étendue de situations.

Peut évoluer ou combiner des effets avancés.

Exige plus d'effort pour être maîtrisées.

Bien plus puissantes que les compétences communes, mais pas aussi puissantes que les compétences uniques ou ultimes.



Compétence Unique

Les compétences uniques sont des capacités extraordinaires et incomparables, nées de la manifestation de l'esprit, des émotions et des désirs profonds de leur utilisateur. Elles représentent une forme de pouvoir distinct de la magie ou des compétences ordinaires, transcendant les limitations des capacités communes et même des compétences extra. Ces compétences incarnent la personnalité et la volonté de leur porteur, offrant un pouvoir unique et souvent redoutable.

Origine et Développement des Compétences Uniques

Expression de l'esprit et des émotions :

Les compétences uniques sont la matérialisation des émotions, des désirs, et des aspirations les plus intenses d'une personne. Elles ne peuvent être acquises de manière conventionnelle, mais se développent lorsque quelqu'un traverse une période d'émotions extrêmes, comme la colère, le désespoir, la joie ou la détermination. Ces moments de transformation personnelle donnent naissance à des pouvoirs parfaitement adaptés à leur utilisateur.

Exemple :

Après avoir survécu à une bataille presque fatale, une compétence comme "Résurrection Infinie" pourrait apparaître, permettant de revenir constamment à la vie.

Voyage entre les mondes : Le passage entre les dimensions, que ce soit par réincarnation, invocation ou accident, est un contexte particulièrement propice à l'éveil des compétences uniques. Les étrangers (invités ou réincarnés) sont souvent dotés de ces compétences en raison des conditions uniques de leur traversée interdimensionnelle.

Exemple :

Un individu réincarné pourrait recevoir une compétence unique comme "Adaptation Universelle", lui permettant de survivre dans n'importe quel environnement ou de maîtriser rapidement des capacités nouvelles.

Caractéristiques des Compétences Uniques

Pouvoir distinct et incomparable : Chaque compétence unique est totalement distincte et conçue pour son utilisateur. Deux compétences portant le même nom ou semblant similaires peuvent fonctionner selon des mécanismes très différents, rendant chaque compétence unique réellement spéciale.

Variété infinie :

Les capacités offertes par les compétences uniques sont incroyablement diversifiées. Elles peuvent inclure des pouvoirs offensifs, défensifs, stratégiques ou même utilitaires, allant bien au-delà des limites des compétences communes ou extra.

Personnalisation parfaite :

Les compétences uniques sont un miroir de l'esprit de leur utilisateur. Elles s'adaptent à leurs besoins, pensées et désirs, ce qui les rend particulièrement efficaces et personnelles. Cependant, pour en libérer tout le potentiel, l'utilisateur doit comprendre que sa compétence est liée à son âme et à sa personnalité.

Protection supérieure :

Les compétences uniques confèrent souvent une résistance, voire une immunité, aux capacités de niveau inférieur (compétences communes ou extra). De plus, elles offrent une protection contre d'autres compétences uniques, en particulier celles enracinées dans l'âme.

Exemple :

Une compétence unique ancrée dans l'âme, comme "Esprit Inflexible", pourrait rendre son utilisateur insensible aux manipulations mentales ou aux sorts d'illusion.

Enracinement dans l'âme ou le corps :

Dans le corps :

Ces compétences sont plus accessibles, mais offrent moins de protection globale.

Dans l'âme :

Les compétences uniques enracinées dans l'âme offrent une protection exceptionnelle, en particulier contre les attaques mentales ou spirituelles. Dans certains cas, elles peuvent remplacer l'âme elle-même, agissant comme un substitut à la conscience.

Limites des Compétences Uniques

Nécessité d'une compréhension personnelle :

Ceux qui considèrent leurs compétences uniques comme de simples outils ou armes échouent souvent à exploiter leur véritable potentiel. Ces compétences demandent à l'utilisateur de comprendre leur lien avec son esprit et son âme.

Puissance variable :

Bien que toutes les compétences uniques soient puissantes, seulement environ 10 % d'entre elles sont directement utiles en combat. Certaines peuvent avoir des effets utilitaires ou stratégiques, qui nécessitent une approche créative pour être exploitées efficacement.

Dépendance à l'utilisateur : Une compétence unique est adaptée à son utilisateur, mais cela signifie également que son efficacité dépend de la capacité de celui-ci à l'utiliser pleinement. Une mauvaise compréhension ou une utilisation négligente limite son potentiel.

Exemples de Compétences Uniques

"Domination Absolue" :

Permet de contrôler totalement les pensées et les actions des autres, à condition d'établir un lien spirituel avec eux.

"Tyran" :

Offre un pouvoir absolu sur un territoire désigné, permettant de manipuler les lois physiques et magiques dans cette zone.

"Cupidité" :

Permet d'absorber et d'utiliser les capacités ou ressources d'autres individus, au prix d'un désir insatiable de plus.

"Élu" :

Offre une protection divine et une chance extrême, rendant son utilisateur capable de surmonter des situations impossibles.

"Immortalité Inébranlable" :

Confère une immunité totale à la mort par des moyens conventionnels, tant que l'âme de l'utilisateur reste intacte.

Différences avec les Autres Niveaux de Compétences

Compétences Communes :

Effets simples et limités.

Faciles à acquérir et à maîtriser.

Adaptées aux débutants ou aux créatures faibles.

Compétences Extra :

Plus puissantes et polyvalentes, mais toujours limitées comparées aux compétences uniques.

Nécessitent un effort pour être maîtrisées et évoluées.

Compétences Uniques :

Pouvoirs exceptionnels et parfaitement adaptés à leur utilisateur.

Manifestations profondes de l'esprit et des émotions.

Difficultés à maîtriser pleinement, mais un potentiel quasi illimité pour ceux qui comprennent leur essence.



Compétence Ultime

Les compétences ultimes représentent le sommet absolu des capacités dans l'univers de Tensura. Succédant aux compétences uniques, elles incarnent le pouvoir ultime, permettant à leur utilisateur de contrôler les lois fondamentales de la nature. Ces compétences sont rares, extrêmement puissantes, et confèrent un niveau de contrôle qui dépasse toutes les autres formes de pouvoir.

Origine et Développement des Compétences Ultimes

Évolution des Compétences Uniques :

Les compétences ultimes naissent lorsque des compétences uniques transcendent leurs propres limites. Cette évolution est possible grâce à une combinaison de volonté inébranlable, de force d'âme, et d'un état de croissance spirituelle avancé. Les compétences ultimes sont uniques à chaque individu, car elles sont le résultat de la personnalisation d'une compétence unique portée à son apogée.

Connexion avec l'Âme et la Volonté :

Les compétences ultimes émergent uniquement chez des individus possédant une âme extraordinairement puissante et une volonté indomptable. L'utilisateur doit également avoir atteint un état de forme de vie spirituelle, ce qui témoigne d'une élévation à un niveau d'existence supérieur.

Consommation énergétique :

L'éveil et l'utilisation d'une compétence ultime nécessitent une immense quantité d'énergie. Ce processus implique la conversion de l'énergie brute en pouvoir spirituel, soulignant l'importance de la force intérieure de l'utilisateur.

Transmission des Compétences Ultimes :

Bien qu'elles soient généralement acquises par évolution personnelle, certaines méthodes permettent de transmettre des compétences ultimes à d'autres. Ces transferts nécessitent toutefois que le destinataire soit une forme de vie spirituelle capable de supporter et d'utiliser ces pouvoirs.

Caractéristiques des Compétences Ultimes

Pouvoir Absolu :

Une compétence ultime offre un contrôle incomparable sur les lois de la nature, permettant à son utilisateur de manipuler des aspects fondamentaux de la réalité. Par exemple, une compétence ultime pourrait contrôler le temps, l'espace, l'énergie ou les concepts abstraits comme la vie et la mort.

Exemple :

"Domination Spatio-Temporelle" : Permet de manipuler le temps et l'espace à une échelle universelle.

Unicité Totale : Aucune compétence ultime n'est identique à une autre, même si elles semblent similaires en apparence. Elles sont façonnées par la personnalité, les expériences, et la volonté de leur utilisateur, ce qui garantit qu'elles restent uniques.

Protection Supérieure :

Une compétence ultime confère à son utilisateur une résistance quasi totale contre les attaques ou pouvoirs de niveau inférieur, y compris les compétences uniques, la magie avancée ou les effets spirituels.

Conditions d'Activation :

Ces compétences exigent souvent des conditions spécifiques pour être utilisées, comme une concentration intense, une grande quantité d'énergie ou un alignement parfait entre l'esprit et l'âme.

Moyens de Contrer une Compétence Ultime

Compétence Ultime Opposée :

Seule une autre compétence ultime peut égaler ou surpasser une compétence ultime, car elles opèrent toutes au même niveau de pouvoir.

Autorité Administrative :

Une forme avancée de contrôle qui transcende les compétences ultimes et est souvent associée aux divinités ou aux entités administratives.

Magie de Niveau Ultime :

Bien qu'extrêmement rare, certaines magies de niveau ultime sont capables de rivaliser avec les compétences ultimes, notamment lorsqu'elles sont utilisées par des individus possédant une grande maîtrise.

Équipement de Niveau Divin :

Des artefacts ou armes de niveau divin peuvent offrir une protection ou un avantage contre les compétences ultimes.

Intervention Divine :

Une intervention directe d'une divinité ou d'une entité transcendante peut neutraliser ou surpasser une compétence ultime. Cependant, même dans ce cas, tout dépend de la volonté de l'utilisateur.

Variations des Compétences Ultimes

Dons Ultimes (Ultimate Gifts) :

Ces compétences sont transmises via un corridor d'âme, une connexion spirituelle entre l'utilisateur et le destinataire.

Exemple : Une entité supérieure peut offrir un don ultime à un serviteur fidèle pour augmenter sa puissance.

Enchantements Ultimes (Ultimate Enchantments) :

Ces compétences sont imparties à des individus qui ne possèdent pas naturellement les conditions pour éveiller des compétences ultimes.

Contrairement aux dons ultimes, elles sont transmises sans lien spirituel direct.

Exemples de Compétences Ultimes

"Roi de la Destruction" :

Confère un contrôle absolu sur l'énergie destructrice, capable d'anéantir des mondes entiers.

"Roi de la Sagesse" :

Permet d'accéder à une connaissance infinie et d'exécuter des calculs divins pour prédire ou manipuler des événements futurs.

"Roi de la Vie et de la Mort" :

Offre un contrôle total sur les forces de la vie et de la mort, permettant de ressusciter ou d'effacer des êtres vivants à volonté.

"Roi du Chaos" :

Manipule les forces chaotiques et imprévisibles de l'univers, rendant l'utilisateur invincible face à toute tentative de contrôle ou de prédiction.

Différences avec les Autres Niveaux de Compétences

Compétences Communes :

Pouvoir simple et limité.

Accessibles à tous, mais peu utiles à haut niveau.

Compétences Extra :

Plus puissantes et polyvalentes que les compétences communes, mais toujours limitées par rapport aux compétences uniques ou ultimes.

Compétences Uniques :

Manifestations de l'esprit et des émotions.

Offrent des pouvoirs personnalisés et puissants, mais ne transcendent pas les lois de la nature.

Compétences Ultimes :

Contrôlent les lois fondamentales de la réalité.

Puissance incomparable et protection supérieure.

Représentent l'apogée de toutes les compétences.



Aquisition des compétences

Les compétences (skills) représentent une classe unique de capacités surnaturelles, acquises en reconnaissance d'une forme de croissance personnelle ou d'un désir intense. Ces compétences sont régies par un système spécial appelé "système d'activation des phénomènes surnaturels", qui active automatiquement des effets surnaturels inscrits, également appelés "pouvoirs". Voici une exploration détaillée du processus d'acquisition et des caractéristiques des compétences dans Tensura.

Caractéristiques des Compétences

Nature des Compétences :

Les compétences varient énormément dans leurs effets. Certaines relèvent de la magie, d'autres manipulent le monde par des moyens naturels, tandis que les plus puissantes peuvent altérer les lois mêmes de l'univers pour s'adapter à la volonté de leur utilisateur. Chaque compétence est unique à son porteur et est façonnée par sa personnalité, ses expériences et ses désirs.

Emplacement des Compétences :

Lorsqu'une compétence est acquise, elle est gravée dans l'utilisateur. L'emplacement de cette gravure détermine en partie la puissance et la nature de la compétence :

Corps matériel : Les compétences les plus faibles y résident, souvent liées à la physiologie.

Corps spirituel et corps astral : Les compétences plus avancées peuvent s'y trouver.

Âme : Les compétences totalement sublimées dans l'utilisateur, gravées dans l'âme, sont les plus puissantes.

Noyau du cœur : Un emplacement rare où certaines compétences peuvent se manifester.

Activation des Compétences :

Une compétence peut être activée instantanément par une simple pensée, sans qu'il soit nécessaire de comprendre ses mécanismes.

L'utilisateur possède une conscience instinctive de l'existence et de l'activation de sa compétence.

L'énergie nécessaire (force de l'âme, mana, magiques, etc.) doit être suffisante pour activer la compétence.

Volonté et puissance :

La puissance d'une compétence dépend directement de la volonté de son utilisateur. Une forte volonté peut amplifier les effets d'une compétence, tandis qu'une volonté faible peut réduire son efficacité ou empêcher son activation.

Processus d'Acquisition des Compétences

Les compétences peuvent être acquises dans des circonstances variées, en fonction de la nature de l'utilisateur et de ses actions. Voici les principaux moyens d'acquérir une compétence :

Compétences Intrinsèques :

Certaines compétences sont inhérentes à l'utilisateur en raison de sa physiologie ou de son espèce.

Exemple : Un Gobelin peut posséder une vision nocturne comme compétence intrinsèque, ou un Vampire peut naître avec des capacités liées à la régénération.

Compétences Développées :

Certaines compétences sont obtenues par la maîtrise d'un art ou d'un pouvoir, combinée au désir de le transformer en compétence.

Exemple : Un épéiste expert peut obtenir une compétence liée à l'escrime après des années de pratique.

Compétences Héritées :

Les compétences peuvent également être transmises génétiquement de parent à enfant, particulièrement chez les créatures magiques ou les formes de vie spirituelles.

Compétences Acquises par Désir :

Les compétences les plus puissantes, comme les compétences extra, uniques, et ultimes, naissent directement des désirs intenses de l'utilisateur.

Ces compétences se manifestent souvent après une épreuve majeure, une expérience de vie marquante ou un événement déclencheur.

Intervention de la Langue du Monde :

Le processus d'obtention d'une compétence est lié à la Langue du Monde, qui reconnaît la volonté et le désir de l'utilisateur.

Pour acquérir une compétence, l'utilisateur doit disposer d'une quantité suffisante de magiques (ou autre énergie), en plus d'une volonté ferme et d'un désir intense.

Facteurs Additionnels

Timing et chance :

Certaines compétences peuvent ne pas être obtenues, même avec volonté et énergie, en raison de facteurs imprévisibles.

Interférence extérieure :

Une compétence peut parfois être induite ou inhibée par l'intervention d'une entité ou d'un artefact puissant.

Facteurs Déterminants dans l'Acquisition des Compétences

Quantité d'Énergie :

Une grande quantité d'énergie est nécessaire pour former une compétence. Un manque d'énergie entraîne un échec dans l'acquisition.

Force de Volonté :

Une volonté et un désir puissants sont essentiels. Sans eux, la Langue du Monde ne reconnaîtra pas l'utilisateur et la compétence ne se manifestera pas.

Circonstances Spécifiques :

Les compétences sont souvent éveillées dans des moments de crise, de croissance personnelle ou après une transformation majeure, comme une réincarnation ou une invocation dans un nouveau monde.

Types de Compétences et Acquisition Associée

Compétences Communes :

Facilement accessibles et souvent liées à la physiologie ou à des actions répétées.

Compétences Extra :

Un niveau au-dessus des compétences communes, obtenues par l'effort et le développement.

Compétences Uniques :

Manifestations directes de l'esprit, éveillées par des désirs intenses ou des expériences marquantes.

Compétences Ultimes :

Transcendent toutes les autres compétences et représentent le contrôle des lois fondamentales de l'univers.

Liste des Compétences



Compétence commune



Gilet pare-balles :

Permet à l'utilisateur de former une substance semblable à une coque, plus dure que l'acier, autour des parties du corps souhaitées, comme une armure. Semblable à Dragon Body, cette compétence utilise les magies ambiantes pour créer l'armure, dont le grade dépend de la puissance de l'utilisateur.

Niveau 1 : Initié du Gilet Pare-balles

Effet : +1 à la CA pendant 3 tours.

Description : L'utilisateur crée une coque de base, renforçant légèrement sa résistance contre les attaques physiques. La couche protectrice est mince mais offre une protection supplémentaire lors des premiers assauts.

Utilisation : Utilisé pour des situations de combat à faible intensité ou comme protection de base contre des ennemis ordinaires.

Niveau 2 : Apprenti du Gilet Pare-balles

Effet : +2 à la CA pendant 4 tours.

Description : La coque formée est plus dense, augmentant la capacité de l'armure à encaisser des coups modérés. La protection devient plus durable et stable, offrant une défense plus solide.

Utilisation : Adapté pour des combats de difficulté moyenne, permettant à l'utilisateur de maintenir sa protection plus longtemps.

Niveau 3 : Maîtrise du Gilet Pare-balles

Effet : +3 à la CA pendant 5 tours.

Description : La coque atteint une dureté avancée, résistant à des attaques plus puissantes. La magie ambiante est canalisée de manière optimale pour créer une armure fiable, presque aussi résistante qu'un alliage métallique.

Utilisation : Utilisé pour des combats intenses où une défense renforcée est nécessaire pour tenir face à des adversaires plus puissants.

Niveau 4 : Expert du Gilet Pare-balles

Effet : +4 à la CA pendant 6 tours.

Description : La coque protectrice devient extrêmement solide, capable de résister à des assauts majeurs. L'armure formée est comparable aux matériaux les plus résistants, permettant à l'utilisateur de supporter des coups critiques sans subir trop de dommages.

Utilisation : Conçu pour des combats contre des ennemis de niveau avancé ou des créatures redoutables, où la protection continue est essentielle.

Niveau 5 : Maître du Gilet Pare-balles

Effet : +5 à la CA pendant 7 tours.

Description : La coque atteint son ultime puissance, surpassant la dureté de l'acier et formant une barrière quasi impénétrable. La magie ambiante est maîtrisée à un niveau parfait, permettant à l'armure de rester active durant un combat entier si nécessaire.

Utilisation : Utilisé dans des batailles contre des adversaires légendaires ou des boss, où chaque coup peut être fatal et la meilleure défense est cruciale.

Coercition

La compétence Coercition permet à l'utilisateur d'exercer une pression psychologique sur une cible ou un groupe de cibles, principalement grâce à la voix. Ce pouvoir intimide ou pousse les cibles à obéir. Cependant, il est possible de résister à cette pression avec une volonté suffisamment forte ou en utilisant une autre forme de coercition ou de Haki. Voici les niveaux de maîtrise de la compétence Coercition, avec leur effet et le bonus de charisme associé à chaque niveau.

Niveau 1 : Initié de la Coercition

Effet : Permet de provoquer une légère pression psychologique sur une cible. Peut inciter les cibles faibles à se plier à de petites demandes.

Bonus en Charisme : +1 pour les interactions d'intimidation.

Utilisation : Idéal pour des tentatives de persuasion simples ou pour intimider des cibles peu sûres d'elles.

Niveau 2 : Apprenti de la Coercition

Effet : Exerce une pression modérée, capable d'intimider les cibles plus résistantes et d'obtenir des réponses rapides.

Bonus en Charisme : +2 pour les interactions d'intimidation et de négociation sous pression.

Utilisation : Utilisé pour influencer des personnages d'importance moyenne, ou pour pousser un groupe à obéir dans des situations tendues.

Niveau 3 : Maîtrise de la Coercition

Effet : Permet d'augmenter la pression psychologique de façon significative, intimidant les cibles intermédiaires ou semi-volontaires.

Bonus en Charisme : +3 pour les interactions de coercition, pouvant forcer des cibles modérément résistantes à obéir.

Utilisation : Idéal pour les négociations où une intimidation subtile est nécessaire ou pour influencer plusieurs personnes en même temps.

Niveau 4 : Expert de la Coercition

Effet : Déclenche une pression intense, capable de briser la volonté de cibles fortes ou de contraindre des individus de haut rang.

Bonus en Charisme : +4 pour toutes les formes de coercition, incluant l'intimidation de groupes importants.

Utilisation : Parfait pour les situations de combat ou de négociation où l'intimidation peut dissuader des ennemis puissants ou des personnages de haut rang.

Niveau 5 : Maître de la Coercition

Effet : Émet une pression psychologique écrasante, permettant de briser la volonté de groupes entiers, même de cibles exceptionnellement fortes.

Bonus en Charisme : +5 pour toutes les actions de coercition et intimidations de masse.

Utilisation : Utilisé dans des situations critiques, comme des négociations diplomatiques ou des batailles, pour soumettre des adversaires de rang élevé ou des foules entières par pure intimidation.

Corrosion

La compétence Corrosion permet à l'utilisateur de décomposer et corroder tout ce qu'il touche, en imposant une condition anormale de décomposition. Si la résistance de la cible échoue, elle subira de graves dommages, risquant même la mort. Ce pouvoir peut même affecter le corps spirituel de la cible. Voici les niveaux de maîtrise de la compétence Corrosion, avec les effets et les bonus associés à chaque niveau.

Niveau 1 : Initié de la Corrosion

Effet : Déclenche une corrosion mineure sur les matériaux inorganiques. Sur les êtres vivants, provoque des brûlures superficielles et des douleurs modérées.

Bonus : +1 à l'effet de corrosion sur les surfaces inorganiques.

Utilisation : Utile pour dégrader les armes, les équipements ou endommager légèrement une cible au contact.

Niveau 2 : Apprenti de la Corrosion

Effet : La corrosion devient plus intense, capable d'affecter les matières organiques. Sur les cibles vivantes, cela provoque des douleurs intenses et des dommages plus profonds.

Bonus : +2 à l'effet de corrosion sur les objets et à l'intensité de décomposition sur les cibles vivantes.

Utilisation : Utilisé pour briser des protections physiques ou affaiblir des ennemis en attaquant directement leur corps.

Niveau 3 : Maîtrise de la Corrosion

Effet : Décomposition avancée, capable de détruire des matériaux durs (métaux, armures). Sur les cibles vivantes, inflige de graves blessures pouvant causer une paralysie temporaire.

Bonus : +3 à l'effet de corrosion, possibilité d'endommager des objets résistants et de pénétrer les défenses corporelles.

Utilisation : Idéal pour dissoudre les protections avancées et infliger des dommages critiques aux adversaires.

Niveau 4 : Expert de la Corrosion

Effet : La corrosion affecte non seulement le corps physique, mais aussi l'essence spirituelle de la cible. Les cibles vivantes subissent des dommages pouvant entraîner des handicaps permanents si la résistance échoue.

Bonus : +4 à la décomposition des matières et à l'impact spirituel sur les êtres vivants.

Utilisation : Parfait pour des attaques décisives contre des ennemis puissants ou pour dégrader les défenses spirituelles et mentales.

Niveau 5 : Maître de la Corrosion

Effet : Déclenche une décomposition totale et irréversible sur tout ce qui est touché, capable de désintégrer les objets les plus résistants et d'annuler le corps et l'âme d'une cible. Si la résistance échoue, la cible est détruite.

Bonus : +5 à l'effet de corrosion, avec une décomposition absolue du corps physique et spirituel.

Utilisation : Utilisé comme ultime recours pour éliminer des ennemis très résistants ou des êtres spirituels en une seule attaque de contact.

Vision Lointaine

La compétence Vision lointaine est similaire à la magie optique de clairvoyance. Elle permet à l'utilisateur de percevoir des objets et des événements situés à de grandes distances avec précision. Voici les niveaux de maîtrise de la compétence Vision lointaine, accompagnés des effets et des bonus associés à chaque niveau.

Niveau 1 : Initié de la Vision Lointaine

Effet : L'utilisateur peut voir jusqu'à 100 mètres de distance avec une clarté accrue.
Bonus : +1 en précision visuelle pour les cibles éloignées.

Utilisation : Idéal pour observer des objets ou des personnes éloignées dans des environnements dégagés.

Niveau 2 : Apprenti de la Vision Lointaine

Effet : La portée visuelle est étendue à 300 mètres, permettant de distinguer des détails supplémentaires.
Bonus : +2 en précision visuelle pour des cibles jusqu'à 300 mètres.
Utilisation : Utile pour la reconnaissance à distance et pour surveiller des zones plus vastes.

Niveau 3 : Maîtrise de la Vision Lointaine

Effet : L'utilisateur peut voir jusqu'à 1 kilomètre, avec la capacité de distinguer des détails précis et de percevoir des mouvements subtils.
Bonus : +3 en précision visuelle, avec une netteté des détails fins.
Utilisation : Permet d'observer à longue distance et de surveiller des zones larges pour repérer les moindres détails.

Niveau 4 : Expert de la Vision Lointaine

Effet : La portée visuelle atteint 5 kilomètres, et l'utilisateur peut zoomer mentalement pour voir les détails comme s'il était à proximité.
Bonus : +4 en précision et en focus sur des cibles éloignées.
Utilisation : Idéal pour des missions de surveillance, permettant de voir des cibles lointaines en pleine clarté.

Niveau 5 : Maître de la Vision Lointaine

Effet : La portée de vision devient presque illimitée, permettant à l'utilisateur de voir jusqu'à l'horizon, avec une clarté parfaite, même en présence d'obstacles visuels légers.
Bonus : +5 en précision visuelle et en zoom, sans perte de détails quelle que soit la distance.
Utilisation : Utile pour des observations extrêmes et pour la reconnaissance de territoires lointains avec des détails exceptionnels.

Vol Gravitationnel

La compétence Vol Gravitationnel permet à l'utilisateur de flotter naturellement dans les airs sans l'aide d'ailes ni de Magiculus, en utilisant les ondes de gravité naturelle. En l'associant avec des ailes manipulant la gravité, des techniques d'art de vol ou de magie de vol, l'utilisateur peut augmenter considérablement sa vitesse de vol. Voici les niveaux de maîtrise pour la compétence Vol Gravitationnel, avec leurs effets et bonus.

Niveau 1 : Initié du Vol Gravitationnel

Effet : L'utilisateur peut flotter légèrement au-dessus du sol et atteindre une hauteur de 2 mètres en maintenant une vitesse de déplacement lente.
Bonus : +1 en maniabilité lors des mouvements en vol à faible hauteur.
Utilisation : Idéal pour éviter les obstacles au sol ou les terrains dangereux.

Niveau 2 : Apprenti du Vol Gravitationnel

Effet : La hauteur de vol augmente jusqu'à 10 mètres, avec une meilleure maîtrise de la direction et de la stabilité en vol.
Bonus : +2 en contrôle pour des manœuvres aériennes basiques.
Utilisation : Convient pour des déplacements en hauteur ou des approches aériennes discrètes.

Niveau 3 : Maîtrise du Vol Gravitationnel

Effet : L'utilisateur peut maintenant voler jusqu'à 50 mètres au-dessus du sol avec une vitesse de déplacement modérée, en conservant une bonne précision dans les mouvements.
Bonus : +3 en maniabilité et en vitesse lors des changements de direction en vol.
Utilisation : Pratique pour les déplacements à moyenne hauteur et pour survoler les terrains plus complexes.

Niveau 4 : Expert du Vol Gravitationnel

Effet : La hauteur de vol peut atteindre jusqu'à 200 mètres, avec la possibilité de maintenir une vitesse rapide et une stabilité avancée.
Bonus : +4 en vitesse et contrôle pour des déplacements rapides et précis.
Utilisation : Idéal pour des missions de reconnaissance aérienne et pour les déplacements rapides à grande hauteur.

Niveau 5 : Maître du Vol Gravitationnel

Effet : La capacité de voler sans limites de hauteur ni de vitesse maximale, avec une maîtrise parfaite de la gravité et des mouvements aériens. Lors qu'associé avec d'autres techniques de vol, la vitesse peut atteindre des sommets prodigieux.
Bonus : +5 en maniabilité, vitesse, et agilité en vol, avec une endurance accrue.
Utilisation : Idéal pour les combats aériens complexes ou pour parcourir de vastes distances rapidement.

Propulsion Hydraulique

La compétence Propulsion Hydraulique est une technique qui utilise la pression pour créer un puissant jet d'eau permettant à l'utilisateur de se propulser sur de grandes distances. Voici les niveaux de maîtrise de la Propulsion Hydraulique, avec leurs effets et bonus.

Niveau 1 : Initié en Propulsion Hydraulique

Effet : L'utilisateur peut générer de petits jets d'eau pour se déplacer sur de courtes distances ou éviter les obstacles.
Bonus : +1 en vitesse de déplacement lors de l'utilisation de jets courts.
Utilisation : Utile pour des déplacements rapides ou pour esquiver dans des espaces restreints.

Niveau 2 : Apprenti en Propulsion Hydraulique

Effet : La puissance du jet d'eau permet désormais des déplacements à une vitesse modérée sur des distances allant jusqu'à 20 mètres.
Bonus : +2 en contrôle de trajectoire et en stabilité pendant le déplacement.
Utilisation : Idéal pour des déplacements à moyenne distance ou pour franchir de petits obstacles.

Niveau 3 : Maîtrise de la Propulsion Hydraulique

Effet : L'utilisateur peut se propulser jusqu'à 50 mètres avec une vitesse plus élevée, en maintenant un bon contrôle.
Bonus : +3 en vitesse et en précision de la direction.
Utilisation : Convient pour des déplacements rapides dans l'eau ou pour couvrir de plus grandes distances.

Niveau 4 : Expert en Propulsion Hydraulique

Effet : Le jet d'eau devient suffisamment puissant pour propulser l'utilisateur sur des distances allant jusqu'à 100 mètres, avec une vitesse élevée et une stabilité optimale.
Bonus : +4 en vitesse, contrôle et capacité à manœuvrer à grande vitesse.
Utilisation : Parfait pour des déplacements rapides sur de longues distances ou pour des manœuvres d'esquive à grande vitesse.

Niveau 5 : Maître de la Propulsion Hydraulique

Effet : L'utilisateur peut se déplacer sans limites de distance et atteindre des vitesses extrêmes en canalisant toute la puissance de l'eau, capable de se déplacer instantanément sur de grandes étendues.
Bonus : +5 en vitesse maximale, agilité et endurance pour des déplacements prolongés.
Utilisation : Idéal pour des combats de haute intensité nécessitant des déplacements rapides ou pour parcourir de vastes zones aquatiques sans effort.

Souffle Paralysant

La compétence Souffle Paralysant permet à l'utilisateur de souffler un gaz paralysant qui rend la cible complètement immobile pendant une période prolongée. Elle est utilisée par des créatures comme les mille-pattes maléfiques. Voici les niveaux de maîtrise de cette compétence, avec leurs effets, bonus et durées.

Niveau 1 : Initié en Souffle Paralysant

Effet : Le gaz paralysant est projeté sur une portée de 5 mètres, rendant la cible incapable de se mouvoir pendant 1d4 tours. La cible doit réussir un test de Dextérité (diff 12) pour éviter la paralysie.

Avantage : 2d20, le plus élevé est conservé pour l'attaque ou la défense de la cible.

Utilisation : Parfait pour neutraliser temporairement un ennemi dans un espace restreint.

Niveau 2 : Apprenti en Souffle Paralysant

Effet : Le souffle paralysant peut être projeté jusqu'à 7 mètres, avec une durée de paralysie allant jusqu'à 1d4+1 tours. La difficulté du test de Dextérité pour esquiver est de 13.

Avantage : 2d20 pour déterminer l'efficacité de l'attaque et de la défense de la cible.

Utilisation : Très efficace contre des ennemis plus rapides ou lorsque l'on souhaite immobiliser un groupe d'adversaires.

Niveau 3 : Maîtrise du Souffle Paralysant

Effet : La portée du gaz paralysant augmente à 10 mètres, et la durée de la paralysie s'étend de 1d4+2 tours. La difficulté pour esquiver reste de 14.

Avantage : 2d20, l'utilisateur garde le plus élevé, ce qui renforce l'efficacité du souffle contre les cibles difficiles à atteindre.

Utilisation : Permet de toucher des cibles à distance plus sûre et de les paralyser plus longtemps, augmentant ainsi le contrôle sur le combat.

Niveau 4 : Expert en Souffle Paralysant

Effet : Le souffle paralysant peut affecter plusieurs cibles à la fois dans un cône de 10 mètres. La durée de paralysie est de 1d4+3 tours. La cible doit réussir un test de Dextérité (diff 15) pour éviter.

Avantage : 2d20, et l'utilisateur peut choisir d'ignorer les protections passives de la cible.

Utilisation : Très utile dans les combats de groupe, permettant d'immobiliser plusieurs ennemis à la fois.

Niveau 5 : Maître du Souffle Paralysant

Effet : Le souffle paralysant devient extrêmement puissant, capable de toucher tous les ennemis dans un rayon de 15 mètres, avec une durée de paralysie de 1d4+4 tours. La difficulté pour esquiver augmente à 16, mais la cible peut toujours essayer.

Avantage : 2d20, l'utilisateur garde le plus élevé.

Utilisation : C'est une compétence ultime pour neutraliser les foules et ralentir fortement plusieurs ennemis, idéal pour les situations critiques.

Souffle Empoisonné

La compétence Souffle Empoisonné permet à l'utilisateur de libérer un gaz hautement toxique sur une large zone autour de lui, affectant tous les ennemis dans la portée. Ce souffle corrosif est capable de décomposer et de détruire tout ce qu'il touche. Utilisé par des créatures telles que les serpents de Tempest, cette compétence est particulièrement redoutable pour infliger des dégâts progressifs à plusieurs ennemis. Voici les différents niveaux de maîtrise de cette compétence.

Niveau 1 : Initié en Souffle Empoisonné

Effet : L'utilisateur projette un gaz empoisonné dans un rayon de 10 mètres, dans un cône de 120 degrés. Ce gaz inflige 1d6 de dégâts de poison à toutes les cibles dans la zone d'effet. Les cibles doivent réussir un test de Constitution (diff 12) pour réduire les dégâts de mort.

Utilisation : Idéale pour affecter plusieurs ennemis à la fois, avec un impact direct grâce au poison.

Niveau 2 : Apprenti en Souffle Empoisonné

Effet : La portée du souffle augmente à 12 mètres. Le gaz inflige maintenant 2d6 de dégâts de poison, et la difficulté pour résister au poison devient de 13 pour un test de Constitution.

Utilisation : Permet de toucher plus d'ennemis et inflige des dégâts de poison accrus, tout en augmentant les chances de succès du test de résistance.

Niveau 3 : Maîtrise du Souffle Empoisonné

Effet : Le rayon d'effet augmente à 15 mètres et le gaz empoisonné inflige 3d6 de dégâts. La difficulté pour résister au poison passe à 14. Les cibles qui échouent au test de Constitution sont également affectées par une condition de "poison" pendant 1d4 tours, subissant des dégâts supplémentaires à chaque tour.

Utilisation : Très puissant contre les groupes d'ennemis, en infligeant des dégâts sur la durée et en rendant plus difficile pour les ennemis d'échapper à l'effet du poison.

Niveau 4 : Expert en Souffle Empoisonné

Effet : Le souffle touche désormais jusqu'à 18 mètres de distance et inflige 4d6 de dégâts de poison. La difficulté du test de Constitution pour résister au poison augmente à 15. Les ennemis affectés subissent des malus de -1 à leurs tests d'attaque et de défense pendant 1d4 tours en raison de l'empoisonnement.

Utilisation : Idéale pour affaiblir les ennemis à distance et réduire leur efficacité en combat.

Niveau 5 : Maître du Souffle Empoisonné

Effet : La portée du souffle est désormais de 20 mètres, et le gaz inflige 5d6 de dégâts de poison. La difficulté du test de Constitution pour résister au poison passe à 16. En plus des dégâts, le poison affaiblit les cibles, leur infligeant un malus de -2 à leurs tests de Constitution pour la durée de l'empoisonnement (1d4 tours).

Utilisation : Parfait pour perturber des groupes d'ennemis en augmentant la portée et la puissance des dégâts tout en infligeant des malus durables.

Ajout Poison-Paralysie-Corrosion

L'Ajout Poison-Paralysie-Corrosion est une compétence qui permet à l'utilisateur d'infuser ses attaques avec des effets redoutables, rendant chaque coup infligé plus dangereux en raison des afflications supplémentaires qu'il peut imposer. Voici les niveaux de maîtrise et leurs effets respectifs.

Niveau 1 : Initié en Ajout Poison-Paralysie-Corrosion

Effet : L'utilisateur peut ajouter un des trois effets (poison, paralysie ou corrosion) à une de ses attaques par tour. L'effet choisi inflige 1d4 de dégâts supplémentaires en poison ou inflige la condition de paralysie pour 1 tour.

Utilisation : Idéale pour affaiblir un ennemi ou le contraindre temporairement, réduisant sa capacité à riposter.

Niveau 2 : Apprenti en Ajout Poison-Paralysie-Corrosion

Effet : L'utilisateur peut appliquer jusqu'à deux effets sur une même attaque (par exemple, poison et paralysie). Les dégâts supplémentaires infligés par le poison ou la corrosion augmentent à 1d6, et la paralysie dure 1d4 tours si la cible échoue à un test de Constitution (diff 12).

Utilisation : Permet une meilleure flexibilité en combat et inflige des afflications plus puissantes, parfait pour des combats prolongés.

Niveau 3 : Maîtrise en Ajout Poison-Paralysie-Corrosion

Effet : Les trois effets peuvent être ajoutés en une seule attaque, infligeant chacun des dégâts de 1d6 et appliquant un malus de -1 aux tests de sauvegarde de la cible pendant 1d4 tours. La difficulté pour résister aux effets de paralysie et de corrosion augmente à 13.

Utilisation : Idéal pour affaiblir une cible durablement, avec un impact fort contre des ennemis coriaces ou en nombre.

Niveau 4 : Expert en Ajout Poison-Paralysie-Corrosion

Effet : Les trois effets peuvent être ajoutés simultanément avec un bonus de +1 aux dégâts infligés par chaque effet. La corrosion diminue désormais l'armure de la cible de 1 pendant 1d4 tours si elle échoue à un test de Constitution (diff 14).

Utilisation : Utile pour des combats stratégiques où il est nécessaire de réduire la défense et la résistance des ennemis tout en infligeant des afflications.

Niveau 5 : Maître en Ajout Poison-Paralysie-Corrosion

Effet : Chaque attaque inflige automatiquement les trois effets avec des dégâts de 1d8 chacun, et la difficulté pour résister à la paralysie et corrosion augmente à 15. La corrosion affecte également les points de vie maximum de la cible, diminuant de 2 pour chaque tour sous cet effet.

Utilisation : Idéal pour les combats décisifs et des ennemis puissants, infligeant des afflications cumulées qui affaiblissent fortement la cible et réduisent ses ressources défensives.

Armure Écaillée

Armure Écaillée est une compétence qui confère à l'utilisateur des écailles ou des scutelles semblables à celles des reptiles, offrant une protection naturelle tout en modifiant la morphologie de certaines parties du corps pour améliorer ses capacités physiques. Elle est probablement une compétence intrinsèque des Lizardmen.

Niveau 1 : Initié en Armure Écaillée

Effet : L'utilisateur développe des écailles de reptile qui couvrent une partie de son corps, offrant une augmentation de la classe d'armure (CA) de +1. De plus, les membres inférieurs ou les pieds deviennent légèrement palmés, permettant de marcher sur l'eau avec une grande facilité.

Utilisation : Une défense accrue et une mobilité améliorée sur des surfaces aquatiques ou glissantes.

Niveau 2 : Apprenti en Armure Écaillée

Effet : Les écailles couvrent désormais plus de zones du corps, augmentant la CA de +2. La capacité de marcher sur l'eau est améliorée, permettant à l'utilisateur de se déplacer à une vitesse normale sur l'eau sans ralentissement.

Utilisation : Renforce les capacités de défense et d'agilité, idéal pour les environnements aquatiques.

Niveau 3 : Maîtrise en Armure Écaillée

Effet : Les écailles de l'utilisateur deviennent plus résistantes, augmentant la CA de +3. L'utilisateur bénéficie également de l'aptitude à nager à grande vitesse et de la capacité à se déplacer sur l'eau comme s'il marchait sur terre.

Utilisation : Permet de se défendre contre des attaques plus puissantes tout en étant capable de se déplacer rapidement dans des zones aquatiques ou marécageuses.

Niveau 4 : Expert en Armure Écaillée

Effet : L'utilisateur développe une peau encore plus résistante et des écailles renforcées, ce qui lui accorde une augmentation de la CA de +4. Il peut désormais marcher, courir et nager sur l'eau avec une vitesse supérieure à celle de la plupart des créatures terrestres. Ses membres sont partiellement palmés, ce qui lui permet de se déplacer avec agilité dans des environnements aquatiques.

Utilisation : Pratique pour des combats dans des environnements aquatiques ou pour la navigation rapide.

Niveau 5 : Maître en Armure Écaillée

Effet : Les écailles de l'utilisateur couvrent presque toute la surface de son corps, offrant une augmentation de la CA de +5. Les membres inférieurs sont entièrement adaptés à la nage, et l'utilisateur peut désormais se déplacer sur l'eau avec une grande rapidité, sans aucune perte de vitesse par rapport à un terrain sec. Il bénéficie également d'une résistance accrue aux attaques physiques (réduction de dégâts de 1d6).

Utilisation : Une défense exceptionnelle et une mobilité maximale dans les environnements aquatiques, rendant l'utilisateur extrêmement difficile à arrêter ou à intercepter.

Fil d'Acier

Fil d'Acier est une compétence intrinsèque des Araignées Noires, permettant à l'utilisateur de créer des fils extrêmement durables. Ces fils peuvent être utilisés pour bloquer des attaques, couper des ennemis ou manipuler des objets avec une précision et une force redoutables. Les fils sont également presque invisibles à l'œil humain et peuvent couper à travers des matériaux solides, comme des arbres.

Niveau 1 : Initié en Fil d'Acier

Effet : L'utilisateur peut créer des fils d'acier de faible résistance. Ils peuvent être utilisés pour bloquer des attaques légères (1d4 dégâts) ou pour couper des objets fragiles. Les fils sont difficiles à repérer, mais peuvent être vus si l'on prête attention.

Utilisation : Idéal pour les premiers combats et pour la défense contre des attaques physiques modérées.

Niveau 2 : Apprenti en Fil d'Acier

Effet : Les fils deviennent plus résistants et durables. Ils peuvent désormais bloquer des attaques plus puissantes (1d6 dégâts) et sont capables de couper à travers des objets plus solides, comme le bois ou des matériaux similaires. Leur invisibilité est améliorée, les rendant presque impossibles à voir sans compétences spéciales.

Utilisation : Offrant une défense renforcée et une meilleure capacité offensive, idéal pour les combats contre des ennemis plus forts.

Niveau 3 : Maîtrise en Fil d'Acier

Effet : Les fils sont considérablement renforcés, permettant à l'utilisateur de bloquer des attaques très puissantes (1d8 dégâts) et de couper facilement des objets de grande taille ou très solides, comme des troncs d'arbres ou des métaux légers. Leur invisibilité est quasi totale, même pour des êtres dotés d'une grande perception.

Utilisation : Utilisé pour contrer les attaques de créatures puissantes et pour une manipulation plus polyvalente des fils en combat ou pour la navigation.

Niveau 4 : Expert en Fil d'Acier

Effet : L'utilisateur peut créer des fils extrêmement résistants capables de bloquer des attaques mortelles (1d10 dégâts). Ces fils sont assez solides pour couper à travers des matériaux extrêmement durs comme le métal ou la pierre. Leur invisibilité est parfaite, rendant difficile pour n'importe quel ennemi de les détecter sans un pouvoir surnaturel.

Utilisation : Idéal pour les situations où des attaques lourdes ou des techniques de défense complexes sont nécessaires.

Niveau 5 : Maître en Fil d'Acier

Effet : Les fils créés par l'utilisateur sont presque indestructibles, capable de résister à des attaques extrêmement puissantes et d'infliger de lourds dégâts (2d6). Ils peuvent couper à travers n'importe quel matériau et sont indétectables à moins d'être sous un effet magique ou perceptif exceptionnel. L'utilisateur peut également manipuler les fils avec une grande précision, permettant d'utiliser les fils comme des armes ou pour capturer ses ennemis. Utilisation : Défense ultime et pouvoir offensif de premier ordre, permettant de dominer des environnements complexes et d'anéantir des ennemis puissants tout en étant invisible.

Fils collants

Fil Collant est une compétence intrinsèque utilisée par les Araignées Noires, permettant à l'utilisateur de créer des fils collants extrêmement résistants. Ces fils peuvent être utilisés pour immobiliser un adversaire ou l'empêcher de bouger en utilisant la télépathie pour les contrôler. Ces fils sont particulièrement utiles pour capturer, restreindre les mouvements de l'ennemi, ou comme outil de manipulation stratégique.

Niveau 1 : Initié en Fil Collant

Effet : L'utilisateur peut créer des fils collants faibles qui peuvent ralentir ou immobiliser un ennemi pour une courte durée (1d4 tours). Ces fils peuvent capturer une cible de petite taille ou l'empêcher de se déplacer pendant un moment. La télépathie permet de contrôler les fils, mais la distance et la durée de contrôle sont limitées.

Utilisation : Idéal pour immobiliser des ennemis plus faibles ou pour créer une distraction dans les combats.

Niveau 2 : Apprenti en Fil Collant

Effet : Les fils collants sont désormais plus puissants et peuvent immobiliser des cibles de taille moyenne. La durée d'immobilisation est augmentée à 2d4 tours. L'utilisateur peut contrôler les fils à une plus grande distance (jusqu'à 10 mètres). Les ennemis doivent effectuer un test de force (diff 12) pour se libérer.

Utilisation : Utilisé pour des tactiques de contrôle des foules, rendre un adversaire vulnérable à des attaques ou les désarmer.

Niveau 3 : Maîtrise en Fil Collant

Effet : Les fils collants peuvent maintenant immobiliser de grandes cibles ou plusieurs ennemis à la fois. La durée d'immobilisation est portée à 3d4 tours. Les fils peuvent également être utilisés pour piéger des zones ou des objets (comme des armes) et les contrôler à distance. Les tests de résistance des cibles sont plus difficiles, avec une difficulté de 14.

Utilisation : Permet des stratégies plus complexes, comme capturer plusieurs ennemis ou protéger des zones stratégiques.

Niveau 4 : Expert en Fil Collant

Effet : L'utilisateur peut créer des fils collants extrêmement puissants, capables d'immobiliser des cibles très résistantes ou même de capturer des créatures de grande taille. La durée d'immobilisation est augmentée à 4d4 tours, et la difficulté des tests de résistance passe à 16. Les fils sont assez solides pour empêcher des créatures très puissantes de se libérer facilement.

Utilisation : Idéal pour neutraliser des ennemis puissants et contrôler des zones entières avec une grande précision.

Niveau 5 : Maître en Fil Collant

Effet : Les fils collants créés par l'utilisateur sont quasiment impossibles à couper ou à détruire. Ils peuvent immobiliser même les créatures les plus fortes et sont capables de restreindre totalement leurs mouvements pendant 5d4 tours. La télépathie permet de contrôler les fils sur des distances presque illimitées (jusqu'à 100 mètres), et l'utilisateur peut les manipuler avec une extrême précision. La difficulté pour se libérer est de 18. Utilisation : Puissance ultime de contrôle, permettant de désarmer des groupes entiers d'adversaires ou de neutraliser des menaces majeures tout en restant en sécurité.

Renforcement

Renforcement est une compétence utilisée par des créatures puissantes comme les Orcs Désastreux (Geld) et les Ogres. Cette compétence permet à l'utilisateur d'augmenter temporairement la force physique de son corps, lui conférant ainsi une puissance de frappe accrue ou une capacité de résistance améliorée pendant une période limitée.

Niveau 1 : Initié en Renforcement

Effet : Le corps de l'utilisateur est renforcé, offrant un bonus de +1 en force pendant 1d4 tours. Ce bonus peut être utilisé pour augmenter les dégâts infligés ou pour améliorer les tests de force (comme pour briser des objets ou résister à des attaques physiques).

Durée : 1d4 tours

Utilisation : Augmente temporairement la puissance physique de l'utilisateur pour une durée courte, idéal pour des moments de combat intenses où un coup puissant ou une résistance est nécessaire.

Niveau 2 : Apprenti en Renforcement

Effet : Le bonus de force passe à +2 pendant 1d4 tours. L'utilisateur peut utiliser ce bonus pour non seulement augmenter les dégâts et la résistance, mais aussi pour effectuer des actions physiques comme soulever des objets lourds ou résister à des attaques puissantes avec plus de facilité.

Durée : 1d4 tours

Utilisation : Améliore la capacité physique et les performances dans des situations demandant de la puissance brute.

Niveau 3 : Maîtrise en Renforcement

Effet : Le bonus passe à +3 en force pendant 1d4+1 tours. Ce niveau permet à l'utilisateur d'effectuer des exploits physiques remarquables, comme briser des chaînes, déplacer des objets massifs, ou résister à des attaques de plus en plus puissantes.

Durée : 1d4+1 tours

Utilisation : Utilisé pour des situations où une puissance physique exceptionnelle est nécessaire pour prendre le dessus sur des adversaires ou des obstacles physiques.

Niveau 4 : Expert en Renforcement

Effet : Le bonus passe à +4 en force pendant 1d4+2 tours. L'utilisateur peut maintenant réaliser des exploits extraordinaires, comme repousser des ennemis ou effectuer des mouvements physiques qui surpassent de loin la norme. La durée d'effet est également augmentée.

Durée : 1d4+2 tours

Utilisation : Ce niveau permet de surmonter des défis physiques majeurs et d'influencer le combat ou l'environnement de manière significative.

Niveau 5 : Maître en Renforcement

Effet : Le bonus passe à +5 en force pendant 1d4+3 tours. À ce niveau, l'utilisateur peut facilement dominer sur des créatures puissantes, briser des structures solides, ou accomplir des actions physiques considérées comme impossibles pour la plupart des êtres vivants.

Durée : 1d4+3 tours

Utilisation : La compétence atteint sa pleine puissance, permettant des performances physiques inégalées et offrant un contrôle total sur les situations demandant une force extrême.

Télépathie

La Télépathie est une compétence commune utilisée par de nombreuses créatures et monstres, facilitant la communication sans parole, en permettant l'échange direct de pensées entre deux individus via les magiçuls. Cette compétence est particulièrement utile dans des environnements où la communication verbale serait impossible ou désavantageuse.

Niveau 1 : Initié en Télépathie

Effet : Permet la communication télépathique entre deux individus proches (jusqu'à 10 mètres de distance). L'échange de pensées est simple, permettant des conversations basiques sans utiliser de mots.

Utilisation : Pratique pour des conversations discrètes ou pour communiquer dans des environnements où la parole est impossible ou risquée.

Niveau 2 : Apprenti en Télépathie

Effet : L'étendue de la télépathie s'étend jusqu'à 30 mètres. La communication devient plus fluide, permettant des échanges plus complexes et des messages clairs entre les individus. Peut également être utilisée pour envoyer des pensées à plusieurs cibles à la fois.

Utilisation : Utile pour coordonner des actions de groupe ou discuter de manière discrète à une plus grande distance.

Niveau 3 : Maîtrise en Télépathie

Effet : L'étendue de la télépathie augmente encore, permettant de communiquer jusqu'à 100 mètres. Les messages peuvent être plus détaillés et les émotions ou intentions peuvent être transmises avec une plus grande précision.

Utilisation : Idéale pour la gestion d'opérations complexes à distance ou pour comprendre les sentiments et les intentions des autres à un niveau plus profond.

Niveau 4 : Expert en Télépathie

Effet : Permet de transmettre des pensées sur une distance de 1 km. Les informations peuvent être partagées en temps réel, et l'utilisateur peut détecter la présence d'autres créatures avec qui il est en télépathie.

Utilisation : Très utile pour la surveillance à grande échelle, pour maintenir une connexion constante avec des alliés éloignés ou pour transmettre des messages stratégiques dans des situations de haute pression.

Niveau 5 : Maître en Télépathie

Effet : La portée de la télépathie atteint 10 km. L'utilisateur peut communiquer avec une grande précision, même sur des longues distances, et peut aussi capter des pensées simples des autres créatures avec lesquelles il entre en contact, sans qu'elles aient besoin d'être en télépathie directe.

Utilisation : Cette compétence permet une coordination parfaite sur de très longues distances, idéale pour des missions de reconnaissance ou pour surveiller de grandes zones de manière silencieuse et efficace.

Communication par Pensées

La Communication par Pensées est une version avancée de la télépathie, permettant à l'utilisateur de communiquer télépathiquement avec plusieurs personnes simultanément. Utilisée principalement par des créatures comme les direwolves et leurs évolutions, cette compétence permet de transmettre des informations bien au-delà des capacités de la télépathie traditionnelle.

Niveau 1 : Initié en Communication par Pensées

Effet : Permet la communication télépathique avec jusqu'à 3 personnes. La portée est limitée à 50 mètres. L'utilisateur peut partager des pensées basiques, mais cela peut être épuisant pour un utilisateur non entraîné.

Utilisation : Pratique pour des petites conversations de groupe ou pour coordonner une petite équipe. L'échange d'informations est clair mais peut être fatigant sur de longues périodes.

Niveau 2 : Apprenti en Communication par Pensées

Effet : Permet la communication avec jusqu'à 10 personnes sur une distance maximale de 200 mètres. Les pensées sont transmises plus facilement, et l'utilisateur commence à pouvoir partager des idées et concepts simples sans grande fatigue mentale.

Utilisation : Idéale pour coordonner des groupes plus larges ou pour partager des informations stratégiques avec plusieurs alliés à la fois.

Niveau 3 : Maîtrise en Communication par Pensées

Effet : Permet la communication avec jusqu'à 50 personnes sur une portée de 500 mètres. La communication devient beaucoup plus fluide, et des idées, des souvenirs et des concepts complexes peuvent être partagés sans difficulté. Les utilisateurs peuvent également envoyer des informations plus rapidement, avec une fatigue réduite.

Utilisation : Utile pour gérer de grandes équipes ou armées, permettant une transmission d'informations tactiques en temps réel sans avoir à dépendre de moyens physiques de communication.

Niveau 4 : Expert en Communication par Pensées

Effet : La portée augmente à 1 km, et jusqu'à 100 personnes peuvent être communiquées simultanément. La transmission d'informations devient presque instantanée, même pour des concepts complexes. L'utilisateur peut également coordonner les pensées et les actions d'un grand nombre de personnes avec une grande précision.

Utilisation : Parfait pour des batailles ou des campagnes de grande envergure où chaque mouvement doit être parfaitement synchronisé. Idéale pour l'échange rapide de tactiques et de stratégies.

Niveau 5 : Maître en Communication par Pensées

Effet : Permet de communiquer avec une portée de 5 km et avec un nombre illimité de personnes, jusqu'à toute une armée. La transmission des informations est immédiate, et des concepts abstraits ou des souvenirs complexes peuvent être partagés avec une clarté totale. L'utilisateur peut aussi affecter des groupes d'individus en modulant leurs pensées de manière subtile. L'effort mental pour l'utilisateur est minime, même avec des échanges massifs.

Utilisation : Ce niveau permet de coordonner des armées entières, de partager des concepts complexes, ou même de modifier la direction de la pensée d'un groupe entier.

C'est une compétence décisive pour une gestion de guerre à grande échelle et pour influencer les pensées collectives.

Canon vocal

Le Canon Vocal est une compétence commune utilisée par Ranga et une compétence intrinsèque des Blade Tigers. Cette compétence permet de créer de puissantes ondes de choc par l'utilisation du son, capables de causer des dégâts massifs en créant des cratères et en atomisant les cibles touchées.

Niveau 1 : Initié en Canon Vocal

Effet : Le canon vocal génère une onde de choc faible, capable de créer des fissures dans le sol et de causer des blessures mineures à un seul ennemi dans un rayon de 10 mètres. Dégâts : 1d4.

Utilisation : Pratique pour les attaques de base à distance, idéale pour briser des défenses légères ou causer des dégâts à des groupes d'ennemis peu protégés.

Niveau 2 : Apprenti en Canon Vocal

Effet : L'onde de choc devient plus concentrée et peut causer des cratères plus petits (environ 1 mètre de diamètre) à l'impact. La portée augmente à 10 mètres. Dégâts : 2d4. Utilisation : Plus efficace contre des ennemis massifs ou des structures fragiles. Peut provoquer des destructions locales sur le terrain, rendant l'attaque utile aussi bien pour la guerre de siège que pour le combat.

Niveau 3 : Maîtrise en Canon Vocal

Effet : L'onde de choc devient encore plus puissante, capable de détruire des obstacles et d'infliger de lourds dégâts à plusieurs ennemis sur une zone de 5 mètres de diamètre. La portée atteint 10 mètres. Dégâts : 3d4. Utilisation : Idéale pour des attaques de zone, permettant de frapper plusieurs ennemis à la fois. Les cratères laissés par l'onde de choc peuvent être utilisés stratégiquement pour bloquer des passages ou créer des obstacles.

Niveau 4 : Expert en Canon Vocal

Effet : L'onde de choc peut désormais atomiser des cibles plus petites, réduisant tout dans un rayon de 5 mètres à de la poussière. La portée maximale est de 10 mètres. Dégâts : 4d4. Utilisation : Utile pour anéantir des formations d'ennemis ou des créatures particulièrement résistantes. Peut également être utilisé pour détruire des obstacles lourds comme des murs ou des bâtiments de faible résistance.

Niveau 5 : Maître en Canon Vocal

Effet : Le canon vocal libère une déflagration sonore capable de créer des cratères profonds et larges, tout en atomisant toute cible dans un rayon de 10 mètres. La portée atteint 10 mètres. Dégâts : 5d4. Utilisation : Ce niveau permet de réaliser des attaques dévastatrices à très longue portée. Parfait pour éliminer des hordes d'ennemis ou pour effectuer une percée dans une fortification. L'attaque crée un terrain difficile pour l'ennemi, tout en infligeant des dégâts massifs.

Lame d'eau

La Lame d'Eau est une compétence commune et un Art qui permet à l'utilisateur de projeter une fine lame d'eau d'une puissance de coupe incroyable. Description : La Lame d'Eau découle des principes de la Propulsion Hydraulique et du Mouvement des Courants d'Eau. Rimuru a perfectionné cette technique en se concentrant sur le principe de "couper l'eau". Après une semaine d'entraînement, il a réussi à augmenter suffisamment la pression de sa propulsion hydraulique pour couper un rocher, acquérant ainsi la compétence. La Lame d'Eau, le Mouvement des Courants d'Eau et la Propulsion Hydraulique ont ensuite évolué pour devenir la compétence Manipulation de l'Eau.

Niveau 1 : Initié en Lame d'Eau

Effet : Permet de projeter une fine lame d'eau capable de trancher des matériaux faibles, tels que le bois ou la pierre tendre. Portée : 10 mètres. Dégâts : 1d4. Utilisation : Une attaque efficace contre des ennemis peu protégés ou des obstacles légers. Peut être utilisée à distance pour attaquer de manière précise.

Niveau 2 : Apprenti en Lame d'Eau

Effet : La lame devient plus précise et plus tranchante, capable de couper à travers des matériaux plus résistants, comme des pierres dures ou des armures légères. Portée : 15 mètres. Dégâts : 2d4. Utilisation : Idéale pour combattre des ennemis armés ou pour couper des obstacles plus solides. La portée augmentée permet de réaliser des attaques à plus longue distance.

Niveau 3 : Maîtrise en Lame d'Eau

Effet : La lame d'eau gagne en puissance et peut couper des matériaux très résistants, comme des métaux fins ou des structures de pierre solides. Portée : 20 mètres. Dégâts : 3d4. Utilisation : Utile contre des ennemis puissants ou des obstacles de grande taille. Les attaques peuvent désormais créer des coupures nettes même sur des cibles particulièrement solides.

Niveau 4 : Expert en Lame d'Eau

Effet : La lame d'eau est capable de trancher des matériaux extrêmement durs, comme les armures lourdes ou les roches dures. Elle peut également trancher des ennemis en deux si l'attaque est bien ciblée. Portée : 30 mètres. Dégâts : 4d4. Utilisation : Idéale pour infliger de lourds dégâts à des ennemis résistants ou pour traverser des barrières solides. L'attaque est précise et efficace même contre des cibles massives.

Niveau 5 : Maître en Lame d'Eau

Effet : La Lame d'Eau devient une attaque dévastatrice capable de couper à travers pratiquement tout, y compris les matériaux les plus résistants et les ennemis les plus coriaces. Portée : 50 mètres. Dégâts : 5d4. Utilisation : Cette attaque est une véritable force de destruction. Elle peut couper à travers presque n'importe quel obstacle et infliger des dégâts massifs à une large gamme d'ennemis. La portée étendue permet des attaques stratégiques à grande distance.

Mouvement du courant d'eau

La Mouvement des Courants d'Eau est une compétence commune et un Art permettant à l'utilisateur de créer et manipuler des courants d'eau à sa guise. Description : Après avoir observé comment son corps flottait et s'enfonçait avec la Perception de Mana, Rimuru a eu l'idée d'essayer de créer un courant d'eau en faisant "osciller" son propre corps. En accédant à l'énergie magique de son corps, il réussit à provoquer des oscillations créant des ondulations autour de lui et lui permettant de se déplacer plus facilement sous l'eau, acquérant ainsi la compétence. Par la suite, il parvint à contrôler la profondeur, la direction et la vitesse des courants d'eau créés. Il découvrit également qu'il pouvait accélérer le courant avec l'aide de la Propulsion Hydraulique si nécessaire.

Niveau 1 : Initié en Mouvement des Courants d'Eau

Effet : Permet de créer des courants d'eau simples dans un petit rayon autour de l'utilisateur. Les courants sont faibles et peuvent être utilisés pour déplacer de petites quantités d'eau ou se déplacer lentement sous l'eau. Utilisation : Utile pour manipuler l'eau autour de l'utilisateur et faciliter le déplacement dans l'eau. Peu efficace à grande échelle ou pour des attaques.

Niveau 2 : Apprenti en Mouvement des Courants d'Eau

Effet : Le contrôle des courants d'eau devient plus précis et puissant. L'utilisateur peut diriger les courants dans des directions spécifiques, les utilisant pour repousser ou déplacer des objets plus lourds. Utilisation : Le courant devient suffisant pour manipuler de plus grandes quantités d'eau ou déplacer des objets de taille moyenne. Le déplacement sous l'eau devient plus rapide et fluide.

Niveau 3 : Maîtrise en Mouvement des Courants d'Eau

Effet : L'utilisateur peut maintenant générer des courants plus forts qui peuvent facilement déplacer des objets lourds ou affecter les mouvements de l'eau à grande échelle. Les courants peuvent être utilisés pour créer des vortex ou accélérer les déplacements sous l'eau. Utilisation : Idéal pour manipuler de grandes quantités d'eau, créer des courants puissants ou accélérer les déplacements sous l'eau à grande vitesse. Peut également être utilisé dans des situations de combat pour désorienter l'ennemi ou créer des zones d'eau contrôlées.

Niveau 4 : Expert en Mouvement des Courants d'Eau

Effet : La maîtrise des courants permet à l'utilisateur de créer des courants puissants capables de déplacer des masses d'eau considérables. Utilisation : Peut être utilisé offensivement pour attaquer des ennemis en les frappant avec des courants d'eau puissants. Les capacités de déplacement sous l'eau sont maintenant presque instantanées, et l'utilisateur peut manipuler des masses d'eau à grande échelle.

Niveau 5 : Maître en Mouvement des Courants d'Eau

Effet : À ce niveau, l'utilisateur peut créer des courants d'eau à une échelle impressionnante, capables de déplacer des objets massifs ou de créer des dévastations en combat. Les courants sont extrêmement contrôlables et peuvent être accélérés grâce à l'ajout de la Propulsion Hydrauliques, permettant des manœuvres rapides sous l'eau ou dans l'air. Utilisation : Ce niveau permet un contrôle total sur les courants d'eau, aussi bien pour des attaques dévastatrices que pour des manœuvres complexes sous l'eau. L'utilisateur peut créer des courants massifs qui ont un effet destructeur, tout en maintenant une grande précision. L'accélération des courants avec la Propulsion Hydrauliques rend le mouvement sous l'eau ultrarapide et contrôlé.

Compétence extra

**S
K
I
L
L**

Tout de la Création

Description : La compétence Tout de la Création permet à son utilisateur de comprendre toute chose, à condition d'avoir une connaissance de base sur le sujet et que cela soit perceptible pour lui. Cette compétence repose sur la capacité d'analyse et d'observation de l'utilisateur, renforçant son aptitude à décoder et à interpréter les phénomènes complexes.

Niveaux de Maîtrise :

Niveau 1 : Initié en Tout de la Création

Effet : Permet de comprendre des concepts simples ou familiers à l'utilisateur.

Application : Identifier des mécanismes de base ou décoder des informations élémentaires dans des environnements connus.(+1 en analyse)

Niveau 2 : Apprenti en Tout de la Création

Effet : L'utilisateur peut analyser des objets ou concepts plus complexes, y compris ceux qu'il connaît peu.

Application : Décrypter des systèmes ou stratégies modérément complexes, ou comprendre des objets d'une nature différente avec des indices suffisants.(+2 en analyse)

Niveau 3 : Maîtrise en Tout de la Création

Effet : Accès à la compréhension avancée d'un large éventail de concepts, y compris des sujets inconnus pour l'utilisateur, à condition d'avoir un minimum d'informations de base.

Application : Analyse approfondie d'objets magiques, de structures complexes, ou de stratégies détaillées.(+3 en analyse)

Niveau 4 : Expert en Tout de la Création

Effet : Capacité d'analyser des phénomènes multidimensionnels ou hautement abstraits avec facilité.

Application : Permet de comprendre des systèmes complexes et interdépendants, comme des matrices magiques avancées ou des lois naturelles complexes.(+4 en analyse)

Niveau 5 : Maître en Tout de la Création

Effet : Compréhension quasi-omnisciente de tout ce qui est perceptible et basé sur des informations accessibles, sans limites apparentes à la complexité des sujets analysés.

Application : Décodage instantané de mystères ou concepts ultra-complexes, tels que les lois universelles ou des techniques ennemies avancées.(+5 en analyse)

Œil Omniscient

Description : L'Œil Omniscient est une compétence oculaire de type Extra qui offre une vision à 360° ainsi qu'une augmentation significative des temps de réaction de l'utilisateur. Initialement maîtrisée par Kyoya Tachibana, cette compétence a également été acquise par Shion et Gabiru. Elle permet d'obtenir des informations visuelles bien au-delà du champ de vision normal.

Niveau 1 : Initié de l'Œil Omniscient

Effet : Vision à 180° et augmentation modérée des temps de réaction.

Application : Permet de repérer les ennemis dans un large champ de vision, utile pour éviter les embuscades.

Niveau 2 : Apprenti de l'Œil Omniscient

Effet : Vision à 270° et amélioration notable des réflexes dans les combats rapprochés.

Application : Prise de conscience accrue des attaques provenant de zones hors du champ de vision standard.

Niveau 3 : Maîtrise de l'Œil Omniscient

Effet : Vision complète à 360° et transmission ultra-rapide des informations visuelles.

Application : Optimisation des déplacements stratégiques et capacité à anticiper les mouvements ennemis.

Niveau 4 : Expert de l'Œil Omniscient

Effet : Vision 360° combinée avec la perception des flux magiques (synergie avec la Perception des Mana).

Application : Détection des ennemis invisibles ou dissimulés grâce à l'analyse visuelle des perturbations dans l'environnement.

Niveau 5 : Maître de l'Œil Omniscient

Effet : Combinaison parfaite avec d'autres compétences, telles que l'Accélération de la Pensée, pour un temps de réaction quasi-instantané.

Application : Capacité à voir et réagir aux attaques à des vitesses proches de l'instantanéité, rendant l'utilisateur presque imbattable en combat.

Analyse Évaluative

Description : Analyse Évaluative est une compétence Extra qui permet à son utilisateur d'obtenir des informations détaillées sur une personne ou un objet. Elle émet des ondes d'analyse qui pénètrent la cible et effectuent un scan complet de sa composition, envoyant les données recueillies à l'utilisateur. Cette compétence est un outil précieux pour examiner les matériaux, détecter les niveaux de Magiques ou vérifier la présence de compétences et magies actives.

Niveau 1 : Initié à L'Analyse

Effet : L'analyse nécessite un contact physique prolongé avec la cible.

Application : Identification de base des matériaux simples et détection de Magiques faibles.

Limites : Ne peut pas analyser les compétences ou magies complexes.

Niveau 2 : Apprenti de L'Analyse

Effet : Permet une analyse à courte distance avec une ligne de vue.

Application : Capable d'analyser des objets magiques ou des créatures faibles.

Limites : Difficulté à détecter des effets complexes ou des compétences rares.

Niveau 3 : Maîtrise Intermédiaire

Effet : Augmentation de la portée et de la précision de l'analyse.

Application : Permet d'estimer la nature des compétences communes et de détecter des magies cachées.

Limites : Les compétences uniques sont difficilement interprétées sans observation directe en combat.

Niveau 4 : Expert en Analyse

Effet : L'analyse est possible à distance avec la compétence Perception des Mana.

Application : Capacité à détecter des informations détaillées sur des entités puissantes et à contourner des défenses analytiques moyennes.

Limites : Inefficace contre les compétences Ultimes ou des matériaux comme le Hihit'irokane.

Niveau 5 : Maître de L'Analyse

Effet : Précision extrême, capable de révéler les capacités des compétences uniques et de déceler des informations même en cas de tromperie.

Application : Peut identifier la structure approximative des compétences Ultimes après une observation prolongée.

Limites : Certains individus, comme Luminous Valentine ou Guy Crimson, peuvent générer de fausses données ou masquer leurs capacités.

Œil d'Évaluation

Description : Œil d'Évaluation est une compétence Extra oculaire qui confère à ses utilisateurs la capacité d'évaluer des personnes et des objets d'un simple regard. Elle partage des effets similaires à ceux d'Analyse Évaluative, avec des avantages liés à la vision directe.

Niveaux de Maîtrise :

Niveau 1 : Initié à l'Œil d'Évaluation

Effet : L'analyse nécessite une observation prolongée.

Application : Identification de base des matériaux et reconnaissance des compétences simples.

Limites : Ne peut pas détecter les enchantements complexes ni les compétences cachées.

Niveau 2 : Apprenti en Évaluation

Effet : Permet une analyse plus rapide avec une meilleure précision.

Application : Capable d'évaluer des objets magiques mineurs et de détecter des compétences courantes.

Limites : Les compétences de rang élevé ou uniques restent invisibles.

Niveau 3 : Maîtrise Intermédiaire

Effet : Permet d'évaluer des cibles en mouvement avec une précision accrue.

Application : Capable de détecter des enchantements modérés et des compétences rares.

Limites : La détection des compétences uniques est impossible sans observation prolongée.

Niveau 4 : Expert en Évaluation

Effet : Capable de contourner certaines défenses analytiques mineures.

Application : Permet de révéler des compétences complexes et d'évaluer des objets magiques avancés.

Limites : Inefficace contre les compétences Ultime et les entités utilisant des mécanismes de dissimulation avancés.

Niveau 5 : Maître de l'Œil d'Évaluation

Effet : Analyse instantanée des compétences et objets avec une précision maximale.

Application : Capable d'identifier les attributs des compétences uniques avec un haut degré de précision. Peut révéler des informations cachées sous certaines conditions.

Limites : Les compétences Ultime restent impossibles à analyser pleinement.

Fusion d'Armure

Description : Fusion d'Armure est une compétence Extra héritée par Geld, le Désastre Orc, et transmise à son fils. Elle permet à l'utilisateur de fusionner son corps avec l'armure qu'il porte, offrant des avantages physiques et tactiques.

Niveau 1 : Initiation à la Fusion

Effet : Fusion partielle avec l'armure. Réduction du malus de Dextérité (+1 au max de Dex)

Application : Rend les armures intermédiaires plus confortables pour les combats prolongés.

Niveau 2 : Harmonisation Basique

Effet : Fusion complète avec les armures légères et intermédiaires. Suppression partielle du malus de Dextérité pour ces catégories. (+2 au max de Dex)

Application : Permet des mouvements fluides et agiles même en armure intermédiaire.

Niveau 3 : Contrôle Avancé

Effet : Fusion efficace avec les armures lourdes. Le malus de Dextérité pour ces dernières est réduit de moitié. (+3 au max de Dex)

Application : Amélioration notable de la maniabilité dans des situations de combat intense.

Niveau 4 : Maîtrise Approfondie

Effet : Suppression totale du malus de Dextérité, quelle que soit l'armure portée.

Application : Permet à l'utilisateur de bouger comme s'il ne portait pas d'armure.

Niveau 5 : Fusion Parfaite

Effet : L'armure devient une extension naturelle du corps, augmentant l'efficacité des attaques et de la défense (+1 CA et +1 Dégâts).

Application : Convient aux combattants d'élite et aux tacticiens en quête d'un avantage stratégique.

Flamme Noire

Description : Flamme Noire est une compétence Extra issue de la magie des Tempêtes. Rimuru Tempest a acquis cette capacité en combinant les effets de Mimétisme de Prédateur, de Transformation en Flamme, et de Manipulation des Flammes, grâce à la Synthèse de la compétence Dégénéré.

Originaire de Veldora, cette compétence est une version supérieure de la Transformation en Flamme, permettant à l'utilisateur de manipuler des flammes d'une puissance exceptionnelle et d'une versatilité redoutable.

Niveau 1 : Initiation au Feu

Effet : Permet la création de flammes ordinaires. Les flammes causent 1d6 dégâts de feu.

Application : Usage basique, suffisant pour des combats ordinaires ou comme outil.

Niveau 2 : Maîtrise Basique

Effet : Amélioration des flammes ordinaires, dégâts augmentés à 2d6, et acquisition d'un contrôle limité sur la trajectoire des flammes.

Application : Idéal pour des attaques ciblées ou pour perturber les adversaires.

Niveau 3 : Éveil de la Flamme Noire

Effet : Permet de générer des Flammes Noires infligeant 3d6 dégâts de feu, ignorent la résistance normale au feu.

Application : Usage contre des adversaires plus robustes ou des créatures résistantes aux dégâts élémentaires.

Niveau 4 : Manipulation Avancée

Effet : Contrôle total des Flammes Noires. Peut les façonner en armes ou barrières. Dégâts augmentés à 4d6.

Application : Combinaison parfaite d'attaque et de défense, offrant une grande flexibilité tactique.

Niveau 5 : Maîtrise Absolue

Effet : Manipulation parfaite des Flammes Noires. Les flammes causent 5d6 dégâts de feu, ignorent la résistance et la plupart des immunités. Peut maintenir les flammes pour des effets persistants (1d6 par tour).

Application : Adaptée aux batailles contre des ennemis puissants ou en tant que compétence ultime lors de combats décisifs.

Éclair Noir

Description :

L'Éclair Noir est une version dégradée de l'Éclair Sombre, une capacité inhérente à Veldora. Malgré cette dégradation, cette compétence reste l'une des magies offensives les plus puissantes, surpassant en efficacité la plupart des compétences Uniques. Une version perfectionnée, appelée Tonnerre Noir (Black Thunder), a été créée en la combinant avec la compétence Manipulation Moléculaire. Pour ajuster la puissance et la précision de l'Éclair Noir, l'utilisateur doit utiliser un conduit, agissant comme un diapason. Par exemple, les loups étoilés de Tempest utilisent leurs doubles cornes frontales comme conduit.

Niveau 1 : Étincelle Dévastatrice

Effet : Génère un éclair de base infligeant 1d6 dégâts électriques sur une cible unique. Application : Idéal pour des cibles proches ou peu résistantes.

Niveau 2 : Éclair Contrôlé

Effet : Meilleure précision grâce à l'utilisation d'un conduit, inflige 2d6 dégâts électriques et peut toucher une zone de 3 mètres autour de la cible. Doit réussir un test de Dextérité (D 15) pour réduire les dégâts de moitié. Application : Utile contre des groupes d'ennemis ou des cibles mouvantes.

Niveau 3 : Impact Explosif

Effet : Augmente la puissance de l'attaque à 3d6 dégâts électriques, avec des éclairs secondaires touchant jusqu'à 2 cibles proches (1d6 dégâts). Doit réussir un test de Dextérité (D 15) pour réduire les dégâts de moitié. Application : Adapté pour des combats contre des groupes ou des ennemis agiles.

Niveau 4 : Tempête Foudroyante

Effet : Libère une série d'éclairs dans une zone de 6 mètres, chaque cible dans la zone subit 4d6 dégâts électriques et doit réussir un test de Dextérité (D 15) pour réduire les dégâts de moitié. Application : Parfait pour des combats massifs ou contre des adversaires très résistants.

Niveau 5 : Maîtrise Absolue de l'Éclair

Effet : L'utilisateur peut focaliser l'éclair sur une cible unique pour infliger 6d6 dégâts électriques, ignorant les résistances élémentaires. En mode zone, les dégâts sont réduits à 5d6 mais affectent une large zone de 10 mètres. Doit réussir un test de Dextérité (D 15) pour réduire les dégâts de moitié. Application : Idéal pour des attaques décisives ou pour neutraliser des ennemis extrêmement puissants.

Tonnerre Noir

Description :

Le Tonnerre Noir est une version perfectionnée de l'Éclair Noir, créée par la Sagesse Infinie (Great Sage) en liant l'Éclair Noir à la compétence Manipulation Moléculaire. Cette amélioration élimine la contrainte d'utiliser un conduit pour ajuster la puissance et la portée de l'éclair. À la place, le contrôle s'effectue directement via le mana de l'utilisateur, offrant une précision accrue et une efficacité énergétique supérieure. Avec des performances proches, voire équivalentes, à celles de l'Éclair Sombre, cette compétence est aussi capable d'ajuster sa puissance pour des effets variés, allant de simples décharges paralysantes à des attaques massives destructrices.

Niveau 1 : Étincelle Paralysante

Effet : Émet une décharge ciblée infligeant 1d8 dégâts électriques et paralyse la cible pendant 1 tour si elle échoue un test de Constitution (D 12). Application : Idéal pour neutraliser temporairement une cible faible.

Niveau 2 : Onde Électrique

Effet : Augmente la puissance et la portée, infligeant 2d8 dégâts électriques à une cible ou dans une zone de 3 mètres. Les cibles doivent réussir un test de Dextérité (D 14) pour réduire les dégâts de moitié. Application : Utile pour des attaques de groupe ou des cibles éloignées.

Niveau 3 : Déluge Foudroyant

Effet : Libère plusieurs éclairs simultanément, chaque éclair infligeant 3d8 dégâts électriques et touchant jusqu'à 3 cibles dans une zone de 6 mètres. Application : Adapté pour affronter plusieurs ennemis ou infliger des dégâts importants à un groupe.

Niveau 4 : Maîtrise Élémentaire

Effet : L'utilisateur peut ajuster la puissance à la volée, allant d'un simple effet paralysant à une attaque concentrée infligeant 4d8 dégâts électriques. La paralysie dure 2 tours si la cible échoue un test de Constitution (D 16). Application : Permet de s'adapter rapidement aux besoins du combat.

Niveau 5 : Orage Divin

Effet : Déchaîne une tempête électrique massive dans une zone de 10 mètres, infligeant 5d8 dégâts électriques à toutes les cibles, avec un test de Dextérité (D 18) pour réduire les dégâts de moitié. Alternativement, l'utilisateur peut concentrer toute la puissance sur une seule cible pour un coup fatal (7d8 dégâts électriques). Application : Idéal pour des combats décisifs ou pour anéantir un groupe d'ennemis puissants.

Double Corporel

Description :

Le Double Corporel est une compétence Extra permettant à son utilisateur de créer des copies de lui-même. Ces copies ne sont pas autonomes, mais sont contrôlées à distance grâce à une version intégrée de la compétence Communication Par Pensée. Le nombre de copies, ainsi que leur durabilité et leur portée, dépendent de la maîtrise de l'utilisateur et de la quantité de magie qu'il consacre à la création de ces copies. Bien que ces copies puissent utiliser les arts et les compétences de niveau inférieur de l'utilisateur, leur contrôle simultané est complexe et nécessite de la concentration.

Niveau 1 : Double de Base

Crée une copie avec des dégâts réduits et une durabilité limitée. La copie peut utiliser des arts et des compétences de niveau inférieur. Niv de compétence limiter à Niv 1. Nombre de Copies : 1. Durabilité de la Copie : Faible (1d4 tours).

Niveau 2 : Doublure Améliorée

Effet : Les copies créées sont plus durables et peuvent utiliser des compétences plus puissantes. L'utilisateur peut commander jusqu'à 2 copies simultanément. Niv de compétence limiter à Niv 2. Nombre de Copies : 2. Durabilité de la Copie : Modérée (2d4 tours).

Niveau 3 : Multiples Doublures

Effet : L'utilisateur peut créer jusqu'à 3 copies et contrôler chacune d'elles simultanément avec un léger retard. Les copies peuvent maintenant utiliser certaines compétences de niveau commun. Niveau de compétence limiter à Niv 3. Nombre de Copies : 3. Durabilité de la Copie : Moyenne (3d4 tours).

Niveau 4 : Maîtrise Totale

Effet : Les copies sont quasi identiques à l'utilisateur, avec une très faible réduction de puissance. Les copies peuvent utiliser des compétences communes, bien qu'il y ait toujours un petit décalage. Niveau de compétence limité à Niv 4. Durabilité de la Copie : Haute (4d4 tours). Nombre de Copies : 4.

Niveau 5 : Légion de Doubles

Effet : L'utilisateur peut créer une équipe de copies (jusqu'à 4) et commander chaque copie sans latence notable. Les copies sont capables d'utiliser des compétences communes, bien que celles-ci puissent être légèrement réduites en puissance. Niveau de compétence limité à Niv 5. Nombre de Copies : 4. Durabilité de la Copie : Très Haute (5d4 tours).

Œil Céleste

Description :

L'Œil Céleste est une compétence Extra de type oculaire qui améliore considérablement la vision de son utilisateur et agit comme une forme de clairvoyance avancée. Cette compétence offre une précision visuelle extrême et permet de voir au-delà des limites naturelles, rivalisant ou surpassant les capacités de l'Œil Divin .

Niveaux de Maîtrise :

Niveau 1 : Vision Améliorée

Capacité de voir dans l'obscurité et les conditions environnementales défavorables.

Bonus de +2 en perception.

Portée de clairvoyance : 10 mètres autour de l'utilisateur.

Niveau 2 : Perception Spirituelle

Peut détecter et analyser les magiques et les énergies spirituelles.

Bonus de +3 en perception.

Portée de clairvoyance : 25 mètres.

Niveau 3 : Vision Omnisciente

La clairvoyance peut maintenant traverser les murs et autres obstacles solides.

Bonus de +4 en perception.

Portée de clairvoyance : 50 mètres.

Niveau 4 : Regard Spirituel

Capacité de percevoir et d'analyser les âmes. Peut repérer des anomalies ou des perturbations spirituelles.

Bonus de +5 en perception.

Portée de clairvoyance : 100 mètres.

Niveau 5 : Vision Céleste Parfaite

Observation de phénomènes complexes tels que l'Évolution ou les interactions entre âmes.

La vision transcende toutes les limites physiques et spirituelles.

Bonus de +6 en perception.

Portée de clairvoyance : Illimitée (nécessite des coordonnées précises).

Annulation du Chant

Description :

L'Annulation du Chant est une compétence Extra qui supprime la nécessité de réciter un chant pour lancer un sort. Une fois le sort analysé ou correctement lancé une première fois, il est mémorisé par l'utilisateur et peut être activé instantanément par la simple pensée.

Niveau 1 : Mémorisation Initiale

Peut être utilisé 1 fois par jour.

Niveau 2 : Mémoire Magique

Utilisable 2 fois par jour.

Niveau 3 : Conjurateur Rapide

Utilisable 3 fois par jour.

Niveau 4 : Maître des Runes

Utilisable 4 fois par jour.

Niveau 5 : Érudit Mystique

Utilisable 5 fois par jour.

Charme

Description :

Le Charme est une compétence utilisée pour manipuler l'esprit des cibles. Elle permet de les hypnotiser, de contrôler temporairement leurs pensées et même d'altérer leurs souvenirs en y implantant des suggestions subtiles. Cette compétence est une des compétences intrinsèques des vampires, une compétence Extra utilisée par Diablo sous son Unique Skill Tempter et peut également être utilisée comme un sort de magie d'Illusion.

Niveau 1 : Hypnotiseur Débutant

Peut hypnotiser une cible pour 1d4 tours.

Les souvenirs altérés sont superficiels et facilement restaurés si la cible récupère.

Jet de résistance facile pour la cible (D 10).

Niveau 2 : Manipulateur Subtil

Capacité de contrôler les pensées ou les actions d'une cible pendant 2d4 tours.

Peut altérer des souvenirs récents avec plus de finesse.

Jet de résistance moyen pour la cible (D 12).

Niveau 3 : Enchanteur

Charismatique

Peut contrôler les pensées de deux cibles simultanément.

Altération de souvenirs récents et anciens.

Jet de résistance difficile pour la cible (D 14).

Niveau 4 : Marionnettiste Expert

Peut hypnotiser ou contrôler jusqu'à 3 cibles.

Durée prolongée à 3d4 tours.

Altération de souvenirs difficile à détecter ou à inverser.

Jet de résistance très difficile pour la cible (D 16).

Niveau 5 : Maître du Charme

Hypnose de masse : possibilité de cibler un groupe entier dans un rayon de 5 mètres.

Contrôle total des souvenirs, y compris ceux profondément ancrés.

Jet de résistance presque impossible pour la cible (D 18).

Détection du Danger

Description :

La Détection du Danger est une compétence Extra utilisée par les Lapins-Garous (comme Framea) et les Chasseurs (comme Shin Ryusei). Cette compétence agit comme un instinct de survie avancé, permettant de détecter et de réagir aux menaces potentielles avant même qu'elles ne deviennent évidentes.

Niveau 1 : Instinct Naissant

Peut détecter les menaces directes et évidentes (comme un ennemi s'approchant).

Accorde un +1 en Perception pour repérer les dangers.

Niveau 2 : Vigilance Aiguisée

Peut percevoir les dangers indirects (comme une embuscade ou une trappe cachée).

Accorde un +2 en Perception.

Détecte les intentions hostiles dans un rayon de 5 mètres.

Niveau 3 : Sentinelle Entraînée

Peut détecter les attaques magiques imminentes.

Augmente le bonus de Perception à +3.

Permet une réaction immédiate pour éviter les pièges ou embuscades avec un jet d'Esquive.

Niveau 4 : Prévion Expérimentée

Capacité de ressentir les dangers latents (comme les enchantements maléfiques ou les pièges magiques).

Bonus de Perception de +4 et portée étendue à 15 mètres.

Niveau 5 : Maître de l'Intuition

Détection instantanée des menaces, même celles masquées par des illusions ou des compétences comme la furtivité.

Bonus de Perception de +5.

Peut prévenir une attaque surprise pour lui-même et ses alliés proches, leur permettant d'agir en premier.

Haki du Seigneur-Démon

Description :

Le Haki du Seigneur-Démon est une compétence Extra accessible uniquement aux êtres ayant atteint un niveau de puissance équivalent à celui des Seigneurs-Démons. Il s'agit également d'une compétence intrinsèque propre au Slime Démoniaque, bien que Rimuru soit le seul dans l'histoire à l'avoir obtenue.

Cette compétence combine les effets du Haki et de l'Aura Magique, transformant l'aura de l'utilisateur en une force oppressante capable de soumettre, détruire ou plonger ses cibles dans la folie.

Niveau 1 : Présence Terrifiante

Rayon d'effet de 15 mètres.

Bonus: +6 en charisme

Réduction de -1 aux jets de sauvegarde des ennemis.

Les ennemis faibles subissent 1d6 dégâts.

Niveau 2 : Aura Oppressante

Rayon d'effet étendu à 20 mètres.

Bonus: +7 en charisme

Réduction de -2 aux jets de sauvegarde.

Peut causer des effets secondaires (paralysie légère, peur intense).

Niveau 3 : Pression Dévastatrice

Rayon d'effet de 30 mètres.

Bonus: +8 en charisme

Réduction de -3 aux jets de sauvegarde.

Augmentation des dégâts à 2d6.

Peut provoquer une folie temporaire (1d4 tours).

Niveau 4 : Aura de Domination Absolue

Rayon d'effet de 50 mètres.

Réduction de -4 aux jets de sauvegarde.

Bonus: +9 en charisme

Peut briser la résistance magique des ennemis dans le rayon.

Augmentation des dégâts à 3d6.

Niveau 5 : Haki du Seigneur-Démon Parfait

Rayon d'effet de 75 mètres.

Réduction de -5 aux jets de sauvegarde.

Bonus: +10 en charisme

Effets mortels pour les ennemis faibles (sauvegarde contre la mort, difficulté 15).

Les cibles résistantes peuvent subir une folie permanente ou des dégâts spirituels massifs.

Force Divine

Description :

La Force Divine est une compétence Extra utilisée par les Yomigaeri, conçue pour améliorer drastiquement les capacités physiques de l'utilisateur. Cette compétence accorde une force surhumaine pour un temps limité, permettant à son utilisateur de surpasser ses propres limites physiques dans des situations critiques.

Niveau 1 : Force Éveillée

Bonus de +3 sur les jet de force .

Durée : 1d6 tours.

Niveau 2 : Puissance Accrue

Bonus de +4 sur les jet de force .

Les jets de Force réussis de manière critique (20 naturel) infligent des dégâts supplémentaires (+1d6).

Durée : 1d6 tours +1.

Niveau 3 : Force Titanesque

Bonus de +5 sur les jet de force .

Les jets de Force réussis permettent d'accomplir des actions normalement impossibles (par exemple : briser une porte massive, soulever des charges gigantesques) .

Durée : 1d6 tours +2 .

Niveau 4 : Force Inébranlable

Bonus de +6 sur les jet de force .

L'utilisateur devient temporairement immunisé aux effets de fatigue ou d'épuisement pendant la durée de la compétence.

Durée : 1d6 tours +3 .

Niveau 5 : Force Divine Absolue

Bonus de +7 sur les jet de force .

Les coups critiques infligent des dégâts doublés.

L'utilisateur gagne temporairement un avantage (2d20, le plus élevé) sur les tests de Force et Constitution.

Durée : 1d6 tours +4 .

Manipulation de la Terre

Description :

La Manipulation de la Terre est une compétence Extra permettant à son utilisateur de contrôler et manipuler l'élément de la terre. Cette compétence offre une variété d'applications, allant de la création de murs de terre à la manipulation fine du sol, tout en permettant de façonner le terrain ou d'attaquer avec des projectiles de terre.

Niveau 1 : Manipulation Basique

Portée de 10 mètres.

L'utilisateur peut déplacer de petites quantités de terre et créer des formations simples (murs, fossés).

Niveau 2 : Manipulation Contrôlée

Portée de 20 mètres.

L'utilisateur peut manipuler de plus grandes quantités de terre et créer des formations plus complexes (piliers, fossés profonds).

Niveau 3 : Manipulation Avancée

Portée de 30 mètres.

Permet de déplacer des masses considérables de terre ou de roche et de les utiliser pour des attaques ou des défenses puissantes.

Niveau 4 : Manipulation de Terre Supérieure

Portée de 40 mètres.

Permet de manipuler des structures massives, telles que des murs de terre énormes ou des terrains entiers, avec une grande précision et contrôle.

Niveau 5 : Manipulation Ultime

Portée de 50 mètres.

Permet de contrôler la terre de manière quasi parfaite, incluant la création de vastes formations et l'attaque ou la défense en utilisant des couches profondes de sol ou de roche avec une extrême précision.

Double Corporel Amélioré

Description :

Le Double Corporel Amélioré est une évolution de la compétence Double Corporel. Elle permet à l'utilisateur de créer des copies de lui-même, mais ces copies sont beaucoup plus durables et robustes, pouvant même servir de support pour des entités puissantes telles que des Dragons Vrais. Ces doubles sont non seulement capables d'agir de manière autonome,

Niveau 1 : Double Corporel Amélioré de Base

Effet : Crée une copie avec une durabilité limitée. La copie peut utiliser des arts et des compétences de niveau inférieur. Niv de compétence limiter à Niv 1

Nombre de Copies : 1

Durabilité de la Copie : Faible (2d4 tours)

Niveau 2 : Double Corporel de Soutien Amélioré

Effet : Les copies créées sont plus durables et peuvent utiliser des compétences plus puissantes. L'utilisateur peut commander jusqu'à 2 copies simultanément. Niv de compétence limiter à Niv 2

Nombre de Copies : 2

Durabilité de la Copie : Modérée (4d4 tours)

Niveau 3 : Double Corporel Supérieur

Effet : L'utilisateur peut créer jusqu'à 3 copies et contrôler chacune d'elles simultanément avec un léger retard. Les copies peuvent maintenant utiliser certaines compétences de niveau communs. Niv de compétence limiter à Niv 3

Nombre de Copies : 3

Durabilité de la Copie : Moyenne (6d4 tours)

Niveau 4 : Double Corporel Grand Maître

Effet : Les copies sont quasi identiques à l'utilisateur, avec une très faible réduction de puissance. Les copies peuvent utiliser des compétences communs, bien qu'il y ait toujours un petit décalage. Niv de compétence limiter à Niv 4 .

Durabilité de la Copie : Haute (8d4 tours)

Nombre de Copies : 3

Niveau 5 : Double Corporel Ultime

Effet : L'utilisateur peut créer une Équipe de copies (jusqu'à 4) et commander chaque copie sans latence notable. Les copies sont capables d'utiliser des compétences communs, bien que celles-ci puissent être légèrement réduites en puissance. Niv de compétence limiter à Niv 5 .

Nombre de Copies : 4

Durabilité de la Copie : Très Haute (10d4 tours)

Flammes Explosives

Description :

Les Flammes Explosives sont une compétence Extra qui permet à l'utilisateur de générer des flammes extrêmement puissantes qui explosent au contact ou dans un rayon spécifique. Cette compétence permet de libérer une quantité significative d'énergie sous forme de feu, provoquant des dégâts dévastateurs dans un large périmètre.

Niveau 1 : Flammes Explosives de Base

Dégâts : 1d8 dégâts.

Rayon d'Explosion : 1m.

Contrôle : L'utilisateur peut créer des flammes et les diriger avec une certaine précision.

Niveau 2 : Flammes Explosives Renforcées

Dégâts : 2d6 dégâts.

Rayon d'Explosion : 1,5m.

Contrôle : Amélioration de la portée et de la capacité à diriger les flammes de manière plus précise.

Niveau 3 : Flammes Explosives Avancées

Dégâts : 2d8 dégâts.

Rayon d'Explosion : 2m.

Contrôle : L'utilisateur peut concentrer l'explosion dans une zone spécifique ou l'étendre, selon la situation.

Niveau 4 : Flammes Explosives Suprêmes

Dégâts : 3d6 dégâts.

Rayon d'Explosion : 2,5m.

Contrôle : Les flammes sont plus intenses et plus destructrices, et l'utilisateur peut manipuler leur explosion pour couvrir de grandes zones.

Niveau 5 : Flammes Explosives Ultimes

Dégâts : 4d6 dégâts.

Rayon d'Explosion : 3m.

Contrôle : À ce niveau, les flammes explosent avec une intensité dévastatrice, et l'utilisateur peut ajuster leur portée et leur puissance avec une grande précision. Les explosions peuvent causer des destructions massives dans un large rayon.

Manipulation des Flammes

Description :

La Manipulation des Flammes est une compétence Extra qui permet à l'utilisateur de contrôler les flammes environnantes et de manipuler la chaleur de son propre corps. Bien qu'elle ne permette pas de créer directement un feu, cette compétence permet d'adapter la chaleur, d'enrouler des flammes autour d'objets ou de personnes, et de déplacer la chaleur sur une grande distance. Elle permet également de manipuler la température interne du corps de l'utilisateur.

Niveau 1 : Manipulation des Flammes de Base

Rayon d'Influence : 10m.

Manipulation : L'utilisateur peut déplacer la chaleur sur une petite zone ou la concentrer pour enflammer des objets.

Limitation : Ne permet pas de créer des flammes, mais peut manipuler celles déjà présentes.

Niveau 2 : Manipulation des Flammes Avancée

Rayon d'Influence : 15m.

Manipulation : Augmentation de la portée de la manipulation de la chaleur et meilleure capacité à enflammer des objets plus grands et plus résistants.

Contrôle de la Température : L'utilisateur peut atteindre des températures plus élevées, capable d'enflammer des objets plus difficiles.

Niveau 3 : Manipulation des Flammes Maîtrisée

Rayon d'Influence : 20m.

Manipulation : Le contrôle de la chaleur devient plus précis, permettant à l'utilisateur de manipuler des flammes de manière plus fine, même dans des conditions difficiles.

Contrôle de la Température : L'utilisateur peut créer une chaleur intense à distance pour allumer des objets ou même des attaques enflammées.

Niveau 4 : Manipulation des Flammes Perfectionnée

Rayon d'Influence : 30m.

Manipulation : La portée de la manipulation augmente considérablement, et l'utilisateur peut contrôler des zones larges de chaleur.

Contrôle de la Température : L'utilisateur peut atteindre des températures extrêmement élevées et les déplacer avec une grande précision.

Niveau 5 : Manipulation Ultime des Flammes

Rayon d'Influence : 40m.

Manipulation : À ce niveau, l'utilisateur peut manipuler la chaleur de manière presque illimitée dans la zone d'effet, capable de concentrer une chaleur intense à des endroits stratégiques.

Contrôle de la Température : L'utilisateur peut générer une chaleur suffisante pour provoquer des explosions ou enflammer des zones entières.

Domination des Flammes

Description :

La Domination des Flammes est une compétence Extra permettant à l'utilisateur d'obtenir un contrôle absolu sur le feu et les éléments de flamme. Grâce à cette compétence, l'utilisateur peut manipuler les flammes à sa volonté, non seulement en termes de forme et de direction, mais aussi en ajustant leur température, intensité, et même en contrôlant des éléments liés à la chaleur et au feu. Évolution de La Manipulation des Flammes .

Niveau 1 : Contrôle de Base des Flammes

Manipulation de Flammes : L'utilisateur peut diriger les flammes existantes et les déplacer.

Température : L'utilisateur peut augmenter ou réduire légèrement la chaleur des flammes.

Création : La création de flammes est limitée à une faible intensité et portée.

Niveau 2 : Contrôle Avancé des Flammes

Manipulation et Création : L'utilisateur peut créer des flammes de moyenne intensité et les manipuler avec plus de précision.

Chauffage et Refroidissement : Le contrôle de la température devient plus détaillé, capable de créer des flammes plus puissantes ou d'adoucir la chaleur d'une zone spécifique.

Portée d'Influence : L'utilisateur peut diriger des flammes sur une portée plus grande (jusqu'à 20 mètres).

Niveau 3 : Domination Totale des Flammes

Manipulation Totale : À ce niveau, l'utilisateur peut contrôler et diriger des flammes avec une grande précision, en ajustant leur température et leur forme en temps réel.

Flammes Intenses : L'intensité des flammes contrôlées peut atteindre des niveaux extrêmes, capable d'enflammer des zones plus larges et de causer des dégâts considérables.

Portée d'Influence : L'utilisateur peut contrôler les flammes à une portée maximale de 50 mètres.

Niveau 4 : Maîtrise des Flammes Évoluée

Manipulation Ultime : Le contrôle des flammes devient instantané, permettant de créer et de modifier des flammes à des températures extrêmement élevées sur de vastes distances.

Équilibre des Températures : L'utilisateur peut maintenant régler la température des flammes avec une précision de niveau professionnel, allant de simples flammes à de véritables incendies dévastateurs.

Portée d'Influence : L'utilisateur peut influencer les flammes à une portée de 100 mètres.

Niveau 5 : Domination Suprême des Flammes

Manipulation Absolue : L'utilisateur est capable de contrôler l'intensité, la forme et la direction des flammes avec une perfection totale. Il peut créer des flammes extrêmement puissantes et les manipuler sans effort.

Température Élevée : Les flammes contrôlées par l'utilisateur peuvent atteindre des températures dévastatrices, capables de détruire même les matériaux les plus résistants.

Portée et Précision : L'utilisateur peut manipuler les flammes à une portée illimitée dans son champ de vision, avec une précision parfaite.

Frenzy

Description :

La compétence Frenzy permet à l'utilisateur de se transformer en un guerrier berserk, augmentant de manière drastique ses capacités physiques, notamment sa force et sa vitesse. Cependant, cette transformation a un coût élevé en termes de magie, et l'utilisateur risque de perdre le contrôle de sa raison en cas d'inexpérience.

Niveau 1 : Berserk de Base

Durée : 1d4 tours.

Bonus Physique : 1,5x à la force et la vitesse.

Risque : Le contrôle de la personne devient plus difficile avec l'usage prolongé, et l'utilisateur peut devenir irrationnel ou incontrôlable.

Limite : Cette forme dure pendant 1d4 tours et augmente les capacités physiques d'une fois et demie la valeur de base.

Niveau 2 : Berserk Renforcé

Durée : 1d4 + 1 tours.

Bonus Physique : 1,75x à la force et la vitesse.

Risque : Moins de risque de perdre complètement le contrôle, mais le besoin de maîtriser la compétence reste essentiel.

Amélioration : Cette version donne un contrôle plus stable et plus précis sur les capacités physiques accrues, mais à un coût de magie légèrement plus élevé.

Niveau 3 : Maîtrise du Berserk

Durée : 1d4 + 2 tours.

Bonus Physique : 1,9x à la force et la vitesse.

Amélioration : La transformation devient plus contrôlable, et l'utilisateur apprend à mieux gérer l'épuisement magique.

Risque : Le risque de perdre le contrôle diminue, mais la consommation de magie reste élevée.

Niveau 4 : Berserk Ultime

Durée : 1d4 + 3 tours.

Bonus Physique : 2x à la force et la vitesse.

Amélioration : L'utilisateur a maintenant un contrôle total pendant la transformation, ce qui lui permet de lutter plus efficacement contre l'épuisement magique et les effets secondaires de la compétence.

Coût : La consommation de magie atteint son maximum, mais la puissance physique atteint également un pic absolu.

Niveau 5 : Berserk Parfait

Durée : 1d4 + 4 tours.

Bonus Physique : 2x à la force et la vitesse.

Amélioration : Cette version ultime de Frenzy permet un contrôle parfait et une maîtrise de la forme berserk. L'utilisateur peut désormais libérer toute sa puissance physique sans compromettre son contrôle ou risquer la folie.

Risque : Aucun risque majeur de perte de contrôle. Cependant, l'utilisateur doit avoir une gestion excellente de ses ressources magiques pour éviter l'épuisement.

harmonie d'armure complète du corps

Description :

La compétence harmonie d'armure complète du corps permet à l'utilisateur de recouvrir entièrement son corps d'une armure, augmentant sa défense tout en lui conférant une protection renforcée contre divers types de dégâts. Cette transformation harmonie d'armure améliore considérablement les capacités défensives de l'utilisateur.

Niveau 1 : Armure de Base

Bonus CA : +1 à la classe d'Armure (CA).

Effets : La protection est de base, mais fournit une défense suffisante contre les attaques physiques modérées. La transformation de l'armure est visible, mais pas aussi solide ou robuste qu'aux niveaux supérieurs.

Niveau 2 : Armure Renforcée

Bonus CA : +2 à la classe d'Armure (CA).

Effets : L'armure devient plus résistante et peut mieux encaisser les attaques physiques et magiques. Elle recouvre également une plus grande surface du corps, augmentant ainsi la protection globale.

Niveau 3 : Armure Solide

Bonus CA : +3 à la classe d'Armure (CA).

Effets : La transformation devient encore plus robuste, offrant une meilleure résistance aux attaques lourdes. L'utilisateur bénéficie également d'une légère résistance accrue aux dégâts magiques ou élémentaires.

Niveau 4 : Armure Élite

Bonus CA : +4 à la classe d'Armure (CA).

Effets : L'armure atteint un niveau d'efficacité exceptionnel. Elle offre une protection de haut niveau contre les attaques physiques, et sa résistance contre la magie et les attaques élémentaires est considérablement augmentée. L'armure devient plus légère, permettant une certaine mobilité tout en conservant une protection maximale.

Niveau 5 : Armure Suprême

Bonus CA : +5 à la classe d'Armure (CA).

Effets : L'armure atteint un niveau quasi imparable. Elle protège l'utilisateur de manière presque totale contre les attaques physiques et magiques. En outre, l'armure peut être renforcée par une résistance accrue aux effets de statut ou autres effets néfastes, permettant à l'utilisateur de rester fonctionnel même après des attaques dévastatrices.

Fusion

Description :

La compétence Fusion permet à l'utilisateur de se fondre physiquement avec un allié ayant une relation forte avec lui. Cette fusion permet de combiner les forces et capacités des individus fusionnés, créant ainsi un être unique qui bénéficie d'un potentiel de puissance nettement supérieur à la somme de ses parties. Cette compétence est particulièrement efficace lorsqu'elle est utilisée entre individus ayant une forte connexion émotionnelle ou un lien de subordination, comme avec les Goblin Riders et les Star Wolves.

Niveau 1 : Fusion de Base

Bonus de Force : +1 à la puissance physique, à la vitesse et aux capacités physiques globales.

Effets : L'utilisateur fusionne avec un allié, créant une forme de "créature unifiée". Leur vitesse et leur force sont améliorées de manière significative, avec une puissance d'environ B-Rank. Cela leur permet de se déplacer rapidement et d'augmenter leurs capacités de combat en groupe.

Niveau 2 : Fusion Renforcée

Bonus de Force : +2 à la puissance physique, à la vitesse et aux capacités physiques globales.

Effets : L'entité fusionnée devient encore plus rapide et plus forte. L'augmentation de la force et de la vitesse rend l'entité fusionnée capable d'égaliser un combattant de A-Rank dans certains cas. Le contrôle de la fusion devient plus facile, permettant des manœuvres plus complexes et stratégiques.

Niveau 3 : Fusion Avancée

Bonus de Force : +3 à la puissance physique, à la vitesse et aux capacités physiques globales.

Effets : La fusion atteint un niveau de puissance comparable à celui d'un A-Rank en termes de force et de vitesse. L'utilisateur peut désormais gérer cette puissance avec une précision accrue, leur permettant de tirer pleinement parti des avantages de la fusion dans des situations de combat plus intenses.

Niveau 4 : Fusion Supérieure

Bonus de Force : +4 à la puissance physique, à la vitesse et aux capacités physiques globales.

Effets : La fusion devient presque parfaite, augmentant l'efficacité des capacités de l'entité fusionnée. La fusion atteint un A-Rank plus, offrant un avantage stratégique majeur contre des adversaires de niveaux supérieurs. L'utilisateur est capable de maintenir cette forme plus longtemps sans fatigue excessive.

Niveau 5 : Fusion Ultime

Bonus de Force : +5 à la puissance physique, à la vitesse et aux capacités physiques globales.

Effets : L'entité fusionnée devient d'une puissance impressionnante, comparable à celle d'un combattant de S-Rank. Elle bénéficie d'une vitesse et d'une force exceptionnelles, et la fusion dure plus longtemps avec une récupération améliorée. L'utilisateur et son allié peuvent effectuer des attaques combinées extrêmement puissantes et efficaces.

Prédiction des attaques futures

Description :

Prédiction des attaques futures est une compétence de type calcul prédictif qui permet à son utilisateur de prédire avec une précision extrême les mouvements et attaques de son adversaire, donnant l'impression qu'ils voient dans le futur. L'utilisateur peut ainsi anticiper les actions de l'adversaire et réagir en conséquence, avec une précision qui va au-delà des capacités humaines normales.

Niveau 1 : Prédiction Basique

Prédiction des Trajectoires : L'utilisateur peut prédire les attaques simples de l'adversaire, mais la précision n'est pas garantie pour des actions complexes.

Bonus : +1 au jet pour anticiper les actions après analyse. Les mouvements peuvent être visibles sous forme de traînées lumineuses, mais quelques feintes peuvent échapper à l'utilisateur.

Niveau 2 : Prédiction Améliorée

Prédiction des mouvements Moyennement Complexes : L'utilisateur est capable de prédire avec une plus grande précision les attaques plus rapides et complexes.

Bonus : +2 au jet pour anticiper les actions. Les feintes deviennent plus visibles grâce à une analyse plus fine des intentions de l'adversaire.

Niveau 3 : Prédiction Avancée

Prédiction des mouvements complexes : L'utilisateur peut désormais prédire presque toutes les actions de l'adversaire, y compris les feintes et attaques imprévisibles.

Bonus : +3 au jet pour anticiper les actions. Les mouvements imprévisibles sont également visibles sous forme de traînées noires.

Niveau 4 : Prédiction Supérieure

Prédiction de mouvements difficiles : L'utilisateur peut prévoir les attaques complexes, même celles de haute vitesse ou invisibles à l'œil nu.

Bonus : +4 au jet pour anticiper les actions. La compétence devient suffisamment précise pour prévoir la majorité des mouvements de l'adversaire avec 100% de certitude.

Niveau 5 : Prédiction Ultime

Prédiction Parfaite : L'utilisateur est capable de prédire toutes les actions de l'adversaire, y compris les attaques imprévisibles, avec une précision totale.

Bonus : +5 au jet pour anticiper les actions. Les actions de l'adversaire sont désormais prédites avec une certitude absolue et réagissent instantanément à ces mouvements.

Sens du loup divin

Description :

Sens du loup divin est une compétence sensorielle de type perception supérieure utilisée par Momiji. Elle est considérée comme une variante améliorée de la Mana Perception, offrant une capacité sensorielle étendue, non seulement pour la vue et l'ouïe, mais aussi pour le toucher, l'odorat et le goût. Cette compétence permet à l'utilisateur de percevoir une grande quantité d'informations à travers ses cinq sens, renforçant sa conscience de l'environnement de manière surhumaine.

Niveau 1 : Perception de Base

Sensation des 5 sens : Les capacités sensorielles de l'utilisateur sont améliorées, lui permettant de percevoir des détails normaux avec une clarté plus fine. Les illusions simples peuvent être perçues.

Bonus : +1 au jet de perception. L'utilisateur peut détecter des changements subtils dans son environnement immédiat.

Niveau 2 : Perception Avancée

Perception amplifiée : La portée des sens s'étend à une zone plus large, et l'utilisateur commence à discerner des informations magiques subtiles comme des fluctuations de mana.

Bonus : +2 au jet de perception. L'utilisateur détecte des présences invisibles et des éléments magiques faibles dans les alentours.

Niveau 3 : Perception Maîtrisée

Perception Complète : L'utilisateur peut percevoir des détails fins et précis dans son environnement avec une très grande portée, tout en restant vigilant aux illusions plus complexes.

Bonus : +3 au jet de perception. Immunité contre les illusions mineures et les déguisements magiques de bas niveau.

Niveau 4 : Perception Supérieure

Perception Surnaturelle : Les capacités sensorielles sont considérablement étendues, permettant de discerner des aspects invisibles aux autres, y compris la détection d'attaques dissimulées ou de pièges magiques.

Bonus : +4 au jet de perception. Immunité totale contre les illusions normales et détection automatique des tentatives de manipulation mentale.

Niveau 5 : Perception Divine

Perception Totale : L'utilisateur peut percevoir chaque détail de son environnement avec une précision divine, détectant toutes les sources de danger, y compris celles qui sont invisibles ou subtiles, et ne se faisant jamais surprendre.

Bonus : +5 au jet de perception. Immunité totale contre toutes les illusions et manipulations, et capacité à détecter même les plus subtiles intentions malveillantes ou les attaques de haute magie.

Manipulation de la gravité

Description :

Manipulation de la gravité est une compétence Extra que Rimuru a acquise après avoir absorbé le Cœur de Charybdis, et elle a été intégrée plus tard dans l'aspect Law Manipulation de la compétence Ultime Uriel.

Cette compétence permet à l'utilisateur de manipuler et de contrôler la gravité à un niveau exceptionnel, offrant une large gamme d'applications, principalement axées sur la manipulation du poids, de la flottabilité et de la direction de la gravité autour de lui.

Niveau 1 : Manipulation Basique

Vol légèrement accéléré : L'utilisateur peut se faire léviter et se déplacer lentement dans les airs. Les applications gravitationnelles simples sont accessibles, comme la réduction du poids ou l'élévation.

Bonus : +1 au jet de manipulation gravitationnelle. L'utilisateur peut se déplacer à une vitesse modérée dans les airs sans consommer de Magculus.

Niveau 2 : Manipulation Avancée

Vol et compression de gravité : L'utilisateur peut accélérer son vol et utiliser la gravité pour exercer une pression ou inverser la direction de la gravité.

Bonus : +2 au jet de manipulation gravitationnelle. Capacité à réduire ou augmenter le poids des objets ou des adversaires.

Niveau 3 : Manipulation Maîtrisée

Contrôle Précis de la Gravité : L'utilisateur peut maintenant fine-tuner la gravité avec une précision extrême, même dans des environnements où la magie est restreinte.

Bonus : +3 au jet de manipulation gravitationnelle. Augmente la vitesse de vol et permet de soulever de lourdes charges avec une gravité modifiée.

Niveau 4 : Manipulation

Surnaturelle

Manipulation Totale de la Gravité : La gravité peut être manipulée dans une zone étendue, modifiant non seulement la gravité locale, mais aussi celle à une échelle plus grande. Cette compétence atteint des niveaux de puissance qui permettent des attaques gravitationnelles massives.

Bonus : +4 au jet de manipulation gravitationnelle. Permet de créer des champs gravitationnels d'impact et de maîtriser plus facilement l'environnement autour de soi.

Niveau 5 : Manipulation Divine

Maîtrise Totale : L'utilisateur peut manipuler la gravité de manière à la rendre aussi fluide et malléable qu'il le souhaite, permettant des actions de grande envergure. Des attaques de gravité dévastatrices ou la création de zones où la gravité est complètement inversée peuvent être réalisées.

Bonus : +5 au jet de manipulation gravitationnelle. L'utilisateur peut manipuler la gravité à grande échelle, créant des attaques pouvant affecter des zones entières.

Haki

Description :

Le Haki est une compétence Extra évoluée à partir des compétences Communes et Intrinsèques telles que Coercion. Cette compétence confère à son utilisateur une capacité extraordinaire à imposer une pression spirituelle sur ses cibles, leur faisant ressentir une peur paralysante ou une soumission totale.

L'effet peut être exercé par le biais de l'aura de l'utilisateur ou de simples paroles, rendant cette compétence aussi subtile que effrayante. La seule manière de résister à cette pression est de posséder un Haki équivalent ou de faire preuve d'une volonté exceptionnelle.

Niveau 1 : Initiation

Rayon : 10 mètres.

Effet : Paralysie partielle des cibles faibles. Bonus de Charisme/Intimidation : +6.

Niveau 2 : Domination

Rayon : 15 mètres.

Effet : Paralysie totale des cibles très faibles, paralysie partielle des autres. Bonus de Charisme/Intimidation : +7.

Niveau 3 : Oppression

Rayon : 20 mètres

Effet : Soumission mentale possible sur les cibles faibles, paralysie totale des cibles modérées. Bonus de Charisme/Intimidation : +8.

Niveau 4 : Tyrannie

Rayon : 25 mètres.

Effet : Les cibles faibles peuvent être forcées d'obéir à des ordres simples. Bonus de Charisme/Intimidation : +9.

Niveau 5 : Souveraineté

Rayon : 30 mètres.

Effet : Paralysie et soumission mentale maximales sur les cibles faibles et modérées. Bonus de Charisme/Intimidation : +10.

Perception du Perception des Sources de Chaleur

Description :

Perception des Sources de Chaleur est une compétence Extra qui permet à son utilisateur de détecter les réactions thermiques dans une zone donnée, rendant toute source de chaleur identifiable. Elle agit comme un capteur thermique, efficace contre les méthodes classiques de dissimulation. Cependant, des techniques spécifiques comme Haze peuvent réduire son efficacité.

Niveau 1 : Initiation

Rayon : 10 mètres.

Bonus en détection : +1.

Sensibilité : Sources de chaleur importantes (corps vivants, foyers actifs).

Niveau 2 : Amélioration

Rayon : 15 mètres.

Bonus en détection : +2.

Sensibilité : Détecte les variations de température plus faibles (objets récemment chauffés).

Niveau 3 : Précision

Rayon : 20 mètres.

Bonus en détection : +3.

Sensibilité : Capable de différencier les types de sources de chaleur (humains, animaux, mécanismes).

Niveau 4 : Maîtrise

Rayon : 25 mètres.

Bonus en détection : +4.

Sensibilité : Détecte les flux thermiques, même à travers des matériaux fins ou dans des environnements hostiles.

Niveau 5 : Perfection

Rayon : 30 mètres.

Bonus en détection : +5.

Sensibilité : Capable de repérer les sources de chaleur dissimulées par des moyens magiques mineurs.

Hero's Haki

Description :

Hero's Haki est une version évoluée de la compétence Extra Haki, accessible uniquement à ceux qui possèdent à la fois la volonté et la force d'un Héros. Il confère des capacités extraordinaires et une aura qui influence les autres de manière profonde, permettant à l'utilisateur de façonner non seulement l'environnement mais aussi les cœurs de ceux qui l'entourent.

Niveau 1: Amélioration de l'aura de base

À ce stade initial, l'utilisateur gagne la capacité d'exercer passivement sa volonté sur son environnement.

+6 Charisme

-1 sur les jets de sauvegarde pour les cibles de faible volonté.

Niveau 2: Influence spirituelle

L'aura de l'utilisateur s'étend et devient plus perceptible. Ils peuvent désormais induire la peur ou l'admiration chez leurs cibles, provoquant de l'hésitation ou de l'obéissance.

+7 Charisme

-2 sur les jets de sauvegarde pour ceux dont la volonté est moins forte.

Niveau 3: Commandement héroïque

À ce niveau, l'utilisateur acquiert un plus grand contrôle sur son influence, capable d'exercer une pression plus forte sur ceux qui l'entourent. Son aura peut désormais contraindre les actions des autres, les rendant plus susceptibles d'obéir à des ordres ou suggestions.

+8 Charisme

-3 sur les jets de sauvegarde, rendant les cibles plus malléables.

Niveau 4: La volonté d'un Héros

L'utilisateur incarne désormais la volonté d'un véritable héros. Ceux sous son aura sont contraints d'agir en fonction de ses idéaux et désirs, rendant la résistance presque impossible.

+9 Charisme

-4 sur les jets de sauvegarde ; la résistance devient presque impossible pour ceux qui sont facilement influençables.

Niveau 5: Pouvoir du héros légendaire

Le dernier et le plus puissant stade de Hero's Haki, où l'influence de l'utilisateur atteint un niveau divin. Son aura peut commander non seulement l'obéissance, mais aussi une loyauté profonde, transformant les ennemis en alliés ou rendant même les individus les plus résistants soumis à sa volonté.

+10 Charisme

-5 sur les jets de sauvegarde ; les individus deviennent profondément loyaux ou soumis.

Inversion sacrée- démoniaque

Description :

Inversion sacrée-démoniaque est une compétence Extra développée par Adalman, basée sur l'Inversion de Luminous Valentine's Day-Night et remodelée après le Reverse de Beretta. Cette compétence unique permet à l'utilisateur de passer d'un alignement sacré à un alignement démoniaque, couvrant ainsi les faiblesses de l'un ou l'autre. De plus, cette compétence peut être appliquée aux subordonnés de l'utilisateur, tels que la Légion Immortelle d'Adalman, offrant ainsi un avantage stratégique dans les combats.

Comme de nombreuses compétences Extra avancées, Holy-Demonic Inversion possède plusieurs stades de développement, chacun avec une portée et une puissance croissantes.

Niveau 1: Changement d'alignement de base

L'utilisateur peut alterner son propre alignement entre Sacré et Démoniaque, ajustant ainsi ses capacités et résistances selon la situation.

Alignement sacré : +1 à la guérison, +1 à la résistance aux attaques démoniaques.

Alignement Démoniaque : +1 à la puissance offensive, +1 à la résistance aux malédictions.

Niveau 2: Changement de subordonné

L'utilisateur peut maintenant appliquer le changement d'alignement à un subordonné.

Cela lui donne un avantage tactique pour s'adapter aux circonstances.

Un membre de la Légion Immortelle peut voir son alignement changé par engagement.

Niveau 3: Changement de plusieurs subordonnés

À ce stade, l'utilisateur peut changer l'alignement de plusieurs subordonnés simultanément, couvrant ainsi les faiblesses de son équipe entière.

Jusqu'à trois subordonnés peuvent changer d'alignement en même temps.

Niveau 4: Contrôle étendu du combat

L'utilisateur peut non seulement changer d'alignement mais aussi renforcer les capacités de ses subordonnés lorsqu'ils sont correctement alignés.

+2 aux capacités sacrées, +2 aux pouvoirs démoniaques pour l'utilisateur et jusqu'à cinq subordonnés.

Niveau 5: Maîtrise Divine-Démoniaque

Au sommet de cette compétence, l'utilisateur peut maintenir les alignements Sacré et Démoniaque simultanément, accédant ainsi à des pouvoirs des deux royaumes.

Les capacités sacrées et démoniaques peuvent être utilisées simultanément, combinant les pouvoirs pour des effets uniques. L'utilisateur peut changer l'alignement de jusqu'à dix subordonnés à la fois.

Régénération Infinie

Description :

Régénération infinie est une compétence intrinsèque et extra acquise par Rimuru Tempest lors de son Festival de la Moisson et de son ascension en tant que véritable seigneur-démon. Cette capacité offre des pouvoirs régénératifs sans égal, surpassant largement ceux de la Régénération Ultrarapide. Elle permet à l'utilisateur de se remettre de tout dommage, hormis une mort instantanée, et de restaurer non seulement le corps matériel mais aussi le corps spirituel, astral et même l'âme

Niveau 1: Régénération Infinie Basique

À ce stade, l'utilisateur peut récupérer instantanément des blessures modérées affectant le corps physique et spirituel, avec une consommation modérée de magiques.

Effet :Restaure 6d6 PV par activation.Régénère les corps matériel et spirituel.Ne peut pas encore régénérer le corps astral ou l'âme.

Niveau 2: Régénération Avancée

La capacité régénérative s'améliore considérablement. L'utilisateur peut maintenant se remettre de blessures graves, y compris des dommages au corps astral.

Effet :Restaure 7d6 PV par activation.Régénère les corps matériel, spirituel et astral.Résistance accrue aux interférences des spiritrons.

Niveau 3: Réparation de l'Âme

À ce niveau, l'utilisateur peut régénérer non seulement son corps mais aussi réparer de légers dommages à son âme.

Effet :Restaure 8d6 PV par activation.Régénère les corps matériel, spirituel et astral.Répare les dégâts mineurs de l'âme. Fonctionne même sous interférences des spiritrons.

Niveau 4: Récupération Catastrophique

La régénération de l'utilisateur atteint presque la perfection. Il peut récupérer de blessures catastrophiques et réparer des dégâts importants sur l'âme.

Effet :Restaure 9d6 PV par activation.Régénère les corps matériel, spirituel et astral à des vitesses incroyables.Répare les dégâts modérés de l'âme.

Niveau 5: Régénération Infinie Véritable

Au sommet de cette compétence, la Régénération Infinie devient presque inarrêtable.

L'utilisateur peut se régénérer même après une désintégration totale.

Effet :Restaure 10d6 PV par activation.Régénère instantanément les corps matériel, spirituel et astral.Répare entièrement l'âme, peu importe la gravité des dégâts.Immunité totale aux interférences des spiritrons grâce à une augmentation dynamique des magiques.

Manipulation des Lois

Description :

Manipulation des Lois est une compétence Extra avancée utilisée par Rimuru Tempest et d'autres utilisateurs de Compétences Uniques ou Ultimes. Elle permet de modifier ou de manipuler les lois fondamentales du monde, qu'elles soient fondées sur des principes magiques ou scientifiques.

L'efficacité de la Manipulation des Lois dépend fortement des connaissances et de l'affinité de l'utilisateur envers les lois ciblées. Sans expertise suffisante dans les domaines magique ou scientifique, le potentiel de la compétence reste limité.

Niveau 1 Basique :

Influence limitée sur des lois simples (ex. : ajuster la température d'une zone ou modifier la trajectoire de projectiles).10 m de rayon

Niveau 2 Intermédiaire :

Manipulation de lois plus complexes (ex. : courber la lumière pour créer des illusions ou modifier la gravité dans une zone).20 m de rayon

Niveau 3 Avancé :

Réécriture ou annulation des règles établies (ex. : inverser le flux du temps pendant un bref instant ou neutraliser un sort).30m de rayon

Niveau 4 Maîtrisé :

Altération de la réalité elle-même (ex. : créer des barrières inviolables ou redéfinir les propriétés intrinsèques de la matière).40 m de rayon

Niveau 5 Transcendant :

Manipulation des constantes universelles (ex. : vitesse de la lumière, causalité).50 m de rayon

Domination des Lois

Description :

Domination des Lois est une compétence Extra avancée, administrée par Ciel, qui représente une version améliorée de la Manipulation des Lois. Cette compétence offre un contrôle presque absolu sur les lois fondamentales du monde, qu'elles soient magiques ou scientifiques, permettant une maîtrise totale des éléments de base comme la Terre, l'Eau, le Feu et le Vent, jusqu'aux propriétés universelles telles que la gravité, la chaleur, l'inertie, et bien plus encore.

Effets par Niveau

La maîtrise de la Domination des Lois progresse sur cinq niveaux, chacun augmentant la portée, la précision, et l'intensité des manipulations possibles.

Niveau 1 : Domination Primaire

L'utilisateur peut imposer des lois simples ou améliorer celles déjà existantes.

Effet :Contrôle élémentaire des propriétés physiques comme la gravité locale, la température ou la densité.Influence modérée sur les éléments de base (Terre, Eau, Feu, Vent) . Consommation de magiques relativement faible.

Niveau 2 : Domination Élémentaire

Les manipulations s'étendent à des systèmes complexes et des interactions multiples.

Effet :Contrôle total des quatre éléments principaux, avec la capacité d'en fusionner les propriétés.Possibilité de manipuler des forces telles que l'inertie ou le magnétisme.Résistance accrue aux contre-mesures ou aux interférences externes.

Niveau 3 : Domination Avancée

À ce stade, l'utilisateur peut réécrire ou ignorer des lois fondamentales, modifiant radicalement leur fonctionnement.

Effet :Capacité à inverser ou annuler les lois naturelles (ex. : transformer la gravité en force répulsive).Influence sur le temps localisé ou les dimensions restreintes.Faible coût énergétique pour des manipulations moyennes.

Niveau 4 : Domination Universelle

La compétence atteint une portée globale, permettant de manipuler simultanément plusieurs systèmes complexes.

Effet :Altération massive des lois fondamentales (ex. : supprimer la friction à l'échelle planétaire).Accès aux lois conceptuelles telles que la causalité ou la probabilité.Fusion fluide entre lois magiques et scientifiques pour des effets synergiques.

Niveau 5 : Domination Absolue

À son apogée, la Domination des Lois confère un contrôle total et irrévocable sur toutes les lois existantes ou imaginables.

Effet :Réécriture universelle en temps réel des lois physiques et magiques.Immunité complète aux contre-manipulations ou interférences extérieures.Capacité à imposer des lois nouvelles ou inexistantes dans la réalité.Coût énergétique optimisé pour des manipulations même à grande échelle

Life Drain

Description :

Life Drain est une compétence Extra précédemment possédée par Pulcinella. Elle permet à l'utilisateur de siphonner une partie de l'énergie vitale d'un ennemi vaincu, augmentant ainsi ses propres capacités. Cette compétence ne remplace pas le processus naturel de collecte d'énergie des ennemis défaits propre aux monstres, mais l'ajoute à ce dernier, permettant une amélioration supplémentaire.

La compétence Life Drain progresse sur cinq niveaux, augmentant la quantité d'énergie que l'utilisateur peut siphonner ainsi que la durabilité des effets.

Niveau 1 : Drain de Vie Primaire

L'utilisateur peut commencer à voler une petite portion d'énergie après avoir vaincu un ennemi.

Effet : Vol de 5 % des PV de la cible vaincue. Augmente les PV maximums de l'utilisateur de 5 % de manière permanente. La constitution de l'adversaire doit être inférieure à 15 pour que l'effet fonctionne.

Niveau 2 : Drain de Vie Avancé

L'utilisateur améliore sa capacité à voler l'énergie, augmentant l'efficacité du drain et le pourcentage des PV qu'il peut s'approprier.

Effet : Vol de 6 % des PV de la cible vaincue. Augmentation des PV maximums de 6 %. La constitution de l'adversaire doit être inférieure à 16 pour que l'effet fonctionne.

Niveau 3 : Drain de Vie Supérieur

La compétence devient plus performante, permettant à l'utilisateur de siphonner une plus grande quantité d'énergie tout en augmentant son propre potentiel de vie.

Effet : Vol de 7 % des PV de la cible vaincue. Augmentation des PV maximums de 7 % de manière permanente. La constitution de l'adversaire doit être inférieure à 17 pour que l'effet fonctionne.

Niveau 4 : Drain de Vie Maîtrisé

L'utilisateur atteint un niveau de maîtrise qui lui permet de voler une proportion encore plus grande d'énergie.

Effet : Vol de 8 % des PV de la cible vaincue. Augmentation des PV maximums de 8 % de manière permanente. La constitution de l'adversaire doit être inférieure à 18 pour que l'effet fonctionne.

Niveau 5 : Drain de Vie Absolu

Au sommet de cette compétence, l'utilisateur peut prélever une quantité significative d'énergie des ennemis vaincus, leur permettant d'augmenter leur propre vitalité de manière substantielle.

Effet : Vol de 10 % des PV de la cible vaincue. Augmentation des PV maximums de 10 % de manière permanente. La constitution de l'adversaire doit être inférieure à 20 pour que l'effet fonctionne.

Domination de la vie

Description :

Domination de la vie est une compétence Extra utilisée par divers personnages possédant des compétences Ultimes. Cette compétence permet de manipuler les énergies du corps et de l'âme de manière extrêmement puissante, offrant une grande variété d'effets allant de la guérison à la réanimation, voire à la réécriture des informations dans le noyau du cœur. Bien que les capacités exactes de cette compétence n'aient pas été entièrement détaillées, les utilisateurs démontrent une maîtrise exceptionnelle sur les aspects vitaux de la vie et de la mort. La manipulation de l'énergie vitale et de l'âme permet de réaliser des actions comme renforcer le corps et l'âme, ramener les morts à la vie, ou encore remodeler l'essence vitale d'un individu pour le rendre plus fort.

Niveau 1 : Manipulation de Vie Basique

Effet : L'utilisateur peut guérir ou infliger des dégâts de manière modérée en manipulant l'énergie vitale de manière directe.

Soins ou Dégâts : 1d6 points de vie (soins ou dégâts).

Réanimation : La résurrection est possible, mais l'âme doit être disponible dans un délai très court (1 heure après la mort).

Réécriture de l'âme : modifications mineures de l'âme possible, mais les effets sont temporaires et faibles.

Niveau 2 : Manipulation de Vie Avancée

Effet : L'utilisateur peut influencer plus efficacement sur les énergies du corps et de l'âme, offrant des soins plus puissants ou infligeant des dégâts plus importants.

Soins ou Dégâts : 2d6 points de vie (soins ou dégâts).

Réanimation : Peut ramener les morts à la vie dans un délai de 3 heures après leur décès.

Réécriture de l'âme : Modifications plus profondes de l'âme, permettant une amélioration temporaire des capacités de l'individu ou de l'allié.

Niveau 3 : Manipulation de Vie

Supérieure

Effet : L'utilisateur a un contrôle encore plus grand sur les énergies vitales et spirituelles, capable de produire des effets puissants.

Soins ou Dégâts : 3d6 points de vie (soins ou dégâts).

Réanimation : La résurrection est possible dans un délai de 6 heures après la mort, même si l'âme a commencé à se dissiper.

Réécriture de l'âme : Peut réparer des fractures dans l'âme ou effacer des blessures mentales persistantes, rendant l'individu plus résistant aux attaques spirituelles.

Niveau 4 : Domination Totale de la Vie

Effet : L'utilisateur peut infliger ou guérir des dégâts à une échelle encore plus large, manipulant le corps et l'âme avec une précision dévastatrice.

Soins ou Dégâts : 4d6 points de vie (soins ou dégâts).

Réanimation : La résurrection est possible dans un délai de 9 heures, même si le corps commence à se décomposer.

Réécriture de l'âme : L'utilisateur peut créer de nouvelles couches de protection spirituelle ou renforcer les capacités naturelles des alliés. Les effets peuvent durer plus longtemps.

Niveau 5 : Domination Absolue de la Vie

Effet : À ce stade, l'utilisateur atteint un contrôle total sur les énergies vitale et spirituelle, capable de guérir à des niveaux presque divins ou d'infliger des dégâts énormes.

Soins ou Dégâts : 5d6 points de vie (soins ou dégâts).

Réanimation : La résurrection est possible jusqu'à 12 heures après la mort, tant que l'âme n'est pas totalement perdue.

Réécriture de l'âme : Réécriture complète de l'âme possible, permettant de rétablir la jeunesse, les capacités ou d'effacer des traumatismes profonds. Les effets sont permanents.

Test de Constitution et Conditions de Résurrection

Test de Constitution : La résurrection dépend également du test de constitution de l'âme.

Si la constitution de l'âme est trop faible, la résurrection échouera.

Aura magique

Aura magique est une compétence Extra qui sert de base pour les arts mystiques. Elle permet à son utilisateur d'imprégner son aura de magie brute, conférant des propriétés magiques à ses attaques et interactions, ainsi qu'une capacité unique à contourner les résistances magiques innées de certaines entités. Capacités et Fonctionnement

La compétence Magic Aura évolue sur cinq niveaux, augmentant la puissance, l'efficacité, et la polyvalence de l'aura magique.

Niveau 1 : Aura Magique Basique

L'utilisateur peut ajouter de simples effets magiques à son aura, augmentant légèrement son potentiel de dégâts.

Effets :

Contournement partiel des résistances magiques (réduction de 10 %).

Permet de toucher les entités spirituelles.

Dégâts supplémentaires : +1d4 dégâts magiques.

Niveau 2 : Aura Magique Avancée

L'utilisateur améliore sa maîtrise de l'intégration des magicules dans son aura.

Effets :

Contournement accru des résistances magiques (réduction de 25 %).

Interaction renforcée avec les formes de vie spirituelles.

Dégâts supplémentaires : +1d6 dégâts magiques.

Niveau 3 : Aura Magique Supérieure

L'aura devient plus concentrée et intense, permettant des interactions magiques plus puissantes.

Effets :

Contournement des résistances magiques porté à 50 %.

Capacité à infliger des effets secondaires magiques, comme des ralentissements ou des affaiblissements mineurs.

Dégâts supplémentaires : +2d6 dégâts magiques.

Niveau 4 : Aura Mystique

À ce niveau, l'aura atteint un stade quasi mystique, capable d'influencer des lois magiques complexes.

Effets :

Contournement des résistances magiques porté à 75 %.

Interaction étendue à des entités spirituelles plus puissantes, comme des esprits supérieurs ou des incarnations astrales.

Dégâts supplémentaires : +3d6 dégâts magiques.

Niveau 5 : Aura Magique Absolue

L'utilisateur maîtrise pleinement la fusion de l'aura et des magicules, atteignant un niveau de pouvoir dévastateur.

Effets :

Contournement total des résistances magiques (100 %).

Peut affecter même des êtres dotés d'une immunité spirituelle ou astrale.

Dégâts supplémentaires : +4d6 dégâts magiques.

Majesté

Majesté est une compétence Extra possédée par Shuna. Bien que ses capacités exactes ne soient pas entièrement confirmées, il est supposé que son pouvoir unique de "commander les autres par la parole" découle directement de cette compétence.

Capacités Supposées

Majesté repose probablement sur l'exercice d'une autorité charismatique et d'une influence verbale qui permet à l'utilisateur de manipuler ou d'inspirer ceux qui l'entourent, renforçant leur loyauté ou forçant leur obéissance.

Effets et Progression

Si Majesty fonctionne avec des niveaux de maîtrise, voici une suggestion des effets progressifs qu'elle pourrait avoir :

Niveau 1 : Commandement Basique

Zone d'effet : Une seule cible.

Test de résistance : Test de Charisme contre une difficulté de 12.

Niveau 2 : Aura d'Autorité

Zone d'effet : Jusqu'à 3 cibles proches.

Test de résistance : Test de Charisme contre une difficulté de 14.

Niveau 3 : Commandement Étendu

Zone d'effet : Jusqu'à 5 cibles dans un rayon modéré.

Test de résistance : Test de Charisme contre une difficulté de 16.

Niveau 4 : Domination de Groupe

Zone d'effet : Large rayon, affectant jusqu'à 10 cibles.

Test de résistance : Test de Charisme contre une difficulté de 18.

Niveau 5 : Commandement Absolu

Zone d'effet : Large rayon, affectant jusqu'à 20 cibles.

Test de résistance : Test de Charisme contre une difficulté de 20.

Perception de la malveillance

Perception de la malveillance est une compétence Extra qui permet à l'utilisateur de détecter les menaces imminentes en s'appuyant sur des indices subtils de l'environnement et l'intention hostile de ses adversaires.

Effets par Niveau

Niveau 1 : Perception Basique

Effet : L'utilisateur peut ressentir des intentions meurtrières claires provenant de cibles proches.

Portée : 5 mètres autour de l'utilisateur.

Limitation : Inefficace contre des adversaires très furtifs ou avec un contrôle émotionnel avancé.

Niveau 2 : Sens Aiguïsés

Effet : L'utilisateur peut capter des mouvements subtils dans l'air, améliorant sa détection des attaques surprises.

Portée : 10 mètres.

Avantage : Bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les attaques furtives.

Niveau 3 : Détection Avancée

Effet : L'utilisateur ressent les perturbations environnementales et les intentions hostiles plus clairement, même à travers des obstacles.

Portée : 15 mètres.

Avantage : Réduction des malus liés à la surprise ou à l'aveuglement.

Niveau 4 : Sixième Sens

Effet : L'utilisateur peut identifier les sources d'intentions hostiles dans un large rayon et prédire leurs actions avec précision.

Portée : 20 mètres.

Avantage : +2 aux jets de défense contre des attaques furtives ou rapides.

Niveau 5 : Perception Infaillible

Effet : L'utilisateur devient pratiquement insensible aux embuscades, détectant même les menaces les mieux dissimulées.

Portée : 30 mètres.

Avantage : Immunité contre les malus liés aux attaques surprises et +3 aux réflexes défensifs.

Brouillage de mana

Brouillage de mana est une compétence Extra utilisée par Charybdis et ses Mégaloçons, ainsi qu'une compétence intrinsèque des Harpies. Elle confère à son utilisateur une capacité unique à interférer avec le flux de magiques, rendant les adversaires vulnérables et perturbant leurs compétences magiques et physiques.

Effets par Niveau

Niveau 1 : Interférence Mineure

Effet : Perturbe légèrement les sorts dans un rayon de 5 mètres

Avantage : Résistance à la magie mineure (-10 % aux dégâts magiques subis).

Niveau 2 : Suppression Modérée

Effet : Réduit l'efficacité des compétences magiques ennemies de 20 % et commence à interférer avec les capacités de vol.

Avantage : Résistance accrue à la magie (-20 % aux dégâts magiques).

Portée : 10 mètres.

Niveau 3 : Jamming Intense

Effet : Affecte les circuits de mana internes des ennemis dans un rayon de 15 mètres,

Avantage : Suppression des capacités magiques faibles.

Résistance : -30 % aux dégâts magiques reçus.

Niveau 4 : Interférence Spécialisée

Effet : Neutralise complètement les capacités de vol des ennemis et perturbe les compétences basées sur l'énergie interne (y compris les sorts et les techniques physiques renforcées).

Avantage : Résistance à presque tous les types de magie (-50 %).

Portée : 20 mètres.

Niveau 5 : Domination du Mana

Effet : L'utilisateur peut désactiver activement les compétences magiques ou les techniques ennemies dans un rayon de 25 mètres. Les circuits de mana internes des ennemis sont fortement perturbés.

Résistance : Immunité à la magie faible et -70 % de dégâts magiques pour les sorts puissants

Manipulation du Mana

Manipulation du Mana est une compétence Extra acquise par Rimuru en combinant Molecular Manipulation et Mana Jamming grâce à la compétence Unique Degenerate. Elle est également une compétence intrinsèque des Demon Slimes, permettant un contrôle supérieur des magiques et des éléments liés.

Effets par Niveau

Niveau 1 : Contrôle Basique

Effet : Permet un contrôle mineur des magiques dans un rayon de 10 mètres.

Capacité spéciale : Permet de perturber légèrement un sort ennemi ou d'altérer des éléments basiques (exemple : créer de l'eau ou manipuler une petite flamme).

Niveau 2 : Manipulation Élémentaire

Effet : La manipulation des éléments devient plus fluide et puissante, avec une portée étendue à 15 mètres.

Capacité spéciale : Les perturbations ciblées affectent maintenant plusieurs sorts ennemis simultanément.

Niveau 3 : Contrôle Avancé des Magiques

Effet : Le contrôle des magiques permet de manipuler plusieurs éléments simultanément et de créer des combinaisons élémentaires.

Capacité spéciale : Permet de désactiver temporairement les capacités magiques des ennemis dans un rayon de 20 mètres.

Niveau 4 : Domination de Mana

Effet : L'utilisateur peut manipuler les magiques dans un rayon de 30 mètres pour contrer, détourner ou annuler les sorts et techniques magiques.

Capacité spéciale : Peut drainer les magiques des ennemis pour affaiblir leurs compétences.

Niveau 5 : Contrôle Absolu

Effet : Confère un contrôle quasi-omnipotent sur les magiques et les éléments dans un rayon de 50 mètres, permettant des manipulations massives et précises.

Capacité spéciale : L'utilisateur peut complètement annuler ou inverser les effets de sorts et absorber leurs magiques pour restaurer sa propre énergie

Perception du mana

Perception du mana est une compétence Extra couramment utilisée par la plupart des personnages de la série. Elle offre un ensemble impressionnant de capacités sensorielles, rendant son utilisateur quasi omniscient dans son environnement immédiat. Bien qu'acquérir cette compétence soit relativement simple, son utilisation efficace dépend fortement des capacités de traitement mental de l'utilisateur.

Effets par Niveau

Niveau 1 : Perception Basique

Portée : 100 mètres.

Effet : Permet une perception à 360 degrés et une vision dans l'obscurité.

Limite : Les informations sensorielles complexes, comme la détection des intentions hostiles, ne sont pas encore disponibles.

Niveau 2 : Perception Avancée

Portée : 300 mètres.

Effet : Ajoute la capacité de détecter les fluctuations d'énergie magique, améliorant la détection des menaces potentielles.

Avantage : +2 à la détection d'embuscades et des adversaires cachés.

Niveau 3 : Analyse Élaborée

Portée : 1 kilomètre.

Effet : Ajoute la compréhension des langues via l'analyse des ondes sonores. Les perspectives externes deviennent possibles.

Avantage : Réduit les malus dans les environnements complexes comme le brouillard ou les zones magiques instables.

Niveau 4 : Surveillance Étendue

Portée : 3 kilomètres.

Effet : La perception permet d'analyser les intentions cachées des adversaires et de détecter les fluctuations d'énergie subtiles.

Avantage : Immunité contre les embuscades et les illusions magiques faibles.

Niveau 5 : Omni-Perception

Portée : 10 kilomètres.

Effet : Perception omnidirectionnelle avec analyse instantanée des informations complexes, comme les modèles d'énergie ennemie et les mouvements tactiques.

Avantage : Les attaques surprises deviennent impossibles, et l'utilisateur peut surveiller des champs de bataille entiers.

Écrasement mental

Écrasement mental est une compétence Extra utilisée par Adalman et Gadra via leurs cadeaux Ulltimes, Necronomicon et Grimoire, respectivement. Elle est également une composante de la magie d'Illusion, conférant une attaque redoutable qui cible directement les corps spirituels et astral.

Effets par Niveau

Niveau 1 : Choc Psychique

Portée : 10 mètres.

Effet : Inflige un choc mental mineur (-1 à la concentration de la cible) et un faible affaiblissement des compétences spirituelles.

Test de Résistance : Sagesse ou Charisme, DD 12.

Niveau 2 : Oppression Mentale

Portée : 15 mètres.

Effet : Ajoute une chance de paralyser temporairement la cible pendant 1 tour.

Test de Résistance : Sagesse ou Charisme, DD 14.

Niveau 3 : Fracture Spirituelle

Portée : 20 mètres.

Effet : Endommage directement le corps spirituel (-1d6 aux jets liés aux compétences astrales/spirituelles).

Test de Résistance : Sagesse ou Charisme, DD 16.

Niveau 4 : Annihilation Astrale

Portée : 30 mètres.

Effet : La cible subit une attaque destructrice contre son essence astrale (1d6 + affaiblissement de toutes les compétences spirituelles).

Test de Résistance : Sagesse ou Charisme, DD 18.

Niveau 5 : Destruction Absolue

Portée : 50 mètres.

Effet : La cible subit une attaque massive pouvant entraîner une mort instantanée si elle échoue au test de résistance. Si elle survit, elle subit un affaiblissement permanent (-2 à toutes les compétences spirituelles).

Test de Résistance : Sagesse ou Charisme, DD 20.

Manipulation des métaux

La manipulation des métaux est une compétence Extra acquise par Vega après avoir consommé Gozaline. Cette compétence confère à son utilisateur la capacité de manipuler et de contrôler les métaux avec une précision et une puissance extraordinaires, allant des métaux ordinaires aux métaux de grade divin comme la Lance du Dragon Azur.

Effets par Niveau

Niveau 1 : Contrôle Basique

Métaux Manipulables : Métaux ordinaires (fer, cuivre, étain).

Effet : Capacité à former des armes rudimentaires ou des structures défensives simples.

Portée : 10 mètres.

Niveau 2 : Contrôle Intermédiaire

Métaux Manipulables : Alliages simples (acier, bronze).

Effet : Permet de créer des outils ou des armes plus complexes. Ajoute une capacité offensive de projectiles métalliques.

Portée : 20 mètres.

Niveau 3 : Contrôle Avancé

Métaux Manipulables : Alliages rares (mithril, adamantium).

Effet : Permet de manipuler et de fusionner des alliages magiques pour améliorer leur qualité ou leurs propriétés.

Portée : 30 mètres.

Niveau 4 : Domination Métallique

Métaux Manipulables : Métaux sacrés et maudits.

Effet : Peut altérer les propriétés des métaux divins pour les utiliser en combat ou neutraliser des artefacts ennemis.

Portée : 50 mètres.

Niveau 5 : Contrôle Absolu

Métaux Manipulables : Tout type de métal, y compris les matériaux extraterrestres ou inconnus.

Effet : Permet une manipulation instantanée et parfaite des métaux, avec la possibilité de désassembler ou de détruire les armes ou armures ennemies.

Portée : 100 mètres.

Manipulation moléculaire

Manipulation moléculaire est une compétence Extra créée par Sage Suprême de Rimuru en utilisant la compétence Unique Dégénérer pour fusionner les compétences Extra Manipulation de l'Eau et Manipulation des Flammes. Elle permet une maîtrise avancée des éléments en manipulant les molécules via l'énergie des magiques présentes dans l'environnement.

Effets par Niveau

Niveau 1 : Contrôle Basique des Molécules

Effet : Manipulation élémentaire rudimentaire (eau, feu). Peut générer des étincelles ou des jets d'eau.

Portée : 10 mètres.

Température maximale : -50 à 200°C.

Niveau 2 : Manipulation Avancée des Élémentaires

Effet : Contrôle des éléments plus précis, capable de combiner plusieurs éléments (par exemple, vapeur ou lave).

Portée : 20 mètres.

Température maximale : -100 à 500°C.

Niveau 3 : Friction Contrôlée

Effet : Génère de la chaleur extrême par friction moléculaire, utilisée pour des attaques concentrées ou en zone.

Portée : 30 mètres.

Température maximale : -200 à 1 200°C.

Niveau 4 : Télékinésie Élémentaire

Effet : Capacité télékinétique puissante pouvant manipuler des objets lourds ou complexes. Contrôle amélioré des éléments combinés.

Portée : 50 mètres.

Température maximale : -273,15 à 3 000°C.

Niveau 5 : Domination Moléculaire

Effet : Contrôle absolu des molécules, permet de créer des réactions chimiques complexes ou d'altérer les propriétés des objets.

Portée : 100 mètres.

Température maximale : Illimitée (limité uniquement par les magiques disponibles).

Peur mortelle

Peur mortelle est une compétence Extra possédée par Shion, qui lui permet d'induire une peur extrême chez ses ennemis, réduisant ainsi leur capacité à se défendre ou à se battre.

Cette compétence est extrêmement efficace dans les combats, car elle neutralise partiellement les adversaires en les privant de leur volonté de se battre.

Effets par Niveau

Niveau 1 : Peur Faible

Effet : La peur provoque une légère diminution des capacités de combat de l'ennemi, rendant difficile la concentration ou l'utilisation de certaines techniques.

Portée : 5 mètres.

Durée : Quelques secondes.

Effet secondaire : L'ennemi hésite ou se défend moins efficacement.

Niveau 2 : Peur Modérée

Effet : La peur devient plus intense, désorientant les ennemis et leur faisant perdre leur capacité à utiliser des attaques complexes ou puissantes.

Portée : 10 mètres.

Durée : 10-15 secondes.

Effet secondaire : L'ennemi commence à perdre sa volonté de se battre, diminuant leur moral.

Niveau 3 : Peur Intense

Effet : La peur empêche totalement l'ennemi de concentrer son énergie pour des attaques puissantes, affaiblissant sa résistance mentale et physique.

Portée : 20 mètres.

Durée : 20-30 secondes.

Effet secondaire : Les ennemis sous l'effet de la peur subissent des malus de défense et de précision.

Niveau 4 : Peur Paralysante

Effet : La peur paralysante prend le contrôle du corps et de l'esprit de l'ennemi, les empêchant de réagir ou d'utiliser pleinement leurs capacités.

Portée : 50 mètres.

Durée : 40-60 secondes.

Effet secondaire : L'ennemi est temporairement désorienté et incapable de riposter efficacement, devenant extrêmement vulnérable.

Niveau 5 : Peur Totale

Effet : La peur totale déclenche un effondrement mental complet chez l'ennemi, qui ne peut plus lutter contre l'aura de terreur. Il perd toute volonté de se battre et peut même être paralysé psychiquement, se soumettant à l'utilisateur.

Portée : 100 mètres.

Durée : 1 à 2 minutes.

Effet secondaire : L'ennemi est totalement immobilisé, ne pouvant plus agir sous l'effet de la terreur, ce qui permet de le capturer ou de l'achever facilement.

Barrière multicouche

Barrière multicouche est une compétence Extra et l'une des compétences Intrinsèques des Demon Slimes, qui représente une amélioration de la compétence Ranged Barrier. Elle a été acquise par Rimuru lorsqu'il a découvert comment créer plusieurs barrières aux effets différents, plutôt que d'essayer de superposer des effets dans une seule barrière.

Effets par Niveau

Niveau 1 : Barrière de Base

Effet : Création de la barrière multilayer avec une faible résistance, capable de stopper les attaques de faible à moyenne puissance.

Réduction des Dégâts : -6

Portée : Enveloppe une partie du corps ou une zone locale.

Niveau 2 : Barrière Renforcée

Effet : Amélioration de la barrière avec une résistance accrue contre les attaques physiques et magiques.

Réduction des Dégâts : -7

Portée : Couvre une plus grande zone du corps, augmentant la protection générale.

Niveau 3 : Barrière Superposée

Effet : Augmentation de la superposition des couches, permettant une résistance encore plus forte contre les attaques de haut niveau.

Réduction des Dégâts : -8

Portée : Protection étendue sur tout le corps, y compris les zones sensibles.

Niveau 4 : Barrière de Haute Résistance

Effet : La barrière atteint son efficacité maximale en termes de résistance. Elle peut même résister à des attaques extrêmement puissantes sans se briser immédiatement.

Réduction des Dégâts : -9

Portée : Entoure l'ensemble du corps avec une protection ininterrompue.

Niveau 5 : Barrière Imparable

Effet : La barrière atteint une stabilité et une résistance pratiquement inébranlables, capable de supporter même des attaques dévastatrices pendant un temps prolongé.

Réduction des Dégâts : -10

Portée : Entoure et protège intégralement l'utilisateur contre les attaques de masse et de grande envergure.

Barrière multidimensionnelle

Barrière multidimensionnelle est une compétence Extra utilisée par Rimuru et d'autres sous leurs compétences Ultimes. Elle combine la barrière Multilayer et la Dimension Fault, l'évolution du Distortion Field, pour créer une défense absolue.

Effets par Niveau

Niveau 1 : Barrière de Base

Effet : La barrière est active, offrant une protection basique contre les attaques physiques et élémentaires.

Réduction des Dégâts : -11

Portée : Protection générale contre les attaques de faible à moyenne puissance.

Niveau 2 : Barrière Adaptative

Effet : La barrière devient capable de s'adapter aux attaques de nature élémentaire, augmentant sa résistance aux pouvoirs magiques et physiques.

Réduction des Dégâts : -12

Portée : Protection étendue, capable de contrer des attaques de moyenne puissance.

Niveau 3 : Barrière Avancée

Effet : Amélioration des capacités d'analyse et d'adaptation, permettant de réagir en temps réel aux attaques complexes et de les bloquer avec une grande efficacité.

Réduction des Dégâts : -13

Portée : Protection plus large et plus précise contre les attaques puissantes.

Niveau 4 : Barrière Haute Résistance

Effet : Une défense extrêmement robuste capable de supporter des attaques dévastatrices, même celles capables de briser des protections habituelles.

Réduction des Dégâts : -14

Portée : Protection totale contre les attaques de haute puissance et plus complexes.

Niveau 5 : Barrière Inébranlable

Effet : La barrière atteint son maximum de puissance, offrant une protection pratiquement impénétrable contre toutes les formes d'attaques. L'adaptabilité est à son apogée, permettant de répondre à toute menace, quelle que soit sa nature.

Réduction des Dégâts : -15

Portée : Protection absolue, empêchant toute pénétration même par des attaques quasi omnipotentes.

Oeil d'observation

Oeil d'observation est une compétence supplémentaire acquise par Souei, après avoir été nommé par Rimuru Tempest et être devenu un Kijin. Cette compétence améliore de manière significative les capacités visuelles de l'utilisateur, lui permettant de percevoir des éléments invisibles à l'œil nu.

Effets par Niveau

Niveau 1 : Perception de Base

Effet : L'utilisateur commence à percevoir les Magiques et les entités spirituelles de base dans son environnement immédiat.

Portée : Vision normale avec détection de traces magiques mineures à proximité immédiate.

Niveau 2 : Amélioration de la Détection

Effet : La portée de la compétence s'étend, permettant de percevoir des traces magiques subtiles dans un rayon plus large. L'utilisateur commence à percevoir des formes spirituelles plus complexes.

Portée : Perception étendue dans un rayon de plusieurs mètres, capable de repérer des traces magiques légères.

Niveau 3 : Vision Fine et Précise

Effet : La compétence devient plus précise, permettant de voir les traces magiques laissées par des sorts récents et d'analyser leur nature avec plus de détails. La détection des entités spirituelles devient plus fine.

Portée : Perception sur une distance de plusieurs dizaines de mètres, avec une détection améliorée des traces magiques et des entités invisibles.

Niveau 4 : Vision Clairvoyante

Effet : L'utilisateur peut maintenant voir des traces magiques complexes laissées par des sorts puissants, même dans des environnements chaotiques. La détection d'entités spirituelles est extrêmement précise et peut inclure des informations supplémentaires sur leur nature.

Portée : Perception sur plusieurs centaines de mètres, capable de discerner des traces magiques anciennes et des entités spirituelles puissantes.

Niveau 5 : Vision Suprême

Effet : La compétence atteint son apogée, permettant une détection complète et absolue des Magiques et des entités spirituelles. L'utilisateur peut également voir des détails invisibles à l'œil nu dans son environnement, comme des motifs subtils ou des objets cachés.

Portée : Perception sur de très longues distances (plusieurs kilomètres), avec la capacité de repérer même les sources de magie extrêmement faibles et les entités spirituelles invisibles à la plupart des autres.

Calcul parallèle

Calcul parallèle est une compétence supplémentaire utilisée initialement par Rimuru Tempest sous leur Unique skill Great Sage et leur Ultimate skill Raphael, puis transférée à leur Manas Ciel. Elle est également utilisée par Gadra sous son Ultimate gift Grimoire.

Effets par Niveau

Niveau 1 : Calculs Simples

Effet : L'utilisateur peut effectuer deux actions par tour, doublant ainsi sa capacité à agir en un seul tour. Les tâches mentales simples, telles que la surveillance et l'analyse de l'environnement, deviennent plus rapides et plus efficaces.

Applications : Permet de réaliser des tâches de base simultanément, comme analyser une situation tout en préparant une stratégie de réponse.

Niveau 2 : Calculs Avancés

Effet : L'utilisateur peut effectuer trois actions par tour, permettant une plus grande flexibilité dans le combat et dans les stratégies. Les processus mentaux complexes, comme l'analyse des sorts ou des stratégies ennemies, sont désormais séparés des actions physiques.

Applications : Possibilité d'exécuter des attaques multiples, de gérer des défenses et d'analyser des données complexes en même temps.

Niveau 3 : Super Calcul

Effet : La compétence permet à l'utilisateur d'effectuer quatre actions par tour, lui permettant de mener des actions tactiques simultanées à un niveau exceptionnel. La gestion des pensées et des actions devient incroyablement fluide, sans perte d'efficacité.

Applications : Les utilisateurs peuvent mener des assauts multiples, simultanément analyser des informations stratégiques et ajuster leur tactique pendant le combat.

Niveau 4 : Calculs Supérieurs

Effet : L'utilisateur peut effectuer cinq actions par tour avec une précision et une rapidité incroyables. Chaque action mentale est optimisée, et la capacité de traiter des informations devient exponentiellement plus puissante.

Applications : Idéal pour les situations où des décisions rapides et multiples doivent être prises simultanément, comme dans des combats de haute intensité ou des situations nécessitant une gestion complexe des ressources.

Niveau 5 : Calcul Ultime

Effet : La compétence permet d'effectuer six actions par tour. Tous les processus mentaux sont parfaitement synchronisés, permettant à l'utilisateur d'exécuter une quantité incroyable d'actions en une seule fraction de seconde sans aucune perte de concentration.

Applications : L'utilisateur peut simultanément gérer plusieurs fronts de combat, analyser une multitude de variables et exécuter des stratégies complexes sans interruption.

Existence parallèle

Existence parallèle est une compétence extra créée par Velgrynd, et utilisée dans la série par divers personnages.

Effets par Niveau

Niveau 1 : Corps Doubles Simples

Effet : L'utilisateur peut créer un Other Body qui fonctionne comme une extension de lui-même, capable de se déplacer et d'agir indépendamment. Le Other Body a un accès limité aux compétences de l'utilisateur.

Coût en énergie : 10% de l'énergie maximale de l'utilisateur.

Applications : Création d'une copie autonome capable de remplir une fonction spécifique, comme surveiller une zone ou mener un combat.

Niveau 2 : Copies Autonomes

Effet : Plusieurs Other Bodies peuvent être créés, chacun ayant une autonomie totale. L'utilisateur peut exécuter des tâches multiples en même temps avec une coordination fluide entre les corps. L'énergie est partagée efficacement entre les Other Bodies, permettant de maintenir leur puissance.

Coût en énergie : 10% de l'énergie maximale pour chaque Other Body.

Applications : Permet à l'utilisateur de gérer plusieurs tâches en même temps, comme la gestion de plusieurs fronts de combat ou l'exécution de stratégies complexes.

Niveau 3 : Corps Parallèles Plus

Nombreux

Effet : L'utilisateur peut créer encore plus d'Other Bodies simultanément, avec une gestion plus fluide de l'énergie entre les copies. Chaque corps est capable de fonctionner de manière indépendante, tout en ayant un accès direct aux compétences de l'utilisateur.

Coût en énergie : 10% de l'énergie maximale pour chaque Other Body.

Applications : L'utilisateur peut remplir des rôles multiples dans un combat ou une situation, avec chaque Other Body utilisant des compétences de haut niveau sans perte d'efficacité.

Niveau 4 : Copies Renforcées

Effet : Les Other Bodies deviennent plus puissants, ayant une autonomie totale et une régénération plus rapide grâce à une meilleure gestion de l'énergie. Les copies peuvent désormais effectuer des actions à une vitesse égale à celle de l'utilisateur principal.

Coût en énergie : 10% de l'énergie maximale pour chaque Other Body.

Applications : Permet de déployer des stratégies complexes avec des copies puissantes, chacune capable d'exécuter des compétences spéciales à un niveau élevé.

Niveau 5 : Maîtrise des Corps

Parallèles

Effet : L'utilisateur peut créer un grand nombre de Other Bodies, chacun capable de fonctionner comme une entité autonome avec un accès complet aux compétences de l'utilisateur. L'énergie est mieux régulée et la création de corps parallèles devient presque sans effort. L'utilisateur peut même créer des copies partielles sans consommer beaucoup d'énergie.

Coût en énergie : 10% de l'énergie maximale pour chaque Other Body. Les copies partielles ont un coût négligeable ou nul.

Applications : Permet à l'utilisateur d'agir sur plusieurs fronts simultanément avec une efficacité maximale, en distribuant les tâches entre ses copies tout en maintenant un contrôle total.

Mémoire parfaite

Mémoire parfaite est une compétence supplémentaire permettant de stocker les souvenirs de l'utilisateur dans leur corps astral, une capacité habituellement réservée aux formes de vie spirituelles. Elle a été offerte aux cent citoyens défunts de Tempest pendant le Harvest Festival afin d'aider à leur résurrection complète.

Effets par Niveau

Niveau 1 : Stockage de Souvenirs

Astrals

Effet : L'utilisateur peut commencer à stocker des souvenirs dans son corps astral, ce qui le protège de la manipulation mentale de base.

Applications : Immune à des tentatives simples de manipulation mentale comme Demon Marionnette et similaires.

Niveau 2 : Résurrection Possible

Effet : Les souvenirs et l'âme peuvent être utilisés pour effectuer une résurrection complète de l'utilisateur, même si le corps physique et spirituel sont détruits.

Applications : La résurrection devient possible même après des destructions sévères du corps physique.

Niveau 3 : Libération Mentale et

Spirituelle

Effet : Le processus de libération des barrières mentales commence, permettant à l'utilisateur d'évoluer vers une forme de vie spirituelle.

Applications : L'utilisateur commence à se détacher des limites physiques et de la durée de vie, avançant vers l'immortalité.

Niveau 4 : Immortalité Spirituelle

L'utilisateur devient une forme de vie spirituelle, libre des limitations temporelles et physiques, vivant indéfiniment tant que l'âme et les souvenirs sont préservés.

Applications : L'utilisateur devient effectivement immortel et peut exister éternellement dans une forme spirituelle.

Niveau 5 : Maîtrise de l'Existence

Spirituelle

Effet : L'utilisateur atteint une maîtrise totale de sa forme spirituelle, lui permettant de manipuler les énergies astrales à volonté.

Applications : L'utilisateur peut non seulement vivre éternellement, mais aussi interagir activement avec le monde spirituel et les forces cosmiques.

Predictive Calculation

Une compétence supplémentaire utilisée par Benimaru, Hinata Sakaguchi et Glenda Atley grâce à leurs compétences uniques, permettant d'anticiper les résultats d'actions ou d'événements à l'aide de calculs complexes.

Niveaux d'Expertise

Niveau 1 : Calculs de Base

L'utilisateur peut prédire des résultats simples ou des mouvements immédiats.

La portée est limitée à des prédictions à court terme.

Niveau 2 : Prédiction en Temps Réel

L'utilisateur peut anticiper les mouvements adverses et optimiser ses actions en direct.

La précision augmente pour des prédictions à moyen terme.

Niveau 3 : Vision Stratégique

L'utilisateur peut prévoir des événements à long terme avec des variables multiples.

Capacité à optimiser les ressources sur une échelle plus grande.

Niveau 4 : Maîtrise des Scénarios Complexes

Capacité à prévoir des chaînes d'événements complexes impliquant plusieurs acteurs et variables.

L'utilisateur peut ajuster les prédictions en temps réel face à des changements imprévus.

Niveau 5 : Clairvoyance Prédicative

L'utilisateur peut voir des résultats alternatifs ou des scénarios probables avec une précision quasi-parfaite.

Cette maîtrise peut imiter l'effet d'une précognition, permettant une anticipation presque absolue des événements futurs.

Détection de Présence

Compétence extra utilisée par Shin Ryusei, Gadra, et Obara, permettant à l'utilisateur de percevoir la présence de créatures, objets ou énergies dans leur environnement immédiat.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Détection Basique

Portée : 10 mètres.

L'utilisateur peut détecter des présences simples sans précision sur leur nature ou leur intention.

Niveau 2 : Identification des Intentions

Portée : 50 mètres.

Capacité à distinguer les intentions hostiles ou neutres des présences détectées.

Fonctionne contre des adversaires faiblement camouflés.

Niveau 3 : Perception Fine

Portée : 200 mètres.

Capacité à détecter des présences dissimulées magiquement ou physiquement.

Précision suffisante pour identifier les types de présence (humaines, magiques, animales, etc.).

Niveau 4 : Détection Multidirectionnelle

Portée : 1 kilomètre.

Champ de détection à 360° sans angle mort.

Capacité à repérer des entités dans des dimensions parallèles ou des zones magiquement isolées.

Niveau 5 : Détection Absolue

Portée : Illimitée (dans des conditions normales).

Peut détecter et analyser toute forme de présence, y compris des entités divines ou spirituelles de haut niveau.

Permet de prédire les mouvements des présences détectées, offrant un contrôle quasi absolu sur l'environnement immédiat.

Barrière à Distance

Compétence extra acquise par Charys, Rimuru, et Benimaru, permettant de créer instantanément une barrière dans un rayon défini autour de l'utilisateur.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Barrière Basique

Rayon : 10 mètres maximum.

Capacité à créer une barrière simple et stable, efficace contre des attaques physiques mineures.

Coût énergétique minimal pour les barrières de petite taille.

1d4 tour

Niveau 2 : Barrière Renforcée

Rayon : 50 mètres maximum.

Permet d'incorporer une tolérance spécifique (ex : résistance à la magie) pour renforcer la barrière.

La barrière peut isoler ou contenir des énergies élémentaires simples (chaleur, froid).

1d4 +1 tour

Niveau 3 : Barrière Multipurpose

Rayon : 100 mètres maximum.

Capacité à modifier les propriétés de la barrière en fonction des besoins (défense, piège, isolement).

La barrière peut neutraliser ou piéger des entités magiques à l'intérieur.

1d4 tour +2

Niveau 4 : Barrière Élémentaire

Rayon : 100 mètres maximum.

Peut résister à plusieurs types d'attaques (physiques, magiques, élémentaires) simultanément.

La barrière peut être semi-perméable, autorisant certaines entités ou énergies spécifiques à entrer ou sortir.

1d4 tour +3

Niveau 5 : Barrière Absolue

Rayon : 100 mètres maximum.

Immunité complète à une large gamme d'attaques, y compris les techniques avancées ou ultimes.

La barrière devient dynamique, permettant à l'utilisateur de modifier sa taille et ses propriétés en temps réel sans augmenter le coût énergétique.

1d4 tour +4

Sage

Compétence Extra utilisée par Geld et Gobta, et la précurseur de la compétence Great Sage.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Sage de Base

Bonus d'Intelligence : +1 au jet d'intelligence.

Permet à l'utilisateur d'accélérer légèrement ses capacités de réflexion et de raisonnement.

Peut analyser des informations simples rapidement.

Niveau 2 : Sage Avancé

Bonus d'Intelligence : +2 au jet d'intelligence.

L'utilisateur peut traiter des informations complexes avec une grande rapidité.

La compréhension des sorts et des tactiques s'améliore considérablement.

Niveau 3 : Sage Expert

Bonus d'Intelligence : +3 au jet d'intelligence.

Accélère considérablement l'apprentissage de nouvelles compétences ou techniques.

La capacité à résoudre des problèmes tactiques pendant le combat devient de plus en plus affinée.

Niveau 4 : Sage Maître

Bonus d'Intelligence : +4 au jet d'intelligence.

L'utilisateur peut désormais anticiper les actions et les stratégies ennemies avec une grande précision.

La compréhension de la magie ou des concepts inconnus devient instantanée.

Niveau 5 : Sage Ultime

Bonus d'Intelligence : +5 au jet d'intelligence.

Le raisonnement et l'analyse se déroulent à une vitesse quasi instantanée, permettant une réponse immédiate aux menaces.

La capacité à prévoir les événements futurs et à comprendre des phénomènes inconnus est au maximum.

Self-Regeneration

Compétence Extra intrinsèque aux Lycanthropes, Slimes, et Vampires, utilisée par plusieurs personnages au cours de la série. Elle est également une compétence commune autrefois utilisée par Geld Senior et Geld Junior.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Régénération Initiale

Régénération des Dégâts : 1d4 de soins

Permet de régénérer les blessures superficielles, telles que des coupures ou des brûlures légères.

La régénération est lente, et les blessures plus graves nécessitent plus de temps pour être réparées.

Niveau 2 : Régénération Modérée

Régénération des Dégâts : 2d4 de soins

L'utilisateur peut maintenant régénérer des blessures plus profondes, telles que des fractures ou des blessures internes mineures.

La régénération devient plus rapide, mais les membres ou organes manquants ne sont toujours pas restaurés.

Niveau 3 : Régénération Avancée

Régénération des Dégâts : 3d4 de soins

Permet de régénérer des blessures graves, y compris la perte de membres ou d'organes vitaux.

La régénération est beaucoup plus rapide et commence à prendre en charge les blessures internes importantes.

L'utilisateur commence à restaurer une partie de son énergie magique pendant le processus de régénération.

Niveau 4 : Régénération Supérieure

Régénération des Dégâts : 4d4 de soins

La régénération est extrêmement rapide et peut réparer des dommages significatifs à l'ensemble du corps, même les blessures critiques.

L'utilisateur peut restaurer des parties du corps perdues comme les membres, les organes vitaux et autres, avec une récupération quasi instantanée si suffisamment de Magicules sont disponibles.

La régénération du cerveau est également possible si l'utilisateur est capable de maintenir sa conscience sans son cerveau.

Niveau 5 : Régénération Parfaite

Régénération des Dégâts : 5d4 de soins

La régénération est instantanée et permet de restaurer complètement le corps, peu importe la gravité des blessures.

L'utilisateur peut se régénérer de manière presque illimitée tant que des Magicules sont disponibles.

Les membres, organes et même le cerveau peuvent être régénérés, ce qui permet une récupération complète et permanente, y compris la régénération spirituelle en cas de blessures spirituelles graves.

mouvement d'ombre

Compétence Intrinsèque des Tempest Wolves, Star Wolves, Tempest Star Wolves, et Vampires.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Mouvement de Base

Portée de Déplacement : 1 ombre à proximité

Permet à l'utilisateur de se déplacer instantanément d'une ombre proche à une autre dans un rayon limité.

L'utilisateur peut parcourir des distances très courtes sans difficulté, mais avec une portée réduite.

Idéal pour les déplacements rapides dans des zones proches et confinées.

Niveau 2 : Déplacement Amélioré

Portée de Déplacement : Jusqu'à 10 mètres

L'utilisateur peut maintenant se déplacer entre des ombres situées à une distance plus éloignée, jusqu'à environ 10 mètres.

La capacité d'entrer et sortir de l'Espace des Ombres devient plus fluide, permettant des déplacements plus rapides sans consommer trop d'énergie.

Cette maîtrise permet de traverser des obstacles physiques tels que des murs ou des clôtures.

Niveau 3 : Déplacement Longue

Distance

Portée de Déplacement : Jusqu'à 100 mètres

Permet à l'utilisateur de se déplacer sur des distances beaucoup plus longues, jusqu'à 100 mètres, tout en maintenant une fluidité parfaite du mouvement.

L'utilisateur peut traverser des zones plus larges, comme des pièces ou des terrains ouverts, en toute discrétion et sans obstacles.

Cette maîtrise permet également une plus grande stabilité dans l'Espace des Ombres, permettant une meilleure gestion de la respiration.

Niveau 4 : Déplacement Ultra-

Lointain

Portée de Déplacement : Jusqu'à 1 km

La portée du mouvement s'étend sur une distance pouvant atteindre 1 kilomètre.

Permet des déplacements extrêmement rapides à travers de grandes distances, de la ville à la campagne, voire entre différents bâtiments ou zones de Tempest.

L'utilisateur peut utiliser cette compétence pour se déplacer entre différentes zones en un clin d'œil, ce qui en fait un excellent outil pour des missions d'infiltration ou de sauvetage.

Niveau 5 : Téléportation Globale

Portée de Déplacement : Jusqu'à plusieurs kilomètres ou d'autres régions

L'utilisateur est capable de se déplacer entre des ombres réparties sur des distances allant de plusieurs kilomètres, voire des régions complètement différentes, et même de se déplacer entre différentes villes ou territoires.

Cette capacité pourrait être utilisée pour relier des villes du monde entier grâce à l'Espace des Ombres, établissant un réseau global.

L'utilisateur peut se dissimuler dans les ombres des autres à une échelle mondiale, offrant un moyen de transport efficace pour les Star Wolves ou des déplacements stratégiques.

Snake Eye

Compétence Extra utilisée par Albis, c'est une capacité oculaire qui inflige divers effets de statut aux cibles dans le champ de vision de l'utilisateur.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Regard Intimidant

Effets Disponibles : Paralysie ou Poison (au choix de l'utilisateur).

DC de Sauvegarde : 10

L'utilisateur peut cibler un ennemi unique à portée visuelle.

Les effets durent 1d4 tours si la cible échoue au jet de sauvegarde.

Niveau 2 : Influence Étendue

Effets Disponibles : Paralysie, Poison ou Corrosion.

DC de Sauvegarde : 12

Peut cibler jusqu'à deux ennemis dans le champ de vision de l'utilisateur.

Les effets durent 1d4+1 tours si la cible échoue au jet de sauvegarde.

Niveau 3 : Regard Malveillant

Effets Disponibles : Paralysie, Poison, Corrosion ou Folie.

DC de Sauvegarde : 14

Les cibles subissent un désavantage à leurs jets de sauvegarde si elles sont à portée directe du regard de l'utilisateur.

Les effets durent 1d4+2 tours si la cible échoue au jet de sauvegarde.

Niveau 4 : Vision Envoûtante

Effets Disponibles : Tous les effets (Paralysie, Poison, Corrosion, Folie, et Pétification).

DC de Sauvegarde : 16

Peut cibler jusqu'à trois ennemis simultanément dans une zone de 10 mètres.

Les effets durent 1d4+3 tours si la cible échoue au jet de sauvegarde.

Niveau 5 : Œil du Serpent Céleste

Effets Disponibles : Tous les effets avec augmentation de la puissance.

DC de Sauvegarde : 18

Peut cibler jusqu'à cinq ennemis dans une zone de 20 mètres.

Les effets durent 2d4 tours si la cible échoue au jet de sauvegarde.

Perception des ondes sonores

Compétence Extra acquise par Kimuru Tempest après avoir amélioré les effets des Ultra

Sound Waves lors de son entraînement avec Hakurou. Cette compétence permet à l'utilisateur de détecter directement les ondes sonores avec une précision extrême et d'extrapoler les mouvements et la position d'autres créatures grâce à un mécanisme similaire à un sonar passif.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Écoute Concentrée

Effet Principal : L'utilisateur peut détecter les mouvements dans un rayon de 10 mètres.

Permet de repérer des créatures cachées ou invisibles avec un jet de Perception (DC 10).

Avantage sur les jets pour éviter les embuscades ou attaques surprises.

Niveau 2 : Sonar Personnel

Effet Principal : L'utilisateur peut détecter les mouvements dans un rayon de 20 mètres.

Révèle les créatures camouflées ou cachées automatiquement si leur jet de Discrétion est inférieur à DC 12.

Permet de différencier les ennemis des alliés dans un environnement confus ou obscurci.

Niveau 3 : Onde Révélatrice

Effet Principal : L'utilisateur peut détecter les mouvements dans un rayon de 30 mètres et percevoir les illusions sonores.

Donne un désavantage aux cibles utilisant des effets basés sur le son ou les vibrations pour tromper l'utilisateur.

L'utilisateur peut entendre des sons à des fréquences inaudibles pour la plupart des créatures.

Détection automatique de cibles cachées ou invisibles dans le rayon de détection (DC 14).

Niveau 4 : Écho Multidimensionnel

Effet Principal : L'utilisateur peut détecter les mouvements dans un rayon de 50 mètres et identifier la composition ou la densité des matériaux environnants.

Détection instantanée des créatures dissimulées, invisibles ou utilisant des illusions.

Avantage sur les jets d'initiative et contre les attaques surprises dans le rayon de détection.

Révèle des passages secrets ou anomalies structurelles dans l'environnement.

Niveau 5 : Écho Divin

Effet Principal : L'utilisateur peut détecter les mouvements dans un rayon de 100 mètres avec une précision quasi divine.

Ignore toutes les résistances ou immunités à la détection par son des créatures et des objets.

Permet de suivre des cibles à travers des murs ou d'autres obstacles, tant qu'elles sont dans la portée.

Confère une vue complète et précise de l'environnement sonore, révélant même les zones de silence magique.

Manipulation de l'espace-temps

Compétence Extra utilisée par Zegion et d'autres individus disposant de compétences

ultimes. Cette compétence confère à son utilisateur le pouvoir de manipuler et d'exploiter les éléments de l'espace et du temps, ouvrant un large éventail de possibilités, telles que la Connexion Spatio Temporelle ou le Mouvement Instantané, en fonction de son niveau de maîtrise.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Distorsion Mineure

Effet Principal : L'utilisateur peut plier légèrement l'espace à proximité.

Permet des manipulations simples comme déplacer des objets légers dans un rayon de 5 mètres.

Accorde un avantage sur les jets pour éviter des attaques basées sur la trajectoire directe (comme des projectiles).

Niveau 2 : Connexion Spatiale

Effet Principal : L'utilisateur peut relier deux points de l'espace dans un rayon de 10 mètres, créant un passage temporaire.

Peut être utilisé pour éviter des obstacles ou téléporter des objets de petite taille.

L'utilisateur peut légèrement ralentir ou accélérer le temps dans une zone de 2 mètres autour de lui, affectant les mouvements des ennemis et des alliés.

Niveau 3 : Mouvement Instantané

Effet Principal : L'utilisateur peut se téléporter instantanément dans un rayon de 30 mètres sans consommer d'action supplémentaire.

Permet également de manipuler le flux du temps local pour réduire de moitié la vitesse des ennemis dans une zone de 5 mètres pendant 1d4 tours.

Peut annuler des attaques basées sur des distorsions spatiales.

Niveau 4 : Maîtrise Spatio Temporelle

Effet Principal : L'utilisateur peut créer une barrière spatio-temporelle dans un rayon de 15 mètres, annulant toutes les attaques à distance et déformant les attaques de mêlée.

Accorde un désavantage aux ennemis ciblant l'utilisateur ou ses alliés dans la zone affectée.

L'utilisateur peut également manipuler le temps pour accélérer ses propres actions, obtenant une action supplémentaire chaque tour pendant 1d4 tours.

Niveau 5 : Domination Absolue

Effet Principal : L'utilisateur peut manipuler l'espace et le temps à une échelle globale, créant une zone de contrôle de 50 mètres.

Permet des capacités avancées telles que la téléportation massive, le gel du temps pour tous sauf l'utilisateur, et la création de failles dimensionnelles capables d'annuler les attaques.

Les ennemis dans la zone subissent un désavantage sur tous leurs jets et ont leur vitesse réduite de moitié.

L'utilisateur peut repositionner jusqu'à 5 créatures ou objets à l'intérieur de la zone instantanément.

Domination de l'espace-temps

Compétence Extra utilisée par Rimuru, Diablo, et Zegion sous leurs compétences ultimes. Spacetime Domination permet à l'utilisateur d'obtenir un contrôle absolu sur les éléments de l'espace et du temps. Cette compétence améliore grandement la Connexion Spatio Temporelle et le Mouvement Instantané, tout en ouvrant des possibilités infinies pour manipuler les lois naturelles de l'univers.

L'utilisateur peut non seulement se déplacer et interagir avec l'espace et le temps à grande échelle, mais il peut également manipuler l'écoulement du temps et plier l'espace selon ses désirs, annihilant ainsi les limitations physiques normales.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Connexion Spatio Temporelle Débutante

Effet Principal : L'utilisateur peut créer des passages spatio-temporels entre deux points de l'espace jusqu'à 100 mètres de distance.

La vitesse de déplacement des ennemis dans cette zone est réduite de 25%.

Niveau 2 : Mouvement Instantané Renforcé

Effet Principal : L'utilisateur peut se téléporter instantanément jusqu'à 500 mètres sans perte d'énergie significative.

Le temps dans une zone de 5 mètres autour de l'utilisateur peut être ralenti de moitié pour les ennemis pendant 1d4 tours.

Niveau 3 : Manipulation Spatio Temporelle Avancée

Effet Principal : L'utilisateur peut manipuler l'espace à 1000 mètres autour de lui, créant des distorsions dimensionnelles pour dévier des attaques ou piéger des ennemis.

Peut manipuler le temps dans une zone de 10 mètres pour accélérer les actions de l'utilisateur ou ralentir celles des ennemis.

Les ennemis dans la zone subissent un désavantage sur toutes leurs actions pendant 1d4+1 tours.

Coût en énergie : Élevé.

Niveau 4 : Domination Spatio Temporelle

Effet Principal : L'utilisateur peut créer un champ d'influence dans un rayon de 10 kilomètres, où il peut réécrire les règles de l'espace et du temps.

Les distorsions temporelles permettent d'annuler les attaques et d'augmenter la vitesse de l'utilisateur, créant ainsi un champ de domination temporelle et spatiale.

Les ennemis sont complètement immobilisés pendant 1d4+2 tours s'ils échouent à un jet de sauvegarde.

Coût en énergie : Très élevé.

Niveau 5 : Contrôle Absolu de l'Espace-Temps

Effet Principal : L'utilisateur prend complètement le contrôle de l'espace et du temps dans une zone de 100 kilomètres, effaçant presque toutes les lois naturelles.

L'utilisateur peut modifier à sa guise l'écoulement du temps, créer des failles dimensionnelles pour annuler toute attaque ou permettre des déplacements instantanés entre des points distants.

L'utilisateur peut également figer toute la réalité dans une zone et contrôler les flux temporels pour manipuler l'avenir et le passé de manière partielle.

Coût en énergie : Extrêmement élevé. Nécessite un temps de recharge de 1 heure entre les activations.

Manipulation spatiale

Compétence Extra utilisée par plusieurs utilisateurs sous leurs Compétences Uniques et Ultimes. Manipulation spatiale permet à l'utilisateur de contrôler et d'interférer avec l'espace qui les entoure. Le niveau de maîtrise de cette compétence varie en fonction des capacités de l'utilisateur, mais elle est généralement utilisée pour altérer la disposition de l'espace, le déplacer, ou encore manipuler la matière à l'échelle spatiale.

Au niveau de base, cette compétence permet des capacités comme la téléportation via portail, mais elle peut évoluer pour inclure des applications beaucoup plus complexes telles que le Transfert Spatial sans portail et même l'interdiction des autres utilisateurs de compétences spatiales.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Manipulation Spatiale Basique

Effet Principal : L'utilisateur peut créer des portails pour se téléporter d'un endroit à un autre à une distance maximale de 50 mètres.

Applications supplémentaires : Téléportation d'objets à travers le portail.

Niveau 2 : Transfert Spatial

Effet Principal : L'utilisateur peut se téléporter sans utiliser de portail, ce qui permet de se déplacer instantanément vers un endroit dans son champ de vision immédiat, jusqu'à une distance de 200 mètres.

Applications supplémentaires : Peut empêcher les attaques de toucher l'utilisateur en téléportant juste avant qu'elles n'atteignent leur cible.

Niveau 3 : Manipulation Spatiale Avancée

Effet Principal : L'utilisateur peut manipuler l'espace autour de lui, créant des distorsions dimensionnelles qui ralentissent ou piègent les ennemis dans des zones spécifiques.

Applications supplémentaires : Peut bloquer ou dévier les attaques spatiales des ennemis en distordant l'espace.

Les ennemis dans une zone de 5 mètres autour de l'utilisateur subissent des effets de ralentissement pendant 1d4 tours.

Niveau 4 : Domination Spatiale

Effet Principal : L'utilisateur peut bloquer les compétences spatiales des autres, empêchant les ennemis de se téléporter ou d'utiliser des capacités similaires dans une zone de 100 mètres autour de lui.

Applications supplémentaires : Crée des zones de suppression spatiale, dans lesquelles les mouvements des ennemis sont limités à une portée de 50 mètres.

L'utilisateur peut également transformer l'espace environnant pour empêcher les ennemis de se déplacer librement pendant 1d4+1 tours.

Niveau 5 : Contrôle Absolu de l'Espace

Effet Principal : L'utilisateur prend un contrôle total sur l'espace dans une zone de 1 km, manipulant la structure même de la réalité..

Applications supplémentaires : L'utilisateur peut réécrire les règles spatiales dans une zone donnée, modifiant la géométrie, les distances et même la perception de la réalité pour les ennemis.

Peut créer des failles dimensionnelles massives, permettant de téléporter instantanément des objets ou des personnes à travers d'innombrables distances et dimensions.

Les ennemis qui subissent l'effet de cette manipulation spatiale sont complètement paralysés ou subissent un désavantage majeur à leurs actions pendant 2d4 tours.

Spatial Domination

Compétence Extra utilisée par plusieurs personnages sous leurs Compétences Ultimes. Spatial Domination est une version plus puissante de la Manipulation Spatiale.

Elle permet à l'utilisateur de prendre un contrôle total sur l'élément de l'espace, offrant une maîtrise beaucoup plus étendue sur le domaine spatial. En comparaison avec Spatial Manipulation, Spatial Domination permet non seulement de se déplacer à travers les espaces de manière instantanée mais aussi de bloquer ou restreindre les mouvements des autres sur une zone encore plus large.

Avec cette compétence, l'utilisateur peut facilement effectuer des téléportations, créer des barrières spatiales, et déformer l'espace selon ses besoins. L'utilisateur peut également rendre l'utilisation de la manipulation spatiale impossible pour les autres, leur interdisant d'utiliser leurs propres compétences spatiales à l'intérieur de la zone contrôlée.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Téléportation Instantanée

Effet Principal : L'utilisateur peut se téléporter instantanément dans n'importe quelle direction à une distance de 100 mètres.

Applications supplémentaires : Téléportation de petits objets.

Niveau 2 : Restriction Spatiale

Effet Principal : L'utilisateur peut créer des barrières dimensionnelles qui limitent le mouvement des ennemis dans une zone de 200 mètres autour de lui.

Applications supplémentaires : Empêche les ennemis d'utiliser des compétences spatiales dans la zone d'effet.

Niveau 3 : Distorsion Spatiale Avancée

Effet Principal : L'utilisateur peut déformer l'espace autour de lui, rendant la distance entre deux points complètement irrégulière. Cela permet de créer des chemins imprévisibles pour les ennemis.

Applications supplémentaires : Crée des zones de non-espace où les ennemis sont empêchés de se déplacer efficacement.

Les ennemis qui tentent de se déplacer dans cette zone subissent des effets de désorientation pendant 1d4 tours.

Niveau 4 : Domination Totale de l'Espace

Effet Principal : L'utilisateur peut prendre un contrôle complet sur une zone de 1 km, modifiant l'espace à sa guise. Il peut interdire à quiconque de se déplacer librement et de manipuler l'espace dans cette zone..

Applications supplémentaires : L'utilisateur peut créer des distorsions permanentes dans la géométrie de la zone, transformant le terrain et la réalité autour de lui.

Les ennemis se voient infliger un désavantage sur toutes leurs actions pendant 2d4 tours.

Niveau 5 : Suprémie Spatiale Absolue

Effet Principal : L'utilisateur contrôle tous les aspects de l'espace à l'échelle cosmique. Il peut manipuler la structure de l'univers, contrôler le temps et l'espace simultanément, et interdire totalement à toute autre personne de se déplacer dans une zone de 10 km.

Applications supplémentaires : Capacité à effacer des zones de l'existence en manipulant l'espace, annihilant tout ce qui se trouve dans une zone donnée.

Les ennemis dans cette zone subissent des 1d6 +4 à chaque tour et sont incapables d'utiliser toute compétence de téléportation ou d'évasion pendant 2d4+2 tours.

Spatial Motion

Compétence Extra utilisée par Rimuru après avoir analysé l'élément spatial fusionné avec Alice Rondo. Spatial Motion permet à l'utilisateur de voyager instantanément vers des endroits qu'il connaît ou dont il est conscient des coordonnées, de manière similaire à la magie Warp Portal, mais à une vitesse bien plus rapide. Cependant, cette compétence consomme une énorme quantité d'énergie magique, car elle implique de relier deux points dans l'espace par un portail et de le stabiliser. Selon la puissance et la maîtrise de l'utilisateur, cela peut prendre de quelques minutes à une fraction de seconde. Une caractéristique importante de cette compétence est sa capacité à accéder à l'Espace Ombre (Shadow Space), ce qui nécessite beaucoup moins d'énergie et permet un transport spatial rapide sans nécessiter de grands efforts énergétiques.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Téléportation Basique

Effet Principal : L'utilisateur peut se téléporter vers un endroit qu'il connaît ou dont il a connaissance des coordonnées dans une zone de 50 mètres.
Applications supplémentaires : L'utilisateur peut créer un portail stable entre deux points proches pour un déplacement rapide.
Temps d'activation : Instantané pour les courtes distances.

Niveau 2 : Téléportation Étendue

Effet Principal : L'utilisateur peut se téléporter jusqu'à 500 mètres dans une zone qu'il connaît ou a analysée.
Applications supplémentaires : Création de portails dimensionnels pour accéder à des zones plus complexes.
Temps d'activation : Instantané, avec un léger délai pour les grandes distances.

Niveau 3 : Connexion Spatiale

Effet Principal : L'utilisateur peut créer des portails de connexion spatiale qui permettent de voyager instantanément entre deux points distants de 1 km.
Applications supplémentaires : Accès au Shadow Space pour des déplacements presque sans effort dans des zones de faible résistance.
Temps d'activation : Immédiat pour des portails courts, quelques secondes pour les grandes distances.

Niveau 4 : Transfert Spatiale Avancée

Effet Principal : L'utilisateur peut effectuer un Transfert Spatial entre des points à plusieurs kilomètres de distance sans perte de précision.
Applications supplémentaires : Créer des portails à grande échelle dans des zones vastes, permettant le transport d'objets et de personnes.
Temps d'activation : Instantané, mais nécessite une stabilité de l'environnement spatial.

Niveau 5 : Maîtrise Spatiale Totale

Effet Principal : L'utilisateur peut effectuer une téléportation instantanée vers n'importe quel endroit dans le monde avec une précision absolue, même dans des zones inconnues ou non visibles.
Applications supplémentaires : Peut créer des portails géants pour transporter de grandes quantités d'énergie, objets ou personnes à travers des distances cosmiques.
Temps d'activation : Instantané, sans limite de distance (accès à toutes les zones).

Stockage spatial

Compétence Extra de base dans la magie spatiale. Spatial Storage permet à l'utilisateur de stocker des objets dans un espace secondaire, semblable à l'estomac du Predator, où ils peuvent être conservés sans nécessiter de stockage physique dans le monde extérieur. Ce procédé utilise les propriétés de l'espace pour créer un espace sous-jacent dans lequel les objets sont stockés, offrant une capacité de rangement infinie ou d'une capacité supérieure à celle d'un simple espace physique. L'utilisateur peut également retirer des objets stockés instantanément ou les organiser selon ses besoins. Les objets sont préservés dans cet espace sans perte de qualité ou dégradation, indépendamment du temps qu'ils y restent.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Stockage de Base

Effet Principal : L'utilisateur peut stocker des objets d'une taille maximale de 1 mètre cube dans un espace sous-jacent.
Applications supplémentaires : Le stockage des objets peut être effectué à distance, sans avoir besoin de les toucher physiquement.
Temps de récupération : Immédiat. L'utilisateur peut sortir un objet stocké à tout moment.

Niveau 2 : Stockage Avancé

Effet Principal : L'utilisateur peut maintenant stocker des objets d'une taille maximale de 5 mètres cubes et gérer plusieurs objets simultanément.
Applications supplémentaires : Création de sous-espaces organisés dans l'espace de stockage pour une gestion plus facile.
Temps de récupération : Immédiat, avec un léger délai pour les objets très volumineux ou complexes.

Niveau 3 : Stockage Dimensionnel

Effet Principal : L'utilisateur peut stocker des objets jusqu'à 10 mètres cubes, avec une gestion améliorée de l'espace.
Applications supplémentaires : Capacité de stockage illimitée pour des objets de petite taille ou plusieurs objets plus petits.
Temps de récupération : Instantané, avec une possibilité de déplacer plusieurs objets simultanément.

Niveau 4 : Stockage Spatialisé

Effet Principal : L'utilisateur peut désormais stocker des objets de taille illimitée et accéder à des zones spécifiques dans l'espace de stockage sans perte de temps.
Applications supplémentaires : Les objets peuvent être organisés et étiquetés pour un accès facile, permettant à l'utilisateur de stocker des objets en grande quantité.
Temps de récupération : Instantané, même pour des objets d'énormes dimensions.

Niveau 5 : Maîtrise Totale de l'Espace

Effet Principal : L'utilisateur peut stocker et extraire des objets de n'importe quelle taille, et accéder à des zones infinies de stockage. Les objets sont stockés dans une dimension complètement séparée de la réalité.
Applications supplémentaires : Les objets stockés peuvent être multipliés ou modifiés selon la volonté de l'utilisateur, comme si l'espace de stockage lui appartenait.
Temps de récupération : Instantané et sans limites, même pour des objets impossibles à concevoir dans la réalité.

Spiritual Manipulation

Compétence Extra permettant d'influencer les actions des autres en manipulant leurs pensées et leurs émotions. Spiritual Manipulation offre à l'utilisateur la capacité de manipuler partiellement les pensées, émotions, et comportements d'une cible. Cette compétence fonctionne en exploitant des failles dans la volonté ou la stabilité émotionnelle de la cible, permettant une influence subtile ou directe, selon la maîtrise de l'utilisateur. L'efficacité dépend de la puissance mentale de la cible par rapport à celle de l'utilisateur. Les résistances naturelles ou magiques, comme les compétences anti-contrôle mental, peuvent réduire ou annuler les effets.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Persuasion Basique

Effet Principal : L'utilisateur peut induire des émotions simples telles que la peur, la colère ou la confiance chez une cible unique.
DC de Sauvegarde : 10 (Sagesse ou Charisme).
Durée : 1d4 tours.
Portée : 10 mètres.
Applications supplémentaires : Influence subtile sur la prise de décision de la cible.

Niveau 2 : Influence Émotionnelle

Effet Principal : L'utilisateur peut manipuler les émotions de deux cibles dans son champ d'action, créant des effets plus profonds comme le désespoir ou l'euphorie.
DC de Sauvegarde : 12 (Sagesse ou Charisme).
Durée : 1d4+1 tours.
Portée : 20 mètres.
Applications supplémentaires : La cible ressent un désavantage temporaire sur les actions nécessitant de la concentration ou de la réflexion rationnelle.

Niveau 3 : Contrôle Subtil

Effet Principal : L'utilisateur peut influencer les pensées et décisions immédiates d'une cible unique, la poussant à agir selon son désir.
DC de Sauvegarde : 14 (Sagesse ou Charisme).
Durée : 1d4+2 tours.
Portée : 30 mètres.
Applications supplémentaires : Peut altérer temporairement les souvenirs récents pour renforcer l'effet d'influence.

Niveau 4 : Manipulation Profonde

Effet Principal : L'utilisateur peut manipuler simultanément les pensées et émotions de trois cibles. Les cibles peuvent être influencées pour accomplir des actions complexes contre leur volonté.
DC de Sauvegarde : 16 (Sagesse ou Charisme).
Durée : 1d6+2 tours.
Portée : 50 mètres.
Applications supplémentaires : Peut créer des liens émotionnels artificiels (amour, haine) entre les cibles.

Niveau 5 : Quasi-domination

Spirituelle

Effet Principal : L'utilisateur peut prendre un contrôle quasi-total de la volonté d'une cible unique ou influencer les pensées et émotions de cinq cibles simultanément.
DC de Sauvegarde : 18 (Sagesse ou Charisme).
Durée : 1d8+3 tours.
Portée : 100 mètres.
Applications supplémentaires : Les cibles sous contrôle peuvent agir sans percevoir qu'elles sont manipulées. Peut briser des défenses mentales faibles ou intermédiaires.

Spiritual Domination

Compétence Extra offrant un contrôle total sur les pensées, émotions, et actions d'une cible, surpassant les limitations de Spiritual Manipulation. Avec Spiritual Domination, l'utilisateur acquiert la capacité de prendre un contrôle complet et absolu sur une cible. Cette compétence neutralise presque entièrement la volonté de la cible, la transformant en un outil de l'utilisateur. Contrairement à Spiritual Manipulation, ce contrôle est direct et puissant, avec des possibilités accrues pour manipuler des actions complexes et persistantes. La puissance de cette compétence en fait une arme redoutable contre des individus ou groupes à volonté moyenne ou faible. Toutefois, les cibles dotées d'une résistance mentale ou d'une puissance supérieure peuvent partiellement contrer ou rejeter l'effet.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Contrôle Supérieur

Effet Principal : L'utilisateur peut imposer des ordres simples à une cible unique, tels que "arrête-toi", "fuis", ou "dépose ton arme".

DC de Sauvegarde : 12 (Sagesse ou Charisme).

Durée : 1d6 tours.

Portée : 20 mètres.

Applications supplémentaires : La cible conserve une faible conscience de ses actions mais ne peut pas y résister.

Niveau 2 : Enchaînement Mental

Effet Principal : L'utilisateur peut contrôler deux cibles simultanément avec des commandes basiques ou complexes à court terme.

DC de Sauvegarde : 14 (Sagesse ou Charisme).

Durée : 1d8 tours.

Portée : 30 mètres.

Applications supplémentaires : Les cibles sous contrôle développent une loyauté temporaire envers l'utilisateur.

Niveau 3 : Domination Substantielle

Effet Principal : Permet de prendre un contrôle quasi-total sur une cible unique, y compris ses souvenirs, pensées et comportements.

DC de Sauvegarde : 16 (Sagesse ou Charisme).

Durée : 1d10 tours.

Portée : 50 mètres.

Applications supplémentaires : Peut imposer des ordres complexes nécessitant un raisonnement ou des compétences spécifiques.

Niveau 4 : Contrôle de Groupe

Effet Principal : L'utilisateur peut dominer jusqu'à trois cibles simultanément avec des ordres complexes.

DC de Sauvegarde : 18 (Sagesse ou Charisme).

Durée : 2d6 tours.

Portée : 100 mètres.

Applications supplémentaires : Les cibles obéissent sans montrer de signe extérieur de manipulation.

Niveau 5 : Suprématie Spirituelle

Effet Principal : L'utilisateur obtient un contrôle absolu sur une cible unique ou contrôle jusqu'à cinq cibles dans un rayon de 200 mètres. Les cibles ne perçoivent pas qu'elles sont manipulées.

DC de Sauvegarde : 20 (Sagesse ou Charisme).

Durée : 3d8 tours.

Applications supplémentaires : Peut effacer ou altérer les souvenirs des cibles. Permet également de briser des défenses mentales avancées ou des compétences de résistance.

Steel Strength

Compétence Extra intrinsèque aux Vampires, Steel Strength confère à l'utilisateur une augmentation considérable de sa force physique, lui permettant de réaliser des exploits surhumains en combat ou dans des tâches nécessitant une puissance brute. Steel Strength permet à l'utilisateur d'amplifier temporairement sa force physique au-delà des limites normales de son corps. Cette compétence est idéale pour les combats rapprochés, le maniement d'armes lourdes, ou la destruction d'obstacles imposants. L'amélioration de la force varie selon le niveau de maîtrise de l'utilisateur, et les effets peuvent être renforcés en combinaison avec d'autres compétences physiques ou magiques.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Force Accrue

Effet Principal : +2 aux jets de Force.

Durée : 1d4+1 tours.

Applications supplémentaires : Peut soulever et manipuler des objets pesant jusqu'à 500 kg.

Niveau 2 : Puissance Renforcée

Effet Principal : +4 aux jets de Force.

Durée : 1d6+2 tours.

Applications supplémentaires : Les attaques physiques infligent des dégâts supplémentaires (1d6). Peut briser des structures fragiles comme des murs de pierre fine ou des portes renforcées.

Niveau 3 : Force Colossale

Effet Principal : +6 aux jets de Force.

Durée : 1d8+2 tours.

Applications supplémentaires : Les attaques physiques infligent des dégâts supplémentaires (2d6). Peut soulever jusqu'à 2 tonnes et détruire des structures moyennement renforcées.

Niveau 4 : Puissance Titanesque

Effet Principal : +8 aux jets de Force.

Durée : 2d6 tours.

Applications supplémentaires : Les attaques physiques infligent des dégâts supplémentaires (3d6). Peut projeter des ennemis sur une distance de 10 mètres avec des attaques au corps à corps.

Niveau 5 : Force d'Acier Absolue

Effet Principal : +10 aux jets de Force.

Durée : 3d6 tours.

Applications supplémentaires :

Les attaques physiques infligent des dégâts supplémentaires (4d6).

Peut soulever jusqu'à 10 tonnes et pulvériser des structures fortement renforcées.

Immunité aux effets de renversement ou de poussée grâce à la stabilité physique accrue.

Fil d'acier collant

Compétence Extra développée par Rimuru au cours de son combat contre Ifrit, Sticky-Steel Thread combine les propriétés adhésives de Sticky Thread et la durabilité de Steel Thread, créant une arme polyvalente et puissante pour neutraliser des adversaires plus forts. Sticky-Steel Thread est une compétence spécialisée conçue pour immobiliser les ennemis, capturer des cibles puissantes et même établir une communication mentale via Thought Communication. Ces fils renforcés adoptent les résistances du corps de l'utilisateur, ce qui les rend difficiles à détruire. Ils peuvent être manipulés librement grâce à la télépathie, offrant un contrôle précis pendant les combats.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Fil Adhésif Renforcé

Durabilité : Peut résister à des attaques physiques mineures.

Portée : 10 mètres.

Effet Principal : Immobilise un ennemi de taille humaine ou inférieure pendant 1d4 tours.

Applications supplémentaires : Peut être utilisé pour poser des pièges simples.

Niveau 2 : Fil Renforcé Résistant

Durabilité : Résiste aux armes standards et aux attaques élémentaires mineures.

Portée : 20 mètres.

Effet Principal : Immobilise un ennemi de taille humaine ou légèrement supérieure pendant 1d6 tours.

Applications supplémentaires : Peut être utilisé pour manipuler des objets ou des armes à distance.

Niveau 3 : Fil Acier-Adhésif

Durabilité : Résiste aux armes renforcées et aux sorts de niveau moyen.

Portée : 30 mètres.

Effet Principal : Peut capturer jusqu'à deux ennemis de taille humaine ou une créature de grande taille. Immobilisation pendant 1d6+1 tours.

Applications supplémentaires : Peut transmettre Thought Communication à travers les fils.

Niveau 4 : Fil Acier Ultra-Renforcé

Durabilité : Résiste aux sorts de haut niveau et aux attaques physiques lourdes.

Portée : 50 mètres.

Effet Principal : Immobilisé jusqu'à trois cibles ou une créature massive pendant 1d8 tours.

Applications supplémentaires : Peut être manipulé avec une précision extrême pour créer des pièges complexes ou désarmer des adversaires.

Niveau 5 : Fil Universel Acier-Adhésif

Durabilité : Résiste aux attaques ultimes et adopte toutes les résistances de l'utilisateur.

Portée : 100 mètres.

Effet Principal : Immobilisé jusqu'à cinq cibles ou une créature colossale pendant 2d6 tours. Peut bloquer les déplacements par téléportation.

Applications supplémentaires : Peut transmettre des signaux magiques ou énergétiques pour coordonner des stratégies complexes.

Renforcement du corps

Compétence Extra utilisée par Rimuru et Shion, Strengthen Body permet à l'utilisateur d'améliorer temporairement la force et la vitesse de ses muscles pour des performances physiques accrues. Cette compétence renforce les muscles de l'utilisateur, augmentant sa force physique, sa résistance, sa vitesse, et son endurance. Elle est idéale pour les combats au corps à corps, les tâches exigeant une force surhumaine, ou pour surpasser des adversaires plus puissants.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Amélioration Mineure

Effet Principal : Augmente légèrement la force musculaire (+12 de dégâts physiques au corps à corps).

Durée : 1d4 tours.

Applications supplémentaires : Permet de soulever des charges légèrement plus lourdes ou d'effectuer des actions nécessitant un effort physique modéré.

Niveau 2 : Renforcement Physique

Effet Principal : Améliore la force et la vitesse (+14 de dégâts physiques et +1 aux jets d'attaque).

Durée : 1d6 tours.

Applications supplémentaires : Permet de réaliser des actions physiques exigeantes, comme briser des objets solides ou effectuer des sauts améliorés.

Niveau 3 : Corps d'Acier

Effet Principal : Confère une amélioration significative de la force et de la vitesse (+24 de dégâts physiques et +1 aux jets d'attaque).

Durée : 1d6+1 tours.

Applications supplémentaires : Permet de maintenir un rythme soutenu lors de combats prolongés ou de manipuler des objets très lourds.

Niveau 4 : Renforcement Surhumain

Effet Principal : Augmente la force musculaire et la vitesse de manière spectaculaire (+26 de dégâts physiques et +2 aux jets d'attaque).

Durée : 1d8 tours.

Applications supplémentaires : Permet de déployer une force surhumaine, comme arracher des structures ou déplacer des objets immenses.

Niveau 5 : Maîtrise Ultime du Corps

Effet Principal : Maximise les capacités physiques (+36 de dégâts physiques et +2 aux jets d'attaque).

Durée : 2d6 tours.

Applications supplémentaires : Permet de réaliser des exploits physiques incroyables, comme affronter des adversaires massifs à mains nues ou briser des matériaux très résistants comme l'acier.

Manipulation temporelle

Compétence Extra utilisée par Chloe Aubert sous son Ultimate Skill Yog-Sothoth et Velzard sous son Ultimate Skill Gabriel, Temporal Manipulation confère à son utilisateur la capacité de contrôler et d'utiliser l'Élément du Temps pour diverses applications, incluant le ralentissement, l'accélération, ou l'arrêt du flux temporel dans une zone donnée.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Distorsion Temporelle Mineure

Effet Principal : L'utilisateur peut ralentir ou accélérer légèrement le temps dans une zone de 3 mètres.

Durée : 1d4 tours.

Applications supplémentaires : Permet de rendre les mouvements ennemis plus lents ou d'augmenter sa propre vitesse pour des tâches précises.

Portée : 10 mètres autour de l'utilisateur.

Niveau 2 : Influence Temporelle

Effet Principal : L'utilisateur peut affecter une zone de 5 mètres, ralentissant ou accélérant le temps de manière notable.

Durée : 1d6 tours.

Applications supplémentaires : Peut perturber les projectiles ou augmenter la vitesse d'alliés pour de brefs moments stratégiques.

Portée : 15 mètres.

Niveau 3 : Stase Temporelle

Effet Principal : L'utilisateur peut suspendre complètement le temps dans une zone de 7 mètres pour une courte durée (maximum 1 tour).

Applications supplémentaires : Peut être utilisé pour arrêter les attaques ennemies ou repositionner l'utilisateur et ses alliés.

Portée : 20 mètres.

Limitation : Ne fonctionne pas sur des entités ou objets ayant une forte résistance temporelle.

Niveau 4 : Manipulation Avancée du Temps

Effet Principal : L'utilisateur peut ralentir, accélérer ou suspendre le temps dans une zone de 10 mètres. Les effets s'appliquent également à des objets ou des entités ciblées.

Durée : 1d8 tours.

Applications supplémentaires : Peut inverser temporairement les dommages infligés dans la zone affectée (annulation d'une attaque récente).

Portée : 30 mètres.

Niveau 5 : Maîtrise Totale du Temps

Effet Principal : L'utilisateur peut manipuler le flux temporel dans une zone de 20 mètres, incluant le ralentissement, l'accélération, la stase, ou même la régression temporelle limitée.

Durée : 2d6 tours.

Applications supplémentaires : Permet de réinitialiser des événements dans une zone spécifique, comme ramener des alliés tombés au combat dans un état antérieur ou annuler des actions ennemies.

Portée : 50 mètres.

Accélération de la pensée

Compétence Extra utilisée couramment par Rimuru Tempest et de nombreux autres personnages, souvent intégrée dans leurs compétences Unique ou Ultimate. Cette capacité confère à l'utilisateur un immense avantage en augmentant considérablement la vitesse de son processus de pensée.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Accélération Basique

Effet Principal : Multiplie la vitesse de réflexion par 10.

Applications supplémentaires : Permet de prendre des décisions rapides dans des situations tendues ou de calculer efficacement des stratégies simples.

Portée : Limité à l'utilisateur uniquement.

Niveau 2 : Accélération Avancée

Effet Principal : Multiplie la vitesse de réflexion par 100.

Applications supplémentaires : Peut être utilisé pour prévoir des mouvements ennemis simples ou simuler des scénarios tactiques.

Portée : Limité à l'utilisateur.

Niveau 3 : Accélération Externe

Effet Principal : Multiplie la vitesse de réflexion par 1,000.

Applications supplémentaires : L'utilisateur peut étendre l'effet à une autre cible, permettant à un allié de bénéficier d'une réflexion accélérée pendant une durée limitée.

Portée : Une cible dans un rayon de 10 mètres.

Durée : jusqu'à 1d6 tours.

Niveau 4 : Accélération Amplifiée

Effet Principal : Multiplie la vitesse de réflexion par 100,000.

Applications supplémentaires : L'utilisateur peut simultanément réfléchir à plusieurs scénarios complexes ou calculer des plans de grande envergure.

Portée : Jusqu'à trois cibles dans un rayon de 15 mètres.

Durée : jusqu'à 2d6 tours.

Niveau 5 : Maîtrise Absolue de l'Accélération

Effet Principal : Multiplie la vitesse de réflexion par un million ou plus.

Applications supplémentaires : Permet à l'utilisateur de simuler virtuellement des événements futurs avec une précision impressionnante ou de coordonner en temps réel des stratégies complexes pour de grandes équipes. Peut inclure des simulations instantanées d'environnements de combat.

Portée : Jusqu'à cinq cibles dans un rayon de 30 mètres.

Durée : jusqu'à 3d6 tours.

Manipulation de la pensée

Compétence Extra permettant à l'utilisateur d'influencer subtilement ou directement les pensées d'autrui, modifiant ainsi leurs décisions et actions.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Suggestion Basique

Effet Principal : L'utilisateur peut implanter une pensée simple dans l'esprit de la cible (par exemple, un doute ou une impulsion légère).

Jet de sauvegarde : Sagesse (DC 10).

Portée : Une cible à 10 mètres.

Durée : 1d4 tours.

Niveau 2 : Influence Directe

Effet Principal : L'utilisateur peut influencer une décision ou une action immédiate de la cible (par exemple, choisir de ne pas attaquer ou de détourner le regard).

Jet de sauvegarde : Sagesse (DC 12).

Portée : Une cible à 15 mètres.

Durée : 1d6 tours.

Niveau 3 : Contrôle Subtil

Effet Principal : L'utilisateur peut influencer les pensées de la cible de manière continue, affectant plusieurs petites décisions.

Jet de sauvegarde : Sagesse (DC 14).

Portée : Jusqu'à deux cibles dans un rayon de 20 mètres.

Durée : 1d6+2 tours.

Niveau 4 : Manipulation Avancée

Effet Principal : L'utilisateur peut implanter des pensées complexes ou modifier les croyances de la cible temporairement.

Jet de sauvegarde : Sagesse (DC 16).

Portée : Jusqu'à trois cibles dans un rayon de 25 mètres.

Durée : 2d6 tours.

Niveau 5 : Contrôle Mental Supérieur

Effet Principal : L'utilisateur peut prendre le contrôle des pensées et décisions conscientes de la cible, leur imposant des actions spécifiques.

Jet de sauvegarde : Sagesse (DC 18).

Portée : Jusqu'à cinq cibles dans un rayon de 30 mètres.

Domination de la pensée

Compétence Extra permettant à l'utilisateur de prendre le contrôle total des pensées et actions des autres, avec la possibilité de manipuler subtilement ou de dominer complètement les cibles. La compétence peut aussi être utilisée pour la communication télépathique directe, parfaite pour émettre des ordres à un grand nombre d'individus en même temps.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Soumission Mentale

Effet Principal : L'utilisateur peut imposer une pensée ou une action simple à une cible, comme ordonner un petit geste ou une décision facile.

Jet de sauvegarde : Intelligence (DC 12).

Portée : Une cible à 15 mètres.

Durée : 1d4 tours.

Bonus supplémentaire : La cible subit un désavantage aux actions qui contredisent l'ordre.

Niveau 2 : Manipulation Mentale

Effet Principal : L'utilisateur peut influencer les pensées et actions d'une cible de manière plus complexe, comme forcer la cible à réaliser des actions plus conséquentes.

Jet de sauvegarde : Intelligence (DC 14).

Portée : Une cible à 25 mètres.

Durée : 1d6 tours.

Bonus supplémentaire : La cible ne peut plus effectuer d'actions conflictuelles pendant la durée de l'effet. Les actions sont également ralenties, rendant la cible moins réactive.

Niveau 3 : Commande Mentale

Effet Principal : L'utilisateur prend un contrôle direct et précis sur les actions de la cible, dirigeant ses décisions et actions importantes.

Jet de sauvegarde : Intelligence (DC 16).

Portée : Jusqu'à deux cibles dans un rayon de 35 mètres.

Durée : 1d6+1 tours.

Bonus supplémentaire : Les cibles subissent un malus de -2 sur tous leurs jets d'attaque ou de défense. De plus, l'utilisateur peut maintenir un contrôle partiel sur les actions de la cible même après la fin de l'effet, durant un tour supplémentaire.

Niveau 4 : Domination Totale

Effet Principal : L'utilisateur peut imposer un contrôle absolu sur la cible, forçant la cible à accomplir des actions compliquées ou à changer de comportement radicalement.

Jet de sauvegarde : Intelligence (DC 18).

Portée : Jusqu'à trois cibles dans un rayon de 50 mètres.

Durée : 1d6+2 tours.

Bonus supplémentaire : La cible perd son initiative et est totalement obéissante, agissant comme si l'ordre venait de sa propre volonté. Toutes les actions de la cible sont accélérées et réalisées avec plus d'efficacité (dégâts augmentés de 10% lorsqu'elles suivent les ordres).

Niveau 5 : Maîtrise Absolue de l'Esprit

Effet Principal : L'utilisateur prend le contrôle complet de plusieurs cibles simultanément, leur imposant des actions complexes et stratégiques avec une obéissance totale.

Jet de sauvegarde : Intelligence (DC 20).

Portée : Jusqu'à cinq cibles dans un rayon de 75 mètres.

Durée : 2d6 tours.

Bonus supplémentaire : Les cibles sont complètement dominées et ne peuvent pas réagir à des menaces immédiates (par exemple, ne peuvent pas esquiver ou se défendre contre des attaques). L'utilisateur peut également donner des ordres au-delà des capacités physiques ou mentales de la cible, rendant l'obéissance quasi infaillible.

Ultra Accélération

Compétence Extra utilisée par Souei et Hakuro dans le cadre de leurs compétences uniques, Shadow Striker et Martial Master, respectivement. Cette compétence permet à l'utilisateur d'augmenter de manière spectaculaire la vitesse et la puissance de leurs mouvements ou des projectiles qu'ils lancent.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Accélération Basique

Effet Principal : L'utilisateur peut augmenter temporairement la vitesse de ses propres mouvements, permettant des actions bien plus rapides que la normale.

Applications supplémentaires : Augmente la vitesse de déplacement de 30% et la vitesse des attaques de base (meurtres et esquives).

Niveau 2 : Accélération Avancée

Effet Principal : L'utilisateur peut accélérer non seulement ses mouvements, mais aussi les projectiles qu'il lance, augmentant leur vitesse et leur portée.

Applications supplémentaires : Les projectiles sont propulsés à une vitesse supérieure de 50%, et les attaques physiques sont encore plus difficiles à éviter.

Niveau 3 : Super Accélération

Effet Principal : L'utilisateur peut maintenant appliquer Ultra Accélération à ses attaques complexes et à sa vitesse de réaction, permettant des enchaînements rapides et des esquives quasi instantanées.

Applications supplémentaires : Les attaques subissent un bonus de dégâts de 20% et la vitesse de déplacement augmente de 100%. Les esquives deviennent extrêmement difficiles à prévoir.

Niveau 4 : Ultra Accélération

Effet Principal : L'utilisateur atteint la capacité d'atteindre des vitesses dépassant largement celles de tout être vivant, ce qui lui permet de se déplacer comme un éclair et de réaliser des attaques de manière ininterrompue.

Applications supplémentaires : Les déplacements sont presque impossibles à suivre, et les attaques deviennent extrêmement difficiles à bloquer. De plus, la portée et la vitesse des projectiles sont doublées.

Niveau 5 : Accélération Ultime

Effet Principal : L'utilisateur peut atteindre des vitesses qui semblent dépasser le temps lui-même, permettant des actions quasi instantanées, avec des attaques quasi impossibles à anticiper ou à contrer.

Applications supplémentaires : Augmente les dégâts des attaques de 30% et les rend pratiquement inévitables. La vitesse d'esquive et d'attaque est telle que les adversaires auront un mal immense à réagir, subissant un malus de -2 à leurs jets de défense.

Ultra-Intuition

Compétence Extra utilisée par Venom et Obera. Cette compétence permet à l'utilisateur de percevoir des éléments abstraits qui sont normalement invisibles à l'œil nu, comme la force globale d'une force de combat, les intentions d'un adversaire, ou même les changements subtils dans l'environnement.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Intuition Basique

Effet Principal : L'utilisateur peut percevoir les forces sous-jacentes autour de lui, comme l'intention immédiate d'un adversaire ou la direction générale d'un danger.

Jet de sauvegarde : Sagesse (DC 12).

Applications supplémentaires : Permet de détecter les intentions hostiles immédiates et d'anticiper les actions proches.

Niveau 2 : Perception Affinée

Effet Principal : L'utilisateur peut maintenant ressentir des forces plus subtiles et des changements dans l'environnement, comme des pressions invisibles ou des faiblesses dans les structures ou défenses ennemies.

Jet de sauvegarde : Sagesse (DC 14).

Applications supplémentaires : Permet de ressentir des modifications dans l'atmosphère qui peuvent indiquer des attaques imminentes, ou d'identifier des faiblesses dans les lignes ennemies.

Niveau 3 : Intuition Avancée

Effet Principal : L'utilisateur peut maintenant ressentir la force globale d'un groupe ou d'une armée, la puissance cachée de ses adversaires, ainsi que les véritables intentions de ces derniers, même à distance.

Jet de sauvegarde : Sagesse (DC 16).

Applications supplémentaires : L'utilisateur peut anticiper les stratégies ennemies, décelant même des tactiques à venir à travers des perceptions subtiles.

Niveau 4 : Hyper-Intuition

Effet Principal : L'utilisateur atteint une maîtrise exceptionnelle de l'intuition, lui permettant de discerner l'essence même d'une situation de combat, y compris les faiblesses cachées, les intentions secrètes et même des éléments invisibles comme les manipulations psychologiques.

Jet de sauvegarde : Sagesse (DC 18).

Applications supplémentaires : Permet de prévoir les coups futurs d'un ennemi, de comprendre les stratégies complexes et d'anticiper les réactions dans des situations de combat tendues.

Niveau 5 : Ultra Intuition

Effet Principal : L'utilisateur peut maintenant ressentir des abstractions de niveau presque divin, comme la véritable nature de l'esprit d'un adversaire, la force d'une armée, ou même les perturbations temporelles ou dimensionnelles dans l'environnement.

Jet de sauvegarde : Sagesse (DC 20).

Applications supplémentaires : Cette capacité permet de détecter des anomalies dans l'espace-temps ou des menaces cosmiques et de comprendre immédiatement la véritable nature d'une situation, même dans des dimensions parallèles.

Ultra Récupération

Compétence Extra utilisée par Venti. Une fois par jour, l'utilisateur peut annuler tous les dégâts qu'il a subis en changeant de forme physique, passant de la forme humaine à la forme de dragon, ou vice versa. Ce processus lui permet de se régénérer complètement, supprimant les effets des blessures physiques ou des dommages subis.

La transformation en forme de dragon offre une régénération extraordinaire, lui permettant de se rétablir à son état optimal en un instant. Lors de la transformation inverse en forme humaine, l'utilisateur revient à son état physique d'origine, mais avec tous les dégâts antérieurs réinitialisés.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Régénération de Base

Effet Principal : L'utilisateur peut se régénérer d'une quantité modérée de blessures en passant temporairement à la forme de dragon. Cela permet de guérir des blessures légères et d'éliminer des fatigues mineures.

Applications supplémentaires : Réduit la douleur et restaure une partie de l'énergie perdue.

Utilisation : 1 fois par jour.

Niveau 2 : Régénération Avancée

Effet Principal : Lors de la transformation en forme de dragon, l'utilisateur guérit une quantité significative de blessures, ce qui lui permet de se rétablir d'injuries graves, telles que des fractures ou des blessures internes modérées.

Applications supplémentaires : Permet de restaurer partiellement des fonctions corporelles vitales perdues, comme la guérison des organes internes ou des membres endommagés.

Utilisation : 1 fois par jour, avec un délai de récupération de 12 heures.

Niveau 3 : Régénération Parfaite

Effet Principal : L'utilisateur récupère entièrement tous les dégâts physiques subis au cours de la journée. Cela comprend des blessures majeures, comme des coupures profondes ou des blessures causées par des attaques magiques.

Applications supplémentaires : Permet une récupération totale des blessures internes et des dommages physiques extrêmes.

Utilisation : 1 fois par jour, avec un délai de récupération de 24 heures.

Niveau 4 : Régénération Ultime

Effet Principal : Lors de la transformation en forme de dragon, l'utilisateur se régénère instantanément de tous les types de dégâts, y compris ceux qui pourraient être autrement irréparables (par exemple, des blessures fatales).

Applications supplémentaires : Cette régénération permet de récupérer des blessures qui pourraient normalement entraîner la mort de l'utilisateur, à condition que la transformation soit effectuée avant une mort imminente.

Utilisation : 1 fois par jour, avec un délai de récupération de 48 heures.

Niveau 5 : Régénération Divine

Effet Principal : L'utilisateur peut non seulement guérir instantanément de tous les dégâts subis, mais aussi se régénérer de toute condition négative ou malus physique (empoisonnement, paralysie, etc.) en passant simplement d'une forme à l'autre.

Applications supplémentaires : Permet de restaurer des aspects vitaux perdus, comme des organes ou membres détruits de façon irréparable dans des circonstances extrêmes.

Utilisation : 1 fois par jour, délai de récupération réduit à 12 heures.

Ultrasense

Compétence Extra et Compétence Inhérente des Army Wasps et des True Dragonwts. Ultra Sense permet à l'utilisateur de détecter et discerner tout ce qui l'entoure avec une précision presque absolue. Il devient pratiquement impossible de se cacher ou d'échapper à l'utilisateur, même dans des situations où les sens normaux seraient incapables de percevoir une menace ou un changement. Cela inclut la détection d'éléments invisibles ou cachés, comme les camouflages magiques, ou des mouvements subtils qui ne peuvent être captés par d'autres moyens sensoriels. Cette capacité est capable de fonctionner dans des environnements où les capacités sensorielles normales seraient grandement limitées, comme dans le Monde Arrêté (Stopped World), une dimension où le temps ou l'espace peuvent être altérés. Ce phénomène suggère que Ultrasense repose en partie sur des principes Infon (information basées sur des données ou un flux sensoriel au-delà de la perception traditionnelle), ce qui explique sa quasi-infaillibilité.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Sens de Base

Effet Principal : L'utilisateur peut détecter des objets et des créatures proches dans un rayon de 10 mètres. Les mouvements subtils comme les déplacements furtifs ou les changements dans l'environnement immédiat peuvent être perçus facilement. Applications supplémentaires : L'utilisateur peut discerner des événements qui échappent normalement à la perception humaine (ex. bruits faibles, changements dans la température ou la pression de l'air).

Portée : 10 mètres.

Niveau 2 : Sens Avancé

Effet Principal : L'utilisateur peut détecter les actions et intentions des créatures à proximité immédiate (30 mètres). Les camouflages magiques, les illusions et les transformations deviennent beaucoup plus faciles à discerner, même si elles ne sont pas directement visibles.

Applications supplémentaires : Détection de mensonges ou d'intentions cachées, analysant non seulement ce qui est visible, mais aussi l'intention derrière l'action.

Portée : 30 mètres.

Niveau 3 : Sens Supérieur

Effet Principal : L'utilisateur peut détecter des mouvements à une échelle bien plus grande, y compris dans des zones massives ou difficiles à percevoir (100 mètres ou plus). Cela permet également de détecter les fluctuations dans l'énergie magique et les changements subtils dans l'environnement.

Applications supplémentaires : Perception des pensées superficielles et des émotions des êtres vivants proches, ce qui permet une lecture des intentions sans interaction physique.

Portée : 100 mètres.

Niveau 4 : Sens Exalté

Effet Principal : L'utilisateur peut percevoir des objets et des créatures dans une zone étendue, jusqu'à plusieurs kilomètres de distance. La précision est presque parfaite, permettant de discerner des événements ou actions se déroulant dans des zones fortement perturbées ou invisibles à l'œil nu.

Applications supplémentaires : Capacité à percevoir et analyser des mouvements dans des dimensions ou des environnements altérés, comme un Monde Arrêté. Cela permet également d'identifier des motifs complexes dans les données sensorielles.

Portée : Plusieurs kilomètres.

Niveau 5 : Sens Ultime

Effet Principal : Ultra Sense devient une capacité quasi omnisciente, capable de percevoir toute action ou objet dans une vaste zone sans limite apparente. Ce niveau permet de détecter des phénomènes au-delà de la perception conventionnelle, incluant les subtilités de l'espace-temps et des anomalies dimensionnelles.

Applications supplémentaires : L'utilisateur peut interagir avec l'environnement d'une manière extrême, percevant même les intentions à un niveau subconscient, ce qui rend toute tentative de tromperie ou de furtivité quasiment impossible.

Ultra odeur

Compétence Extra et Compétence Intrinsèque des Direwolves et de leurs évolutions. Ultra Smell confère à l'utilisateur un sens de l'odorat extrêmement affiné. Ce sens surdéveloppé permet à l'utilisateur de détecter des odeurs sur de grandes distances, identifier des substances spécifiques avec une grande précision, et même discerner des informations détaillées sur son environnement en se basant sur les odeurs présentes. Il peut détecter des changements dans l'air, des traces laissées par des créatures ou des objets, et sentir des substances invisibles ou insaisissables à l'œil nu.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Détection de Base

Effet Principal : L'utilisateur peut détecter les odeurs dans un rayon de 50 mètres. Cela permet de repérer des créatures ou des objets à proximité en analysant les traces d'odeur qu'elles laissent derrière elles.

Applications supplémentaires : L'utilisateur peut identifier des substances communes ou des changements simples dans l'air (ex. une odeur de feu, une créature approchant).

Portée : 50 mètres.

Niveau 2 : Sensibilité Accrue

Effet Principal : L'utilisateur peut détecter les odeurs sur une distance de 200 mètres. Les détails des odeurs deviennent plus clairs, permettant une identification plus précise des substances et des créatures.

Applications supplémentaires : L'utilisateur peut discerner des émotions légères ou des états de stress chez les créatures par les phéromones émises, et détecter les empreintes laissées par des créatures invisibles ou furtives.

Portée : 200 mètres.

Niveau 3 : Sens Exalté

Effet Principal : L'utilisateur peut détecter des odeurs jusqu'à plusieurs kilomètres de distance. Les informations collectées par l'odorat sont très détaillées, permettant de déterminer l'origine d'une odeur, sa composition et même de savoir quand elle a été laissée.

Applications supplémentaires : L'utilisateur peut suivre des tracés complexes, même dans des environnements très perturbés (ex. villes, forêts denses) et détecter les mouvements de créatures cachées par magie ou par d'autres moyens.

Portée : Plusieurs kilomètres.

Niveau 4 : Détection Avancée

Effet Principal : L'utilisateur peut sentir des odeurs à travers des barrières physiques, comme des murs ou des obstacles naturels, jusqu'à une portée de 5 kilomètres. Les informations collectées sont extrêmement détaillées, permettant de discerner des nuances fines dans les odeurs et d'identifier des objets ou créatures sur la base de traces anciennes.

Applications supplémentaires : L'utilisateur peut détecter les mouvements invisibles, comme des créatures furtives ou des actions cachées, et peut souvent deviner les intentions ou les émotions des autres grâce à leurs phéromones.

Portée : Jusqu'à 5 kilomètres, même à travers des obstacles physiques.

Niveau 5 : Maîtrise Totale de l'Odorat

Effet Principal : L'utilisateur peut détecter les odeurs sur des distances illimitées, même à travers des continents, et peut analyser des substances inconnues à un niveau moléculaire. Son sens de l'odorat est tellement développé qu'il peut presque « voir » l'environnement autour de lui à travers les odeurs.

Applications supplémentaires : La détection des émotions profondes, des états mentaux complexes, ou même des blessures internes d'un individu devient possible. L'utilisateur peut aussi détecter des flux d'énergie magique ou de nouvelles formes de magie par leur signature odorante.

Portée : Zone illimitée, détectant des odeurs à travers de grandes distances et obstacles physiques.

Ondes ultrasonores

Compétence Extra et Compétence Intrinsèque des Giant Bats et de leurs évolutions.

Ultrasound Waves permet à l'utilisateur d'émettre des ondes ultrasoniques à des fréquences extrêmement élevées, imperceptibles à l'oreille humaine. L'utilisation principale de cette compétence est l'écholocation, permettant à l'utilisateur de percevoir son environnement par la réflexion des ondes sonores sur les objets et les créatures présentes autour de lui.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Écholocation Basique

Effet Principal : L'utilisateur peut émettre des ondes ultrasoniques à basse fréquence, permettant de détecter la position de petits objets ou créatures à une distance de 30 à 50 mètres, même dans l'obscurité totale.

Applications supplémentaires : L'utilisateur peut localiser les cibles ou naviguer dans des environnements complexes (caves, forêts denses, etc.) en utilisant les réflexions des ondes sur les objets autour de lui.

Portée : 30-50 mètres.

Niveau 2 : Confusion Sonore

Effet Principal : L'utilisateur peut augmenter l'intensité des ondes pour désorienter ses cibles. Les individus affectés peuvent ressentir des vertiges, des troubles de l'équilibre, ou des difficultés à entendre ou à percevoir correctement les sons.

Applications supplémentaires : Les créatures sensibles aux fréquences sonores élevées, comme les humains ou les animaux, peuvent être temporairement incapables de réagir correctement. L'utilisateur peut créer un champ de confusion autour de lui.

Portée : 50-100 mètres.

Niveau 3 : Stupéfaction Sonore

Effet Principal : En augmentant encore l'intensité des ondes ultrasoniques, l'utilisateur peut affecter des créatures à plus grande échelle. Les ondes peuvent rendre des cibles inconscientes ou les immobiliser pendant une période limitée.

Applications supplémentaires : L'utilisateur peut influencer une zone plus large, affectant plusieurs cibles simultanément. Il peut également utiliser ces ondes pour provoquer des dégâts internes chez les créatures, comme des douleurs aiguës ou des dysfonctionnements internes.

Portée : 100-200 mètres.

Niveau 4 : Vibration Sonore Avancée

Effet Principal : L'utilisateur peut produire des ondes ultrasoniques d'une puissance extrême, capables de produire des vibrations destructrices. Ces ondes peuvent démolir des objets, désintégrer des murs fins, ou provoquer des tremblements dans une zone étendue.

Applications supplémentaires : L'utilisateur peut créer des ondes de choc capables de perturber les capacités de combat des ennemis et endommager leur équipement ou leurs défenses. La durée des effets de stupéfaction ou de confusion est prolongée.

Portée : 200-500 mètres.

Niveau 5 : Maîtrise Sonore Totale

Effet Principal : L'utilisateur peut générer des ondes ultrasoniques sur des distances illimitées, capables de localiser et d'influencer toute créature ou objet dans la zone d'effet. Les ondes sont extrêmement puissantes et peuvent avoir des effets permanents sur les organismes ou les objets affectés.

Applications supplémentaires : L'utilisateur peut stériliser une zone entière, affecter des systèmes internes complexes de créatures (comme des organes ou des circuits magiques), ou créer des attaques dévastatrices capables de détruire des formations massives d'ennemis.

Portée : Zone illimitée, avec un contrôle total sur la portée et l'intensité des ondes.

Régénération ultra-rapide

Compétence Extra et version améliorée de la Régénération Autonome. Rimuru a acquis cette compétence après que son Great Sage a combiné ses compétences intrinsèques de slime (Absorb, Dissolve, Self-Regeneration) avec la Mimicry de son Predator et l'acquisition de Degenerate. Shion l'a également obtenue en tant que compétence intrinsèque après sa résurrection suite à l'invasion du Royaume de Falmuth.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Régénération de Base

Effet Principal : L'utilisateur peut régénérer rapidement des blessures mineures et des blessures modérées. Les blessures légères guérissent instantanément, et les blessures graves peuvent guérir en quelques secondes à quelques minutes.

Régénération par niveau : 1d6 PV par niveau.

Limite : Les blessures causées par des spiritrions ou des attaques spirituelles ne peuvent pas être guéries.

Applications supplémentaires : La régénération peut être utilisée en continu pour soutenir l'utilisateur dans des combats prolongés, lui permettant de revenir rapidement après des blessures.

Niveau 2 : Régénération Accélérée

Effet Principal : La vitesse de régénération des blessures graves est considérablement augmentée, et l'utilisateur peut commencer à guérir de blessures sévères (comme des membres coupés ou des organes gravement endommagés) en quelques minutes.

Régénération par niveau : 2d6 PV par niveau.

Limite : Les attaques spirituelles restent un obstacle majeur à la régénération, mais la régénération accélérée permet de récupérer de blessures très graves en un temps étonnamment court.

Applications supplémentaires : Cette régénération permet une récupération quasi instantanée après les combats, ce qui rend l'utilisateur plus durable dans les batailles prolongées.

Niveau 3 : Régénération de Haute Vitesse

Effet Principal : À ce niveau, l'utilisateur peut récupérer de blessures très graves (par exemple, des blessures létales non fatales ou des blessures internes majeures) en quelques secondes à quelques minutes.

Régénération par niveau : 3d6 PV par niveau.

Limite : Bien que la régénération des blessures graves soit améliorée, les attaques spirituelles et le ciblage du corps spirituel peuvent toujours désactiver cette capacité. Applications supplémentaires : L'utilisateur peut désormais guérir de blessures critiques même au milieu du combat, se permettant ainsi de continuer à se battre malgré des dommages considérables.

Niveau 4 : Régénération Ultra-Rapide

Effet Principal : À ce niveau, l'utilisateur peut guérir des blessures extrêmement graves en un clin d'œil, et même des blessures fatales qui auraient autrement été mortelles pour un être ordinaire sont rapidement réparées.

Régénération par niveau : 4d6 PV par niveau.

Limite : Les attaques spirituelles restent une menace, mais les blessures physiques, même majeures, guérissent à une vitesse presque instantanée. Applications supplémentaires : La régénération est pratiquement inarrêtable à ce niveau, ce qui rend l'utilisateur extrêmement difficile à neutraliser dans les combats.

Niveau 5 : Régénération Instantanée

Effet Principal : L'utilisateur peut régénérer instantanément les blessures de toute gravité. Même les blessures qui auraient tué un être ordinaire sont réparées en quelques secondes. L'utilisateur peut régénérer ses organes, tissus, et membres coupés en une fraction de seconde.

Régénération par niveau : 5d6 PV par niveau.

Limite : La régénération peut être stoppée par des attaques spirituelles ou des attaques visant spécifiquement le corps spirituel de l'utilisateur.

Applications supplémentaires : Cette régénération permet une guérison sans fin, permettant à l'utilisateur de revenir à son état optimal en un instant. Cela fait de l'utilisateur un adversaire extrêmement difficile à vaincre, même après avoir subi des blessures graves

Perception universelle

Compétence Extra, considérée comme l'une des compétences intrinsèques des True Dragons et des Demon Slimes. Universal Perception confère à l'utilisateur une capacité sensorielle omnidirectionnelle quasi illimitée, lui permettant de percevoir presque toutes les choses à l'intérieur d'une zone extrêmement vaste.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Perception Élémentaire

Effet Principal : L'utilisateur peut percevoir les sources de chaleur, manifestations visibles (lumière) et sons environnants dans un rayon de 300 mètres avec une précision accrue.

Applications supplémentaires : Détection basique des intentions hostiles et formes de vie dissimulées à proximité.

Portée : jusqu'à 1 kilomètre avec une sensibilité réduite au-delà de 300 mètres.

Niveau 2 : Perception Élargie

Effet Principal : L'utilisateur peut détecter des flux d'énergie complexes (mana et autres) ainsi que des intentions hostiles dans un rayon de 3 kilomètres. Les menaces peuvent être suivies activement avec une précision accrue.

Applications supplémentaires : Permet de percevoir des entités utilisant des techniques de dissimulation basiques et moyennes.

Portée : jusqu'à 5 kilomètres.

Niveau 3 : Perception Universelle

Effet Principal : Toutes les formes d'énergie, y compris les oscillations dimensionnelles, sont détectées clairement. L'utilisateur peut percevoir des intentions meurtrières masquées et des entités cachées derrière des barrières de faible niveau.

Applications supplémentaires : Analyse précise des schémas de mouvement des ennemis pour anticiper leurs actions.

Portée : jusqu'à 15 kilomètres.

Niveau 4 : Sens Universel Éveillé

Effet Principal : L'utilisateur peut détecter avec une précision quasi parfaite des sources d'énergie multidimensionnelles et des menaces spirituelles dans un rayon de 100 kilomètres. Les barrières magiques avancées commencent à devenir inefficaces contre cette perception.

Applications supplémentaires : Localisation précise d'entités à travers des dimensions voisines (par exemple, Shadow Space).

Portée : jusqu'à 100 kilomètres avec des capacités accrues d'analyse.

Niveau 5 : Perception Universelle Absolue

Effet Principal : Détection instantanée et omniprésente dans une portée quasi illimitée. Toutes les énergies physiques, spirituelles ou dimensionnelles sont perçues avec une précision inégale. Les barrières spéciales de haut niveau et les techniques d'occultation avancées sont presque inutiles.

Applications supplémentaires : Localisation d'entités ou d'objets dans des dimensions lointaines ou des environnements complètement scellés. Identification des faiblesses des cibles détectées.

Portée : Portée universelle avec une précision maximale dans un rayon de 500 kilomètres.

Changement de forme universel

Changement de forme universel est une compétence qui permet à l'utilisateur de manipuler son apparence, ses propriétés corporelles, et d'incorporer les caractéristiques d'autres entités de manière avancée. L'utilisateur peut altérer non seulement sa forme physique mais également ses propriétés internes, comme la densité musculaire, la composition élémentaire ou la structure moléculaire. Les transformations ne nécessitent qu'une quantité très faible de Magicules et sont désormais instantanées. L'utilisateur peut combiner les compétences des créatures assimilées sans avoir besoin de changer complètement de forme. Par exemple : Utilisation simultanée des griffes empoisonnées d'un monstre et du souffle élémentaire d'un autre. Possibilité de moduler chaque partie du corps indépendamment pour des transformations ciblées. Capacité à fusionner plusieurs caractéristiques de créatures consommées pour créer des formes hybrides encore plus efficaces en combat. Les propriétés des formes fusionnées bénéficient d'un bonus multiplicatif (force, résistance, vitesse, etc.). En cas d'épuisement de Magicules, l'utilisateur peut absorber et synthétiser la matière environnante pour réformer ou améliorer leur forme, comme Rimuru l'a démontré avec sa transformation en chimère. Les transformations deviennent adaptatives : si l'utilisateur subit une attaque, leur corps peut ajuster sa composition en temps réel pour annuler ou réduire les dégâts (par exemple, devenir insensible aux coups physiques ou aux attaques magiques). L'utilisateur peut imiter avec précision l'apparence, la voix, et même la signature magique d'une cible, rendant l'imposture presque impossible à détecter.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Transformation Basique

L'utilisateur peut imiter les formes de créatures consommées.

Effet limité aux transformations physiques simples.

Niveau 2 : Shapeshift Avancé

Permet de combiner les traits physiques et les compétences de deux créatures consommées.

Les Magicules nécessaires sont réduites de moitié.

Niveau 3 : Shapeshift Adaptatif

Transformation partielle et ciblée des membres ou organes.

Les transformations s'adaptent automatiquement pour résister à des environnements ou menaces spécifiques.

Niveau 4 : Shapeshift Chimérique

Combinaison avancée de multiples caractéristiques de créatures consommées pour créer une forme personnalisée.

Les capacités des formes fusionnées bénéficient d'un bonus de puissance significatif.

Niveau 5 : Métamorphose Absolue

Transformation universelle : l'utilisateur peut altérer tous les aspects de leur être, y compris leur signature énergétique ou spirituelle, pour tromper même les plus grandes entités.

Accès instantané à toutes les compétences passives ou actives des formes consommées sans changer de corps.

Manipulation de l'eau

Manipulation de l'eau est une compétence qui permet à l'utilisateur de contrôler et d'exploiter l'élément de l'eau de manière avancée et polyvalente. Elle constitue une évolution des compétences Hydraulic Propulsion, Water Current Motion, et Water Blade, désormais fusionnées en un seul Extra Skill.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Manipulation Basique

Contrôle simple de l'eau liquide dans un rayon de 10 mètres.

Attaques limitées à des jets d'eau ou à des lames d'eau simples.

Niveau 2 : Manipulation Étendue

Augmentation du rayon d'action à 50 mètres.

Capacité à manipuler la température de l'eau pour créer de la vapeur ou de la glace.

Jets hydrauliques capables de détruire des objets solides.

Niveau 3 : Domaine Hydraulique

Création d'un domaine d'eau couvrant une zone de 100 mètres.

Renforcement des attaques et diminution de la vitesse des ennemis dans la zone.

Introduction des premières attaques hybrides (eau + foudre ou glace).

Niveau 4 : Fusion Élémentaire

Attaques combinant l'eau avec des éléments comme le feu, la foudre ou la terre.

Les Water Blades deviennent capables de générer des ondes de choc à l'impact.

Contrôle de l'eau dans un rayon de 500 mètres.

Niveau 5 : Maîtrise Universelle

Contrôle total de l'eau sous toutes ses formes, sans limite de distance ou de complexité.

Capacité à manipuler l'eau contenue dans les objets et les êtres vivants pour des effets offensifs ou défensifs.

Les attaques et défenses deviennent pratiquement impossibles à éviter ou à contrer dans des environnements riches en eau.

Manipulation du vent

Abilities

Manipulation du vent est une compétence Extra qui permet à l'utilisateur de contrôler et d'utiliser l'élément du vent de diverses manières. Bien qu'elle soit considérée comme une version inférieure de Molecular Manipulation, ses capacités peuvent être redoutablement efficaces, particulièrement après augmentation.

Niveaux de Maîtrise (Ajoutés)

Niveau 1 : Manipulation Basique

Génération de vents légers et de rafales simples.

Portée limitée à 10 mètres.

Niveau 2 : Manipulation Étendue

Création de rafales puissantes capables de repousser des cibles.

Introduction des Wind Blades et manipulation de la pression atmosphérique locale.

Niveau 3 : Contrôle de Zone

Augmentation de la portée à 100 mètres.

Création de zones où la vitesse du vent est contrôlée pour perturber les ennemis.

Introduction des fusions élémentaires basiques (vent + feu/glace).

Niveau 4 : Manipulation Avancée

Vol limité en utilisant des courants d'air.

Création de tornades concentrées.

Détection des mouvements et variations atmosphériques dans un rayon de 500 mètres.

Niveau 5 : Domination Aérienne

Contrôle total de l'atmosphère environnante sur plusieurs kilomètres.

Attaques massives comme l'Ouragan Concentré ou le Souffle Dévastateur.

Capacité à manipuler l'air dans les poumons des ennemis pour les priver de souffle (soumis à une forte résistance magique).



Résistance

Résistance au sommeil

Résistance au sommeil est une compétence de type Résistance qui protège contre les effets d'induction de sommeil.

Niveaux de Maîtrise

Niveau 1 : Résistance Basique

Immunité aux effets mineurs (poudres ou poisons de faible intensité).

Niveau 2 : Résistance Intermédiaire

Réduction de la durée des états de sommeil de 30%.

Chance réduite de 25% pour que des effets intermédiaires fonctionnent.

Niveau 3 : Résistance Avancée

Immunité complète aux sorts de bas niveau.

Réduction de 50% pour les effets intermédiaires.

Niveau 4 : Immunité Partielle

Les effets de haut niveau ont une chance réduite de 50% de fonctionner.

Les effets prolongés sont limités à un maximum de 3 tours.

Niveau 5 : Domination du Sommeil

Immunité totale contre tous les effets liés au sommeil, qu'ils soient basiques ou avancés.

Évolution et Combinaisons :

À Niveau 3 et au-delà, cette compétence peut être combinée avec d'autres compétences telles que la Résistance aux Conditions Anormales pour offrir une protection contre d'autres altérations d'état en plus du poison.

Résistance aux poisons

Niveau 1 : Résistance de Base

Description : Le personnage développe une résistance de base aux poisons, réduisant les effets des poisons les plus faibles. Les dégâts reçus par le poison diminuent de 10%.

Effets : Réduction des dégâts de poison de 10%. La durée des effets du poison est réduite de 10%.

Niveau 2 : Résistance Modérée

Description : La résistance au poison s'améliore, permettant de réduire davantage les dégâts et la durée d'effet des poisons. Le personnage devient moins vulnérable aux poisons de puissance moyenne.

Effets : Réduction des dégâts de poison de 25%. La durée du poison est réduite de 20%.

Niveau 3 : Résistance Avancée

Description : Le personnage possède une résistance avancée au poison, rendant les poisons courants pratiquement inoffensifs. Les effets des poisons puissants sont maintenant considérablement réduits.

Effets : Réduction des dégâts de poison de 50%. La durée du poison est réduite de 35%.

Possibilité de réduire les effets de poisons rares ou plus puissants.

Niveau 4 : Résistance Supérieure

Description : Le personnage devient quasiment immunisé contre les poisons modérés, ce qui rend les poisons courants ou faiblement puissants presque sans effet. Les rares poisons puissants perdent une grande partie de leur efficacité.

Effets : Réduction des dégâts de poison de 75%. La durée du poison est réduite de 50%.

Les poisons rares ont une efficacité réduite de 40%.

Niveau 5 : Immunité Totale au Poison

Description : À ce niveau, le personnage est pratiquement immunisé contre le poison. Les effets du poison deviennent négligeables, et seule une poignée de poisons extrêmes pourrait encore affecter le personnage.

Effets : Immunité totale ou réduction des dégâts de poison à 95%. La durée du poison est réduite de 80%. Les poisons extrêmes sont réduits de 60%, rendant leur impact minimal.

Évolution et Combinaisons :

À Niveau 3 et au-delà, cette compétence peut être combinée avec d'autres compétences telles que Résistance aux Conditions Anormales pour offrir une protection contre d'autres altérations d'état en plus du poison.

Poison Nullification (Nullification du Poison) peut être un niveau avancé qui supprime complètement les effets du poison, souvent un objectif de fin de jeu pour les personnages experts.

Résistance à la paralysie

La résistance à la paralysie est une compétence de type "Résistance" qui réduit les effets de la paralysie sous un certain seuil, les rendant négligeables.

Niveaux de la compétence "Résistance à la Paralysie" :

Niveau 1 : Résistance de Base

Description : Le personnage développe une résistance modeste à la paralysie, ce qui réduit légèrement les effets de cet état.

Effets : Réduction des effets de paralysie de 10%. La durée de la paralysie est réduite de 10%.

Niveau 2 : Résistance Modérée

Description : Le personnage devient plus résistant à la paralysie, limitant davantage son impact.

Effets : Réduction des effets de paralysie de 25%. La durée de la paralysie est réduite de 20%.

Niveau 3 : Résistance Avancée

Description : Le personnage acquiert une résistance avancée à la paralysie, rendant l'impact des attaques paralysantes bien plus faible.

Effets : Réduction des effets de paralysie de 50%. La durée de la paralysie est réduite de 35%.

Niveau 4 : Résistance Supérieure

Description : Le personnage devient fortement résistant à la paralysie, ce qui rend cet état presque inoffensif.

Effets : Réduction des effets de paralysie de 75%. La durée de la paralysie est réduite de 50%. Le personnage peut parfois se libérer de la paralysie plus rapidement.

Niveau 5 : Immunité à la Paralysie

Description : Le personnage est pratiquement immunisé contre la paralysie. Les attaques paralysantes deviennent sans effet, et la paralysie n'a plus de véritable impact.

Effets : Immunité totale ou réduction des effets de paralysie de 95%. La paralysie est soit totalement annulée, soit sa durée est extrêmement réduite.

Évolution et Combinaisons :

À Niveau 3 et plus, la compétence peut être combinée avec Résistance aux Conditions Anormales pour une protection accrue contre d'autres altérations d'état comme le poison, la confusion ou l'endormissement.

La Nullification de la Paralysie (Paralysis Nullification) pourrait être un niveau avancé qui supprime totalement l'effet de la paralysie, similaire à la manière dont certaines compétences peuvent annuler d'autres conditions anormales.

Résistance à la corrosion

La résistance à la corrosion est une compétence de type "Résistance" qui réduit les effets de la corrosion sous un certain seuil, les rendant négligeables.

Niveaux de la compétence "Résistance à la Corrosion" :

Niveau 1 : Résistance de Base

Description : Le personnage développe une résistance de base à la corrosion, réduisant légèrement les effets sur la santé et les équipements.

Effets : Réduction des dégâts de corrosion de 10%. La durée de détérioration des équipements est réduite de 10%.

Niveau 2 : Résistance Modérée

Description : La résistance à la corrosion devient plus notable, et les effets corrosifs sont encore plus réduits.

Effets : Réduction des dégâts de corrosion de 25%. La durée de détérioration des équipements est réduite de 20%.

Niveau 3 : Résistance Avancée

Description : Le personnage devient beaucoup plus résistant aux effets corrosifs. Les attaques corrosives n'affectent plus sérieusement sa santé ou ses équipements.

Effets : Réduction des dégâts de corrosion de 50%. La durée de détérioration des équipements est réduite de 35%.

Niveau 4 : Résistance Supérieure

Description : Le personnage possède une résistance supérieure à la corrosion, empêchant presque toute dégradation de ses équipements et limitant fortement les effets corrosifs.

Effets : Réduction des dégâts de corrosion de 75%. La durée de détérioration des équipements est réduite de 50%. Le personnage peut réparer ses équipements plus facilement et rapidement.

Niveau 5 : Immunité à la Corrosion

Description : Le personnage devient complètement immunisé contre la corrosion. Les effets corrosifs, qu'ils soient externes ou environnementaux, n'ont plus aucun effet sur lui ni sur ses objets.

Effets : Immunité totale ou réduction des dégâts de corrosion à 95%. Les équipements ne se détériorent plus du tout.

Évolution et Combinaisons :

À Niveau 3 et plus, la compétence peut être combinée avec Résistance aux Conditions Anormales pour une protection accrue contre d'autres altérations d'état comme le poison, la confusion ou l'endormissement.

La Nullification de la Corrosion (Corrosion Nullification) pourrait être un niveau avancé qui supprime totalement l'effet de la paralysie, similaire à la manière dont certaines compétences peuvent annuler d'autres conditions anormales.

Résistance aux conditions anormales

Résistance aux conditions anormales est une compétence de type "Résistance" qui réduit les effets des altérations d'état, telles que la corrosion, le poison, la paralysie, la pétrification, etc., sous un certain seuil, les rendant négligeables. La compétence Résistance aux Altérations d'État permet au personnage de résister aux effets des altérations d'état courantes ou rares, réduisant leur impact sur sa santé, ses capacités et ses actions. Cette compétence de type "Résistance" est obtenue par la fusion des compétence aux niveaux trois que sont Résistance à la corrosion , Résistance à la paralysie, Résistance aux poisons et Résistance au sommeil

Effets réduits :

Corrosion : Réduire les effets corrosifs sur les équipements et la santé.

Poison : Diminue l'impact des poisons sur la santé.

Paralysie : Permet de réduire la durée ou l'impact de la paralysie, permettant au personnage de rester actif plus longtemps.

Pétrification : Réduit la chance d'être pétrifié ou la durée d'effets pétrifiants.

Autres altérations d'état : Cette compétence peut aussi s'appliquer à des altérations moins courantes, comme l'endormissement, la confusion, ou d'autres statuts négatifs.

Niveaux de la compétence "Résistance aux Altérations d'État" :

Niveau 1 : Résistance de Base

Description : Le personnage développe une résistance de base aux altérations d'état, réduisant légèrement les effets de la corrosion, du poison, de la paralysie, etc.

Effets : Réduction des effets des altérations d'état de 10%.

Niveau 2 : Résistance Modérée

Description : La résistance aux altérations d'état devient plus efficace, réduisant les effets des statuts négatifs sur la santé et les capacités.

Effets : Réduction des effets des altérations d'état de 25%.

Niveau 3 : Résistance Avancée

Description : Le personnage devient bien plus résistant aux altérations d'état, permettant de mieux gérer les effets de conditions comme le poison ou la paralysie.

Effets : Réduction des effets des altérations d'état de 50%.

Niveau 4 : Résistance Supérieure

Description : La résistance aux altérations d'état est maintenant très forte, réduisant de manière significative les effets sur la santé, les capacités et la durée de ces statuts.

Effets : Réduction des effets des altérations d'état de 75%. Les durées des altérations d'état sont également réduites.

Niveau 5 : Immunité Totale aux Altérations d'État

Description : Le personnage devient pratiquement immunisé contre les altérations d'état courantes. Les effets de la paralysie, du poison, de la pétrification et autres conditions sont totalement ignorés.

Effets : Immunité totale ou réduction des effets des altérations d'état à 95%. La durée des statuts négatifs est quasi inexistante.

Évolution et Combinaisons :

Abnormal Condition Nullification (Annulation des Altérations d'État) : À un niveau avancé, la compétence peut évoluer vers une Nullification totale des altérations d'état, où toutes les conditions anormales sont complètement annulées, empêchant tout effet négatif d'altérer les performances du personnage.

Annulation du poison

Annulation du poison est une compétence de type "Nullification" qui annule complètement les effets des poisons. La compétence Nullification du Poison permet au personnage de totalement annuler les effets du poison, le rendant complètement inoffensif. Cette compétence est un atout majeur contre les ennemis ou environnements où les poisons sont utilisés fréquemment, permettant au personnage de ne jamais subir de dégâts ou d'altérations d'état dues au poison.

Effets annuels :

Annulation complète du poison : Les attaques empoisonnées ou les substances toxiques n'affectent pas le personnage, qu'il s'agisse de dégâts sur le temps, d'altérations d'état comme la paralysie ou la confusion dues au poison, ou de réduction des stats.

Immunité aux poisons : Cette compétence offre une immunité totale au poison, rendant le personnage totalement insensible aux effets des toxines, même dans les environnements les plus dangereux.

Protection continue : Aucun poison ne peut affecter le personnage, qu'il soit attaqué par un ennemi ou exposé à des substances toxiques dans son environnement.

Niveaux de la compétence "Nullification du Poison" :

Niveau 1 : Nullification de Base

Description : Le personnage développe une forme de base de la Nullification du Poison, annulant les effets de poisons faibles ou modérés.

Effets : Les effets des poisons de faible à moyenne intensité sont totalement annulés.

Niveau 2 : Nullification Avancée

Description : Le personnage acquiert une résistance plus robuste aux poisons, annulant même les poisons plus puissants ou complexes.

Effets : Tous les poisons sont totalement annulés, y compris les poisons d'intensité élevée ou rares.

Niveau 3 : Immunité Totale au Poison

Description : Le personnage devient complètement immunisé contre tout type de poison.

Aucun poison ne peut affecter sa santé ou ses capacités.

Effets : Immunité totale aux poisons de toutes sortes, que ce soit par des attaques physiques, magiques ou environnementales.

Évolution et Combinaisons :

Obtenue au niveau 5 de la compétence de Résistance aux poisons

Une fois aux niveaux 3 , elle fusion avec Annulation de la corrosion et Résistance aux conditions anormales , elle au niveaux 5 pour donner Nullification des Conditions Anormales

Annulation de la corrosion

Annulation de la corrosion est une compétence de type "Nullification" qui annule complètement les effets de la corrosion. La compétence Nullification de la Corrosion permet au personnage d'annuler totalement les effets de la corrosion, qu'il s'agisse de dommages causés par des acides, des substances corrosives ou des attaques spéciales infligeant la dégradation. Cela permet au personnage de maintenir l'intégrité de ses équipements et de ses ressources sans subir de pertes dues à la corrosion.

Effets annulés :

Annulation complète de la corrosion : Aucun effet corrosif n'affecte le personnage, qu'il s'agisse de dommages physiques directs sur la santé ou de dégradation des équipements (armes, armures, etc.).

Immunité contre la dégradation : La corrosion ne réduit plus la durabilité des objets ou ne cause plus de dépréciation des ressources, même dans des environnements acides ou corrosifs.

Protection contre les environnements corrosifs : Que ce soit dans des donjons, des marécages toxiques, ou des zones où des créatures peuvent infliger de la corrosion, cette compétence protège le personnage des effets nuisibles.

Niveaux de la compétence "Nullification de la Corrosion" :

Niveau 1 : Nullification de Base

Description : Le personnage développe une forme de base de la Nullification de la Corrosion, annulant les effets de corrosion modérés.

Effets : Tous les effets de corrosion de faible à moyenne intensité sont complètement annulés.

Niveau 2 : Nullification Avancée

Description : Le personnage devient plus résistant aux effets corrosifs, annulant même les attaques ou conditions de corrosion plus puissantes ou complexes.

Effets : Tous les effets de corrosion sont annulés, y compris les dommages causés par des attaques corrosives particulièrement puissantes.

Niveau 3 : Immunité Totale à la Corrosion

Description : Le personnage devient complètement immunisé contre la corrosion. Aucune forme de dégradation, qu'elle soit physique ou liée à l'environnement, ne l'affecte.

Effets : Immunité totale aux effets corrosifs, y compris ceux qui endommageraient normalement les équipements ou la santé du personnage.

Évolution et Combinaisons :

Obtenu au niveau 5 de la compétence de Résistance à la corrosion

Une fois aux niveaux 3, elle fusion avec Annulation du poison et Résistance aux conditions anormales, elle au niveaux 5 pour donner Nullification des Conditions Anormales

Nullification des Conditions Anormales

Nullification des Conditions Anormales est une compétence de type "Annulation" qui neutralise complètement les effets des altérations d'état comme la corrosion, le poison, la paralysie, la pétrification, etc.

Cette compétence est extrêmement précieuse pour tout aventurier ou personnage explorant des environnements dangereux ou affrontant des ennemis utilisant des attaques basées sur des altérations d'état. Lorsqu'elle est active, le personnage équipé de cette compétence est totalement immunisé aux effets négatifs qui pourraient autrement réduire sa capacité à combattre ou à interagir avec son environnement.

Effets annulés :

Corrosion : Empêche les objets et équipements de se dégrader ou de perdre de l'efficacité.

Poison : Protège contre la perte progressive de points de vie ou d'énergie.

Paralysie : Garantit la liberté de mouvement face aux attaques immobilisantes.

Pétrification : Empêche la transformation en pierre ou autres états de stase permanente.

Résistance au froid

La résistance au froid est une compétence de type "Résistance" qui réduit les effets du froid sous un certain seuil, les rendant négligeables. La compétence Résistance au Froid permet au personnage de mieux supporter les températures glaciales, réduisant les effets du froid extrême sur la santé, la mobilité et les capacités. Cette compétence est essentielle dans les environnements où le froid est un danger constant, comme les montagnes enneigées, les régions polaires, ou lors d'affrontements contre des ennemis utilisant des attaques basées sur le froid.

Niveaux de la compétence "Résistance au Froid" :

Niveau 1 : Résistance de Base

Description : Le personnage développe une résistance de base au froid, ce qui permet de réduire les effets des températures fraîches et glaciales.

Effets : Réduction des effets du froid de 10% sur la santé et la mobilité.

Niveau 2 : Résistance Modérée

Description : La résistance au froid devient plus marquée, réduisant l'impact des températures glaciales sur la santé, la vitesse et les capacités.

Effets : Réduction des effets du froid de 25% sur la santé et la mobilité.

Niveau 3 : Résistance Avancée

Description : Le personnage est beaucoup plus résistant au froid, ce qui diminue considérablement la fatigue et les malus causés par les environnements froids.

Effets : Réduction des effets du froid de 50%. Le personnage est également moins susceptible de subir des malus de vitesse ou de coordination dans des environnements glacials.

Niveau 4 : Résistance Supérieure

Description : La résistance au froid devient très forte, réduisant les effets des températures extrêmes sur la santé et la performance du personnage.

Effets : Réduction des effets du froid de 75%. Le personnage ne subit presque aucun malus dans les environnements glacés.

Niveau 5 : Immunité Totale au Froid

Description : Le personnage devient totalement immunisé contre le froid. Les températures glaciales n'ont plus aucun effet néfaste sur lui.

Effets : Immunité totale au froid. Aucune perte de santé, de vitesse ou de capacité due à des températures basses.

Évolution et Combinaisons :

Résistance aux Fluctuations Thermiques : Lorsque Résistance au Froid est combinée avec Résistance à la Chaleur, le personnage obtient Résistance aux Fluctuations Thermiques, lui permettant de résister à des variations extrêmes de température, qu'il s'agisse de températures glaciales ou de chaleur intense.

Résistance à la Chaleur

Résistance à la Chaleur est une compétence de type "Résistance" qui réduit les effets de la chaleur sous un certain seuil, les rendant négligeables. La compétence Résistance à la Chaleur permet au personnage de mieux résister à des températures élevées, réduisant les effets de la chaleur extrême sur la santé, les capacités et la mobilité. Cette compétence est cruciale dans des environnements chauds ou lors de combats contre des ennemis qui utilisent des attaques basées sur le feu ou la chaleur.

Niveaux de la compétence "Résistance à la Chaleur" :

Niveau 1 : Résistance de Base

Description : Le personnage développe une résistance de base à la chaleur, permettant de mieux supporter des environnements chauds et de réduire les effets de la chaleur modérée.

Effets : Réduction des effets de la chaleur de 10% sur la santé et la mobilité.

Niveau 2 : Résistance Modérée

Description : À ce niveau, le personnage est plus résistant à la chaleur et gagne également une résistance aux attaques de flammes directes, comme les boules de feu ou les attaques de dragons.

Effets : Réduction des effets de la chaleur de 25%, et acquisition de la résistance aux attaques de flamme, ce qui permet de minimiser les dégâts provenant du feu.

Niveau 3 : Résistance Avancée

Description : Le personnage devient beaucoup plus résistant aux environnements extrêmes, réduisant fortement les effets de la chaleur intense.

Effets : Réduction des effets de la chaleur de 50%. Le personnage peut maintenant se déplacer librement dans des zones où la chaleur est extrême, comme au cœur d'un volcan actif ou dans des déserts brûlants.

Niveau 4 : Résistance Supérieure

Description : La résistance à la chaleur devient extrêmement forte, permettant au personnage de se protéger contre presque tous les effets de la chaleur, y compris ceux provenant des attaques les plus intenses.

Effets : Réduction des effets de la chaleur de 75%. Le personnage peut résister à des températures proches de celles du feu direct.

Niveau 5 : Immunité Totale à la Chaleur

Description : Le personnage devient complètement immunisé à la chaleur. Aucune source de chaleur, qu'elle soit naturelle ou magique, n'a d'effet sur lui.

Effets : Immunité totale à la chaleur de flammes. Le personnage ne subit aucun dommage ou malus de mobilité liés à la chaleur, quelle qu'en soit l'intensité.

Évolution et Combinaisons :

Résistance aux Fluctuations Thermiques : Lorsqu'elle est combinée avec Résistance au Froid, la Résistance à la Chaleur permet d'obtenir Résistance aux Fluctuations Thermiques, offrant ainsi une protection complète contre les variations extrêmes de température, qu'il fasse très chaud ou très froid.

Résistance aux Attaques de Flamme : À partir du Niveau 2, la compétence confère également une résistance spécifique aux attaques de flamme, ce qui réduit les dégâts infligés par des ennemis utilisant des sorts de feu ou des attaques physiques enflammées.

Résistance aux Attaques de Flamme

Résistance aux attaques de Flamme est une compétence de type "Résistance" qui réduit les effets de la chaleur et des flammes sous un certain seuil, les rendant négligeables. La compétence Résistance aux Attaques de Flamme permet au personnage de mieux résister aux attaques basées sur le feu et la chaleur, qu'il s'agisse d'attaques directes de flammes, de décharges thermiques ou d'explosions enflammées. Cette compétence est cruciale pour les personnages qui affrontent des ennemis capables de manipuler le feu ou qui explorent des environnements brûlants.

Niveaux de la compétence "Résistance aux Attaques de Flamme" :

Niveau 1 : Résistance de Base aux Flammes

Description : Le personnage développe une résistance de base aux attaques de feu, réduisant légèrement les dégâts infligés par les flammes et la chaleur.

Effets : Réduction des effets de feu de 10% sur la santé et la mobilité.

Niveau 2 : Résistance Modérée aux Flammes

Description : À ce niveau, le personnage devient beaucoup plus résistant aux attaques de feu et à la chaleur intense, ce qui permet de mieux supporter les environnements enflammés.

Effets : Réduction des effets de feu de 25%, et le personnage peut mieux résister aux flammes, qu'elles soient naturelles ou magiques.

Niveau 3 : Résistance Avancée aux Flammes

Description : La résistance aux attaques de feu devient très puissante, permettant au personnage de minimiser les effets des attaques de feu même puissantes.

Effets : Réduction des effets de feu de 50%. Le personnage peut désormais résister aux attaques de feu plus puissantes sans subir de malus importants.

Niveau 4 : Résistance Supérieure aux Flammes

Description : Le personnage devient extrêmement résistant aux flammes, ce qui le protège contre presque tous les types d'attaques de feu.

Effets : Réduction des effets de feu de 75%. Les attaques enflammées infligent des dégâts négligeables, et le personnage peut survivre dans des zones où le feu est omniprésent, comme au cœur d'un incendie massif.

Niveau 5 : Immunité Totale aux Flammes

Description : Le personnage est totalement immunisé contre les attaques de feu et la chaleur extrême. Les flammes n'ont plus aucun effet sur lui.

Effets : Immunité totale aux attaques de feu et à la chaleur. Le personnage ne subit plus aucun dommage ou malus provenant de flammes ou de chaleur intense.

Évolution et Combinaisons :

Annulation des Attaques de Flamme : Après avoir acquis Résistance aux Attaques de Flamme, le personnage peut évoluer vers Annulation des Attaques de Flamme, ce qui permet d'annuler complètement les effets des attaques de feu, sans subir de dégâts ni d'altérations d'état dues au feu.

Annulation des Attaques de Flamme

Annulation des attaques de Flamme, aussi connue sous le nom de Flamme Nullification, est une compétence de type Nullification qui annule complètement les effets de la chaleur et des flammes. La compétence Annulation des Attaques de Flamme permet au personnage de devenir totalement invulnérable aux attaques basées sur le feu, qu'elles soient naturelles ou magiques. Cela inclut l'annulation complète des dégâts causés par les flammes, la chaleur extrême, ainsi que la suppression des effets secondaires tels que la brûlure ou les altérations d'état induites par le feu. Cette compétence est idéale pour les personnages qui affrontent des ennemis ou explorent des zones où le feu est omniprésent. Annulation des attaques de Flamme est une compétence de haut niveau, généralement accessible après avoir atteint le niveau 5 de la compétence Résistance aux attaques de Flamme.

Évolution et Combinaisons :

Annulation des Effets Naturels : Après avoir acquis Annulation des Attaques de Flamme, le personnage peut évoluer vers Annulation des Effets Naturels, une compétence qui permet de neutraliser tous les effets liés aux phénomènes naturels, y compris la chaleur, le froid, la corrosion, la gravité, etc. Cette compétence se fusionne avec Annulation des Fluctuations Thermiques et Résistance aux Effets Naturels pour offrir une protection complète contre les changements environnementaux extrêmes.

Annulation des Fluctuations Thermiques : En combinant Annulation des Attaques de Flamme avec Résistance aux Fluctuations Thermiques, le personnage peut obtenir

Annulation des Fluctuations Thermiques, ce qui permet de neutraliser totalement les effets des variations de température, qu'il fasse extrêmement chaud ou froid.

Résistance aux Fluctuations Thermiques

Résistance aux Fluctuations Thermiques est une compétence de type "Résistance" qui réduit les effets des fluctuations de température (qu'elles soient chaudes ou froides) sous un certain seuil, rendant ces effets négligeables. Cette compétence est obtenue en combinant Résistance à la Chaleur et Résistance au Froid, chacune atteignant son niveau maximal. La compétence Résistance aux Fluctuations Thermiques permet au personnage de mieux supporter les variations de température extrêmes, qu'il fasse excessivement chaud ou froid. Cela offre une protection accrue contre des environnements comme les déserts brûlants, les régions volcaniques, ou les régions polaires glacées, ainsi que contre les attaques et les sorts qui manipulent la température. Le personnage peut évoluer librement dans ces zones sans subir de malus significatifs.

Niveau 1 : Résistance aux Fluctuations Thermiques

Description : Le personnage commence à résister aux variations modérées de température, réduisant les effets négatifs causés par les changements de température.

Effets : Réduction de 10% des effets liés aux variations thermiques, incluant la chaleur et le froid.

Niveau 2 : Résistance aux Fluctuations Thermiques

Description : Le personnage devient plus résistant aux variations thermiques, et peut survivre plus facilement dans des environnements où la température fluctue considérablement.

Effets : Réduction de 25% des effets thermiques, offrant une meilleure protection contre la chaleur excessive et le froid extrême.

Niveau 3 : Résistance aux Fluctuations Thermiques

Description : La compétence de résistance se renforce, permettant au personnage de se déplacer avec aisance dans des zones où les températures sont extrêmes et fluctuantes.

Effets : Réduction de 50% des effets thermiques. Le personnage peut survivre dans des zones comme les volcans ou les régions polaires sans malus notables.

Niveau 4 : Résistance aux Fluctuations Thermiques

Description : Le personnage est extrêmement résistant aux fluctuations de température.

Les effets de chaleur ou de froid deviennent presque insignifiants, même dans les conditions les plus extrêmes.

Effets : Réduction de 75% des effets thermiques, permettant au personnage de survivre dans des conditions où d'autres seraient gravement affectés.

Niveau 5 : Résistance Totale aux Fluctuations Thermiques

Description : À ce niveau, le personnage est complètement immunisé contre les variations thermiques. Les effets de la chaleur intense et du froid extrême n'ont plus d'impact sur lui.

Effets : Immunité totale aux effets thermiques. Le personnage peut survivre dans des environnements avec des températures extrêmes sans subir aucun dommage ou malus.

Évolution de la compétence :

Thermal Fluctuation Nullification : Lorsque Résistance aux Fluctuations Thermiques atteint le Niveau 5, elle évolue en Annulation des Fluctuations Thermiques. Cette compétence de "Nullification" annule totalement les effets de toutes les variations de température, rendant le personnage complètement insensible aux changements de chaleur ou de froid.

Natural Effects Nullification : En fusionnant Annulation des Fluctuations Thermiques avec d'autres résistances naturelles, telles que Résistance aux Effets Naturels, le personnage obtient Annulation des Effets Naturels, ce qui permet d'annuler tous les effets liés aux phénomènes naturels, comme la chaleur, le froid, la gravité, la corrosion, etc.

Annulation des Fluctuations Thermiques

Annulation des Fluctuations Thermiques est une compétence de type "Nullification" qui annule complètement les effets des variations de température, qu'elles soient liées à la chaleur ou au froid. Cela permet au personnage de rester insensible à toutes les fluctuations thermiques, telles que celles causées par des environnements extrêmes ou des attaques de température intense. La compétence Annulation des Fluctuations Thermiques permet au personnage d'être totalement immunisé contre tous les effets causés par des changements de température. Que ce soit une chaleur extrême, un froid glacial, ou toute autre variation thermique, cette compétence empêche toute altération d'état, dommage ou malus lié à la température.

Évolution de la compétence :

Prérequis : La compétence Annulation des Fluctuations Thermiques est l'évolution de Résistance aux Fluctuations Thermiques (atteignant le niveau 5) ainsi que de Nullification des Attaques de Flamme. Une fois ces compétences atteintes, le personnage peut évoluer vers cette forme plus puissante de protection.

Prochaine évolution :

Après avoir acquis Annulation des Fluctuations Thermiques, le personnage peut évoluer vers Annulation des Effets Naturels avec d'autres résistances naturelles, telles que Résistance aux Effets Naturels. Cette compétence permet d'annuler non seulement les fluctuations thermiques mais aussi d'autres effets naturels, comme la gravité, la corrosion ou d'autres altérations d'état liées à des phénomènes naturels.

Résistance à l'Électricité

Résistance à l'Électricité est une compétence de type "Résistance" qui réduit les effets de l'électricité sous un certain seuil, rendant ces effets négligeables. Elle permet au personnage de mieux supporter les attaques et les environnements électriques, comme les décharges, les champs électromagnétiques ou les tempêtes électriques. La compétence Résistance à l'Électricité permet au personnage de résister aux attaques électriques et de minimiser les effets négatifs des environnements électriques. Cela protège contre les décharges électriques, les attaques de foudre ou même les dispositifs énergétiques qui utilisent de l'électricité.

Effets réduits :

Dégâts électriques : Les attaques électriques infligent moins de dégâts.

Altérations d'état liées à l'électricité : Les effets secondaires, comme les paralysies ou les malus de mouvement causés par l'électricité, sont diminués ou annulés.

Protection contre les environnements électriques : Le personnage peut évoluer dans des environnements où l'électricité est omniprésente sans subir de malus graves.

Niveaux de la compétence "Résistance à l'Électricité" :

Niveau 1 : Résistance à l'Électricité

Description : Le personnage commence à résister aux effets faibles de l'électricité, réduisant les dommages des attaques électriques.

Effets : Réduction de 10% des dégâts infligés par l'électricité et des altérations d'état comme la paralysie légère.

Niveau 2 : Résistance à l'Électricité

Description : Le personnage devient plus résistant aux attaques électriques, et l'impact de l'électricité sur ses capacités physiques est considérablement réduit.

Effets : Réduction de 25% des effets électriques, y compris la protection contre la paralysie causée par des décharges.

Niveau 3 : Résistance à l'Électricité

Description : Le personnage acquiert une résistance importante aux attaques électriques, ce qui permet de traverser des environnements où l'électricité est une menace constante sans grandes difficultés.

Effets : Réduction de 50% des effets de l'électricité, ce qui rend les attaques de foudre moins efficaces.

Niveau 4 : Résistance à l'Électricité

Description : La résistance aux attaques électriques devient très forte, offrant une protection presque totale contre l'impact de l'électricité.

Effets : Réduction de 75% des effets électriques. Le personnage est presque immunisé contre la plupart des attaques électriques et les altérations d'état associées.

Niveau 5 : Résistance Totale à l'Électricité

Description : Le personnage est totalement protégé contre l'électricité. Les attaques électriques n'ont plus aucun effet sur lui.

Effets : Immunité totale aux dégâts électriques et aux effets comme la paralysie ou le choc, même dans les environnements les plus électriques.

Évolution de la compétence :

Prérequis : La compétence Résistance à l'Électricité atteint son niveau maximum (Niveau 5) avant d'évoluer vers une compétence encore plus puissante.

Prochaine évolution : Après avoir acquis Résistance à l'Électricité au niveau 5 et Résistance aux Fluctuations Thermiques atteint le Niveau 5, le personnage peut évoluer vers

Résistance aux Effets Naturels. Cette compétence lui permet de résister non seulement à l'électricité mais aussi à d'autres phénomènes naturels comme la chaleur, le froid, et la gravité.

Résistance aux Effets Naturels

Résistance aux Effets Naturels est une compétence de type "Résistance" qui réduit les effets des phénomènes naturels tels que les éléments (feu, eau, vent, etc.), la température, l'électricité, et d'autres effets environnementaux sous un certain seuil, les rendant négligeables. Cette compétence protège le personnage contre une large gamme de conditions naturelles et d'attaques basées sur les éléments. La compétence Résistance aux Effets Naturels permet au personnage de mieux résister aux divers dangers créés par les éléments naturels. Cela comprend des éléments comme le feu, le froid, l'électricité, les intempéries, et même des altérations d'état dues à ces phénomènes (comme les brûlures, les gelures, ou la paralysie électrique). Le personnage est ainsi mieux équipé pour survivre dans des environnements difficiles et contre des ennemis utilisant ces attaques.

Niveaux de la compétence "Résistance aux Effets Naturels" :

Niveau 1 : Résistance aux Effets Naturels

Description : Le personnage commence à résister aux effets modérés des éléments naturels, réduisant les dégâts infligés par les attaques élémentaires.

Effets : Réduction de 10% des dégâts causés par des éléments comme le feu, le froid, l'électricité, etc.

Niveau 2 : Résistance aux Effets Naturels

Description : Le personnage devient plus résistant aux attaques des éléments, et il commence à être moins affecté par les altérations d'état liées à ces phénomènes.

Effets : Réduction de 25% des dégâts et des effets secondaires des attaques élémentaires.

Niveau 3 : Résistance aux Effets Naturels

Description : Le personnage peut résister à des attaques plus puissantes, comme des vagues de chaleur ou des décharges électriques massives, avec un impact moindre.

Effets : Réduction de 50% des effets des attaques naturelles et des altérations d'état comme la brûlure, la paralysie, ou le gel.

Niveau 4 : Résistance aux Effets Naturels

Description : La résistance aux effets naturels devient très forte, et le personnage peut résister à des environnements et des attaques élémentaires extrêmes.

Effets : Réduction de 75% des effets liés aux éléments et aux conditions climatiques sévères.

Niveau 5 : Résistance Totale aux Effets Naturels

Description : Le personnage est presque entièrement protégé contre les effets des éléments naturels. Les attaques de feu, de froid, d'électricité, et autres n'ont plus d'effet sur lui.

Effets : Immunité totale aux attaques élémentaires et aux altérations d'état associées aux phénomènes naturels.

Évolution de la compétence :

Prérequis : Résistance aux Effets Naturels évolue à partir de compétences plus spécialisées telles que Résistance à l'Électricité et Résistance aux Fluctuations Thermiques. En atteignant le niveau maximum de ces compétences, le personnage peut accéder à Résistance aux Effets Naturels.

Prochaine évolution : Une fois que le personnage a atteint le niveau 5 de Résistance aux Effets Naturels, il peut évoluer vers Annulation des Effets Naturels, qui annule complètement les effets de tous les phénomènes naturels.

Annulation des Effets Naturels

Annulation des Effets Naturels est une compétence de type "Nullification" qui annule complètement les effets des phénomènes naturels tels que les éléments (feu, eau, vent, etc.), la température, l'électricité, et d'autres phénomènes environnementaux. Cela permet au personnage d'être totalement insensible aux attaques élémentaires, aux changements de température, et à tout autre effet lié aux phénomènes naturels. La compétence Annulation des Effets Naturels confère au personnage une immunité totale contre tous les phénomènes naturels qui influencent son environnement ou ses capacités. Cela comprend des éléments comme les attaques de feu, de glace, les tempêtes, les décharges électriques, et même les changements soudains de température. Le personnage devient pratiquement invulnérable à toute altération d'état ou dommage causé par ces effets naturels.

Évolution de la compétence :

Prérequis : Pour accéder à Annulation des Effets Naturels, le personnage doit avoir atteint un niveau élevé dans les compétences de résistance aux éléments, telles que Résistance aux Effets Naturels et Nullification des Attaques de Flamme.

Niveaux de la compétence "Annulation des Effets Naturels" :

Cette compétence ne suit pas une évolution par niveaux comme les résistances, mais représente un stade où toutes les résistances acquises par le personnage (feu, froid, électricité, etc.) sont fusionnées et complètement annulées. À ce stade, le personnage est entièrement immunisé contre tout effet lié aux éléments et aux phénomènes naturels.

Résistance à la Magie

Résistance à la Magie est une compétence de type "Résistance" qui réduit les effets des attaques basées sur les Magicals (l'énergie magique) sous un certain seuil, rendant ces effets négligeables. Elle permet au personnage de mieux résister aux attaques magiques ou à toute forme d'énergie magique, réduisant ainsi les dégâts ou les altérations d'état infligés par ces attaques. La compétence Résistance à la Magie permet au personnage de diminuer l'impact des attaques magiques, que ce soit par des sorts directs ou des effets magiques environnementaux. Cela peut inclure des dégâts, des altérations d'état (comme la paralysie, le sommeil, ou le silence) et des malus infligés par des attaques magiques.

Niveaux de la compétence "Magic Resistance" :

Niveau 1 : Résistance à la Magie

Description : Le personnage commence à résister aux effets magiques les plus faibles, avec une réduction des dégâts magiques ou des altérations d'état.

Effets : Réduction de 10% des dégâts et effets des attaques magiques.

Niveau 2 : Résistance à la Magie

Description : Le personnage devient plus résistant aux attaques magiques de niveau moyen, réduisant encore plus les dégâts et les effets secondaires.

Effets : Réduction de 25% des effets des attaques magiques.

Niveau 3 : Résistance à la Magie

Description : La résistance magique devient encore plus forte, et les effets des sorts plus puissants sont significativement atténués.

Effets : Réduction de 50% des effets des attaques magiques.

Niveau 4 : Résistance à la Magie

Description : Le personnage est capable de résister à des sorts puissants et des malédictions magiques, réduisant considérablement les dégâts et autres effets.

Effets : Réduction de 75% des dégâts et des altérations d'état magiques.

Niveau 5 : Résistance Totale à la Magie

Description : Le personnage est presque immunisé contre toutes les formes d'attaques magiques, les dégâts et les effets étant pratiquement inexistant.

Effets : Immunité totale aux effets magiques et aux attaques basées sur les Magicals.

Évolution de la compétence :

Prérequis : Résistance à la Magie évolue avec la compétence Résistance aux Attaques Saint-Démoniaques au niveau 5. Cela permet au personnage de résister non seulement aux attaques magiques ordinaires, mais aussi aux attaques mystiques puissantes souvent associées aux forces célestes ou démoniaques.

Résistance aux Attaques Saint-Démoniaques

Résistance aux attaques Saint-Démoniaques est une compétence de type "Résistance" qui réduit les effets des attaques basées à la fois sur les Magicals (énergie magique) et sur les pouvoirs sacrés ou démoniaques. Cette résistance permet au personnage de diminuer les dégâts et les effets des attaques provenant de forces saintes, démoniaques ou chaotiques, en les rendant négligeables sous un certain seuil. La compétence Résistance aux Attaques Saint-Démoniaques protège le personnage contre les attaques spéciales qui combinent la magie et des énergies sacrées ou infernales. Cela inclut non seulement des sorts magiques classiques mais aussi des attaques puissantes issues de divinités, de créatures sacrées, de démons ou de forces chaotiques. Cette compétence est particulièrement utile contre des adversaires qui utilisent des pouvoirs divins ou maléfiques, comme des mages sacrés, des créatures infernales, ou des divinités en colère.

Niveaux de la compétence "Holy-Demonic Attack Résistance" :

Niveau 1 : Résistance aux Attaques Saint-Démoniaques

Description : Le personnage commence à développer une résistance modeste contre les attaques sacrées et démoniaques. Cela réduit légèrement les dégâts et les effets de ces attaques.

Effets : Réduction de 10% des dégâts et altérations d'état provenant de pouvoirs saints et démoniaques.

Niveau 2 : Résistance aux Attaques Saint-Démoniaques

Description : La résistance devient plus forte, permettant au personnage de mieux résister à des attaques sacrées et infernales plus puissantes.

Effets : Réduction de 25% des effets des attaques saint-démoniaques.

Niveau 3 : Résistance aux Attaques Saint-Démoniaques

Description : Le personnage peut maintenant résister à la majorité des attaques magiques sacrées et démoniaques avec une grande efficacité.

Effets : Réduction de 50% des effets des attaques saint-démoniaques.

Niveau 4 : Résistance aux Attaques Saint-Démoniaques

Description : Les attaques sacrées et démoniaques puissantes sont presque inoffensives pour le personnage.

Effets : Réduction de 75% des effets des attaques saint-démoniaques.

Niveau 5 : Résistance Totale aux Attaques Saint-Démoniaques

Description : Le personnage est presque entièrement immunisé aux effets des attaques divines et démoniaques. Les effets sont pratiquement négligeables, quelle que soit leur puissance.

Effets : Immunité totale contre les attaques saint-démoniaques et les altérations d'état qui en découlent.

Évolution de la compétence :

Prérequis : Résistance aux attaques Saint-Démoniaques est généralement acquise après avoir maîtrisé Résistance à la Magie.

Résistance à L'Attaque Perforante

Résistance à l'Attaque Perforante est une compétence de type "Résistance" qui réduit les effets des attaques de type perforant (comme les piques, les flèches, ou les lances) sous un certain seuil, rendant ces attaques négligeables. La compétence Résistance à l'Attaque Perforante protège le personnage contre les armes ou attaques qui utilisent un mouvement pénétrant ou tranchant pour infliger des dégâts. Cela inclut les armes telles que les lances, les flèches, les piques, ou même les attaques d'ennemis ayant une capacité à percer les défenses physiques.

Niveaux de la compétence "Pierce Résistance" :

Niveau 1 : Résistance à L'Attaque Perforante

Description : Le personnage commence à résister aux attaques perforantes basiques, réduisant légèrement les dégâts causés par des armes telles que les flèches ou les lances.

Effets : Réduction de 10% des dégâts des attaques perforantes.

Niveau 2 : Résistance à L'Attaque Perforante

Description : Le personnage devient plus résistant aux attaques perforantes de niveau intermédiaire, réduisant de manière plus significative l'impact de ces attaques.

Effets : Réduction de 25% des dégâts des attaques perforantes.

Niveau 3 : Résistance à L'Attaque Perforante

Description : La résistance aux attaques perforantes atteint un niveau où les dégâts sont sérieusement atténués, même avec des armes perforantes puissantes.

Effets : Réduction de 50% des dégâts des attaques perforantes.

Niveau 4 : Résistance à L'Attaque Perforante

Description : Le personnage devient très résistant aux attaques perforantes, rendant les blessures infligées par des armes perforantes beaucoup moins graves.

Effets : Réduction de 75% des dégâts des attaques perforantes.

Niveau 5 : Résistance Totale à L'Attaque Perforante

Description : Le personnage est presque immunisé aux effets des attaques perforantes.

Les dégâts et les malus liés à ces attaques sont négligeables.

Effets : Immunité totale contre les dégâts des attaques perforantes et la pénétration d'armure liée à ce type d'attaque.

Évolution de la compétence :

Prérequis : Résistance à l'Attaque Perforante peut évoluer vers Résistance aux Attaques Physiques après avoir atteint le niveau maximum. Cette évolution élargit la protection contre tous les types d'attaques physiques, pas seulement celles perforantes.

Résistance aux Attaques physiques

Résistance aux Attaques physiques est une compétence de type "Résistance" qui réduit les effets des attaques physiques telles que les attaques tranchantes, perforantes et contondantes, rendant leurs effets sous un certain seuil négligeables. La compétence Résistance aux Attaques physiques protège le personnage contre une variété d'attaques physiques, qu'il s'agisse de coups de glaive tranchants, de piques perforantes ou de frappes contondantes provenant de masses ou de marteaux. Elle permet au personnage de mieux encaisser les dégâts infligés par des attaques physiques, augmentant ainsi sa survie en combat contre des ennemis utilisant des armes de mêlée ou de jet.

Niveaux de la compétence "Physical Attack Résistance" :

Niveau 1 : Résistance aux Attaques Physiques

Description : Le personnage commence à résister aux attaques physiques basiques, réduisant légèrement les dégâts causés par des armes tranchantes, perforantes ou contondantes.

Effets : Réduction de 10% des dégâts des attaques physiques.

Niveau 2 : Résistance aux Attaques Physiques

Description : La résistance aux attaques physiques de niveau intermédiaire permet de mieux encaisser des coups de force.

Effets : Réduction de 25% des dégâts des attaques physiques.

Niveau 3 : Résistance aux Attaques Physiques

Description : Le personnage devient plus résistant aux attaques physiques puissantes, telles que les coups de grande envergure.

Effets : Réduction de 50% des dégâts des attaques physiques.

Niveau 4 : Résistance aux Attaques Physiques

Description : Les attaques physiques n'ont presque plus d'effet. Le personnage devient capable de résister à des attaques de grande ampleur avec une efficacité remarquable.

Effets : Réduction de 75% des dégâts des attaques physiques.

Niveau 5 : Résistance Totale aux Attaques Physiques

Description : Le personnage est presque entièrement immunisé aux attaques physiques, qu'elles soient tranchantes, perforantes ou contondantes. Les dégâts physiques sont pratiquement inexistantes.

Effets : Immunité totale contre les attaques physiques et leurs effets secondaires.

Évolution de la compétence :

Prérequis : Résistance aux Attaques Physiques peut évoluer vers Annulation des Attaques Physiques après avoir atteint le niveau maximum. Cette évolution permet d'annuler totalement les effets des attaques physiques.

Prochaine évolution : Annulation des Attaques Physiques permettra au personnage de complètement neutraliser les dégâts et les altérations d'état causés par les attaques physiques, augmentant ainsi leur résilience face à tous les types de dommages physiques.

Annulation des Attaques Physiques

Niveaux de la compétence "Annulation des Attaques Physiques" :

La compétence Annulation des Attaques Physiques ne suit pas une évolution progressive par niveaux comme les résistances, mais représente plutôt un stade ultime où toutes les résistances physiques acquises par le personnage (tranchant, perforant, contondant, etc.) sont fusionnées et complètement annulées. À ce stade, le personnage devient totalement immunisé contre tous les effets des attaques physiques, peu importe la nature de l'attaque ou sa force.

Description :

Une fois que la compétence atteint ce stade, elle permet au personnage de complètement annuler tous les dégâts physiques, incluant les coups de toutes sortes d'armements — qu'ils soient tranchants, perforants ou contondants. Aucun dégât, même d'attaques extrêmement puissantes ou magiques basées sur la physique, n'atteindra le personnage. En outre, les effets secondaires des attaques physiques, tels que les étourdissements ou les altérations d'état causées par des impacts physiques, sont également annulés.

Caractéristiques :

Immunité totale aux attaques physiques : Les attaques tranchantes, perforantes, et contondantes n'ont aucun effet, quel que soit leur type ou leur puissance.

Absence d'effets secondaires physiques : Le personnage ne subit aucune altération d'état causée par des coups physiques, comme l'étourdissement ou la paralysie.

Immunité contre la pénétration d'armure : Les attaques visant à percer l'armure ou à infliger des dégâts via la force brute sont également inefficaces.

Résistance à la Douleur

La Résistance à la Douleur est une compétence de type Résistance qui atténue la

perception de la douleur du corps matériel du personnage jusqu'à un certain seuil. La

Résistance à la Douleur permet au personnage de réduire la sensation de douleur causée par les blessures ou les attaques. Elle diminue l'intensité de la douleur perçue, permettant ainsi au personnage de rester plus concentré et de mieux supporter les dégâts. À des niveaux plus élevés, la compétence peut rendre le personnage pratiquement insensible à la douleur, ce qui améliore sa capacité à continuer à se battre même après avoir subi des blessures graves.

Niveaux de la compétence "Pain Resistance" :

Niveau 1 : Douleur Atténuée

Description : Le personnage ressent une douleur moins intense, ce qui lui permet de continuer à combattre même après avoir subi des blessures légères ou modérées.

Effet : Réduit la douleur physique, augmentant la tolérance aux blessures légères et moyennes.

Niveau 2 : Douleur Supportée

Description : Le personnage peut endurer une douleur plus forte sans perdre son efficacité. Les blessures graves deviennent plus tolérables, et le personnage reste opérationnel même dans des situations extrêmes.

Effet : Réduit considérablement l'impact de la douleur, permettant de rester fonctionnel même sous une douleur intense.

Niveau 3 : Douleur Minimisée

Description : Le personnage devient largement insensible à la douleur. Les blessures graves ne perturbent presque pas ses capacités physiques et mentales.

Effet : La douleur ne gêne presque plus les actions physiques ou mentales du personnage, lui permettant de continuer à se battre malgré des blessures potentiellement fatales.

Niveau 4 : Immunité à la Douleur

Description : À ce stade, le personnage est pratiquement insensible à la douleur. Il peut supporter des blessures extrêmes sans aucune altération de ses capacités physiques ou mentales.

Effet : Le personnage ne ressent aucune douleur, et les blessures, même graves, n'affectent pas ses performances.

Évolution :

Prochaine évolution : Annulation de la Douleur

Une fois la Résistance à la Douleur atteinte au niveau maximum, le personnage peut évoluer vers Annulation de la Douleur, où la douleur est complètement éliminée, offrant une résistance totale à toute forme de souffrance physique.

Nullification de la Douleur

Nullification de la Douleur est une compétence de type Annulation qui annule

complètement la sensation de douleur dans le corps matériel du personnage. La

Nullification de la Douleur va au-delà de la simple réduction de la douleur. Elle élimine totalement la sensation de douleur, ce qui permet au personnage de ne plus ressentir aucune gêne, peu importe l'ampleur de ses blessures. Que le personnage soit frappé par des attaques physiques extrêmement puissantes ou subisse des dommages internes graves, la douleur est totalement absente, lui permettant de continuer à fonctionner à pleine capacité, sans aucune distraction liée à la souffrance.

Caractéristiques :

Immunité totale à la douleur : Le personnage ne ressent jamais de douleur physique, ce qui l'aide à rester concentré sur le combat ou ses actions sans être affecté par la souffrance.

Maintien de la performance optimale : La douleur n'affecte pas la performance du personnage, même s'il subit des blessures graves. Son efficacité en combat ou dans des situations stressantes reste intacte.

Évolution de la compétence :

Prérequis : La compétence Nullification de la Douleur peut être obtenue après avoir atteint un certain niveau de Résistance à la Douleur, généralement au niveau 4.

Univers



Contexte

Le Monde Originel fait partie des nombreux mondes créés par Veldanava. C'est un Monde du Chaos, combinant les propriétés d'un Monde Matériel et d'un Monde Spirituel. De nombreux objets et êtres provenant d'autres univers s'y retrouvent souvent par hasard, mais en sortir est une tâche beaucoup plus difficile; à l'exception notable du Royaume Élémentaire et du Royaume Démoniaque, qui possèdent des "portes" permettant les allers-retours.

Continents

Continent Magique

Le Continent Magique est le continent central du monde de Tensura, où se déroulent la majorité des événements de la série. Il est caractérisé par une diversité géographique, politique et magique remarquable, abritant de nombreuses nations, races et puissances.

Nations et Régions Principales

1. Jura-Tempest Federation

Dirigeant : Rimuru Tempest

Capitale : Tempest

Particularités : Fondée par Rimuru, cette fédération est un exemple de coexistence pacifique entre différentes races, incluant des monstres, des humains et d'autres êtres.

2. Armed Nation of Dwargon

Dirigeant : Roi Gazel Dwargo

Localisation : Grandes montagnes du nord, notamment les Great Canaat Mountains

Particularités : Royaume nain réputé pour ses compétences en forge et en ingénierie.

3. Beast Kingdom of Eurazania

Ancien dirigeant : Roi Démon Carrion

Particularités : Nation peuplée de bêtes humanoïdes, connue pour sa force militaire et sa culture axée sur la puissance.

4. Holy Empire of Lubelius

Dirigeant : Louis Valentine saint empereur (Déesse Luminous Valentine)

Capitale : Lune

Particularités : Empire théocratique abritant la Western Holy Church, situé à l'ouest du continent.

5. Sorcerous Dynasty of Sarion

Dirigeant : Impératrice Elmesia El Ru Sarion

Capitale : Elmine Sarion

Particularités : Fédération d'États elfiques réputée pour sa magie avancée et sa culture raffinée.

6. Eastern Empire (Nasca Namrium Ulmeria United Eastern Empire)

Dirigeant : Empereur Rudra Nam Ul Nasca

Capitale : Cité imperial Nasca

Particularités : Empire expansionniste situé à l'est du continent, caractérisé par une société méritocratique où la force détermine le statut social.

7. Kingdom of Blumund

Dirigeant : Drum Blumund

Capitale : Royal Capital Londo

Particularités : Petit royaume humain situé au nord de la Forêt de Jura, souvent en interaction avec Tempest.

8. Kingdom of Falmuth / Kingdom of Farmenas

Dirigeant : Youm Farmenas , Mjur Farmenas

Capitale : Marris

Particularités : Royaume humain ayant tenté une invasion de Tempest, ce qui a conduit à des conflits majeurs.

9. Kingdom of Ingrasia

Dirigeant : Prince Elric von Englassia

Capitale : Lura

Particularités : Royaume humain influent dans les affaires politiques du continent.

10. Puppet Nation of Jistav

Dirigeant : Milim Nava /Rimuru Tempest

Capitale : Amrita

Particularités : Nation sous influence, souvent utilisée comme marionnette par des puissances extérieures.

11. Republic of Ulgracia

Dirigeant : Inconnu

Capitale : Galut

Particularités : République humaine avec un système politique distinct des monarchies environnantes.

12. Happy Queendom of Fullbrosia

Ancien dirigeant : Roi Démon Frey

Capitale : Jia

Particularités : Royaume dirigé par des harpies, connu pour sa culture unique.

13. Golden City of El Dorado

Dirigeant : Roi Démon Léon Cromwell

Capitale : El Dorado

Particularités : Ville riche en ressources précieuses, notamment en or, argent et platine, extraites d'un volcan central.

Autres Lieux Notables

Barren Lands

Localisation : Extrême ouest du continent

Particularités : Désert inhospitalier contaminé par des radiations de magiques, territoire du Roi Démon Dagruel.

Holy Void of Damargania

Localisation : À l'intérieur des Barren Lands

Particularités : Zone sacrée contenant la Heaven Tower , lieu mystérieux lié à des entités puissantes

City of the Forgotten Dragon

Localisation : Inconnue

Particularités : Cité primitive dédiée au culte du Roi Démon Milim Nava

Topographie du Monde Cardinal

1. Continent Magique

C'est le cœur du monde, riche en biodiversité et en magie.

Types de régions naturelles :

Région Naturelle	Type de Climat	Description
La Grande Forêt de Jura	Forêt tempérée humide	Forêt magique dense, refuge de nombreuses créatures.
Montagnes de Tempest	Montagnard, neigeux au sommet	Chaîne volcanique ancienne, riche en minerais magiques.
Lac Siss et zones marécageuses	Marécageux, tropical localisé	Source magique d'eau, écosystème unique.
Plaines du Centre	Tempéré continental	Collines, steppes et prairies fertiles.
Désert du Sud-Est	Aride et chaud	Désert magique contenant des ruines anciennes.
Rivages de l'Est	Océanique doux	Zones côtières avec baies et falaises escarpées.
Forêts de l'Ouest	Tempéré et brumeux	Forêts anciennes, souvent remplies d'esprits ou de monstres.

2. Continent Gelé

Une vaste terre glacée au nord, inhospitalière et rarement explorée.

Types de régions naturelles :

Région Naturelle	Type de Climat	Description
Plaine de glace éternelle	Polaire	Étendue gelée, soumise à des tempêtes magiques.
Montagnes givrées	Glacial, neigeux	Pics enneigés abritant d'antiques créatures draconiques.
Toundra enchantée	Subpolaire	Zone plane et venteuse, sol gelé toute l'année.
Côte nord brisée	Océanique froid	Falaises glacées, peuplées de bêtes marines rares.
Lacs gelés du cœur	Froid extrême	Réservoirs magiques de glace pure, aux propriétés uniques.

3. El Dorado

Un continent à l'ouest, recouvert de jungles luxuriantes, de montagnes dorées et d'îles volcaniques.

Types de régions naturelles :

Région Naturelle	Type de Climat	Description
Jungle Luxuriante d'El Dorado	Tropical humide	Forêts primaires denses, riches en vie magique et toxique.
Îles volcaniques sud	Tropical sec & volcanique	Archipel actif, souvent instable magiquement.
Montagnes dorées	Tropical montagnard	Montagnes brillantes à forte concentration en minerais rares.
Rivières enchantées	Tropical humide	Réseaux fluviaux magiques, très dangereux à explorer.
Savane du nord	Tropical saisonnier	Étendue d'herbes hautes abritant de grands monstres.
Forêts brumeuses	Humide et brumeux	Régions marécageuses peuplées d'esprits antiques.

Géographie de la Grande Forêt de Jura

Chemin des Montagnes Canaat

Type: Montagne

Le Chemin des Montagnes Canaat est l'une des principales voies d'accès à la Grande Forêt de Jura. Il traverse les imposantes Montagnes Canaat, dont les cimes enneigées dominent la région nord. Ce chemin, bien qu'étroit et escarpé, est l'un des plus utilisés pour accéder à la forêt, reliant directement les montagnes à l'entrée nord de Jura. Cependant, cette voie est particulièrement difficile à emprunter, même pour des petites expéditions, en raison de ses pentes abruptes et des rochers instables.

Caractéristiques :

Terrain escarpé : Des parois rocheuses et des sentiers étroits rendent la traversée ardue.

Accès limité : Peu adapté pour les grandes armées ou les convois lourds.

Climat froid : Le climat des montagnes rend les conditions difficiles, avec des chutes de neige fréquentes en hiver.

Chemin du Fleuve Ameld

Type: Rivière

Le Chemin du Fleuve Ameld s'étend depuis les terres nord de la Grande Forêt jusqu'à son cœur. Suivant le cours du fleuve Ameld, ce chemin serpente et se divise en plusieurs ramifications au fur et à mesure de sa traversée. Ce fleuve est la principale source d'approvisionnement en eau de la forêt, mais son parcours sinueux et sa direction en grande partie est rendent les déplacements compliqués. Bien que ce fleuve traverse plusieurs régions importantes, la traversée du fleuve est risquée, et seules de petites embarcations peuvent se frayer un chemin.

Caractéristiques :

Régions marécageuses : Le chemin passe souvent par des zones marécageuses difficilement traversables.

Vieux ponts et traversées : Les anciens ponts ou points de traversée sont souvent dégradés et risqués.

Faune aquatique hostile : De nombreuses créatures aquatiques, dont des serpents géants et des crocodiles, habitent les eaux du fleuve.

Lac Siss

Type: Lac

Le Lac Siss est un vaste plan d'eau situé en plein centre de la Grande Forêt de Jura, entouré par un marécage dense. Ce lac est contrôlé par les Lizardmen, une race reptilienne qui a su s'adapter aux conditions humides et isolées de la région. Le lac, bien protégé par des terrains marécageux et des labyrinthes naturels de grottes, est pratiquement inviolable. Toute tentative d'invasion est contrariée par la complexité du terrain et les défenses naturelles.

Caractéristiques :

Marécages : Le lac est entouré de vastes marécages, rendant l'accès difficile.

Labyrinthe naturel : Des grottes et des formations rocheuses créent un réseau complexe autour du lac.

Gouvernance des Lizardmen : Les Lizardmen règnent paisiblement sur le lac, à l'abri des agressions extérieures.

Village des Treants

Type: Forêt, communauté isolée

Les Treants habitent une zone particulièrement isolée de la Grande Forêt de Jura, un endroit où ils sont protégés des influences extérieures. En raison de leur incapacité à se déplacer sur de longues distances, ce sont les Dryades qui assurent leur protection, veillant sur la forêt et agissant pour contrer les menaces. Après la réunification avec Ramiris, leur settlement fut transféré au Niveau 95 du Donjon, où ils vivent maintenant en harmonie avec les Elfes.

Caractéristiques :

Protection magique : La zone est protégée par des enchantements puissants et des racines mystiques.

Communauté pacifique : Les Treants et les Dryades vivent en parfaite symbiose avec leur environnement.

Accès limité : L'accès à leur village est restreint, protégé par des pièges naturels et magiques.

Habitants Connus de la Grande Forêt de Jura

Depuis la formation de la Fédération de Tempest Jura, la diversité des races et des créatures vivant dans la forêt s'est considérablement élargie. Beaucoup d'entre elles trouvent refuge dans le Donjon ou dans les zones périphériques.

Gobelins

Ogres

Lizardmen

Orcs

Dryades

Treants

Elfes

Tengu

Gozu

Mezu

Dragons

Humains

Morts-vivants

Démons

Élémentaires

Insectars

Cryptides



La Fédération Jura-Tempest

La Fédération Jura-Tempest est une entité politique, territoriale et militaire unifiée, fondée sur les principes de coopération, de paix et de prospérité entre les diverses races et créatures habitant la Grande Forêt de Jura et les zones environnantes. Elle est dirigée par Rimuru Tempest, un ancien slime devenu Roi Démon de la région et unificateur des peuples divers.

Origines et Fondation

À l'origine, la Grande Forêt de Jura était une zone de terres sauvages et de confins habités par des créatures souvent en guerre entre elles. Les gobelins, les ogres, les orcs, les lizardmen et d'autres tribus indépendantes étaient constamment en conflit, cherchant à étendre leur territoire et à dominer les ressources de la forêt.

L'arrivée de Rimuru Tempest, après sa transformation en slime, marque un tournant majeur. Grâce à sa sagesse acquise et sa capacité unique à comprendre les besoins des peuples variés, Rimuru a proposé un modèle de coexistence pacifique, mettant en avant l'égalité et l'entraide entre les différentes races. C'est ainsi qu'est née la Fédération Jura-Tempest.

Structure Politique

La Fédération Jura-Tempest est composée de plusieurs conseils et institutions destinés à garantir la stabilité et la prospérité du territoire. Rimuru Tempest, en tant que leader suprême, incarne le pouvoir exécutif, mais plusieurs groupes participent à la gouvernance.

Rimuru Tempest (Roi Démon) : Dirigeant principal, garant de l'unité et de la prospérité. Son rôle est d'assurer l'harmonie entre les différentes races et de défendre la Fédération contre les menaces extérieures.

Le Conseil des Sages : Un groupe de conseillers de haut rang comprenant des représentants des diverses races qui composent la Fédération. Ces sages aident Rimuru dans la prise de décisions politiques et stratégiques.

Le Conseil Militaire : Une organisation responsable de la défense de la fédération, dirigée par Benimaru, le général des forces armées de la fédération. Ce conseil supervise l'entraînement, la gestion des armées et la protection des frontières.

Le Tribunal des Justices : Un système judiciaire mis en place pour résoudre les différends et les conflits internes. Les juges sont issus des différentes races et cultures pour garantir une justice équitable.

Territoire et Expansion

Le territoire de la Fédération Jura-Tempest englobe une grande partie de la Grande Forêt de Jura ainsi que des terres environnantes. Après sa fondation, la fédération a rapidement étendu son influence et ses territoires grâce à des alliances et à des conquêtes pacifiques. Rimuru a réussi à convaincre de nombreuses créatures et communautés de rejoindre la Fédération en mettant en avant la prospérité que pourrait apporter la coopération entre les peuples.

Le Donjon de Tempest : Un lieu symbolique et un centre de pouvoir pour la fédération. Il est situé au cœur de la forêt et est le siège du gouvernement ainsi que le centre névralgique des opérations militaires et politiques.

Les Ruines de l'Ogre Village : Jadis un endroit dévasté, aujourd'hui restauré et prospère sous la gouvernance de Rimuru.

Les Peuples et Communautés de la Fédération

La Fédération Jura-Tempest se distingue par la diversité de ses habitants. Les peuples unifiés sous la bannière de Rimuru Tempest comprennent des races variées qui, jadis en conflit, vivent désormais en harmonie.

Les Gobelins : Autrefois une tribu faible et mal considérée, les gobelins ont prospéré sous la direction de Rimuru et ont formé une société unie et florissante.

Les Ogres : Bien que détruits presque entièrement par des ennemis extérieurs, les ogres ont été réhabilités et sont maintenant un pilier militaire et économique dans la fédération.

Les Lizardmen : Connus pour leur maîtrise des marécages et des eaux, les Lizardmen protègent les régions lacustres et vivent en harmonie avec les autres races de la fédération.

Les Orcs : L'un des peuples les plus puissants, ils apportent une grande force militaire et une expertise en matière de combat.

Les Treants et Dryades : Protégés par leurs puissantes racines magiques et leur lien avec la nature, les Treants et Dryades veillent sur l'écosystème de la forêt.

Les Dragons : Bien que rares, les dragons ont formé des alliances avec Rimuru et agissent comme protecteurs et conseillers.

Les Humains : Des humains qui ont rejoint la fédération, cherchant à fuir les guerres et à prospérer dans un environnement plus stable.

Les Elfes : Des êtres immortels qui jouent un rôle clé dans la gestion de la magie et de l'environnement.

Les Tengu, Gozu et Mezu : Des créatures mythologiques qui, bien que moins nombreuses, apportent leur sagesse et leurs capacités uniques à la fédération.

Économie et Infrastructures

La Fédération Jura-Tempest a prospéré grâce à un système économique interconnecté, favorisant l'échange et le commerce entre ses diverses communautés. Grâce à la coopération et à la magie, Rimuru a réussi à créer une économie florissante.

Commerce : Des routes commerciales sûres ont été établies entre les peuples, permettant des échanges de biens, de ressources et de connaissances. Les Gobelins, par exemple, sont maintenant des artisans réputés, et les Lizardmen commercent des produits aquatiques rares.

Magie : La magie est utilisée pour la gestion des ressources naturelles, la culture et la guérison. Elle est également employée dans la défense militaire et dans la construction de grandes structures comme le Donjon de Tempest.

Technologie : La Fédération utilise également la technologie pour renforcer ses capacités de défense et améliorer la qualité de vie de ses citoyens, tirant parti des connaissances transmises par Rimuru.

Défense et Militaire

La Fédération Jura-Tempest est soutenue par une armée puissante et bien organisée. Rimuru, étant un maître tacticien, a su allier stratégie et puissance militaire pour protéger la fédération.

Benimaru : Le général en chef des armées, un Ogre d'une puissance extraordinaire, est responsable de la défense du territoire.

Les Forces Militaires : Composées de gobelins, orcs, ogres, et dragons, les forces de la fédération sont particulièrement efficaces en raison de l'entraînement intensif et des stratégies uniques mises en place par Rimuru.

Conclusion

La Fédération Jura-Tempest est un modèle d'unité et de prospérité, combinant des races diverses qui autrefois s'affrontaient mais vivent désormais en paix sous la direction éclairée de Rimuru Tempest. Avec son développement économique, ses capacités magiques et militaires, ainsi que ses valeurs de coopération et d'égalité, la fédération est devenue une force incontournable dans le monde de la Grande Forêt de Jura.



Le Royaume de Blumund

Contexte Historique

Le Royaume de Blumund est une petite nation rurale bénéficiant d'un climat tempéré et doux. Avec une population d'environ 1,5 million d'habitants, il est principalement composé de villages répartis sur les terres que supervisent des nobles locaux nommés par le roi. Bien que le royaume soit simple et peu marqué par des constructions imposantes, Londo, la capitale royale, est un symbole notable. Ses rues sont bordées de bâtiments en pierre modeste, et à l'exception du château royal, les structures sont généralement de taille modeste. L'un des éléments distinctifs du royaume est la présence de la branche Blumundienne de la Free Guild, qui joue un rôle important dans la société et l'économie du royaume. Ce système de guildes est en grande partie responsable des relations diplomatiques et des activités de renseignement de la nation.

Gouvernance

Blumund fonctionne sur un système féodal, où les nobles représentent environ 1 % de la population et sont responsables de la gestion des terres royales. Le roi est décrit comme un dirigeant astucieux et perspicace, capable de prendre des décisions cruciales pour la survie et la prospérité de la nation. Sa reine est tout aussi rusée et ambitieuse, ce qui a permis au royaume de prospérer malgré sa petite taille.

Le roi a également amorcé un processus de décentralisation du pouvoir pour céder une partie de l'autorité aux citoyens, anticipant la montée en puissance d'une population de plus en plus éduquée et désireuse de jouer un rôle plus important dans la gouvernance. Cela signifie que, dans le futur, la noblesse perdra de son influence, et ses titres deviendront principalement décoratifs.

Économie

L'économie de Blumund a considérablement évolué. Initialement, l'agriculture et l'élevage étaient les seules industries majeures du royaume, mais ces produits ne suffisaient qu'à subvenir aux besoins des habitants. Cependant, l'établissement de relations amicales avec Tempest a apporté une croissance spectaculaire grâce à la construction d'une autoroute reliant les deux nations, facilitant ainsi les échanges commerciaux.

Aujourd'hui, Blumund s'oriente vers devenir un carrefour commercial mondial, jouant un rôle clé en tant que lien entre l'Est et l'Ouest. La nation profite des échanges avec des nations telles que Dwargon, Tempest, et Sarion, et elle reçoit des biens industriels, agricoles et bien d'autres. De plus, la création de la station centrale mondiale prévue près de la capitale, où le réseau de Magitrain sera concentré, promet de faire de Blumund un centre névralgique des échanges commerciaux du continent.

Le royaume a également introduit un système de location des terres près de la capitale à des investisseurs, ce qui génère un revenu important. Une fois le Four Nations Trade Alliance lancé, Blumund pourrait surpasser des puissances économiques comme Englassia et s'imposer comme la plaque tournante de l'économie mondiale.

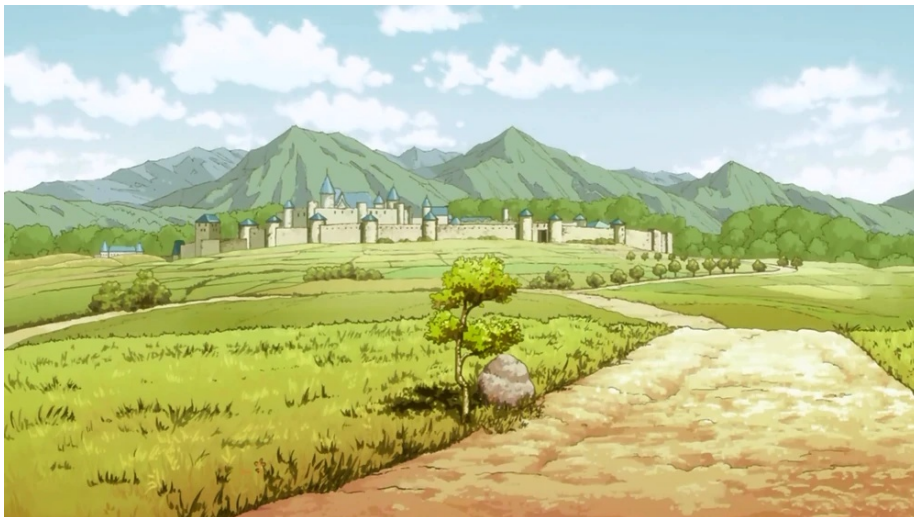
Militaire

En tant que petite nation, Blumund manque de la force militaire nécessaire pour mener des guerres de grande envergure et ses défenses sont limitées. Le royaume ne peut pas compter sur le soutien de l'Église Sainte (qui se concentre sur la lutte contre les monstres et non sur les conflits humains). Face à des menaces extérieures, le royaume s'est appuyé sur l'aide de la Free Guild, qui a fourni des ressources militaires pendant les périodes de guerre.

Blumund a redouté une invasion de l'Empire de l'Est après la disparition de Veldora, mais cette inquiétude a été dissipée par les relations établies avec Tempest. Un traité de sécurité mutuelle a été signé, bien qu'il soit plus avantageux pour Blumund, bénéficiant de la supériorité militaire de Tempest. En cas d'urgence, le royaume peut appeler 10 % des membres de la branche locale de la Free Guild, soit environ 50 000 membres.

Résumé

Le Royaume de Blumund est une nation en plein essor, dotée d'une solide réputation diplomatique et d'une économie en pleine expansion, notamment grâce à ses relations étroites avec Tempest. Le royaume continue de croître grâce à son intelligence diplomatique et son développement commercial, tout en mettant en œuvre des réformes sociales pour s'adapter aux besoins de sa population croissante et instruite. Bien qu'il manque de puissance militaire, sa stratégie de partenariat avec Tempest et d'autres nations assure sa sécurité et sa prospérité.



Dynastie Sorcière de Sarion

Histoire

L'histoire de Sarion remonte à plus de 2000 ans, lorsque Milim Nava a détruit le Royaume de l'Ultra-Sorcellerie qui abritait les elfes de l'époque. Les elfes qui ont choisi d'abandonner la Princesse ont suivi ce qui restait de la noblesse elfique et ont formé treize royaumes en compétition constante pour la suprématie. Finalement, Elmesia, la descendante directe de l'ancêtre des elfes, est intervenue pour unifier ces royaumes et créer un empire avec Elmesia comme empereur.

Les Treize Royaumes restent relativement autonomes, libres de décider de leurs politiques et de mener leurs propres échanges commerciaux. Cependant, ils n'ont pas le droit de maintenir une armée, car toutes les forces militaires sont contrôlées exclusivement par l'empereur. Les royaumes n'ont aucune obligation ni autorité pour interférer dans les affaires des autres, et continuent de se livrer à des luttes internes, l'empereur devant intervenir lorsqu'elles deviennent incontrôlables.

Le Dynastie des Sorciers de Sarion n'a pas de religion nationale, l'empereur se proclamant descendant direct d'un dieu et interdisant toutes les autres croyances. Cela a conduit à son rejet du Conseil de l'Ouest, faisant de Sarion une superpuissance isolée. Cependant, ils maintiennent des relations commerciales avec d'autres nations, notamment Dwargon, El Dorado, et Ulgracia.

Produits Notables

Science Sorcière

L'une des principales réalisations scientifiques de Sarion est la Science Sorcière. Cette discipline, créée par l'Impératrice Dowager, utilise la magie aspectuelle pour altérer les phénomènes naturels existants. Comprendre la théorie de la science sorcière nécessite une maîtrise de la magie aspectuelle et des études intensives. La pratique de cette science est répandue à Sarion, preuve de la puissance des mages dans le pays.

Homunculus

Les Homunculi sont l'un des produits les plus remarquables fabriqués par Sarion. Grâce à eux, Sarion est capable d'imbiber son esprit dans des corps artificiels réalistes et jetables. Leur existence est en quelque sorte un secret de polichinelle, et ces homunculi sont couramment utilisés par la noblesse et les riches comme mesure de sécurité lors de voyages à l'étranger. Des personnages comme Yuuki Kagurazaka ont pu obtenir des homunculi sur mesure pour remplacer un corps spécifique, suggérant qu'ils sont également mis en vente pour des étrangers de haut rang. Les Homunculi servent aussi de protection pour les nobles, cachant leur héritage et permettant à leur âme de revenir dans leur vrai corps si le homunculus est tué ou blessé.

Relations Internationales

Nation Armée de Dwargon

En raison de l'amitié entre l'Impératrice Dowager et le roi fondateur de Dwargon, Guram Dwargo, les relations entre Sarion et Dwargon ont toujours été étroites. Les deux pays maintiennent des politiques commerciales et une amitié mutuelle, bien qu'ils ne rencontrent pas fréquemment l'Empereur.

Conseil de l'Ouest

Sarion, n'ayant pas de religion nationale et ayant l'Empereur comme prétendu descendant d'un dieu, a été rejeté du Conseil de l'Ouest.

El Dorado

L'Empereur et le roi de El Dorado, Leon Cromwell, ont une relation personnelle proche qui remonte même avant que Leon ne devienne un héros choisi. L'Empereur a financé la construction d'El Dorado, et Sarion exporte des fournitures à El Dorado en échange de leur or volcanique abondant.

Fédération Jura-Tempest

Après la Conférence Humain-Monstre à Tempest, Sarion a officiellement reconnu Tempest comme un État souverain et a engagé des relations diplomatiques avec eux. Ils ont des échanges technologiques, et les chercheurs de Sarion ont contribué au développement du Magitrain.

République d'Ulgracia

Sarion et Ulgracia ont une relation de commerce fréquente, en raison de leurs différences dans l'utilisation de la magie aspectuelle (dominante à Sarion) et de la magie élémentaire (dominante à Ulgracia). Ces deux nations compétitives s'entraident pour progresser dans leurs domaines respectifs.

Nation Marionnette de Jistav

Sarion partage une connexion ancestrale avec la Nation Marionnette de Jistav. Après la destruction du dernier royaume elfe par la colère du Démon Milim Nava, une portion de la noblesse elfe a choisi de quitter la Princesse survivante et a fondé ce qui allait devenir la Dynastie des Sorciers de Sarion. Ceux qui restèrent fidèles à la Princesse ont formé la Nation Marionnette de Jistav, qui deviendra la patrie des elfes noirs.



Royaume des Bêtes d'Eurazanie

Le Royaume des Bêtes d'Eurazanie est une nation située au sud de la Grande Forêt de Jura, peuplée par divers demi-humains bestiaux. Autrefois souverain et indépendant, le pays est devenu une nation vassale de Milim Nava lors des événements de The Octagram Soars, tout en conservant une certaine autonomie sous la gouvernance de Carrion, son Maître des Bêtes.

Idéologie et Structure sociale

Doctrine : L'Eurazanie adhère fermement au principe du « plus fort fait le bien », qui régit sa hiérarchie sociale et sa culture.

Système de classes :

Les individus sont classés selon leur force.

Ceux qui ne dépassent pas un seuil de puissance prédéfini sont relégués à une citoyenneté de classe inférieure, avec un accès limité aux privilèges de la nation.

Les plus forts, représentant environ 1 % de la population, appartiennent à l'élite et jouissent d'un statut de haute société, tandis que les 99 % restants vivent dans des États vassaux ou travaillent dans les terres agricoles.

Exclusion sociale :

Les citoyens de classe inférieure ne sont pas autorisés à entrer dans la capitale Laura, symbole du pouvoir et de la prospérité.

Les esclaves entretiennent les vastes zones agricoles du pays, contribuant à l'économie nationale.

Économie et Fiscalité

Système fiscal :

Une grande partie des ressources produites dans les territoires est collectée sous forme d'impôts pour être reversée à la capitale.

Ceux incapables de payer ces impôts sont privés d'aide gouvernementale, les laissant sans aucun soutien, accentuant les inégalités sociales.

Production agricole :

Les vastes terres agricoles du royaume sont essentielles pour subvenir aux besoins de la population, bien qu'elles soient principalement entretenues par une main-d'œuvre asservie.

Gouvernance

Maître des Bêtes :

Le dirigeant de l'Eurazanie, surnommé Maître des Bêtes, est de facto l'individu le plus puissant de la nation.

Bien que résidant dans le luxueux palais de la capitale, Laura, le Maître des Bêtes se tient généralement à l'écart de la gestion quotidienne des territoires.

Son rôle se limite principalement à envoyer une aide militaire en cas de besoin et à superviser la collecte des impôts.

Relations et Statut politique

Nation vassale de Milim Nava :

Malgré son statut vassal, la gestion interne du royaume reste sous le contrôle de Carrion, permettant une certaine stabilité.

La loyauté du peuple, bien que partagée, reste majoritairement dirigée vers leur Maître des Bêtes.

Capitale : Laura

La capitale est le cœur de l'élite eurazaniennne, un symbole de pouvoir et d'opulence.

Son accès est strictement réservé à l'élite de la nation, renforçant les divisions sociales.

Conclusion

Le Royaume des Bêtes d'Eurazanie, avec son système fortement hiérarchisé basé sur la force et ses profondes inégalités sociales, reflète une société brutale mais fonctionnelle. La domination de Carrion, combinée à son alliance avec Milim Nava, lui confère un équilibre délicat entre indépendance et sujétion.



Cité du Dragon Oublié

La Cité du Dragon Oublié est le domaine du Seigneur Démon Milim Nava, située dans une région isolée de la Grande Forêt de Jura. Elle est principalement peuplée de descendants de dragons, une société unique et puissamment armée, administrée par les Dragon Fidèles.

Population et Société

Habitants :

La population est composée exclusivement de dragonewts, des êtres humanoïdes descendants des dragons.

Leur nombre est relativement faible, avec moins de cent mille habitants, mais chacun possède des capacités de combat impressionnantes, avec un rang de puissance minimum de C.

Organisation sociale :

Tous les citoyens, sans distinction, sont intégrés dans un système égalitaire basé sur la redistribution des ressources.

Système de Redistribution et Économie

Temple Central :

Le Temple Central est le cœur de la cité et joue le rôle d'un centre administratif, économique et spirituel.

Toutes les récoltes et les biens produits par la population y sont collectés pour être redistribués de manière équitable.

Modèle économique :

Ce modèle suit une philosophie proche du concept de revenu de base universel.

Chaque habitant reçoit une part minimale garantie pour subvenir à ses besoins essentiels. Ceux qui contribuent davantage à la société sont récompensés par des ressources supplémentaires.

Équité et travail :

Le système encourage le travail et la contribution active à la communauté, tout en garantissant qu'aucun citoyen ne soit laissé pour compte.

Gouvernance et Administration

Middray :

Le Seigneur Démon Milim Nava a confié l'autorité de la cité à Middray, qui possède le droit exclusif de déterminer la contribution de chaque individu à la société.

Ce rôle donne à Middray une influence significative, mais son pouvoir est limité par des mécanismes internes.

Système de contrôle :

Les autres prêtres du Temple Central ont le pouvoir de surveiller Middray et de le destituer si nécessaire.

Ce système de freins et contrepoids empêche toute dérive autoritaire et garantit une gestion juste et équilibrée.

Système Militaire

Guerriers-prêtres :

Bien qu'il n'y ait pas d'armée permanente, les prêtres-guerriers jouent un rôle central dans la défense de la cité.

En raison des capacités naturelles des habitants, tous les citoyens peuvent potentiellement participer à la défense de la cité en cas de besoin.

Culture et Mode de Vie

Redistribution équitable :

La culture de la Cité du Dragon Oublié repose sur la solidarité et l'équité.

Le système économique garantit la satisfaction des besoins fondamentaux tout en valorisant les efforts individuels.

Vie spirituelle :

Le Temple Central n'est pas seulement un lieu administratif, mais également un centre spirituel, unifiant la population autour de valeurs communes dictées par les prêtres et Milim Nava.

Conclusion

La Cité du Dragon Oublié est un modèle unique de société égalitaire et bien organisée, où force, spiritualité et équité s'harmonisent sous la direction bienveillante mais vigilante de Milim Nava. Avec un système économique stable et des mécanismes de gouvernance équilibrés, la cité déjoue les attentes pour devenir un exemple d'administration efficace et de coexistence pacifique.



Le Royaume des Harpies de Fulbrosia

Gouvernement et société

Fulbrosia est une monarchie matriarcale peuplée exclusivement de harpies, une race ailée valorisant la hauteur et le vol. Seuls les individus capables de voler peuvent y résider. La capitale, Jia, est perchée sur la plus haute montagne disponible. Actuellement, un nouveau palais royal est en construction, un gratte-ciel monumental érigé avec l'aide de la Fédération de Jura-Tempest .

Forces militaires

Malgré une population relativement modeste, Fulbrosia possède une armée d'élite spécialisée dans le combat aérien :

Heaven Fliers : unité d'élite dirigée directement par Frey. Ses membres ont vu leur puissance accrue grâce à l'éveil de Frey, atteignant des niveaux de force comparables à des rangs A élevés, voire à des rangs Spéciaux A pour certains .

Twin Wings : Claire et Luchia, filles de Frey, servent de gardes et d'assistantes personnelles, étant les plus proches de la reine en termes de pouvoir et de statut .

Knights of the Skies : cavaliers de griffons, ces unités comptent environ 3 000 membres, organisés en groupes de 10 à 30. Grâce à un entraînement intensif, leurs griffons, initialement de rang B+, atteignent le rang A- .

Économie

L'économie de Fulbrosia repose principalement sur l'exploitation de ressources minérales, notamment des métaux précieux et des pierres précieuses, extraits des montagnes environnantes .

Relations internationales

Fulbrosia entretient des relations diplomatiques et commerciales avec plusieurs nations :

Fédération de Jura-Tempest : collaboration technologique, notamment dans la construction du nouveau palais royal.

Royaume des Bêtes d'Eurazania : allié régional partageant des intérêts communs.

Ville du Dragon Oublié : partenaire stratégique dans la région.

Bien que sous la domination officielle de Milim Nava, Fulbrosia conserve une certaine autonomie grâce à la gestion efficace de Frey .

Famille royale et personnages notables

Frey : ancienne Seigneur Démon et actuelle dirigeante de Fulbrosia.

Claire et Luchia : filles de Frey, connues sous le nom de Twin Wings, elles sont ses principales assistantes et gardes du corps .

Nemu : plus jeune fille de Frey, envoyée en mission d'espionnage à Tempest. Cependant, elle semble avoir oublié sa mission, préférant se prélasser sur le corps de slime de Rimuru .



La Nation Marionnette de Jistav

Origines et fondation

Après la destruction du Royaume des Elfes par Milim Nava, une partie de la noblesse elfe fonda la Dynastie Sorcière de Sarion, tandis que les elfes restés fidèles à la princesse Kagali furent exposés au miasme du Chaos Dragon, se transformant en elfes noirs. Ces derniers établirent la Nation Marionnette de Jistav comme sanctuaire pour leur peuple.

Gouvernance et dirigeants

Kagali : Fondatrice de Jistav, elle a dirigé la nation avant d'être supplantée par Clayman.

Clayman : Ancien Seigneur Démon, il a pris le contrôle de Jistav, utilisant ses talents de manipulateur pour asseoir son autorité. Il a notamment créé les "Five Fingers", un groupe de subordonnés puissants.

Rimuru Tempest et Milim Nava : Après la défaite de Clayman, la souveraineté de Jistav est partagée entre ces deux Seigneurs Démons, avec une éventuelle intégration complète sous le règne de Milim.

Eva : Ancienne des elfes noirs, elle agit actuellement en tant que gouverneure de la nation.

Capitale : Amrita

La ville d'Amrita est la capitale de Jistav, construite pour remplacer l'ancienne capitale elfique détruite. Elle abrite des structures notables telles que le Geofront, le mausolée et le château royal.

Population et armée

Population : Composée principalement d'elfes noirs, de demi-humains et de majins, la population de Jistav dépasse les 100 millions d'habitants.

Forces militaires : Sous Clayman, l'armée comprenait des unités puissantes telles que les "Five Fingers". Actuellement, la nation maintient une force militaire significative, bien que la gestion soit partagée entre Rimuru et Milim.

Relations internationales

Dynastie Sorcière de Sarion : Liens ancestraux avec Jistav, les deux nations partageant des origines communes.

Fédération de Jura-Tempest : Relations diplomatiques établies, notamment après la prise de contrôle partagée de Jistav par Rimuru.

Autres nations : Jistav entretient également des relations avec des pays tels que Dwargon, Ulgracia et El Dorado.



Dwargon

Dwargon est une nation fascinante et extrêmement avancée, caractérisée par sa puissance technologique inégalée et sa localisation stratégique au sein des montagnes Canaat. Son histoire, commencée avec le roi héros Guran Dwargo, a établi les bases d'un royaume puissant et résilient, qui prospère sous la protection de fortifications naturelles. Le fait que l'accès à la capitale se fasse uniquement par les portes principales témoigne de l'ingéniosité militaire de Dwargon, en faisant une forteresse imprenable en temps de conflit.

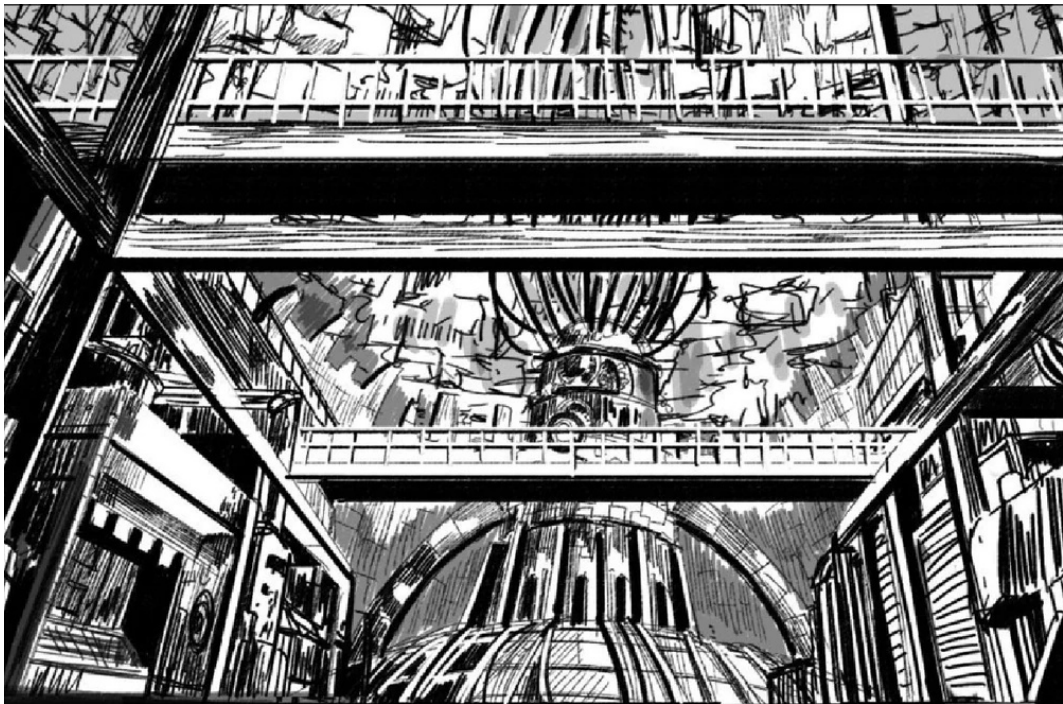
Le système gouvernemental de Dwargon repose sur une monarchie traditionnelle, avec un roi à la tête, soutenu par un conseil de ministres. La structure sociale est hiérarchique, mais l'obligation pour tous les citoyens, quel que soit leur statut, de servir dans l'armée montre une société profondément engagée dans la défense et le maintien de l'ordre. Cette structure aide à favoriser l'unité et assure que chaque citoyen contribue à la protection du royaume, en particulier compte tenu de l'armée puissante organisée en sept corps spécialisés.

La structure de l'armée, qui inclut à la fois des corps de soutien et de combat, reflète la planification minutieuse de Dwargon, préparé à différents types de guerre, allant de la logistique et de l'ingénierie à des combats directs grâce aux forces d'attaque magiques et lourdes. L'existence des Chevaliers Pégase, avec leurs créatures améliorées, ajoute une aura de mystère et de puissance à leur armée. Leur capacité à maintenir le secret et les rumeurs qui entourent leur pouvoir suggèrent que le royaume possède des capacités militaires encore méconnues, accessibles à un cercle restreint.

Sur le plan économique, Dwargon se distingue par sa forte production industrielle, exportant des biens tels que des vêtements, des médicaments et des produits de forge, tout en s'appuyant sur d'autres nations pour l'approvisionnement alimentaire. Son partenariat avec le royaume de Falmuth a été essentiel pour le commerce, bien que la montée en puissance de la Fédération Jura-Tempest ait modifié les dynamiques commerciales, permettant à Dwargon d'étendre son réseau commercial.

L'une des réalisations les plus impressionnantes de Dwargon est ses avancées technologiques, notamment en "ingénierie élémentaire", où ils ont réussi à fusionner la puissance des éléments avec la technologie naine. Malgré les échecs du projet Magisoldier, les ingénieurs de Dwargon sont largement respectés, et leurs travaux ont directement contribué à la création de machines puissantes telles que le Colosse Élémentaire et le Colosse Démoniaque, fruit de leur collaboration avec Tempest. Ce partenariat continu laisse entendre que Dwargon est prêt pour des innovations technologiques encore plus révolutionnaires à l'avenir.

La combinaison de la puissance militaire, de l'expertise technologique et de la structure économique solide fait de Dwargon une force redoutable à l'ouest, dont l'influence dépasse largement ses frontières, notamment grâce à ses relations commerciales et à ses exportations technologiques. L'accent mis sur la défense, l'ingénierie et la production industrielle place cette nation comme un acteur clé dans l'équilibre mondial des pouvoirs.



Le Royaume de Farmenas

Le Royaume de Farmenas est un pays récemment formé après un coup d'État au sein du royaume de Falmuth, survenu à la suite de la Guerre Sainte de Tempest. Ce nouveau royaume est essentiellement un État-marionnette contrôlé par la Fédération Jura-Tempest, dans le but d'éviter de futures hostilités entre les deux nations.

Contexte

La guerre civile qui a secoué Falmuth a abouti à la destitution du roi Edward et à l'accession au trône de Youm, avec le soutien des nobles influents comme le marquis Muller et le comte Hermann, ainsi que des membres survivants de la famille royale de Falmuth. Youm a ainsi consolidé sa position de souverain. Peu après, Falmuth a signé un traité de non-agression avec la Fédération Jura-Tempest, mettant fin à la campagne militaire infructueuse contre Tempest menée par Falmuth. Ce traité, bien qu'il ait été présenté comme une solution diplomatique, était en réalité un moyen pour Falmuth d'obtenir de l'aide financière et des ressources de Tempest, afin de se remettre des guerres successives. Finalement, Falmuth a été rebaptisé Farmenas, et Youm a pris le nom de Youm Farmenas en tant que roi.

Gouvernement

Le royaume de Farmenas conserve en grande partie la structure gouvernementale de Falmuth. Les nobles restants, qui étaient loyaux à Edward durant la guerre civile, ont été contraints de se plier à Youm grâce à l'intervention de Diablo, un puissant démon sous le contrôle de Rimuru Tempest. Youm, n'ayant pas une formation académique ni une expérience politique, s'appuie fortement sur les conseils de Edmaris, son conseiller proche, ainsi que sur son officier d'état-major Edgar. Bien que Farmenas soit un État vassal de Tempest, le royaume garde une certaine liberté dans la gestion de ses affaires internes, car il n'est pas directement soumis aux lois de Tempest. Le gouvernement du royaume est dirigé au quotidien par le Grand Sorcier Razen et la Reine Mjur Farmenas.

Économie

Le royaume de Farmenas hérite d'un lourd fardeau de dettes suite à la perte du monopole commercial de Falmuth après l'émergence de la Fédération Jura-Tempest. De plus, il doit encore rembourser des réparations de guerre après la Guerre Sainte de Tempest. Les finances royales sont quasiment épuisées, au point que la rénovation du château royal n'est même pas possible sans fonds externes. Farmenas doit donc compter sur des prêts de Tempest pour survivre économiquement.

Face à cette situation, Youm, conseillé par Gazel Dwargo, se tourne vers l'agriculture comme principale source de revenus fiscaux pour le royaume. De plus, des recherches ont été entreprises pour en faire la spécialité du pays. Tempest aide également Farmenas à travers l'installation d'un Magitrain, un système de transport magique qui pourrait revitaliser l'économie locale. Une grande station a été construite aux abords de la capitale, accompagnée de nombreux entrepôts. Farmenas prévoit de devenir un point de relais entre Blumund et Dwargon, ainsi qu'un centre logistique pour l'exportation de céréales locales.

Militaire

La puissance militaire de Farmenas est relativement faible par rapport à celle de l'ancien Falmuth, qui était autrefois un royaume militaire puissant. Après la destruction des élites de Falmuth durant la guerre contre Tempest, il ne reste que des réservistes et des soldats de seconde zone, ceux qui n'ont pas été retenus pour l'invasion de Tempest. La reconstruction de l'armée de Farmenas prendra du temps, malgré les efforts de Grucius, le commandant actuel du Corps des Chevaliers, pour entraîner les troupes. Cependant, l'ajout de Saare et Grigori dans les rangs militaires de Farmenas renforce progressivement ses capacités défensives.



L'Empire Saint de Lubelius

L'Empire Saint de Lubelius est le siège théocratique de l'Eglise Sainte de l'Ouest et un des royaumes les plus puissants de l'ouest. C'est une nation dirigée par l'Empereur Saint Louis Valentin, qui, en réalité, est un vampire et un subordonné du Seigneur Démon Luminous Valentine, la "Déesse" du Luminisme, et la véritable dirigeante de Lubelius. Avant sa mort, Roy Valentin, le frère jumeau de Louis, incarnait le rôle du "Seigneur Démon Maléfique" Valentin afin d'unir Lubelius contre une menace supposée omniprésente.

Histoire

Fondation

Les racines de Lubelius remontent à plus de 2 000 ans, lorsque le Seigneur Démon Luminous Valentine perdit son premier royaume vampire, dont le château était le Palais de la Rose Noire, à cause des destructions causées par les attaques de Veldora et des manipulations des Trinitaires Sages. Cette perte força Luminous à se cacher, à rassembler des forces et à créer un nouveau royaume lorsque l'opportunité se présenta.

Cette chance survint pendant la Grande Guerre Tonma, un événement où une armée d'anges descendit des cieux pour semer la destruction sur le monde et limiter l'avancement de la société humaine. Profitant du chaos, Luminous utilisa ses pouvoirs pour établir sa propre foi et se proclamer une déesse. Cette nouvelle religion fut rapidement adoptée par les survivants humains qui se précipitèrent vers elle, posant ainsi les bases de ce qui allait devenir l'Empire Saint de Lubelius.

Jardin Nocturne

Apprenant des erreurs de son premier royaume, Luminous décida de créer une capitale souterraine au sein même de sa capitale humaine : le Jardin Nocturne. Cet espace secret, où résidaient ses sujets vampires, fut soutenu et entretenu par la population humaine du royaume. Le Saint Arche, un artefact puissant, est conservé dans la Chambre Funéraire, un lieu caché au cœur de ce jardin.

La création du Jardin Nocturne visait à préserver la race vampire, dont les effectifs avaient été sévèrement réduits à cause des guerres et des attaques de Veldora, mettant en péril leur principale source de subsistance : le sang humain. Grâce à son ingéniosité, Luminous créa un système dans l'Empire où ses serviteurs vampires pouvaient vivre en paix, tout en étant secrètement intégrés dans l'Eglise et en obtenant une source stable de sang humain.

Force Militaire

L'Empire Saint de Lubelius est reconnu comme l'une des puissances militaires les plus redoutables du monde, attirant l'attention de l'Empire de l'Est comme l'un de ses principaux cibles de conquête. L'Empire maintient une force militaire impressionnante, notamment à travers les Chevaliers du Temple et les Croisés, une armée puissante dirigée par Hinata Sakaguchi, qui est reconnue dans le monde central pour sa puissance militaire.

Lieux

Capitale Lune

La Capitale de Lubelius, appelée Lune, est l'une des villes humaines les plus développées jamais construites, utilisant des technologies et de la magie de pointe pour maintenir sa prospérité. La capitale est protégée par une barrière gigantesque couvrant toute la ville, capable de repousser les attaques extérieures, qu'elles soient magiques ou physiques, et de filtrer la lumière du soleil si nécessaire. Cette barrière permet également de manipuler le climat et la météo à l'intérieur de la ville, permettant à ses habitants de cultiver une grande variété de plantes et de fruits, y compris ceux qui ne sont normalement pas cultivables dans la région. Cela génère une grande partie des revenus de l'Empire et assure la sécurité alimentaire de ses citoyens.

Montagne Sacrée

La Montagne Sacrée est la base principale et la résidence secrète de Luminous Valentine. Située au sommet de la montagne, la Sanctuaire Intérieur est un site sacré protégé à la fois par l'Eglise Sainte de Lubelius et les forces militaires de l'Empire. Le palais construit sur la montagne est conçu pour être extrêmement résistant, capable de repousser même les attaques magiques les plus puissantes. Il a été spécifiquement fortifié pour résister à des menaces aussi puissantes que le Dragon Tempête Veldora et autres créatures de son calibre.



L'Empire Unifié de Nasca Namrium Ulmeria de l'Est

L'Empire Unifié de Nasca Namrium Ulmeria de l'Est communément appelé l'Empire de l'Est était une grande nation militaire connue comme étant la plus puissante du monde jusqu'à sa défaite par la Fédération Jura-Tempest.

Contexte

L'histoire de l'Empire est considérée comme ancienne, ses fondations remontant à un royaume mineur nommé Nasca, qui a progressivement absorbé les grandes nations du Royaume Magique de Namrium et de l'Union de l'Est d'Ulmeria, donnant naissance à l'Empire tel qu'il est connu aujourd'hui. Sa puissance militaire écrasante était son principal atout. Sous le règne de l'empereur unificateur Rudra Nam Ul Nasca, l'Empire est devenu immensément puissant, écrasant toute tentative de rébellion des nations qu'il avait absorbées. L'Empire agissait comme une puissance hégémonique, dominant ces états.

L'empereur était décrit comme un absolutiste, issu d'une lignée pure de seigneurs ayant tous transmis le nom de Rudra. Il est dit que la seule raison pour laquelle l'Empire n'a pas envahi la Forêt Jura, c'est qu'il était encore en préparation. Il y a quelques siècles, l'Empire a tenté de soumettre Veldora, mais le dragon capricieux les a détruits avant même qu'ils ne puissent regretter leur tentative. Environ cent mille vies ont été perdues ce jour-là, et la ville fortifiée servant de porte d'entrée pour l'invasion de la Forêt Jura a été anéantie. Cet échec a profondément affecté l'Empire pendant des siècles.

Politique et Principes

Au sein de l'Empire, le département politique et le département militaire étaient les bras droit et gauche de l'empereur — ce dernier ayant la domination politique et le commandement militaire, détenant ainsi une autorité absolue.

Cela s'appliquait également aux nations annexées par l'Empire. Toutes leurs terres étaient réclamées, devenant la propriété de l'empereur. De même, les troupes de défense déployées étaient considérées comme un cadeau généreux de l'empereur. Si l'une de ces nations rejetait ces conditions et se rebellait, elle serait confrontée à une purge sanglante. L'Empire appliquait cette politique pour dissuader même la pensée d'insurrection, coupant les racines mêmes de toute rébellion. Par cette méthode, l'Empire parvenait à maintenir l'ordre. D'une part, la peur de leur tyrannie, et d'autre part, en assurant les conditions de vie de ses sujets loyaux — une politique classique du carotte et bâton. Grâce à cela, l'Empire réussissait à maintenir la paix et la prospérité sous son contrôle autoritaire complet.

Cette politique a été efficace pour éliminer toute forme de rébellion dans les provinces. La différence écrasante en termes de pouvoir national a été la clé de son succès.

Département Politique

Au sein du département politique, les nobles de l'Empire étaient organisés en Maison des Pairs, jouissant d'une autorité exceptionnelle. Cependant, cette autorité était essentiellement superficielle : en réalité, ces nobles n'avaient aucun pouvoir décisionnel réel. Ils jouissaient seulement de l'honneur et du privilège tout en restant subordonnés à la volonté de l'empereur. Dans le meilleur des cas, ils étaient de simples bureaucrates. Le pouvoir des nobles était héréditaire et leur permettait de devenir sénateurs sans élection. Même s'ils étaient extrêmement ambitieux, ils n'auraient jamais assez de pouvoir pour réaliser leurs rêves. Toutes les terres de l'Empire appartenaient à l'empereur. Les nobles se voyaient simplement confier la gestion temporaire des terres.

Ce sont les fonctionnaires hautement éduqués qui soutiennent les nobles. Ces fonctionnaires sont responsables de toute la planification et sont directement soutenus par l'empereur, car ils lui ont tous prêté allégeance.

Conclusion

L'Empire de l'Est, sous la direction de l'empereur Rudra, était une puissance militaire colossale, et bien que son pouvoir ait été incontesté pendant des siècles, il a finalement été renversé par la Fédération Jura-Tempest. Son système politique, fondé sur la domination absolue de l'empereur et la subordination des nobles et des provinces, a maintenu un contrôle autoritaire qui a permis à l'Empire de dominer pendant une longue période.



Le Palais de Givre

Le Palais de Givre est un somptueux château gouverné par le Seigneur Démon Guy Crimson. Il se trouve sur le Continent de Glace, une région froide et inhospitalière.

Historique

Le Palais de Givre était à l'origine la Capitale Impériale de l'Empire Super-Magique, une civilisation avancée qui existait à l'ère des Hauts Humains. C'est en ces lieux que le Sorcerer Emperor Jahil invoqua Guy Crimson dans le Monde Central.

Lorsque Rain et Misery, les subordonnées de Guy, massacrèrent les habitants de la capitale, elles prirent soin d'éviter toute magie destructrice, permettant ainsi au palais de rester intact malgré la chute de l'Empire.

Après avoir parcouru le monde, Guy fut finalement défait par Veldanava, le Dragon Étoilé. Décidant de s'installer quelque part pour assumer pleinement son rôle de Seigneur Démon, il jeta son dévolu sur les ruines de la capitale impériale, estimant que c'était le destin.

Formation du Continent de Glace

Un jour, Velzard, la Dragonne glace blanche, apparut devant Guy et le défia en duel. Leur affrontement fut si féroce qu'il modifia l'axe de rotation de la planète, provoquant un cataclysme climatique qui transforma toute la région en pôle nord.

Le palais fut complètement figé dans la glace au cours du combat, mais Guy trouva sa nouvelle apparence magnifique et choisit de le conserver tel quel. Depuis lors, Velzard relâche constamment une petite partie de son aura glaciale pour maintenir le palais et le continent dans un état de gel éternel.

Ainsi, le Palais de Givre demeure un symbole du pouvoir absolu de Guy Crimson et de son éternelle rivalité avec Velzard.



La Cité Dorée d'El Dorado

La Cité Dorée d'El Dorado est un royaume magique gouverné par le Seigneur Démon Leon Cromwell. Située sur un autre continent plus vaste que l'Australie sur Terre, elle est réputée pour sa prospérité et son incroyable architecture enchantée.

El Dorado est une vaste cité divisée en plusieurs districts, chacun ayant sa propre spécificité : forêts, champs, lacs, rivières et montagnes. Tous ces secteurs sont protégés par de puissants cercles magiques, garantissant un équilibre parfait entre nature et civilisation.

L'ensemble du territoire a été artificiellement conçu pour être un havre de paix et de tranquillité, fonctionnant comme une cité magique où la technologie et l'enchantement se mêlent harmonieusement.

Un gigantesque volcan actif se dresse au centre du continent, vestige d'un combat titanesque entre Velgrynd et Veldora il y a plus de 2 000 ans. Il émet fumée et flammes en continu, mais grâce à des barrières magiques et des vents artificiels, la capitale et le palais de Leon restent préservés de toute nuisance.

Grâce à ses protections magiques avancées et à ses richesses naturelles, El Dorado est l'un des royaumes les plus prospères du monde. Son commerce magique et son artisanat d'exception font de lui un centre incontournable du marché mondial.

L'un des Portes de l'Enfer se trouve à proximité de la capitale. Ce portail a été le théâtre de l'apparition de Carrera et de ses subordonnés, qui attaquèrent la cité avant qu'elle ne finisse par prêter allégeance à Rimuru.

Ainsi, bien qu'El Dorado soit un royaume prospère et bien défendu, il demeure une cible de choix pour les entités démoniaques et autres forces surnaturelles.



Le Saint Néant de Damargania

Le Saint Néant de Damargania est un royaume puissant gouverné par le Seigneur Démon Dagrue. Situé dans une région aride et inhospitalière, il se distingue par sa forteresse céleste et son désert maudit, vestiges d'un passé marqué par la guerre et la destruction.

Tour du Paradis

La Tour du Paradis est le siège du pouvoir de Dagrue et la capitale de Damargania. Majestueuse et imposante, elle se dresse comme un bastion imprenable au cœur du désert, symbolisant la force et la résilience du Seigneur Démon.

Désert de la Mort

Le Désert de la Mort recouvre la majeure partie du territoire de Damargania.

Autrefois une terre fertile et prospère, elle a été ravagée par le combat titanesque entre Guy Crimson et Milim Nava, il y a plus de 2 000 ans.

Ce désert est encore hautement contaminé en magiques, rendant toute vie humaine impossible.

Seules les créatures les plus puissantes et résistantes aux tempêtes de sable dévastatrices et aux fluctuations magiques extrêmes peuvent y survivre.

Un Royaume Sauvage et Mystérieux

Bien que Damargania soit un territoire hostile et difficile d'accès, il demeure une terre de légendes. Sa capitale imprenable et son environnement mortel en font une nation redoutée et respectée dans le monde entier.



Guide Maître du Jeu



Guide pour Concevoir une Aventure dans un JDR Tensura

1. Lieu de départ

Jura-Tempest Federation : C'est un endroit dynamique avec un riche mélange de races et d'individus, allant des monstres aux humains. Le joueur pourrait commencer dans un petit village ou un avant-poste de Tempest, récemment intégré à la fédération et confronté à des tensions avec des voisins ou des entités rivales qui refusent d'accepter ce nouvel ordre. Cela pourrait inclure des tensions internes avec des factions rivales au sein de Tempest, ou des complots extérieurs qui cherchent à déstabiliser la fédération.

Empire de l'Est : Un empire puissant, mais souvent en proie à des intrigues politiques. Les joueurs pourraient être impliqués dans un conflit de succession, ou dans une mission de collecte d'informations où chaque mouvement doit être discret. En raison des alliances et des trahisons, les personnages pourraient être amenés à naviguer dans un labyrinthe de diplomatie et de guerre secrète.

El Dorado : Un lieu mystérieux et riche, parsemé de trésors et de dangers. Cette région pourrait être un terrain d'aventure classique, où les joueurs explorent d'anciennes ruines ou affrontent des créatures mythologiques. Un bon point de départ pour une aventure pourrait être l'investigation d'une rumeur concernant un artefact puissant ou un ancien dragon qui s'y cache.

2. Contexte politique

Conflits entre nations : Les joueurs pourraient être plongés dans une guerre ou un conflit frontalier entre les nations voisines. Par exemple, la Jura-Tempest Federation pourrait être en froid avec l'Empire de l'Est, ou même avec les Elfes. Ces tensions peuvent fournir de nombreux scénarios d'espionnage, d'attaques surprise, de diplomatie sous tension, voire de traités brisés. Par ailleurs, les personnages pourraient devoir équilibrer des factions opposées tout en conservant leur propre loyauté.

Lutte de pouvoir interne : Il peut y avoir des factions en jeu à l'intérieur même des pays et royaumes. Cela pourrait se traduire par des querelles pour prendre le contrôle de la fédération de Tempest, ou des luttes internes au sein de l'Empire de l'Est, où les généraux et les nobles cherchent à manipuler la politique pour leurs propres gains. Les joueurs pourraient être amenés à choisir une facette de ce jeu de pouvoir, que ce soit pour soutenir ou déstabiliser une faction en particulier.

3. Menaces principales

Dragons : Ces créatures mythologiques, comme Veldora, sont d'une puissance inimaginable. Une aventure pourrait consister à éviter ou enquêter sur des dragons réveillés ou en colère, que ce soit en tant que menaces directes ou comme des armes politiques utilisées par des factions puissantes. Veldora, par exemple, pourrait jouer un rôle majeur, que ce soit en tant que source de protection ou de chaos pour la région. Les dragons sont à la fois des symboles de pouvoir absolu et des ennemis potentiellement dévastateurs.

Seigneurs Démon : Les Seigneurs Démons sont des entités extrêmement puissantes, souvent mystérieuses, et leur arrivée sur le continent pourrait signifier la fin des civilisations établies. Ils peuvent être des antagonistes directs ou des meneurs d'une armée de créatures maléfiques. Dans ce contexte, les joueurs peuvent se retrouver à devoir contrecarrer des cultes ou des organisations cherchant à libérer ces démons pour gagner de la puissance.

Catastrophes naturelles : Une approche intéressante serait d'intégrer des phénomènes tels que des tempêtes magiques, qui affectent l'environnement et modifient la topographie, créant ainsi de nouveaux défis pour les joueurs. Ces tempêtes pourraient être causées par des perturbations de magie dans l'univers, et les joueurs pourraient être chargés de comprendre leur origine ou de trouver des moyens de les arrêter.

4. Équilibre des forces

Les Primordiaux : Ces entités originelles de l'univers sont d'un pouvoir colossal. Plutôt que de les utiliser comme simples antagonistes, vous pourriez les intégrer comme des acteurs puissants sur la scène géopolitique, manipulant les événements derrière les rideaux. Peut-être que l'un d'eux prend contact avec les joueurs pour les utiliser dans un plan plus grand, ou une grande guerre éclate entre eux et les autres factions.

Veldora et autres entités : Utilisez des personnages comme Veldora non seulement pour leur puissance, mais aussi pour leur complexité. Par exemple, il pourrait être un allié, mais en raison de sa nature impulsive et dévastatrice, il devient également un danger pour ses alliés. Cela crée un équilibre de pouvoir délicat où la collaboration avec de telles entités est une épée à double tranchant..

5. Conception de Rencontre

Les rencontres peuvent varier en fonction des adversaires rencontrés, des types d'événements et des objectifs. Voici un guide structuré pour créer une rencontre en utilisant des Points de Compétence (PC) et des profils.

- Étape 1 : Déterminer le FP de la Rencontre
- En fonction des personnages du groupe, consultez la Table de Difficulté des Rencontres pour ajuster le FP (Facteur de Puissance) des créatures, ennemis ou obstacles.
- Étape 2 : Élaborer les Rencontres
- Monstres et PNJ : Utilisez des profils prédéfinis ou créez de nouveaux profils (par exemple, des créatures comme des Gobelins ou des Ogres dans l'univers Tensura), et ajustez leurs capacités selon les règles définies dans votre système.
- Combats et Événements : En plus des combats, ajoutez des éléments de puzzle, de négociation ou d'épreuves environnementales où les personnages devront utiliser leurs compétences pour surmonter les défis.

6. Croissance des Points de Vie (PV)

Les PV des personnages croissent en fonction des rencontres et de la difficulté des événements. Par exemple, un Orc peut gagner des PV supplémentaires selon les types de rencontres :

- Événements basiques (1x), Moyens (2x), Majeurs (4x), ou Finaux (8x) modifient le nombre de PV gagnés.
- Le calcul des PV est basé sur la difficulté des événements. Les personnages peuvent améliorer leur endurance et se renforcer à mesure qu'ils surmontent des obstacles.

4. Fusion et Compétences Ultimes
- Pour des rencontres de plus haut niveau, introduisez la possibilité de fusionner des compétences ou d'utiliser des compétences ultimes (après avoir atteint un certain niveau de compétence). Cela pourrait être des capacités spéciales, des attaques puissantes ou des pouvoirs stratégiques qui aident à faire face à des défis de grande ampleur.

7. Système de PC et Récompenses

Après chaque rencontre, attribuez des PC aux personnages, en fonction de la difficulté de la rencontre et des objectifs atteints :

Attribution des PC : La quantité de PC à attribuer dépend du FP de la rencontre et des actions des personnages. Par exemple, une rencontre avec des créatures mythiques ou des événements majeurs pourra rapporter plus de PC.

Récompenses d'Histoire : Pour les événements clés ou les arcs narratifs, attribuez des PC supplémentaires en fonction de l'importance de la tâche accomplie. Ces PC peuvent être utilisés pour favoriser la progression de l'histoire et renforcer les personnages avant la prochaine aventure.

8. Exemple de Rencontre

Imaginons un groupe de 4 personnages qui se lancent dans une rencontre contre une créature mythique, telle qu'un Dragon du Récif, qui représente une rencontre difficile avec des pièges et un terrain sous-marin.

- FP de la rencontre : Pour une rencontre difficile, le FP de l'ennemi pourrait être de 10 ou plus, selon la puissance du dragon.
- PC total à attribuer : En fonction de la difficulté du combat et des actions des joueurs, attribuez des PC en conséquence. Par exemple, si les joueurs surmontent des pièges complexes, ou parviennent à négocier avec une faction adverse, les PC attribués seraient ajustés.

7. Le Gain de Richesse – Pièces de Dwarves

Les pièces de Dwarves (ou Pièces de Dwarven) sont la monnaie principale dans l'univers de l'aventure. Elles existent sous différentes formes et valeurs, selon leur matériau et leur dénomination. Voici un aperçu de la monnaie en circulation :

- 1.1 Dénominations des Pièces de Dwarves
- Les Pièces de Dwarves existent en plusieurs dénominations, et leur valeur varie selon la région ou le type de transaction.

- Pièces de Cuivre (Bronze Coins) : Ces pièces sont les plus petites et les plus courantes. Elles sont utilisées pour des transactions simples et sont souvent associées aux populations rurales.
- Pièces d'Argent (Silver Coins) : De valeur supérieure aux pièces de cuivre, elles sont utilisées dans des échanges plus importants et par la majorité des habitants des zones urbaines.
- Pièces d'Or (Gold Coins) : Ces pièces sont un signe de richesse et sont largement utilisées dans les transactions importantes entre les aventuriers, les marchands et les seigneurs.
- Pièces d'Or Céleste (Stellar Gold Coins) : La monnaie la plus précieuse et la plus rare, réservée aux transactions nationales et internationales. Ces pièces sont utilisées dans les échanges inter-étatiques ou dans des affaires commerciales majeures.

- 1.2 Valeur des Pièces de Dwarves
- Voici les taux de change et leur valeur en fonction de la zone géographique :

Zones Urbaines
Pièce de Cuivre : 10 ¥, 0,11 \$
Pièce d'Argent : 1 000 ¥, 11 \$
Pièce d'Or : 100 000 ¥, 1 100 \$
Royaume de Falmuth
Pièce de Cuivre : 100 ¥, 1,1 \$
Pièce d'Argent : 10 000 ¥, 110 \$
Pièce d'Or : 1 000 000 ¥, 11 000 \$
Pièce d'Or Céleste : 100 000 000 ¥, 1 100 000 \$
Pièce d'Or Céleste
Cette pièce rare et précieuse est utilisée principalement dans les transactions diplomatiques et les paiements entre nations. Une seule pièce d'Or Céleste représente une somme colossale dans l'économie locale et internationale.

1.3 Utilisation de la Richesse dans le Jeu

Les Pièces de Dwarves peuvent être utilisées de diverses manières pendant l'aventure :

Récompenses des Missions : Les personnages peuvent recevoir des pièces en récompense de missions accomplies, selon leur difficulté. Par exemple, une mission difficile pourrait rapporter une quantité significative de pièces d'or.

Achat d'Équipement et Potions : Les joueurs peuvent acheter de l'équipement spécial, des potions de guérison, et d'autres objets précieux avec leurs pièces. Le coût des objets dépend de la dénomination de la pièce utilisée.

Exemple : Un potion de faible qualité pourrait coûter 4 pièces d'argent, tandis qu'une potion haute qualité coûtera 35 pièces d'argent.

Embauché d'Aventuriers ou de Gardiens : Si les personnages souhaitent engager des aventuriers pour une mission spéciale, ils devront payer en pièces d'or; par exemple, 1 pièce d'or pour embaucher un groupe de rang B+ pour une journée.

Transactions de Haut Niveau : Pour des transactions de grande envergure, les Pièces d'Or Céleste sont utilisées. Par exemple, une grosse récompense pour un exploit monumental dans le jeu pourrait être de 100 pièces d'Or Céleste.

1.4 Exemples de Gains de Richesse

Voici quelques exemples pratiques pour guider les joueurs dans l'accumulation et la gestion de leur richesse :

Hébergement dans une auberge rurale : 2 pièces d'argent pour une nuit.

Frais d'entrée dans un donjon : 3 pièces d'argent.

Revenu annuel d'un ouvrier urbain : 18 pièces d'or.

Revenu annuel des paysans : Moins de 100 pièces d'argent.

Embauche d'un groupe d'aventuriers de rang B+ pour une journée : 1 pièce d'or.

Festival d'ouverture de la ville de Rimuru : 3 000+ pièces d'or.

Récompense pour avoir nettoyé le 100ème étage d'un donjon : 100 pièces d'Or Céleste.

1.5 Gestion de la Richesse et Économie du Jeu

La richesse dans cet univers ne se limite pas aux simples échanges monétaires. Elle peut également avoir des impacts sur l'histoire :

Commerce et Diplomatie : Les pièces peuvent jouer un rôle dans les négociations diplomatiques entre royaumes ou factions. Une grande quantité de pièces d'Or Céleste pourrait influencer le cours de la politique.

Développement de la Ville et des Infrastructures : Les personnages peuvent investir leurs pièces pour aider au développement de la ville ou de leurs équipements. Les gros investissements peuvent entraîner des bénéfices sous forme de ressources ou de nouveaux alliés.

8. Récompenses Basées sur la Richesse

En fonction des succès de l'aventure et des missions réussies, les joueurs peuvent obtenir des pièces et des récompenses de plus en plus grandes, suivant la difficulté des objectifs. Ces gains peuvent non seulement améliorer les compétences des personnages mais aussi contribuer à l'avancement de l'histoire et des relations avec les autres factions.

Ce système de gestion de richesse basé sur les Pièces de Dwarves permet d'ajouter une nouvelle dimension économique et stratégique à l'aventure. Les personnages devront non seulement affronter des ennemis puissants, mais aussi gérer leurs ressources pour progresser efficacement dans l'histoire.



Scénario



Scénario d'Initiation pour JDR Tensei Slime : L'Aube de Cirrane

Contexte du Scénario :

Cirrane est un village isolé situé à la frontière du royaume des harpies de Fulbrosia, entre les montagnes escarpées et une forêt dense et mystérieuse. Ce village est un carrefour stratégique pour les aventuriers, les marchands, et ceux qui cherchent à se cacher des regards indiscrets. Bien que tranquille en apparence, Cirrane est en proie à des tensions croissantes. Des rumeurs circulent sur des événements étranges se produisant dans la forêt voisine, et les harpies de Fulbrosia, traditionnellement pacifiques, semblent se montrer de plus en plus hostiles.

Les personnages joueurs (PJ) sont des vagabonds, des aventuriers ou des étrangers envoyés par leurs pays respectifs pour enquêter sur les perturbations dans la région. Ils arrivent dans le village à la veille d'un événement mystérieux, un phénomène étrange qui semble concerner aussi bien les créatures locales que les humains.

Objectifs du Scénario :

- Explorer et comprendre la situation à Cirrane : Les joueurs devront enquêter sur les rumeurs d'activités suspectes dans la forêt, comprendre les tensions entre les harpies et les humains, et découvrir des secrets cachés.
- Interagir avec les habitants du village : Rencontrer des personnages clés du village et comprendre leurs motivations et leurs préoccupations, notamment le maire du village, des marchands et des habitants.
- Découvrir la menace dans la forêt : Les personnages devront affronter des créatures mystérieuses qui hantent la forêt et interagir avec une vieille entité spirituelle pour résoudre la perturbation magique qui menace la région.
- Résoudre la crise avec les harpies : Les aventuriers devront éviter un conflit direct ou tenter de résoudre la cause de l'hostilité croissante des harpies en cherchant à comprendre ce qui a déclenché leur colère.

Personnages Clés :

- Maire Alina Desel (humaine, femme, 45 ans) :
- Description : Une dirigeante pragmatique et réfléchie, qui connaît bien la région et ses secrets. Elle se soucie profondément du bien-être de son village, mais reste distante, peu encline à faire confiance aux étrangers.
- Rôle : Elle demande aux PJ d'enquêter sur les perturbations dans la forêt et de trouver un moyen d'apaiser les harpies. Elle est également en quête d'un artefact ancien caché dans les montagnes, mais n'en parle pas directement aux PJ.
- Eryndor Drazel (semi-elfe, homme, 30 ans) :
- Description : Un marchand itinérant et ancien aventurier, il se rend à Cirrane pour vendre des fournitures mais est aussi intéressé par l'histoire de la forêt. Il a entendu parler d'une ancienne créature magique qui y vit.
- Rôle : Eryndor peut fournir des informations cruciales sur les anciennes légendes locales et est également disposé à aider les PJ avec du matériel ou des cartes, en échange d'une faveur.
- Lyra (harpie, femme, 28 ans) :
- Description : Une membre du clan des harpies de Fulbrosia, envoyée en mission diplomatique dans le village. Elle semble avoir des connaissances secrètes sur les troubles de la forêt et sur les tensions croissantes entre les harpies et les humains.
- Rôle : Lyra est une alliée potentielle. Si les PJ réussissent à gagner sa confiance, elle pourrait leur fournir des informations essentielles sur les raisons de l'agitation parmi les harpies et l'origine de la magie qui perturbe la région.

- Sorin, le Druide Errant (humain, homme, 50 ans) :
- Description : Un sage solitaire, à l'apparence usée et étrange, vivant à la lisière de la forêt. Il est en quelque sorte l'équivalent d'un guide spirituel pour ceux qui cherchent à comprendre les mystères de la forêt.
- Rôle : Sorin peut fournir aux PJ des indices sur la nature de la perturbation magique et sur les anciennes créatures qui rôdent dans la forêt. Il connaît aussi des rituels pour apaiser la nature.

Synopsis de l'Introduction :

Les PJ arrivent au village de Cirrane à la tombée de la nuit, une brume épaisse se levant de la forêt et recouvrant le sol de la vallée. Le village est un petit endroit pittoresque, mais l'air semble lourd, et la nervosité est palpable parmi les habitants. Le bruit des oiseaux et des créatures de la forêt est étrangement silencieux. À l'auberge, le tavernier, un homme robuste et souriant nommé Garven, leur explique que des rumeurs circulent sur des disparitions récentes dans la forêt, des bruits étranges durant la nuit, et des tensions croissantes avec les harpies.

Le maire Alina Desel rencontre les PJ au matin et leur explique la situation plus en détail : les harpies autrefois alliées et pacifiques deviennent de plus en plus agressives, et des rumeurs de malédiction circulent. Elle leur demande d'enquêter sur la forêt et de découvrir la source de cette perturbation, qui semble liée à un ancien artefact caché dans les montagnes. Il pourrait s'agir d'un objet qui contrôle ou perturbe l'équilibre magique de la région.

Le Voyage dans la Forêt :

Les PJ auront à traverser une forêt dense et mystérieuse, remplie de créatures fae et de pièges magiques. Ils devront naviguer dans des clairières secrètes, résoudre des énigmes anciennes laissées par les druides d'antan, et survivre aux attaques de créatures corrompues par une magie inconnue.

Rencontres dans la Forêt :

- Barghests et : Des Barghests sont maintenant hostiles, attaquant les PJ sur place.
- L'Ancienne Entité Spirituelle : Un arbre ancien, possédant une conscience et une sagesse immémoriale, peut révéler aux PJ la vérité derrière la perturbation magique — un artefact ancien, autrefois utilisé par les druides pour équilibrer la nature, a été brisé.
- La Caverne Cachée : Les PJ découvrent une caverne magique où l'artefact est caché, mais il est protégé par des créatures de l'ombre qui ont été invoquées pour défendre le lieu.

Climax du Scénario : Confrontation avec les Harpies

Les PJ devront décider s'ils veulent affronter les harpies directement ou résoudre pacifiquement la situation. Lyra, la harpie diplomate, leur révèle que les harpies ont été influencées par l'artefact cassé, dont la magie perturbe leur territoire et leur culture.

Si les PJ réussissent à récupérer et réparer l'artefact, ils peuvent apaiser les tensions entre les humains et les harpies. Si l'artefact est détruit ou laissé entre de mauvaises mains, une guerre éclatera.

Options de Résolution :

- Réparer l'artefact et restaurer l'équilibre entre la forêt et les harpies.
- Lancer un rituel de purification avec l'aide de Sorin pour restaurer l'harmonie naturelle.
- Affronter directement les harpies et les bêtes corrompues, créant une situation de conflit qui pourrait bouleverser la région.

Conclusion :

Les PJ peuvent choisir différentes voies pour conclure l'aventure, mais chacun de leurs choix aura des conséquences sur les relations entre les habitants de Cirrane et les harpies. Si la paix est rétablie, le village et la région bénéficient d'une époque de prospérité et de stabilité. Mais si la guerre éclate, Cirrane pourrait devenir un champ de bataille, avec des ramifications possibles pour les royaumes voisins.

Crédit

Light novel

Auteur: Fuse
Illustrateur: Mitz Vah
Éditeur: (ja) Micro Magazine
(fr) Kurokawa

Manga

Scénariste: Fuse
Dessinateur: Taiki Kawakami
Éditeur: (ja) Kōdansha
(fr) Kurokawa

Kids version

Scénariste: Fuse
Illustrateur: Moryo

Anime

Studio d'animation 8-Bit

Licence: (ja) Bandai Namco Arts
(fr) Crunchyroll, Anime Digital Network