



Livre 3

Archétypes

Edition 2026

Pour toute question, merci de contacter la cellule règles de Ragnarok
Ragnarok.regles@gmail.com

Editeur Responsable :

Ragnarok ASBL, rue de la station 51 – 4560 Terwagne

Livre 3 : Archétypes

Rappels

- Tous les personnages entrent en jeu au niveau 1 de leur archétype.
- Un personnage peut perfectionner en jeu son archétype avec quelqu'un qui possède le même archétype, de niveau supérieur au sien.
- Un personnage peut apprendre les bases d'un autre archétype auprès d'un personnage de niveau 1 de cet archétype.
- Pour plus d'informations, voir le livre 2, section apprentissage.
- Chaque niveau d'archétype est cumulable. Veuillez faire attention au passage d'apprenti vers le niveau 1, certaines capacités peuvent remplacer les précédentes.

Artisan

Les Artisans sont les fabricants de Tanak. Qu'ils fabriquent des armes, des potions ou des alcools, leurs compétences sont généralement très appréciées de leurs compagnons. Chaque Artisan doit choisir une spécialisation à la création, qui définit les recettes qu'il peut apprendre ainsi que les objets qu'il peut confectionner, réparer,...

Les trois spécialisations sont *Alchimiste*, *Brasseur* et *Forgeron*.

Les Artisans ne peuvent pas utiliser leurs capacités s'ils portent une armure intermédiaire ou lourde.

Titre	Description et Règles
Apprenti	- L'apprenti Artisan a un autre archétype de base, mais a commencé à apprendre les bases de l'archétype Artisan en jeu. - Il apprend la spécialisation de son enseignant. - Il peut apprendre les recettes de cette spécialisation après 3 tentatives ratées. - Chaque fabrication (et chaque entraînement) coûte une ressource de plus au choix.
Niveau 1	- C'est le niveau auquel un nouveau personnage Artisan entre en jeu. Il choisit une spécialisation (ou garde celle d'apprenti). - Il connaît toutes les recettes de niveau 1 de sa spécialisation présentes dans ce livre (sauf s'il vient du stade d'apprenti). - Il peut apprendre les recettes de niveau 1 de sa spécialisation qu'il trouverait en jeu.
Niveau 2	- L'Artisan comprend mieux son art et il est plus facile pour lui d'apprendre de nouvelles recettes. - Il apprend les recettes après un seul essai, plutôt que trois. - Il peut apprendre les recettes de niveau 2 de sa spécialisation qu'il trouverait en jeu.
Niveau 3	- Option 1 : Perfectionnement. Il apprend à économiser des ressources. À chaque fabrication, il peut ignorer la dépense d'une ressource commune. Il peut apprendre les recettes de niveau 3 de sa spécialisation trouvées en jeu. - Option 2 : Exploration. L'Artisan apprend une nouvelle spécialisation, qu'il traite comme s'il était Artisan niveau 1.

Recettes d'alchimie niveau 1

Potion	Effet	Coût de fabrication
Antidote	Cette potion fait instantanément disparaître les effets d'un poison, quel qu'il soit.	1 roche + 2 fruits + 1 gibier
Aphrodisiaque	Confère à celui qui en consomme un bonus d'une victoire d'office dans les jeux de galanterie. Dure 1 heure.	1 végétal + 1 céréale + 1 gibier
Élixir de cuir tanné	Ce breuvage durcit la peau qui est exposée aux rayons du soleil. Il donne un point d'armure sur toutes les localisations non protégées par une armure pendant une heure.	1 gibier + 1 végétal + 1 poisson + 1 graisse de mammifère marin
Parfum « armure de salon »	Cette odeur tient son porteur en éveil. Le porteur est immunisé à l'assommement pendant 1 heure. L'étiquette doit être collée sur un vaporisateur puis déchirée lors de l'utilisation. Le vaporisateur peut avoir n'importe quelle taille mais l'effet n'affecte qu'un individu à la fois.	3 céréales + 2 fruits + 1 poisson
Parfum de répulsion	Cette odeur a un effet calmant sur son porteur, les bonus en galanterie sont inefficaces sur lui. Un personnage qui porte ce parfum ne peut plus, lui non plus, utiliser les bonus de galanterie lors des jeux de l'amour. Cet effet dure une heure. L'étiquette doit être collée sur un vaporisateur puis déchirée lors de l'utilisation. Le vaporisateur peut avoir n'importe quelle taille mais l'effet n'affecte qu'un individu à la fois.	2 poissons + 1 gibier + 1 fourrure
Poudre noire	Ce mélange alchimique est hautement inflammable et doit être conservé avec précaution. Répandue sur un mort-vivant ou une dépouille et enflammée, elle garantit une combustion rapide.	4 bois + 5 roches + 1 fruit
Poison à Ingestion	Etiquette à coller sur un aliment. Celui qui ingère le poison subit l'annonce « toxic ».	1 fruit + 1 bois précieux

Recettes de brasseur niveau 1

Type de boisson	Coût de fabrication	Point d'éthylisme par verre	Nombre de point d'éthylisme total
Cervoise	8 céréales	1	30
Bière spéciale	8 céréales + 1 orge brassicole	2	30
Vin	8 fruits	1	30
Vin grande cuvée	8 fruits + 1 bois précieux	2	30
Liqueur	5 fruits + 5 céréales + 1 fruit exotique	3	30
Spiritueux	6 céréales + 2 végétaux + 2 fruits + 1 orge brassicole	3	30

Recettes de forgeron niveau 1

Remarque : Les forgerons fabriquent de l'équipement de **bonne facture**, c'est-à-dire qu'il résiste aux annonces **Crush**.

Type d'arme	Coût de fabrication	
Arme courte	3 minerais + 3 roches + 2 poissons + 2 végétaux + 1 gemme	
Arme à une main	4 minerais + 3 roches + 2 poissons + 1 végétal + 1 argent	
Arme à deux mains	5 minerais + 4 roches + 1 végétal + 1 or	
Arme d'hast	3 minerais + 3 roches + 4 bois + 1 or	
Type d'armure		
Armure légère	6 gibiers + 2 végétaux + 2 poissons + 1 fourrure	
Armure intermédiaire	3 gibiers + 3 minerais + 2 végétaux + 2 poissons + 1 argent	
Armure lourde	6 minerais + 4 roches + 1 or	
Bouclier	5 bois + 4 minerais + 1 argent	
Outils Divers	Effet	Coût de fabrication
Crochet de serrurier	Permet de crocheter les cadenas	1 minerais + 1 gibier
Cadenas (fourni lors de la fabrication)	Permet de fermer un coffre à clé. Plusieurs cadenas peuvent être mis sur le même coffre	2 minerais + 2 bois + 1 poisson

Guérisseur

Les Guérisseurs sont les érudits de Tanak, qui soignent les corps de leurs compagnons blessés. Dans un monde où les cimetières se font rares, leurs compétences sont particulièrement appréciées.

Les Guérisseurs ne peuvent pas utiliser leurs capacités s'ils portent une armure intermédiaire ou lourde.

Titre	Description et Aptitudes
Apprenti	- L'apprenti Guérisseur a un autre archétype de base, mais a commencé à apprendre les bases de l'archétype Guérisseur en jeu. - Il peut soigner 1 PV/sablier, jusqu'à un maximum d'1 PV sur la localisation (voir "soins des Guérisseurs").
Niveau 1	- C'est le niveau auquel un nouveau personnage Guérisseur entre en jeu. - Il peut soigner 1 PV/sablier. - Il peut fabriquer des remèdes, identifier et traiter les maladies.
Niveau 2	- Le Guérisseur est plus efficace quand il soigne quelqu'un. - Il peut soigner 1 PV/sablier en plus, pour un total de 2 PV/sablier. - Il peut identifier les maladies en un sablier de moins (total de deux sabliers).
Niveau 3	- Le Guérisseur a développé une immunité à force d'être en contact avec diverses maladies et sait mieux éviter les infections. - Il est immunisé aux maladies et n'a plus de risque d'infection durant un soin sur champ de bataille.

Soin des Guérisseurs

Quand un Guérisseur veut soigner quelqu'un, il mime l'action durant un sablier (trois minutes). Les techniques de soin étant très variables, nous vous laissons libre interprétation de cette scène. Essayez de faire vivre un moment de jeu aux joueurs qui sont immobilisés durant de longues minutes, afin que ça soit plus immersif que d'attendre trois minutes ensemble.

Sur un champ de bataille, la situation n'est pas toujours idéale, aussi, se faire charcuter ne vient pas sans risque d'infection. Au terme de ses soins, le Guérisseur doit faire piocher à son patient une pierre parmi 4 blanches et 1 noire. Si la pierre est blanche, aucune complication ne viendra se déclarer. Si la pierre est noire, une complication (au choix de l'interprétation RP, infection, hémorragie, fièvre...) se déclare dans la demi-journée entamée, faisant perdre au personnage 1 pv à la localisation soignée par demi-journée tant qu'elle n'a pas été soignée.

NB, si cette complication amène le torse à 0 PV, le personnage tombera dans le coma !

En revanche, tout soin prodigué dans de bonnes conditions (à l'hôpitalierie par exemple, ou dans tout autre lieu propre dédié aux soins) est assuré d'être sain (sans risque de complication).

Le sachet de pierres est fourni par l'organisation. En cas de perte, allez à l'Etendard.

Traitement des maladies

Lorsqu'un Guérisseur reçoit un patient malade, il doit jouer une scène visant à identifier la maladie durant trois sabliers, à la suite de quoi il peut lire la carte maladie sur laquelle se trouve le traitement nécessaire à la guérison.

Une fois ce traitement connu, il peut l'appliquer et signaler à son patient que son état va s'améliorer prochainement.

Si la maladie est contagieuse, il est tout à fait possible que le Guérisseur soit lui-même contaminé! Il est donc recommandé de vous munir d'un équipement de protection avant de procéder à l'examen.

Fabrication de remèdes

Les Guérisseurs sont capables de fabriquer les remèdes nécessaires au traitement des maladies (voir livre 2, section “Fabrication et réparation”).

Type de remède	Effet	Coût de fabrication
Remède commun	Soigne une maladie nécessitant un remède commun.	1 gibier + 1 roche + 1 bois
Remède de cheval	Soigne une maladie nécessitant un remède de cheval.	1 gibier + 1 roche + 1 bois + 1 végétal rare
Anti gueule de bois	Chaque dose supprime 1 effet gueule de bois	1 végétal ou 1 poisson
Désinfectant	Si utilisé lors d'un soin, prévient les complications (pas de tirage au sort au terme du soin).	1 végétal + 1 gibier
Purge	Permet de se débarrasser d'une addiction à une drogue.	1 végétal + 1 gibier + 1 fruit

Guerrier

Les Guerriers sont les combattants de Tanak. Si tout le monde peut prendre une arme et aller frapper sur son voisin, les Guerriers ont dévoué une bonne partie de leur vie à la violence et ont des capacités supérieures au commun des mortels.

Les Guerriers n'ont aucune contrainte quant au port des armures.

Titre	Description et Aptitudes
<i>Apprenti</i>	L'apprenti Guerrier a un autre archétype de base, mais a commencé à apprendre les bases de l'archétype Guerrier en jeu. Il possède +1 PV au torse.
<i>Niveau 1</i>	C'est le niveau auquel un nouveau personnage Guerrier entre en jeu. Il possède +1 PV / loc (remplace le bonus d'apprenti). Il peut porter des armures lourdes et des pavois. Il obtient +1 à son score de bagarre.
<i>Niveau 2</i>	Le Guerrier a appris à projeter son adversaire au sol. Il peut annoncer STRIKE DOWN sur une frappe, une fois par jour.
<i>Niveau 3</i>	Le Guerrier a appris à mieux tenir sur ses pieds et à briser les armes de ses adversaires. Il peut résister à une annonce STRIKE DOWN par jour. Il peut annoncer CRUSH sur une frappe (une fois par jour) avec une arme contondante.

Mystique

Les mystiques sont des êtres étranges, à mi-chemin entre le monde des vivants et celui des morts. Ils sont capables de voir les morts et de leur parler, à condition d'avoir de l'encens. Il n'est pas rare que les chamans et les mystiques se tournent vers la prêtrise et aident leurs compagnons à comprendre les voies divines.

Les mystiques ne peuvent pas utiliser leurs capacités s'ils portent une armure, quelle qu'elle soit.

Titre	Description et Aptitudes
Apprenti	- L'apprenti mystique a un autre archétype de base, mais a commencé à apprendre les bases de l'archétype mystique en jeu. Il peut voir les esprits.
Niveau 1	- C'est le niveau auquel un nouveau personnage mystique entre en jeu. Il peut voir et parler avec les esprits. Il peut mener des rituels (voir plus bas). - En pratiquant une cérémonie d'un sablier (3 minutes) à proximité d'un autel de vie, il peut : 1) ramener un esprit présent à la vie, sans séquelle ; 2) rallumer l'autel s'il est éteint ou l'éteindre s'il est allumé. - En pratiquant une courte cérémonie (1 minute) à proximité de l'autel de vie de son campement, il peut bannir un esprit de l'autel (annonce BANISHED). - S'il utilise un bâton d'encens, il peut poser jusqu'à trois questions fermées (la réponse est oui ou non) à un esprit, qui doit répondre la vérité. - ! Un mystique ne peut pas bloquer indéfiniment un esprit avec un bâton d'encens. - ! L'encens est un objet de jeu et doit porter une étiquette de l'organisation. Un bâton d'encens est réutilisable tant qu'il est allumable.
Niveau 2	- Le mystique parvient à tirer plus d'informations des esprits. Ses questions peuvent maintenant être ouvertes. (L'esprit doit toujours répondre la vérité.)
Niveau 3	- À force de ramener des esprits, le mystique comprend mieux comment fonctionne la traversée depuis le monde des morts. Quand il réalise une cérémonie pour ramener un esprit à la vie, il peut le forcer à prendre une séquelle plutôt que de l'éviter. - Le mystique niveau 3 doit prendre contact avec l'organisation pour recevoir un deck de séquelles. Le tirage de la séquelle est aléatoire, le mystique fait tirer une carte au hasard. Le mystique peut regarder la carte tirée par l'esprit et éventuellement se servir de cette connaissance contre l'esprit.

Messes et Rituels

Les rituels sont des espaces libres d'interprétation pour la ferveur religieuse.

Ces moments de partage groupés qui peuvent aller du recueillement à l'exaltation, sont généralement portés par les prêtres et les mystiques. Un rituel (ou une messe) n'est considéré comme tel que s'il dure un minimum de 5 sabliers (15 minutes) et regroupe au moins 10 personnes, en plus du mystique qui dirige la cérémonie.

Lors de ces rituels, il est de coutume de s'abandonner à la générosité des dieux, si ceux-ci décident de répondre à la prière, mais il se raconte que certains mystiques connaîtraient des procédés, perdus pendant la purge de l'Empire d'Or, pour faire plier la générosité divine dans leur sens...

L'organisation laisse libre court à l'interprétation des participants des rituels, et vous encourage vivement à vous montrer créatifs et spectaculaires !

Si vous attendez un effet d'un rituel, un formulaire se trouve à l'Étendard pour contacter les Spectres. Merci de ne pas faire appel à eux pour le jeu interne à votre groupe, ils sont suffisamment occupés.



Tisseur

Les Tisseurs ont appris à manipuler les courants de souffle de vie qui parcourent Tanak pour produire différents effets, que le commun des mortels appelle “magie”. Il y a cependant beaucoup de théories différentes qui sous-tendent la pratique et chaque Tisseur peut avoir sa propre explication.

Les Tisseurs ne peuvent pas utiliser leurs capacités s'ils portent une armure, quelle qu'elle soit.

Rappel: À la création, chaque Tisseur peut choisir entre

- 3 sorts de niveau 1
- 1 sort de niveau 1 & 1 sort de niveau 2
- 1 sort de niveau 3

Pour lancer un sort, le Tisseur doit toujours avoir son parchemin de sort sur lui, et user soit de Pierres de Vie soit de la charge de son *Gri-Gris/Fétiche* (voir plus bas).

Titre	Description et Aptitudes
Apprenti	- L'apprenti Tisseur a un autre archétype de base, mais a commencé à apprendre les bases de l'archétype Tisseur en jeu. - Il peut apprendre des sorts après avoir essayé trois fois sans succès de lancer le sortilège. - Il peut lancer les sorts qu'il a appris.
Niveau 1	- C'est le niveau auquel un nouveau personnage Tisseur entre en jeu. Il peut lancer les sorts qu'il a appris. - Un Tisseur commence le jeu avec trois niveaux de sorts (voir la section “Sorts accessibles à la création” ci-dessous). S'il vient d'un autre archétype, et qu'il est passé par le stade d'apprenti, il conserve ses sorts mais n'en apprend pas automatiquement de nouveaux. - Il peut fabriquer des Fétiches et les recharger (voir la section “Gri-Gris” ci-dessous).
Niveau 2	- Le Tisseur maîtrise mieux la magie et apprend ses sorts plus facilement. Il apprend les sorts après un seul essai, plutôt que trois.
Niveau 3	- Le Tisseur peut plus facilement porter le poids magique de ses Fétiches. Il peut porter un Fétiche de plus, jusqu'à quatre. Il doit fabriquer et rechercher lui-même ce nouveau Fétiche.

Magie

Les sorts se présentent le plus souvent sous la forme de parchemins dont la taille varie avec la difficulté du sort (A5 pour un sort de niveau 1, A4 pour un sort de niveau 2, etc).

Il incombe au joueur de créer ces parchemins. Le joueur est libre de choisir le support (parchemins, banderoles, peau,...) ainsi que la représentation du sort (des mots, des dessins...) mais cette représentation doit être explicite (on doit comprendre de quel sort il s'agit en le regardant. N'hésitez pas à intégrer le nom du sort quelque part sur le parchemin, même discrètement).

Il est coutumier pour les Tisseurs de rassembler leurs sorts dans un support qui leur est propre, comme un grimoire.

Si le sort réussit, le Tisseur peut alors lancer distinctement son **INJONCTION** puis l'**ANNONCE** du sort. La cible doit alors exécuter le sort tel que décrit dans l'**ANNONCE**.

Lancer un sort se présente TOUJOURS sous la forme d'une **INJONCTION** "Par (Attribut divin) de (Nom du dieu tutélaire) que (formulation libre) te (effet du sort) + **ANNONCE**".

ex : Par la FORCE de CARAN, que le poids des justes te cloue au sol ! GLUE ! → la cible se retrouve les pieds collés au sol.

Les effets de sorts et annonces sont imposés par l'organisation et ne peuvent être inventés. Le reste est libre d'interprétation.

Lancer un sort avec un Gri-Gri

Les Gri-Gris, ou **Fétiches**, sont de petits objets personnalisés par chaque Tisseur permettant de stocker un sort pour le lancer plus tard. Un nouveau personnage entre en jeu avec maximum trois Fétiches.

Les Fétiches sont des objets très personnels et ne peuvent pas être volés ou utilisés par d'autres Tisseurs. Un Tisseur ne peut pas porter plusieurs Fétiches contenant un sort identique.

Chaque sort appris peut être lié à un Fétiche qui lui est propre et qui représente symboliquement le sort en question. Le Tisseur doit brandir ce Fétiche au-dessus de sa tête afin de pouvoir lancer son sort et prononcer distinctement **l'INJONCTION** suivie de **l'ANNONCE**.

Chaque Fétiche dispose d'une seule charge et permet donc de lancer le sort une fois (avant rechargement).

Un Fétiche se recharge par la consommation de Pierres de Vie (autant de Pierres de Vie que le niveau du sort). Les pierres utilisées pour la recharge d'un Fétiche n'ont pas besoin d'être lancées, elles sont intégralement consommées sans possibilité d'être réutilisées. Elles sont considérées comme détruites et doivent être remises à un arbitre dès que possible.

Remarque :

- Les Tisseurs commencent le jeu avec leurs Fétiches chargés.
- Lorsque vous jouez l'apprentissage d'un nouveau sort, n'hésitez pas à y inclure la fabrication du Fétiche symbolique lié à ce sort.
- Les Fétiches sont liés au Tisseur, ils ne fonctionnent pas avec d'autres personnes (impossible de se les passer).
- La nature magique des sorts est indubitable pour tous. Personne ne les prend pour des mécanismes technologiques par exemple.

Lancer un sort avec des Pierres de Vie

Si un tisseur arrive à mettre la main sur des Pierres de Vie, il peut les utiliser afin de lancer les sorts qu'il connaît ou bien encore pour charger ses Fétiches.

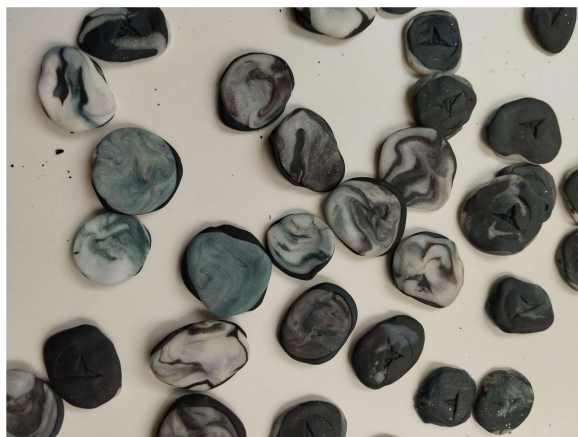
Pour lancer un sortilège, le Tisseur doit jeter des Pierres de Vie dans un cercle d'au moins 30 cm de diamètre. Dessiné, peint ou cousu sur du tissu, du bois ou dans tout autre matériau, le cercle de pouvoir est un attribut du Tisseur. Pour réussir le lancement d'un sortilège, le nombre de Pierres de Vie positives (face blanche) doit être égal au niveau du sort en question. (Ex. : réussir à lancer un sort de niveau 3 nécessite 3 Pierres de Vie positives lors du jet). Si le nombre nécessaire de Pierres de Vie positives n'est pas atteint lors du jet, le sortilège échoue et rien ne se passe. Il faut alors reprendre la procédure de lancement depuis le début.

Un Tisseur peut jeter autant de Pierres de Vie qu'il le désire lors du lancement d'un sortilège afin d'augmenter ses chances de succès. Toutes les Pierres de Vie qui tombent sur la face négative lors d'un jet sont perdues, que le sortilège réussisse ou échoue. Ces Pierres de Vie sont déchargées et ne sont plus que de simples cailloux. Le Tisseur les place dans une bourse TO et les remet à un Spectre dès que l'occasion se présente (bien séparer les Pierres de Vie utilisées de celles encore utilisables). Les Pierres de Vie qui tombent sur la face positive peuvent être réutilisées. Le Tisseur ne peut faire qu'un seul jet par sortilège. La gestuelle du lancement des Pierres de Vie est entièrement TI. Le sortilège est lancé quand le nombre nécessaire de Pierres de Vie positives se trouve dans le cercle.

C'est quoi, une pierre de vie?

Les Pierres de Vie sont des galets de tailles différentes renfermant de l'énergie magique, qui possèdent tous une face blanche, positive, et une face noire, négative. Ces Pierres de Vie sont des objets TI et peuvent donc être trouvées, échangées, ramassées, etc.

Si de fausses Pierres de Vie sont trouvées sur site, elles seront détruites sans compensation.



Sorts accessibles à la création

Niveau 1	
Sort	Descriptif
Aveuglement	Cible : un personnage visible et à moins de dix mètres. Annonce : blind. Durée : 3 minutes. Description : la cible ferme les yeux pour la durée du sort.
Immobilité	Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Annonce : glue. Durée : 3 minutes. Description : la cible est incapable de décoller ses pieds pendant la durée du sort.
Extinction vocale	Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Annonce : mute. Durée : 3 minutes. Description : la cible est incapable de parler pendant la durée du sort (cela empêche les Tisseurs de jeter leurs sorts).
Frayeur	Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Annonce : fear. Durée : 3 minutes. Description : la cible est terrifiée par le Tisseur et fuit le plus loin possible de celui-ci. Elle ne peut en aucun cas revenir à moins de 10 mètres du jeteur de sort durant la durée du sort.
Immunité aux poisons	Cible : un personnage touché par le Tisseur. Annonce : / (La cible annonce « resist » si elle absorbe du poison ou si elle se fait frapper par une arme empoisonnée (annonce « toxic »)) Durée : 1 heure. Description : La cible est soignée d'un empoisonnement (comme si elle avait pris un antidote) et immunisée aux poisons.
Maladresse	Cible : une personne à moins de 10 mètres. Annonce : disarm. Durée : instantanée. Description : La cible lâche ce qu'il a dans ses deux mains.
Soin magique	Cible : le patient touché par le Tisseur. Annonce : heal. Durée : instantanée. Description : le Guérisseur soigne 2 PV à une localisation (qu'il s'agisse d'une blessure légère ou grave) OU son action compte comme un remède commun pour le traitement d'une maladie.

Niveau 2

Arme enchantée	Cible : une arme touchée par un Tisseur et un mystique Annonce : / (Le porteur annonce « enchantée » lorsqu'il frappe avec l'arme) Durée : 1 heure. Description : chaque frappe avec l'arme annonce « enchantée ».
Aura de répulsion	Cible : le Tisseur. Annonce : / (Le Tisseur annonce « resist » lorsque qu'il reçoit un projectile) Durée : 1 heure. Description : le Tisseur est immunisé aux projectiles (n'immunise pas contre les projectiles magiques).
Bouclier magique	Cible : le Tisseur. Annonce : / Durée : jusqu'au premier sort (incantation suivie d'une annonce) reçu par la cible. Annonce "résist" quand le sort est bloqué Description : le Tisseur est immunisé au premier sort dont il est la cible, même si celui-ci est bénéfique.
Sommeil	Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Annonce : sleep. Durée : 3 minutes. Description : la cible s'endort instantanément et n'est réveillée qu'au bout d'un sablier ou si elle subit des dégâts.

Niveau 3

Berserk	Cible : une personne (sans armure), sort tatoué sur le front par le Tisseur. Annonce : / Durée : 1 heure ou jusqu'à ce que le tatouage s'efface. Description : la cible tatouée par le sort voit ses points de vie multipliés par 2 (avec un maximum de 6 PV / loc), celle-ci attaque ses ennemis les plus proches et ne peut plus fuir le combat même si elle y est obligée par un autre sort.
Dissipation magique	Cible : une cible (personnage ou objet) visible et à moins de 10 mètres. Annonce : dispel. Durée : instantanée. Description : <u>tous</u> les sorts et effets de potions qui affectent la cible ou son équipement sont automatiquement dissipés.
Peinture de l'ours	Cible : un personnage touché par le Tisseur. Annonce : / Durée : jusqu'à la fin du jour ou jusqu'à ce que le tatouage s'efface. Description : le Tisseur couvre une partie non armurée du corps de la cible avec des peintures de guerre. Les localisations peintes gagnent 1 point de vie supplémentaire. On ne peut pas cumuler plus de trois peintures de l'ours, toutes localisations confondues.