

MANUEL DU JOUEUR

SYS+ÈME DE TΘUCHE PΘUR
LES JEUX DE RÔLES GRANDEUR
NATURE DES MILANDES

TABLE DES MATIÈRES

WWW.MILANDES.ORG

CHAPITRE I

RÈGLES GÉNÉRALES..... PAGE 1

CHAPITRE II:

CRÉATION DE PERSONNAGE..... PAGE 6

CHAPITRE III

Liste des compétences..... PAGE 9

CHAPITRE IV

Liste des sortilèges PAGE 19

CHAPITRE I

RÈGLES GÉNÉRALES

La lecture des règlements est requise de tous les joueurs. Les règlements couvrent les concepts généraux de base utilisés durant les GN. Connaître les règlements réduit les conflits durant le jeu.

I.1 QU'EST CE QU'UN GN ?

Le Grandeur nature est un jeu interactif qui permet d'incarner un personnage imaginaire. Pendant un GN, vous décrochez quelques heures pour devenir un être venant d'un monde fantastique. Les organisateurs font avancer l'histoire et se font un plaisir de vivre l'aventure avec vous.

Le Grandeur Nature de Milandes se passe généralement pendant un week-end, débutant le vendredi soir et se terminant le dimanche après-midi. En tant que joueur, il est de votre responsabilité de vous équiper pour la durée du GN. Les repas ne sont généralement pas fournis n'oubliez donc pas d'apporter votre nourriture. De l'eau potable est disponible, mais vous êtes encouragé d'en apporter aussi.

L'emplacement des campements peut varier à chaque GN. Assurez-vous d'en parler aux organisateurs, pour savoir où vous pouvez vous installer. Quoi qu'il en soit, les feux ne peuvent être faits qu'aux endroits désignés à cet effet. À la fin de la partie, vous êtes responsable de la propreté de votre campement. Soyez donc certain de ramasser vos déchets avant de partir et de les apporter chez vous.

Les GN de Milandes sont conçus pour les joueurs de 18 et plus. Les participants mineurs doivent être accompagnés par un parent ou un gardien légal. La consommation de drogues est interdite et les joueurs pris en flagrant délit seront expulsés sans préavis ni remboursement. Les organisateurs se réservent le droit d'expulser quiconque refuse d'adhérer à ces règlements.

Durant le jeu, il est possible de voler certains objets. Les seuls objets qui puissent être "volés" sont obligatoirement en jeu. Les costumes, armes et armures ne peuvent être volés à moins qu'ils n'aient été mis en jeu par les organisateurs. Les objets portant le signe « - » peuvent être volés en jeu par les autres joueurs.

Vous n'avez le droit, sous aucun prétexte, d'ouvrir une tente ou une glacière appartenant à un autre joueur. Les objets magiques, monnaie, et autres items appartenant au jeu doivent être remis aux organisateurs à la fin du jeu.

Les organisateurs ne sont pas responsables des objets perdus ou volés et des blessures qui pourraient survenir durant les événements. Une décharge indiquant nos règlements doit être lu et signé (par un tuteur légal pour les personnes de moins de 18) avant de pouvoir jouer. Un GN est conçu pour le plaisir de tous. Soyez consciencieux de vos actions pour promouvoir une bonne ambiance de jeu. Vous demeurez responsable de vos actes sur le terrain.

I.2 COSTUMES ET ACCESSOIRES

Le port du costume pendant le GN est obligatoire. Il est important que tous et chacun aient un costume pour contribuer à l'ambiance du jeu. Nous nous réservons le droit d'expulser tout joueur qui ne correspond pas aux critères requis. Les vêtements suivants ne sont pas acceptés: jeans, pantalons cargos, vêtements d'armée, tout morceau de vêtement portant un logo, les t-shirts.

Toutes les armes doivent passer une inspection avant de pouvoir entrer sur le site. Nous acceptons les armes de latex, de mousse

injectée, et les armes de PVC et mousse isolante. Les armes de mêlée ne peuvent contenir d'armature de bois ou de métal. Les armes projectiles ne peuvent contenir de morceaux durs à l'intérieur, sauf pour les flèches qui doivent être conformes aux normes des Milandes. Veuillez vous en informer auprès des organisateurs.

Les joueurs qui décident d'incarner un personnage non-humain ont l'obligation de porter du maquillage approprié ou prothèses de latex s'il y a lieu. Il est conseillé de vérifier si vous avez une allergie à certains produits avant de les utiliser. Si vous détestez porter un masque de latex toute une journée, pensez à jouer un autre personnage.

I.3 RÈGLES DE JEU GÉNÉRALES EN GN

I.3.1 Invisibilité et Camouflage

Un joueur qui porte sa main à plat dans les airs indique un personnage qui ne peut être vu par les autres. À moins que le joueur invisible fasse du bruit, les autres joueurs doivent ignorer un personnage avec la main levée. Un personnage invisible peut être entendu et, dans la mesure du bon sens, touché et attaqué.

I.3.2 Hors-jeu

Un joueur avec le poing fermé en l'air indique un personnage hors-jeu. Ce joueur doit être ignoré complètement à moins de l'avis contraire de sa part. Cependant il faut essayer de rester « en jeu » le plus possible, et éviter le plus possible le « hors jeu ».

I.3.3 Lampes de poche

L'utilisation d'une lampe de poche n'est pas permise en GN, sauf :

- si la lampe a la forme d'une lanterne
- si elle est utilisée dans une tente, et donc hors-jeu
- si on l'utilise avec le sort Luminescence

Notez qu'il est tout à fait interdit de pointer une lampe de poche dans les yeux d'une personne pour l'aveugler.

I.4 LE COMBAT

Durant le combat, chaque adversaire tentera d'enlever des points de corps à l'autre. Pour y arriver, le joueur doit toucher l'autre joueur avec son arme.

I.4.1 Attaques

Les joueurs doivent simuler le poids de l'arme. C'est-à-dire qu'ils doivent démontrer que leur arme est effectivement plus pesante qu'elle ne l'est en réalité. Par contre, il faut se souvenir que ce n'est pas la force derrière le coup qui compte mais bien une touche franche. Il est d'ailleurs interdit d'utiliser une force excessive lors d'un combat. Il est aussi interdit de frapper son adversaire de façon répétitive et rapide, en d'autres mots: "driller". Si vos coups font entendre un son d'applaudissement; vous y allez trop fort. Relaxez un peu. Les coups donnés doivent être faits avec la lame ou le côté de l'arme. Les coups d'estoc, c'est-à-dire utiliser la pointe de la lame, sont interdits sauf pour les armes faites spécialement à cet effet.

1.4.2 Points de dommage et points de corps

Chaque personnage a de base 1 point de corps sur chaque membre et 2 au tronc. Il est absolument interdit de frapper quelqu'un à la tête ou dans les parties génitales. Dans ces cas, les coups ne comptent pas.

À moins d'avis contraire, chaque arme fait un point de dommage à l'endroit touché. Autrement dit, chaque coup enlève 1 point de corps à l'endroit touché. Donc, si l'arme touche un bras, l'adversaire perd un point de corps ou d'armure à celui-ci. Il existe des exceptions. Par exemple, certaines armes enlèvent 2 points à l'endroit touché (voir Tableau I). C'est au joueur qui assène le coup d'avertir l'autre joueur.

Durant le combat, il est important que chaque joueur donne l'impression d'avoir mal lorsqu'il se fait toucher. Si un personnage perd son dernier point de corps à un membre, il perd l'usage de celui-ci. Si c'est un bras, le joueur doit laisser tomber ce qu'il tient dans le bras touché. Si c'est une jambe, il doit mettre genoux à terre. **Un personnage qui a perdu une jambe ne peut sautiller sur la jambe qui lui reste.** Le membre perdu est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit guéri.

Si le personnage perd son dernier point de corps au tronc, celui-ci devient inconscient. Pour connaître ce qui se passe lors de l'inconscience et la mort. Lire la section 1.5; À propos de la vie et la mort.

1.4.3 Points d'Armures

Les points de corps ne sont pas la seule façon de résister au dommage, les personnages peuvent aussi porter de l'armure pour se protéger. Le nombre de point d'armure donnée dépend du type d'armure porté; voir le Tableau II. Les points d'armures fonctionnent comme les points de corps: une fois que l'armure est touchée, elle perd un point. L'armure sera réparée de façon conventionnelle (forgeron) ou avec de la magie.

La protection conférée par l'armure s'applique sur chaque membre sur laquelle celle-ci est portée. Si, par exemple, un joueur porte une armure de plaque sur son torse, une armure de maille sur ses bras et aucune armure sur ses jambes, il aura alors, en tout, six points au torse, quatre points aux bras, et un point à chaque jambe. Les points d'armures sont perdus avant les points de corps.

Les points d'armures ne sont pas cumulatifs. Par exemple, si un joueur porte une armure de plaques par-dessus une cotte de maille, seulement les points d'armure de l'armure de plaques sont effectifs. Les armures qui possèdent plus de points prennent le dessus.

1.4.4 C'est un jeu

Il est important de se rappeler qu'un GN est un jeu. Tout combat doit arrêter immédiatement si quelqu'un se blesse réellement. Notez tout simplement ou vous étiez, aidez la personne blessée, et si c'est encore possible, résumez le combat d'où vous étiez. Si jamais pendant un combat, vous trouvez que votre adversaire fait preuve d'un peu trop de zèle ou qu'il tape trop fort, prenez un petit moment et avertissez le gentiment. Il arrive à tout le monde de s'emporter et personne n'a la même tolérance. De plus, votre adversaire sera aussi content d'apprendre les limites. Entraidez-vous et amusez vous!

1.4.5 Armes et armures

Les armes et armures fabriquées à partir d'éléments différents et magiques existent. Par contre, celles-ci sont très rares et ont des effets spécifiques. Le joueur ayant les compétences Folklore I, II, et III peut identifier leurs caractéristiques auprès des organisateurs s'il en trouve.

Il est à noter que l'armure ne protège seulement que l'endroit qu'elle couvre. C'est-à-dire que si vous portez une armure de métal sur vos avant-bras, rien sur vos coudes et une armure de cuir sur les bras, ces parties ne sont protégées seulement que par l'armure qui les couvre. Donc, un coup au coude vous fera perdre un point de corps au bras automatiquement.

Les armures de métal (fer) apportent à leurs propriétaires de la

résistance à la magie. Les armures de mailles, d'écaillés et de plaques forgées de fer offrent une protection contre les sorts qui sont lancés à partir de catalyseurs. Notez bien que le sort fonctionne s'il touche une partie non protégée par l'armure. Si le catalyseur frappe l'armure en fer le sort ne fonctionne pas.

Les heaumes et les boucliers, bien qu'ils ne donnent aucun point de corps, accordent quand même des bienfaits au personnage.

Heaume

Le port du heaume rend le personnage immunisé aux Assommages aussi longtemps que le heaume est porté.

Bouclier

Les boucliers doivent avoir une grandeur maximale de 4.5'de haut et 3.5'de large. Le joueur peut bloquer des coups avec celui-ci en toute impunité. Chaque coup bloqué par le bouclier ne compte pas en tant que dommage. Le coup doit par contre être complètement bloqué par le bouclier. Un bouclier peut aussi bloquer les tirs de fusils. Par contre, il existe une attaque spéciale, « Shield Break », qui peut casser un bouclier. Dans ce cas, le joueur doit le déposer par terre.

Fusils

Le GN de Milandes utilise quelques fois des pistolets à poudre noire. Ils sont représentés par des jouets (caps guns) qui ressemblent aux fusils d'époque. Cette arme doit aussi être homologuée. Les munitions « charges de poudre » pour ces armes sont mises en jeu par les organisateurs.

La compétence « Chargement » est nécessaire pour armer un pistolet. Une fois armé par contre, n'importe quel joueur peut se servir du pistolet. Les charges de poudre et boulets sont représentées par un petit sac de sable, incluant le «cap». Le joueur doit prendre le temps de vider le sable à côté du baril du fusil pour représenter le chargement du fusil. Il est à noter que la poudre noire ne fonctionne pas toujours. Si le «cap» n'écclate pas c'est alors un tir raté et le joueur doit recharger de nouveau.

Les pistolets frappent automatiquement. Les points de dommages occasionnés par les pistolets sont les suivants :

- 2 points au torse à bout portant (à un mètre)
- 1 point au torse en dedans de 4 mètres

Les pistolets « achèvent ». (Voir la section 1.5.3.) Le personnage qui perd tous ses points de corps au torse devient comateux. (Voir la section 1.5.4.)

Les boucliers bloquent les tirs.

Explosifs

Les explosifs ou « bombes » sont mises en jeu par les organisateurs. Elles doivent ressembler à des bombes et être suffisamment grosses pour ne pas être dissimulées facilement. Lors d'une explosion, tous les personnages dans un radius de 4 mètres perdent 2 points au torse et aux membres.

Les explosifs « achèvent ». (Voir la section 1.5.3.) Les personnages qui perdent tous leurs points de corps au torse suite à une explosion tombent automatiquement dans le coma. (Voir la section 1.5.4.)

I.5 À PROPOS DE LA VIE ET DE LA MORT

Cette section contient la description de ce qui se déroule lorsque votre personnage meurt ou est blessé gravement.

1.5.1 Dommage et guérison

Au départ, un personnage a deux points de corps au torse et un point de corps à chaque membre. Certaines compétences et sorts peuvent changer ce nombre. Des plus, l'armure ajoute des points de protection supplémentaire.

ARMES DE CORPS À CORPS

TABLEAU I

Arme	Longueur	Domage	Notes
Petites (dagues, hachettes, etc.)	1'	1	Longueur maximale de l'arme pour utiliser la compétence Assassinat.
Courtes (Épée courte, masse, etc.)	2'	1	
Moyennes (Épée longue, hache, etc.)	3.5'	1	Longueur maximale de l'arme pour utiliser la compétence Backstab et Assommage
Longues (Épée bâtarde, etc.)	4.5'	1 (2*)	* L'arme fait 1 point de dommage si elle est tenue d'une main et 2 points si elle est tenue à deux mains et que le personnage a la compétence Force I.
Armes à deux mains (Épée 2 mains, hache 2 mains, etc.)	5.5'	2	Pré requis : Force I
Armes d'hast (Hallebarde etc.)	6'	2	Arme à deux mains. Pré requis : Force I.
Bâton	5'	1	Le bâton doit être tenu à chaque tiers de l'arme. On ne peut se battre avec un bâton comme on se bat avec une épée.

ARMES DE JET

Arme	Longueur	Domage	Notes
Dague/hachette de jet etc.	1'	1	L'arme ne peut avoir de composantes solides, pour ne pas blesser personne.
Arc	**	1	Maximum de 20 lbs de pression
Arbalète	**	2	Maximum de 20 lbs de pression
Pistolet	**	**	**Voir section 1.4.5: Fusils

ARMURES TABLEAU II

Type d'armure	Protection	Notes
Cuir/Fourrure :	1	
Cuir Bouilli, Cuir Clouté :	2	Les clous d'une armure de cuir clouté doivent être assez nombreux.
Cotte de Maille, Cote d'écaille	3	
Armure de Plates de Métal	4	

Un membre qui perd tous ses points de corps est inutile et le joueur ne peut s'en servir. Si le torse perd tous ses points de corps, le personnage devient inconscient.

Un personnage regagne ses points de corps au rythme de 1 par heure, sauf lorsqu'il tombe dans l'inconscience. On peut regagner des points de corps plus rapidement avec un sort ou avec une compétence.

1.5.2 L'inconscience

Lorsqu'un personnage atteint 0 point de vie au torse; il tombe dans l'inconscience et doit le représenter en tombant au sol. Un personnage inconscient ne sait rien de ce qui se passe autour de lui. Notez que si le joueur se trouve au plein milieu du champ de bataille, nous suggérons qu'il s'effondre un peu plus loin pour éviter des blessures.

À moins d'avis contraire, le personnage reste inconscient pendant 5 minutes. Après ce temps, il regagne 1 point de corps au torse. Il peut alors demander de l'aide ou se tirer d'affaires lui-même s'il lui reste suffisamment de points aux membres.

1.5.3 Coup de grâce

Pour qu'un personnage devienne mourant, son adversaire doit désirer sa mort. La personne qui "tue" un autre joueur doit dire à sa victime: "**Coup de grâce**". Un attaquant peut seulement achever un personnage si le personnage est inconscient. La victime tombe alors dans le coma. Il existe des exceptions: des compétences, des sorts et des attaques spéciales qui peuvent achever quelqu'un qui n'est pas inconscient.

1.5.4 Le coma

Un personnage « achevé » devient comateux pendant 5 minutes. S'il ne reçoit pas de soins à la suite des cinq minutes, le personnage meurt. Le personnage ne perd pas de points de corps additionnels. Le chant de barde maintient le coma. Si le barde arrête de chanter avant que des soins soient obtenus, le coma se termine et le personnage meurt immédiatement.

1.5.5. La mort

Après sa mort, le joueur doit rester par terre pendant 5 minutes et ne doit ni bouger ni parler. Son corps peut bien sûr être fouillé ou déplacé. Après 5 minutes, à moins de recevoir le sort « Résurrection, » son corps disparaît et il devient un fantôme.

Le fantôme est invisible (Voir la section 1.3.1.) et doit alors se déplacer à un lieu consacré. Il ne peut, en aucun cas, interagir avec les autres joueurs (sauf avec le sort Voix d'outre tombe). Le déplacement d'un fantôme est parfois ressenti par les autres comme un frissonnement. Mais, s'ils ne peuvent voir l'invisible, ils n'en connaîtront pas la cause.

Le lieu consacré peut être un cimetière ou autre lieu désigné par les organisateurs au début du GN, ou un lieu consacré avec le sort « Consécration » par quelqu'un dans son groupe d'aventurier. Une fois arrivé au cimetière, le joueur erre en tant que fantôme pour les prochaines 15 minutes. Ils sont alors visibles, mais sont toujours incapables d'interagir avec les vivants. Pendant ce temps, il est encore possible de ramener le personnage en vie avec le sort de « Résurrection ».

Si les 15 minutes s'écoulent sans résurrection, le personnage perd une compétence. Le joueur devient hors-jeu et doit se rendre au camp des organisateurs. Le personnage perd une compétence de son choix, et doit l'indiquer aux organisateurs qui l'enlèveront de sa feuille de personnage. Notez qu'il est impossible d'enlever une compétence qui sert de pré requis à une autre.

Le personnage redevient vivant au même endroit où il a hanté en tant que fantôme. Il oublie les cinq dernières minutes de sa vie, ainsi que tout ce qui est arrivé pendant qu'il était un fantôme.

1.6 LA MAGIE ET LES SORTS

Les joueurs qui décident de jouer des personnages ayant accès à la magie sont responsables des sortilèges qu'ils font. En d'autres mots: ils sont responsables de connaître leurs sorts à fond et prennent la responsabilité d'expliquer leur fonctionnement correctement aux gens qu'ils ensorcellent.

Le fer empêche la magie. Un sort ne peut pas être fait si le lanceur de sort porte une armure contenant du fer, (incluant les armures cloutées) sur sa personne. Notez que le Paladin est une exception et peut jeter des sorts même s'il porte une armure en fer. De plus, les sorts utilisant un catalyseur ne fonctionnent pas si la cible est recouverte de fer. À moins de l'avis contraire, un magicien peut, utiliser une arme contenant du fer ainsi que de se servir d'un bouclier en fer tant qu'il ne l'a pas entre les mains pendant qu'il jette le sort.

Pour qu'un sort fonctionne, l'ensorceleur doit utiliser la composante nécessaire et dire la formule magique de façon dramatique. Certaines formules doivent être dits à haute voix et d'autres en chuchotant. Les catalyseurs peuvent être lancés ou utilisés pour toucher. Par exemple, on peut cacher un catalyseur dans une poignée de main pour que celui-ci fonctionne. Si jamais l'ensorceleur se fait déranger pendant qu'il dit sa formule, (une attaque ou un autre sort contre le sien) le sort ne fonctionne pas et le joueur perd tout de même ses points de mana. Le matériel non réutilisable est dépensé. Les magiciens doivent utiliser leurs deux mains pour faire un sort. Ils doivent donc déposer leurs armes ou tout autre équipement pour formuler le sort.

1.6.1. Points de mana

À chaque fois qu'un magicien jette un sort, il utilise des points de mana. Les coûts de mana pour les sorts sont identiques aux niveaux du sort. Par exemple, un sort du premier rang coûtera un point de mana et un sort du deuxième rang en coûtera deux.

Les points de mana des joueurs, une fois utilisés, reviennent au rythme de un par heure. Aucune action est nécessaire; ils reviennent simplement avec le temps. Il est possible de prendre des compétences qui, en combinaison avec les actions indiquées par la compétence, aideront à augmenter ce rythme.

1.6.2. Les composantes

Tout sort nécessite des composantes magiques. Les composantes spécifiques sont indiquées pour chaque sort. Les composantes doivent être trouvés ou achetées pendant le GN - les composantes sont donc fournies par les organisateurs. Il est à noter que certaines composantes sont plus rares que d'autres, et le magicien n'a pas la garantie d'en trouver à tous les GN. Pour des raisons de planification, la rareté générale de chaque composante est indiquée entre parenthèse après la composante dans la description des sorts. Les niveaux de rareté sont: commun, rare et exceptionnel.

La plupart des composantes sont détruites après avoir été utilisé pour jeter un sort. Les composantes à utilisation unique peuvent être laissés par terre. Un magicien sera donc souvent obligé d'acheter de nouvelles composantes.

Un nouveau personnage reçoit 5 composantes pour chaque sort acheté. Les organisateurs lui donneront les composantes au début du GN. Une fois les composantes utilisées, il peut seulement les remplacer avec des composantes obtenues pendant le GN. Les composantes peuvent être volées en jeu.

COMMUNS:

Réutilisable :	Talisman Pendule
Utilisation unique :	Poudre de lune Larme de fae Oeil de salamandre

RARES :

Réutilisable :	Cristal de Draioch Dent de griffon
Utilisation unique :	Poudre de mage Poudre de pixie Écorce de Treant

EXCEPTIONNEL :

Réutilisable :	Perle de dragon Étoile
Utilisation unique :	Sang de licorne Poiil de garou fae Sable de sablier

1.7 LES POTIONS

Les potions peuvent être volées en jeu. Les potions sont essentiellement des sorts en bouteilles. Réellement elles sont faites à base d'eau et de cristaux de jus. Pour des raisons de santé, le joueur qui boit la potion peut «faire semblant» de la boire; dans ce cas, il doit verser le contenant de la potion par terre pour indiquer qu'il la but.

Une potion doit être mis dans un contenant qui contient au minimum 30 ml (2 cuillères à soupe) et un maximum de 250 ml (une tasse) de liquide. On ne peut pas mettre plusieurs doses dans un même contenant. Une fois créée, la potion doit être utilisé dans les 48 heures, sinon ses propriétés magiques seront perdues. L'effet de la potion a la durée normale du sort en question. Un personnage ne peut pas boire une moitié de potion pour obtenir la moitié des effets. C'est tout ou rien.

1.7.1 La fabrication de potions

L'ensorceleur dirige son sort dans une bouteille. Le joueur doit avoir la compétence Alchimie ainsi que Sorcellerie, Prodiges, ou Féerie du niveau approprié, le sort en question, la composante nécessaire pour jeter le sort, ainsi que d'avoir assez de mana pour jeter le sort. Il en coûte au joueur qui fait la potion le même nombre

de mana que lui coûte le sort du même niveau. Vérifiez la liste des sorts par école pour savoir si vous pouvez utiliser le sort pour en faire une potion. Le sort de Permanence ne fonctionne pas sur les potions.

La personne qui fabrique la potion doit y “travailler” pendant :

- 5 minutes pour un sort de Rang I
- 10 minutes pour un sort de Rang II
- 15 minutes pour un sort de Rang III.

Le joueur qui fait la potion doit utiliser uniquement les choses suivantes pour fabriquer les potions: des cristaux de jus et de leau potable. Les ingrédients magiques inscrits dans les définitions de sorts sont nécessaires, mais ne doivent être, en aucun cas, mis dans la potion comme telle. Le joueur devra les verser à côté de son ouvrage.

1.7.2 L'effet d'une potion

Il est à noter qu'on ne peut jamais être complètement certain de l'effet d'une potion. Par exemple, un joueur peut donner une potion à un autre mais être en train de mentir. Aussi il peut arriver qu'un Alchimiste se trompe entre ses propres fioles.

Pour cette raison, toutes les potions doivent être identifiées de manière hors-jeu. Cette identification ne doit pas être lue (à moins de la boire) et doit être écrite en petit sur la flacon ou cachée à l'intérieur.

L'identification doit inclure l'information suivante:

- La date à laquelle la potion a été créée
- Le nom du sort dans la potion
- Effet: description rapide, de quelques mots seulement, de l'effet du sort
- Durée: la durée du sort dans la potion
- Avoir l'identification « ¥ » bien en vue sur le dessus du flacon.

1.8 LES PARCHEMINS

Les parchemins peuvent être volées en jeu. Un parchemin est un sort préparé d'avance, écrit sur un papier spécifique et prêt à utiliser lors de sa lecture. Le parchemin n'est utilisable qu'une seule fois. Le joueur doit le déchirer après son utilisation.

1.8.1 Utilisation des parchemins

Les personnages capables d'utiliser un parchemin sont ceux qui ont une des compétences suivantes : Sorcellerie, Féerie et Prodiges. Tant que le personnage conforme à ces critères, il peut utiliser un parchemin sans avoir à se soucier du niveau ou du type de sort. L'exception à la règle est le voleur qui peut utiliser un parchemin de n'importe quel niveau. Vérifiez la liste des sorts par école pour savoir si vous pouvez utiliser le sort pour en faire un parchemin.

1.8.2. Fabrication des parchemins

Pour faire un parchemin, le magicien doit avoir la compétence Parchemin, ainsi qu'être capable de faire le sort en question. Donc, il doit avoir la compétence pour jeter le sort en question (Sorcellerie, Prodiges ou Féerie du niveau approprié), connaître le sort en question, posséder la composante nécessaire et le mana requis. Le joueur doit écrire le sort au complet sur le parchemin. Le parchemin doit être identifié à l'extérieur avec le symbole « ¥ ». Le parchemin dure tant et aussi longtemps qu'il n'est pas abîmé. Il doit être écrit sur du papier particulier avec de l'encre spéciale. Finalement, le joueur doit jeter le sort sur le parchemin. Donc, il utilisera du mana ainsi que la composante du sort.

Lorsque le parchemin est lu, le personnage vient effectivement de jeter le sort, avec tous les mêmes effets. Par contre, il n'a pas besoin de composantes ni de points de manas, car ceux-ci ont déjà été fournis par la personne qui a créé le parchemin.

1.9 ATTAQUES ET EFFETS DE COMBATS

Certaines attaques plutôt que d'enlever des points de corps auront un effet différent. C'est à vous en tant que joueur de connaître les effets de ces attaques pour accélérer le combat. Durant le combat la personne qui utilise l'attaque criera le nom de celle-ci, vous devez y réagir en conséquence. Il existe aussi quelques sorts et compétences qui reviennent plus souvent que d'autres. Les attaques spéciales utilisées sont les suivantes:

Coup ciblé: Le joueur désigne un membre du corps avant de frapper et c'est l'endroit où ira le prochain coup. S'il touche n'importe quel endroit permis, ce coup est attribué à l'endroit désigné. Par exemple, le joueur frappe la jambe de sa cible et dit : «Coup ciblé: bras droit». La personne touchée à la jambe prendra les points de dommage à son bras droit. Le coup doit entrer en contact avec la personne et non l'arme ou le bouclier. Non cumulatif avec aucune forme d'attaque spéciale excluant la magie.

Frénésie: La personne sous l'emprise de Frénésie attaquera ses ennemis pendant 3 minutes ou jusqu'à ce que celui-ci soit incapacité ou qu'il ait demandé pitié. La Frénésie n'enlève pas le sens de préservation de la personne et il ne cherche pas nécessairement à tuer tout ce qui bouge. Donc il n'est pas obligé de continuer de se battre si le combat semble impossible à gagner.

Frénésie ajoute un point de corps temporaire de plus à chaque membre et au torse. Ces points temporaires sont les premiers à être perdus si le personnage prend du dommage. Une fois ces points perdus, il ne peut pas les regagner (i.e., un sort de guérison ne lui redonnera pas ces points de corps temporaires de Frénésie). De plus, dès que le combat se termine ou si la personne en Frénésie fuit le combat, tout points de corps temporaires qui n'ont pas encore été perdus disparaissent à ce moment. Le joueur n'a pas de pénalités pour les points temporaires perdus à la fin du combat.

Furie: Pour utiliser cette technique, la personne doit crier «Furie». Un personnage sous l'effet de Furie perd son sens de préservation pendant trois minutes ou la durée d'un combat (si ce dernier est plus court que 3 minutes). Il attaquera tout ce qui bouge dans son champ de vision, ami ou ennemi.

L'effet dure tant qu'il reste quelqu'un à frapper. Pendant la Furie, le personnage est capable de continuer à utiliser ses membres, même si ceux si ont 0 points de corps. Il est aussi immunisé à la douleur. Par contre, il deviendra quand même inconscient à 0 point de corps au torse. À la fin de la Furie, tout membres à 0 point de corps deviennent inutilisables et seront guéris normalement. De plus, le joueur doit simuler une fatigue intense pour les prochaines 5 minutes.

Knock back: Si votre adversaire vous frappe d'une arme moyenne ou plus grande et que celui-ci dit «Knock back», vous devez reculer rapidement de quatre pas. Ceci fonctionne même si le coup est bloqué de façon quelconque (bouclier, magie, etc). Pendant ces quatre pas, le personnage ne peut pas attaquer. Il est important de simuler un déséquilibre en reculant.

Knock down: Lorsque frappé par une arme moyenne ou plus grande et que l'attaquant dit «Knock down», le personnage affecté doit prendre deux pas en arrière et tomber par terre et doit y rester pendant au moins deux secondes. Pendant qu'il est sur le sol, le personnage ne peut attaquer.

Quiétisme: Il peut arriver lors d'un GN, que votre personnage se fasse transformer en un mort-vivant quelconque. Vous devez donc savoir comment réagir au quiétisme des prêtres. Les zombies et les squelettes sont affectés par Quiétisme I et doivent se sauver du prêtre qui l'invoque. Ceux-ci sont aussi détruits par Quiétisme III. Si vous mourez et devenez un fantôme, Quiétisme II vous affecte alors et vous devez vous sauver du prêtre.

Break: Certaines compétences permettent à un guerrier de casser un bouclier ou une arme avec un coup. Pour ceci, le guerrier donnera un coup au bouclier et criera « Break. » Le bouclier ou l'arme est donc cassé et la personne qui le tient ne peut plus s'en servir. Il doit le déposer à terre.

CHAPITRE II

CRÉATION DE PERSONNAGE

La création d'un personnage pour un Grandeur Nature des Milandes comporte les étapes suivantes:

2.1 Sélectionner la région d'origine du personnage

Vous trouverez les régions permises ainsi que les espèces et classes permises à cette région dans le "Manuel des Milandes." (En construction, référez vous aux organisateurs.)

2.2 Sélectionner l'espèce du personnage

Vous trouverez les races permises ainsi que les avantages, désavantages et autres renseignements sur les races dans le « Manuel des Milandes » (idem)

2.3 Sélectionner la classe du personnage

Le choix de la classe du personnage vous donnera la liste et le coût des compétences que l'on achète avec ses points d'expérience. Chacune des classes a accès à toutes compétences, mais celles-ci seront plus faciles ou difficiles à acquérir tout dépendant de la classe du personnage.

2.4 Sélectionner les compétences et sortilèges du personnage

Vous pouvez maintenant dépenser les 6 points d'expériences (px) de départ sur des compétences et sortilèges selon les coûts indiqués. Certaines compétences et sortilèges nécessitent des pré requis que vous devez obtenir avant de les acheter.

Vous n'êtes pas obligé de dépenser tous vos points d'expérience et vous pouvez en garder en réserve pour acheter les compétences plus dispendieuses plus tard. Les compétences sont disponibles dans le chapitre 3 et les sortilèges dans le chapitre 4.

2.5 Déterminer l'historique et la personnalité du personnage

Maintenant vient le temps de prendre en note les informations de votre personnage :son nom, sa religion etc. Nous encourageons les joueurs et les groupes à soumettre un historique de vos personnages. Celui-ci nous permettra de vous submerger dans le monde du Grandeur Nature et de rendre l'expérience plus personnelle pour vous et votre personnage.

2.6 Le développement du personnage

Après chaque Grandeur nature assisté par votre personnage, celui-ci gagne plus de points d'expérience. Un GN d'une fin de semaine vous donnera 2 points d'expérience supplémentaire, tandis que des GN d'un jour vous en donnera 1. Vous pourrez utiliser ces points pour approfondir votre personnage en achetant d'autres compétences et sortilèges.

Il vous faut aussi garder un compte-rendu à jour des expériences et des points d'expériences attribuées de votre personnage. Veuillez remplir la feuille appropriée et en remettre une copie aux organisateurs avant chaque GN. Le courriel est apprécié.

Le joueur qui désire changer de personnage recommence avec 6 points d'expérience. Le nouveau joueur qui, uniquement après sa première expérience de Milandes, désire changer de classe de personnage pourra le faire sans pénalités. C'est-à-dire qu'à sa deuxième partie, il pourra se créer un tout nouveau personnage avec 8 points d'expérience.

2.3 SÉLECTIONNEZ LA CLASSE DU PERSONNAGE

Vous devez maintenant décider de la carrière de votre personnage. La sélection de celle-ci vous donnera un ratio des coûts de vos compétences. Les classes sont incluses pour donner un thème à votre personnage, mais rien ne vous empêche de sortir des limites acceptées pour le type de votre personnage. Par exemple, votre guerrier peut apprendre la magie, cela lui en coûtera seulement plus de points d'expérience. Chaque classe acquiert aussi un bénéfice particulier.

Barbare

Le barbare est un guerrier qui se sert de la force brute pour défendre ce à quoi il tient. Les barbares ont un contact plus étroit avec la nature que la majorité des classes. C'est de ce contact qu'ils puisent leur plus grand avantage.

Furie: Deux fois par jour, le barbare peut se rendre dans une Furie. (Voir la section 1.9.)

Barde

Les bardes sont les personnages les plus diversifiés qu'un joueur peut choisir. Ils ont l'opportunité de faire un peu de tout vu que presque toutes les compétences leur sont disponibles plus facilement. Les bardes sont des atouts dans tous les groupes étant donné qu'ils sont des sources indispensables d'information.

Inspiration: La chanson d'un barde permet à tous ceux qui sont à portée d'oreille de repousser la mort pendant qu'ils sont dans le coma. Si le personnage comateux n'est pas guéri avant que la chanson ne cesse, le personnage meurt automatiquement.

Druide

Les druides sont les prêtres mystiques de la nature. Ils ne se préoccupent pas beaucoup de gagner plusieurs fidèles, mais savent faire respecter la nature qu'ils vénèrent. Ils ne sont pas très connus des gens civilisés, mais le peuple féérique les reconnaissent et les respectent.

Féerie: Un druide reçoit la compétence Féerie I gratuitement, ainsi qu'un point de mana supplémentaire.

Forestier

Les forestiers sont en quelque sorte les paladins de la nature. Ils habitent en bordure de la société et préfèrent vivre seuls. Ils ont un dégoût pour tout ce qui pourrait briser la délicate danse de la vie naturelle.

Camouflage: Deux fois par jour, les forestiers sont capables de jeter le sort de Camouflage. (Voir le Chapitre 4.) sans avoir besoin de composantes, formules magiques ou de pré requis pour connaître le sort. Par contre, comme tout magicien, ils ne peuvent pas jeter le sort s'ils portent une armure en fer.

Générique

La classe générique sert à représenter les concepts qui ne sont peut-être pas bien représentés par les classes déjà existantes. Par exemple, on peut y retrouver les forgerons, les nobles ou encore les marchands. En d'autres mots: les métiers plus souvent associés à des non aventuriers. Par contre, ce n'est pas parce que l'on est marchand ou noble que l'aventure ne nous appelle pas.

Spécialisation: Pour représenter l'ère d'expertise du personnage, un joueur avec la classe générique peut baisser d'un cran 3 différents arbres de compétences de la classe générique. Un exemple du personnage générique est le joueur qui désire jouer un noble. Le personnage est alors libre de choisir les arbres de compétences de « Social, Savoir et Sorcellerie » et les coûts des arbres deviendraient alors respectivement 1/2/3, 1/2/3 et 2/4/6. Le choix de spécialisation doit être fait pendant la création du personnage seulement.

Guerrier

Le guerrier est le personnage de base de toutes les contrées. Il peut tout simplement être quelqu'un qui doit se battre pour gagner sa vie, tel un soldat ou bien être un aventurier, avec la soif de l'aventure. Certains se servent majoritairement de la force physique pour se battre, alors que d'autres mettent plus d'emphase sur leurs réflexes.

Coup ciblé: Deux fois par jour, un guerrier peut utiliser l'attaque spéciale Coup ciblé. (Voir la section 1.9.)

Magicien

Les magiciens peuvent faire de choses grandioses avec leurs pouvoirs. Ils dédient leur vie entière au perfectionnement de leur art. Certains magiciens se concentrent sur les sorts instantanés, alors que d'autres se penchent longuement sur des runes que même leurs amis peuvent utiliser.

Sorcellerie: Un magicien reçoit la compétence Sorcellerie I gratuitement ainsi qu'un point de mana supplémentaire.

Paladin

Les paladins, comme les prêtres, sont différents d'une région à l'autre. Il faut prendre le temps de lire les particularités régionales avant de décider d'en jouer un. Certains paladins pourraient vous faire penser à Lancelot du Roi Arthur alors que d'autres ressembleraient plus à Athos des Trois mousquetaires. Ce sont des guerriers qui reconnaissent un devoir plus haut que leurs propres besoins. Le joueur qui joue un paladin doit adhérer à un code d'éthique moral qui sera de mise avec la divinité de son choix. Veuillez vérifier avec le Manuel des Milandes. S'il brise ce code, il perd ses bénéfices.

Volonté de fer: Un paladin est capable de jeter des sorts même s'il porte une armure en fer.

Interrogation: Un paladin peut, 2 fois par jour, poser une question à laquelle le joueur interrogé devra répondre. Le joueur questionné doit dire la vérité, mais peut s'abstenir de parler.

Prêtre

Il est bien important de lire comme il faut les religions des différentes régions avant de choisir quel prêtre jouer. Chaque peuple a ses propres coutumes et chaque prêtre possède ses particularités bien spécifiques. On ne prend pas l'appel des dieux à la légère.

Prodiges: Un prêtre reçoit la compétence Prodiges I gratuitement, ainsi qu'un point de mana supplémentaire.

Voleur

Les voleurs ne sont pas nécessairement mauvais. Ils peuvent tout aussi bien être des éclaireurs ou font partie d'un groupe de sauveteurs.

Leurs habiletés en font de valeureux partenaires dans n'importe quelle aventure. Par contre, les assassins sont reconnus presque comme des célébrités à Firenze... tout en donnant la chair de poule.

Débrouillard : La seule classe non magique qui peut utiliser des objets magiques tels les parchemins.

Poche secrète : un voleur est capable de créer une poche magique dans une autre dimension. Il peut placer un ou plusieurs objets qui, ensembles, ont sensiblement l'envergure d'une main. Seul le voleur est capable d'y accéder. Le joueur doit porter ses objets sur lui, mais pourra les déclarer hors jeux dans le cas d'une fouille. Cette cachette ne peut être dissipée par la magie.

2.5 Sélectionnez les compétences du personnage

Vient maintenant le temps de choisir les compétences pour votre personnage. Chaque personnage commence avec 6 points d'expérience pour sélectionner ses compétences et, s'il y a lieu, ses sortilèges. Un personnage gagne un point d'expérience par grandeur nature d'une journée et deux points par grandeur nature d'une fin de semaine.

Vous trouverez dans le Tableau III les coûts des compétences en fonction de leurs niveaux et de la classe que vous avez choisie. Veuillez vérifier avant d'en acheter. Les compétences acquises plus d'une fois comptent également comme pré requis, tant que la compétence en question y est au moins une fois. Par exemple, pour prendre la compétence Bluff II, le pré requis est Bluff I et une autre compétence de niveau deux.

Certaines compétences peuvent être utilisées un maximum de fois par jour. Celles-ci peuvent être achetées un maximum de trois fois, et leurs nombres d'utilisation maximales s'accumulent. Même si une compétence est achetée plus d'une fois, le prix en points d'expérience demeure toujours le même. Par exemple: Intuition I permet d'ignorer le premier Backstabs de la journée. Si la compétence est achetée deux fois, alors les deux premiers Backstabs de la journée sont ignorés. Si la compétence est achetée une troisième et dernière fois, la protection augmente à trois fois par jour.

N'oubliez pas que vous perdez une compétence à chaque fois que votre personnage meurt. Donc, il peut être avantageux d'avoir plusieurs compétences de bas niveau que seulement une ou deux compétences de niveaux supérieurs.

2.6 Étape Finale

Après avoir lu tous les règlements de jeu, nous vous demandons maintenant de décider de la partie la plus importante du jeu : votre personnage. Veuillez utiliser la Feuille d'inscription et mettre votre personnage à jour en remettant une nouvelle feuille avant chaque GN.

Votre personnage doit posséder un nom, une identité et doit aussi avoir un passé. Demandez-vous si vous êtes en mesure de répondre aux questions suivantes: D'où vient-il? Comment fait-il pour subvenir à ses besoins? Qui sont ses parents? Aime-t-il son métier? Une bonne histoire concernant le passé de votre personnage vous aidera à jouer un individu qui sera plus mémorable aux yeux de tous. C'est en connaissant à fond les buts et les motivations précises à cet individu que vous réussirez à incarner votre rôle.

Le nom de votre personnage peut être aussi fantastique ou banal que vous le désirez. Cependant, rappelez-vous que vous devrez vous en servir et être en mesure d'y répondre. Il est donc préférable de choisir un nom simple et facile à retenir.

Un personnage intéressant à vos yeux est la clef d'une partie de plaisir en GN réussi. Nous espérons que vous aurez du plaisir à jouer un personnage venant des Milandes et que vous aurez plusieurs moments mémorables.

CÔÛT DES COMPÉTENCES

TABLEAU III

Classe	Social	Physique	Savoir	Métier	Fourberie	Sorcellerie	Religion	Nature	Sorts
Générique	2/4/6	3/6/9	2/4/6	2/4/6	3/6/9	3/6/9	3/6/9	3/6/9	2/4/6
Guerrier	1/2/3	1/2/3	2/4/6	1/2/3	2/4/6	3/6/9	3/6/9	3/6/9	2/4/6
Barbare	1/2/3	1/2/3	2/4/6	2/4/6	2/4/6	3/6/9	3/6/9	2/4/6	1/2/3
Magicien	1/2/3	3/6/9	1/2/3	2/4/6	2/4/6	1/2/3	3/6/9	3/6/9	1/2/3
Barde	1/2/3	3/6/9	1/2/3	1/2/3	2/4/6	2/4/6	3/6/9	3/6/9	1/2/3
Prêtre	1/2/3	3/6/9	1/2/3	1/2/3	3/6/9	3/6/9	1/2/3	3/6/9	1/2/3
Paladin	1/2/3	1/2/3	2/4/6	3/6/9	3/6/9	3/6/9	1/2/3	3/6/9	1/2/3
Druide	3/6/9	1/2/3	2/4/6	1/2/3	2/4/6	3/6/9	3/6/9	1/2/3	1/2/3
Forestier	2/4/6	1/2/3	2/4/6	2/4/6	2/4/6	3/6/9	3/6/9	1/2/3	1/2/3
Voleur	2/4/6	2/4/6	1/2/3	1/2/3	1/2/3	3/6/9	3/6/9	3/6/9	2/4/6

Par exemple: Pour un guerrier, une compétence physique coûte 1 px (point d'expérience) pour une compétence de premier niveau, 2 px pour une de deuxième niveau et 3 px pour une de troisième niveau. Par contre pour le même personnage, une compétence magique coûtera 3 px pour une compétence de premier niveau, 6 px pour une de deuxième niveau et 9 px pour une de troisième niveau.

ARBRES DE COMPÉTENCES

TABLEAU IV

FOURBERIE

- Rang I Backstab, Crochetage I, Évasion, Forgerie,
- Rang II Assomer, Bluff I, Crochetage II, Poison I
- Rang III Assassinat, Bluff II, Crochetage III, Poison II

MÉTIIERS

- Rang I Alchimie I, Armurier I, Parchemin I, Soigneur
- Rang II Alchimie II, Armurier II, Médecin, Parchemin II
- Rang III Alchimie III, Armurier III, Chirurgien, Parchemin III

NATURE

- Rang I Affinité I, Féerie I, Folklore I, Mana I, Spiritisme I
- Rang II Affinité II, Féerie II, Folklore II, Mana II, Spiritisme II
- Rang III Féerie III, Mana III, Spiritisme III

PHYSIQUE

- Rang I Désarmement I, Force I, Intuition I, Résistance à la maladie
- Rang II Désarmement II, Force II, Intuition II, Points de corps I, Résistance aux poisons
- Rang III Force III, Intuition III, Points de corps II, Résistance à la magie

RELIGION

- Rang I Bénédiction I, Mana I, Prière I, Prodiges I, Quiétisme I
- Rang II Bénédiction II, Mana II, Prière II, Prodiges II, Quiétisme II
- Rang III Bénédiction III, Mana III, Prière III, Prodiges III, Quiétisme III

SAVOIR

- Rang I Armoiries, Estimation I, Folklore I, Rumeurs I
- Rang II Estimation II, Folklore II, Religion, Rumeurs II
- Rang III Estimation III, Histoire, Rumeurs III

SOCIAL

- Rang I Commandement I, Infamie/Réputation I, Leadership I, Salaire I
- Rang II Commandement II, Infamie/Réputation II, Leadership II, Salaire II
- Rang III Commandement III, Infamie/Réputation III, Leadership III, Salaire III

SORCELLERIE

- Rang I Mana I, Sorcellerie I, Transe I
- Rang II Mana II, Sorcellerie II, Transe II
- Rang III Mana III, Sorcellerie III, Transe III

CHAPITRE III

LISTE DES COMPÉTENCES

Ce chapitre contient les descriptions des compétences ainsi que leur fonctionnement mécanique en jeu. Les compétences sont en ordre alphabétique question d'être plus facile à trouver pour le joueur. Quand une compétence a une version I, II, III, la version inférieure est toujours un pré requis à la suivante.

AFFINITÉ I

Rang: Nature I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Les créatures naturelles reconnaissent que le personnage possède une affinité pour le monde naturel. Elles sont portées à lui faire confiance ou du moins à rester neutre tant que le personnage reste digne.

Les créatures féériques et/ou ayant un lien avec la nature font confiance au personnage. Si le joueur ou quelqu'un de son entourage fait quelque chose de douteux, par exemple se mettre à crier ou le frapper, cette confiance est brisée. Le joueur peut essayer de regagner la confiance de l'entité après six heures. Si la créature possède la capacité de parler une langue humanoïde, le joueur peut bavarder avec la créature s'il connaît la langue de celle-ci ou vice-versa. Le joueur doit dire : Affinité I.

AFFINITÉ II

Rang: Nature II

Cumulatif: Non

Pré requis: Affinité I et une autre compétence de Nature I.

Les créatures naturelles reconnaissent en le joueur un complice et une personne d'influence. Les suggestions faites par le joueur seront habituellement acceptées et accomplies.

Les créatures féériques et/ou ayant un lien avec la nature font pleinement confiance au personnage. Si le joueur ou quelqu'un de son entourage fait quelque chose de douteux, par exemple se mettre à crier ou le frapper, cette confiance est brisée. Le joueur peut essayer de regagner la confiance de l'entité après six heures.

Également, le joueur peut demander une faveur à la créature, tant que celle-ci est en mesure de comprendre et que l'ordre n'est pas quelque chose de nuisible à elle-même ou ses ambitions. Si la créature possède la capacité de parler une langue humanoïde, le joueur peut bavarder avec la créature s'il connaît la langue de celle-ci ou vice-versa. Le joueur doit dire : Affinité II.

ALCHIMIE I

Rang: Métiers I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage est initié dans la science obscure de l'alchimie. Avec cette compétence, le personnage est capable de faire des potions de force inférieure.

Le personnage avec cette compétence peut créer des potions de Rang 1. Voir Chapitre 1.7 pour les détails de comment faire une potion. Voir Chapitre 4 pour la liste des sorts.

ALCHIMIE II

Rang: Métiers II

Cumulatif: Non

Pré requis: Alchimie I et une autre compétence de Métier Rang I

L'intérêt du personnage dans la science obscure de l'alchimie ne va qu'en grandissant. Le personnage peut maintenant créer des potions de force moyenne.

Comme Alchimie I mais le personnage ayant cette compétence peut maintenant créer des potions de Rang 2. Voir Chapitre 1.7 pour les détails de comment faire une potion. Voir Chapitre 4 pour la liste des sorts.

ALCHIMIE III

Rang: Métiers III

Cumulatif: Non

Pré requis: Alchimie II et une autre compétence de Métier Rang II

Le personnage a passé encore plus de temps à étudier l'alchimie. Il peut maintenant apprendre les recettes et créer des potions de force supérieure.

Fonctionne comme Alchimie I et II et le personnage ayant cette compétence peut créer des potions de Rang 3. Voir Chapitre 1.7 pour les détails de comment faire une potion. Voir Chapitre 4 pour la liste des sorts.

ARMOIRIES

Rang: Savoir I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage a étudié longuement les armoiries des différents pays et régions. Ces années d'étude lui permettent de connaître assez facilement les différentes armoiries et à quelle faction elles appartiennent ainsi que leur définition.

Tout simplement, le personnage est capable de reconnaître et de créer des armoiries. Le joueur n'a qu'à demander l'aide d'un organisateur ou de faire avouer un personnage non joueur qui connaît ce genre de chose en disant « Armoiries ».

ARMURIER I

Rang: Métiers I Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage a appris l'art de la forge. Il sait confectionner des objets faits de métaux simples comme le fer, le cuivre et le bronze. De plus, il est capable de réparer des armes et des armures.

Le personnage peut réparer des armes ou armures. Pour faire ceci, le personnage a besoin d'un marteau et d'une enclume ou un objet qui servira d'enclume. Les réparations prendront 6 minutes par armes, bouclier, ou location d'armures, sans compter la quantité de dommage à réparer sur chaque objet. Il est à noter que, pour l'armure, chaque location (chaque jambe, chaque bras, et le torse) compte comme une armure individuelle et doit être réparé séparément.

ARMURIER II

Rang: Métiers II

Cumulatif: Non

Pré requis: Armurier I et une autre compétence de Métier Rang I

Le talent d'armurier du personnage devient de plus en plus bon. Il est maintenant capable d'accélérer son travail grandement et de travailler des alliages comme l'acier et les métaux fins.

Le personnage est maintenant capable de forger des items fait de métaux fins, comme le mithril, de plus il peut travailler des alliages compliqués comme l'adamantine. Fonctionne comme Armurier I mais prend maintenant 3 minutes par arme, bouclier ou location d'armure à réparer.

ARMURIER III

Rang: Métiers III

Cumulatif: Non

Pré requis: Armurier II et une autre compétence de Métier Rang II

Après un long apprentissage, le personnage a appris à forger des alliages beaucoup plus compliqués. De plus, il lui prend encore moins de temps pour réparer armes et armures.

Le personnage est maintenant capable de forger des items fait de matériaux magiques. La réparation d'armes, de boucliers et d'armure se produit comme avec Armurier I et II, mais il en prend maintenant seulement 1 minute par armes, bouclier, or location d'armure à réparer.

ASSASSINAT

Rang: Fourberie III

Cumulatif: Non

Pré requis: Assommer et une autre compétence de Fourberie Rang II

Le personnage est devenu maître dans l'art des attaques sournoises. Il peut maintenant induire quelqu'un dans le coma en infligeant qu'un coup bien placé.

Le joueur peut utiliser une petite arme pour assassiner sa victime. Une seule arme peut être utilisée à la fois. La catégorie d'armes utilisées est « Petite ». Le joueur doit toucher légèrement la victime à la gorge avec la lame d'une dague. Il est impossible d'assassiner pendant un combat. La victime doit être surprise sinon le coup ne compte pas. La victime d'Assassinat est achevée et induite en coma. (Voir 1.5.4 Le coma).

ASSOMMER

Rang: Fourberie II

Cumulatif: Non

Pré requis: Backstab et une autre compétence de Fourberie Rang II

Le personnage est maintenant capable de s'approcher d'un autre personnage et, en le frappant à un point spécifique sur la nuque, d'assommer celui-ci d'un seul coup. Même au combat, il peut utiliser la distraction fournie par ses co-équipiers pour envoyer son ennemi dans les bras de Morphée.

Le joueur peut utiliser une arme courte ou une arme moyenne pour assommer sa victime. Une seule arme est utilisable à la fois. La victime doit être surprise, sinon le coup ne compte pas. On peut aussi assommer si la victime est maîtrisée, par exemple si elle est attachée ou restreinte par des joueurs ayants une Force supérieure. Cette compétence est utilisable en combat. Le joueur doit toucher doucement la victime à la nuque avec le pommeau de son arme. Le personnage victime se retrouve inconscient. (Voir 1.5.2 L'inconscience) Les heaumes empêchent les assommages.

BACKSTAB

Rang: Fourberie I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Ni vu, ni connu, le personnage est capable de s'approcher d'un adversaire et de le frapper là où ça compte. Même au combat, il peut utiliser la distraction fournie par ses co-équipiers pour assener un coup parfois fatal.

Le joueur peut utiliser une seule arme, courte ou moyenne, pour faire deux points de dommage supplémentaires. La victime doit être surprise, sinon le coup ne compte pas. Cette compétence est utilisable en combat. Dans le cas où le coup enlève tous les points de corps au torse, la victime sombre dans l'inconscience. (Voir 1.5.2 L'inconscience)

BÉNÉDICTION I

Rang: Religion I

Cumulatif: Non

Pré requis: être membre d'une religion.

Le personnage est capable de transmettre le pouvoir de sa foi dans de petits objets et faire de l'eau bénite. Cette compétence permet au personnage de bénir de petits objets qui font dans la paume de la main avec une cérémonie qui prend quelques phrases.

L'utilisation d'un objet béni doit être annoncé clairement par le joueur, indiquant «Béni par (nom de Dieu/Religion).» Le personnage doit adhérer ouvertement à la religion de la bénédiction pour que les effets fonctionnent pour lui. Par exemple, il peut porter un objet symbolisant ses croyances ou avoir des tatouages. Le joueur qui utilisera l'objet béni doit seulement avoir la foi dans ce dieu ou religion spécifique. Un joueur qui vénère plusieurs dieux n'a pas une foi assez forte.

Un objet qui est béni à un dieu demeure béni en permanence. Par contre, un objet peut seulement être béni à un dieu à la fois. Dans le cas de l'eau bénite, utilisez les dimensions des potions. (Voir Les potions 1.7.) Le contenant n'est pas béni.

L'effet d'un objet béni contre des créatures maléfiques peut varier selon la divinité et la force de la créature.

Généralement, il fera 1 point de dommage, non cumulatif, par créature maléfique. Par exemple, une créature qui est seulement affectée par les objets béni ne peut recevoir qu'un point de dommage venant que d'une seule fiole ou d'un seul objet. Il est donc inutile d'inonder une créature ou de la taper à répétition avec une croix.

BÉNÉDICTION II

Rang: Religion II

Cumulatif: Non

Pré requis: Bénédiction I et une autre compétence de Religion Rang I

La capacité du personnage de transmettre sa foi dans des objets augmente. Il peut maintenant transmettre celle-ci dans des objets plus larges, comme une arme.

Cette compétence fonctionne comme Bénédiction I, sauf que le personnage peut maintenant bénir des objets de la grosseur d'une arme longue. Le dommage effectué par les armes bénies est cumulatif. Ces objets bénis peuvent être utilisés par des joueurs dont le personnage à la même foi que le détenteur de cette compétence.

BÉNÉDICTION III

Rang: Religion III

Cumulatif: Non

Pré requis: Bénédiction II et une autre compétence de Religion Rang II

Le personnage est maintenant capable d'investir des objets encore plus larges de sa foi. Il peut ainsi bénir de grosses armes ainsi qu'un lieu au nom de son dieu. Ce lieu sera protégé de la majorité des morts vivants. Les effets exacts peuvent varier en conséquence du dieu.

Cette compétence fonctionne comme Bénédiction I et II, sauf que le personnage peut maintenant bénir des objets de la grosseur d'une arme à deux mains. Il peut aussi bénir un lieu à son dieu. Le personnage doit utiliser une corde de 10 mètres pour démarquer l'endroit béni. Un personnage ne peut avoir qu'un seul lieu béni à la fois. Il prend 5 minutes de cérémonie pour bénir un endroit. De plus il doit y avoir un symbole apparent du dieu dans le cercle.

BLUFF I

Rang: Fourberie II

Cumulatif: Oui, 3 fois

Pré requis: Deux compétences de Fourberie I

Le personnage a un talent naturel pour le mensonge. Il est si convaincant qu'il réussit parfois à compter des mensonges même sous interrogation et faire croire des histoires de pêches aux gens communs.

Le joueur peut avec cette compétence déjouer les pouvoirs d'interrogation d'un paladin à volonté. Le joueur peut aussi utiliser le sort Charisme (sans matériel, ni formule et en portant de l'armure de fer, voir le Chapitre 4) pour convaincre une personne d'un mensonge. Une fois par jour; une personne seulement, dans le cas du sort, à moins de prendre Bluff I plus d'une fois.

BLUFF II

Rang: Fourberie III

Cumulatif: Oui, 3 fois

Pré requis: Bluff I et une autre compétence de Fourberie II

Le talent du personnage à compter des mensonges est sans égal. Il est filou au point de faire réussir à échanger des haricots secs pour un troupeau de vaches.

Cette compétence est comme Bluff I avec la distinction d'utiliser le sort Contrôle pour obtenir ce qu'il veut. (Voir le Chapitre 4)

CHIRURGIEN

Rang: Métiers III

Cumulatif: Non

Pré requis: Médecin et une autre compétence de Métier Rang II

Le personnage a maintenant eu la chance de faire lui-même ses études sur le corps humain. Il a maintenant ses propres théories sur le fonctionnement du corps humain. De plus, il est maintenant beaucoup plus rapide pour dispenser les premiers soins et peut apporter un patient à la guérison totale.

Cette compétence fonctionne exactement comme la compétence soigneur et médecin, mais le personnage a besoin d'une minute par points de corps à soigner. Il peut guérir le personnage jusqu'à son total maximal de points de corps au torse en incluant le dernier.

COMMANDEMENT I

Rang: Social I

Cumulatif: Oui, 3 fois

Pré requis: Aucun

Le personnage a le talent d'inspirer ceux qui suivent ses ordres au combat. Généralement, grâce à ses aptitudes, le personnage a obtenu un grade mineur dans une organisation militaire. Ce grade correspond à caporal ou assistant d'un décurion.

Le personnage peut, une fois par jour, conférer à un de ses alliés en combat l'effet de Frénésie. (Voir la section 1.9.) Cet effet ne peut pas être utilisé par un personnage qui est déjà sous un l'effet d'un commandant.

COMMANDEMENT II

Rang: Social II

Cumulatif: Oui, 3 fois

Pré requis: Commandement I & 1 autre compétence de Social Rang I

Le personnage est un commandant naturel et gère aisément un combat de plusieurs soldats. Le personnage a généralement atteint un rang de décurion ou de sergent, si celui-ci s'est joint à une armée.

Le personnage peut, une fois par jour, conférer à 1 de ses alliés en combat l'effet de Furie. (Voir la section 1.9.) Cet effet ne peut pas être utilisé par un personnage qui est déjà sous un l'effet d'un commandant.

COMMANDEMENT III

Rang: Social III

Cumulatif: Oui, 3 fois

Pré requis: Commandement II & 1 autre compétence de Social Rang II

Le personnage est un commandant de soldats exceptionnel, soit à cause de son expérience militaire ou simplement par un talent naturel pour inspirer. Si le personnage faisait partie d'une association militaire, il aurait reçu un rang de lieutenant ou optionne.

Le personnage peut, une fois par jour, conférer à 2 alliés en combat soit l'effet de Frénésie ou de Furie. (Voir la section 1.9.) Cet effet ne peut pas être utilisé par un personnage qui est déjà sous un l'effet d'un commandant.

CROCHETAGE I

Rang: Fourberie I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage est peut-être un serrurier ou encore un filou, quoi qu'il en soit, il a appris à crocheter des serrures. Sa capacité dans ce domaine est toujours quelque peu limitée toutefois et n'est capable que d'ouvrir des serrures simples.

Au début de la partie, le personnage se verra remettre une liste de combinaison capable d'ouvrir toutes les serrures simples sur le terrain. C'est à lui de prendre le temps de découvrir laquelle est la bonne. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur.

CROCHETAGE II

Rang: Fourberie II

Cumulatif: Non

Pré requis: Crochetage I et une autre compétence de Fourberie Rang I

Le personnage a passé un peu plus de temps à apprendre les secrets du crochetage de serrure. Il est maintenant capable de crocheter des serrures de qualité normale.

Au début de la partie, le personnage se verra remettre une liste de combinaison capable d'ouvrir toutes les serrures simples et normales sur le terrain. C'est à lui de prendre le temps de découvrir laquelle est la bonne. Cette liste sera plus courte que la liste de Crochetage I, ce qui réduira le temps nécessaire pour ouvrir les serrures. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur.

CROCHETAGE III

Rang: Fourberie III

Cumulatif: Non

Pré requis: Crochetage II et une autre compétence de Fourberie Rang II

Le personnage a maintenant atteint l'apogée dans l'art du crochetage. Plus aucune serrure n'a de secrets pour lui.

Si donné assez de temps, le personnage peut ouvrir n'importe quelle serrure. Au début de la partie, le personnage se verra remettre une liste de combinaison capable d'ouvrir toutes les serrures simples, normales et supérieures sur le terrain. C'est à lui de prendre le temps de découvrir laquelle est la bonne. Cette liste sera plus courte que la liste de Crochetage I et II, ce qui réduira le temps nécessaire pour ouvrir les serrures. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur.

DÉSARMEMENT I

Rang: Physique I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage a reçu de l'entraînement d'un maître d'armes. À travers son entraînement, il a appris la manœuvre assez difficile de désarmer un adversaire en plein combat.

Pendant le combat, si le personnage avec cette compétence réussit à frapper l'arme de son adversaire de quatre coups consécutifs, il réussit à désarmer celui-ci. Le joueur doit annoncer « Désarmement! » Son adversaire doit par la suite lâcher son arme de façon à ce qu'elle tombe à au moins un mètre de lui. Si le joueur frappe quoi que ce soit d'autre (un adversaire, une arme différente, un bouclier, etc.) avant qu'il n'ait réussi à toucher l'arme quatre fois, il doit recommencer à zéro. Dans le cas d'un joueur à deux armes, les coups doivent être fait sur une seule arme à la fois, avec une seule arme.

DÉSARMEMENT I

Rang: Physique II

Cumulatif: Non

Pré requis: Désarmement I et une autre compétence de Physique Rang I

Dû à un entraînement rigoureux et des semaines, sinon des mois de pratique, le personnage a réussi à perfectionner la méthode du désarmement. Cela lui permet de réussir la manœuvre avec une plus grande facilité.

Comme Désarmement I, sauf qu'il ne faut seulement que trois coups consécutifs pour réussir à désarmer l'adversaire.

ESTIMATION I

Rang: Savoir I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage est au courant du taux de change entre les différentes pièces de monnaies du monde ainsi que la valeur des composantes magiques. Le personnage avec cette compétence est quelqu'un qui se tient au courant du monde des affaires et des changements dans le monde. Le taux de change est une science inconsistante, ceux-ci peuvent changer assez fréquemment et sont influencés par beaucoup de choses.

Le joueur avec cette compétence recevra une feuille avec les taux de change pour la partie en cours. Ces taux de change peuvent changer de parties en parties, alors de vieilles feuilles ou encore de vieux renseignements sont inutiles. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur car elle représente les connaissances du personnage.

ESTIMATION II

Rang: Savoir II

Cumulatif: Non

Pré requis: Estimation I et une autre compétence de Savoir Rang I

Le personnage a appris une compétence qui est un métier pour bien des gens. Il peut évaluer des pierres précieuses et des oeuvres d'art.

Au début de la partie, le personnage recevra une feuille avec les descriptions de gemmes et des oeuvres d'art ainsi que de leur valeur. Ces valeurs changent selon l'offre et la demande alors il est bon que le personnage se tienne au courant des fluctuations. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur car elle représente les connaissances du personnage.

ESTIMATION III

Rang: Savoir III

Cumulatif: Non

Pré requis: Estimation II et une autre compétence de Savoir Rang II

Encore plus à l'affût des mœurs du marché, le personnage a appris à estimer la valeur marchande d'objets magiques (incluant parchemins et potions) ainsi que des objets rares. Cette science est très inexacte et peu fluctuer grandement selon l'offre et la demande.

Au début de la partie, le joueur se verra remettre une feuille avec les valeurs générales d'objets magiques et de potions. Ces valeurs peuvent changer entre les parties. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur car elle représente les connaissances du personnage. Dans le cas des potions et des parchemins, seulement la valeur est évaluée. La potion ou parchemin n'est pas identifié.

ÉVASION

Rang: Fourberie I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le filou est un habile contorsionniste capable de se défaire lui-même de ses liens s'il est attaché. Il est aussi rapide et glisse aisément entre les doigts des gros méchants.

Tout simplement, il est interdit d'attacher quelqu'un pendant un GN. Par contre, en simulant quelques nœuds précaires avec une corde, l'on peut dire qu'un autre personnage est attaché. Le joueur qui dit

« Évasion » peut se défaire de ses liens dès qu'il ne se fait pas surveiller. Il peut faire semblant de garder ses mains attachés en tenant la corde dans ses mains. Les autres joueurs devront percevoir ceci comme un joueur attaché. Aussi, dans le cas de quelqu'un qui attrape un autre avec Force I, II ou III, le joueur peut dire « Évasion » et l'autre doit lâcher prise.

FÉERIE I

Rang: Nature I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage a réussi à apprendre les secrets de la nature. Il sait comment utiliser ce savoir pour reproduire des effets magiques et des phénomènes naturels.

Cette compétence permet au personnage d'acheter des sorts de Féerie. Le personnage a le droit d'apprendre les sorts du Rang I.

FÉERIE II

Rang: Nature II

Cumulatif: Non

Pré requis: Féerie I et une autre compétence de Nature Rang I

Le personnage a passé plus de temps à communier avec les esprits de la nature. Ceux-ci lui ont passé des secrets qui permettent au personnage de recréer des sorts et des effets naturels encore plus forts.

Cette compétence permet au personnage d'acheter des sorts de Féerie. Le personnage a le droit d'apprendre les sorts du Rang II.

FÉERIE III

Rang: Nature III

Cumulatif: Non

Pré requis: Féerie II et une autre compétence de Nature Rang II

Les esprits de la nature ont remarqué la valeur du personnage et lui ont confié des secrets encore plus mystérieux. Avec ce savoir, le personnage peut recréer des sorts et des effets naturels d'une puissance supérieure.

Cette compétence permet au personnage d'acheter des sorts de Féerie. Le personnage a le droit d'apprendre les sorts du Rang III.

FOLKLORE I

Rang: Savoir I et/ou Nature I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Plusieurs monstres, fae et créatures hantent le monde. Le personnage avec cette compétence est quelqu'un qui a su écouter les vieilles histoires et contes. Il sait quels indices regarder pour reconnaître une créature. Beaucoup des personnages avec cette compétence sont des conteurs d'histoires ou du moins des gens qui aiment bien les histoires.

Le personnage peut identifier tous les monstres et créatures en GN sauf les plus rares. Le joueur peut faire une identification hors-jeu d'une créature qu'il ne connaît pas. Ceci lui donnera le type de créature. Le joueur doit mentionner « Folklore I ».

FOLKLORE II

Rang: Savoir II/Nature II

Cumulatif: Non

Pré requis: Folklore I et une autre compétence de Savoir/Nature Rang I

De plus en plus détaillés et contenant des créatures de plus en plus rares, les contes que le personnage a recherchés sont maintenant un plus grand trésor d'information. Le personnage apprend à regarder dans les détails des contes pour trouver les faiblesses des monstres plus communs.

Le personnage sait identifier tous les monstres et créatures en GN même les plus rares ou uniques. Le joueur peut faire une identification hors-jeu d'une créature qu'il ne connaît pas. Ceci lui donnera le type de créature, ainsi que les faiblesses de presque toutes les créatures. Le joueur doit mentionner « Folklore II. »

FØRCE I

Rang: Physique I

Cumulatif: Oui, 3 fois

Pré requis: Aucun

Le personnage est légèrement plus fort qu'une personne normale. Soit qu'il s'est entraîné ou encore il est né plus costaud. Quoi qu'il en soit, sa force quelque peu supérieure lui donne certains avantages comparés à un personnage plus faible.

Lors d'une compétition de force, par exemple pour ouvrir une porte, on considère qu'un joueur avec Force I possède la force de deux personnes. Il prendra donc deux personnes de Force normale pour égaliser ce personnage et trois pour la vaincre. La force supérieure du personnage lui permet de transporter des joueurs beaucoup plus facilement. Un personnage avec Force I peut "lever" et "transporter" quelqu'un en lui disant quelque chose comme: "Force I: je te ramasse et je t'amène avec moi." Contrairement à un personnage plus faible, un personnage avec Force I n'est pas obligé de lever un corps ou un prisonnier pour vrai. Par contre, le joueur doit garder un contact évident constant avec la personne qu'il transporte (Main sur l'épaule etc.)

Force I est nécessaire pour faire un point de dommage supplémentaire avec une arme longue. Voir le Tableau I.

Finalement, la compétence Force I permet au personnage de faire l'attaque spéciale Knock back, (Voir la section 1.9) une fois par jour. C'est seulement l'habileté d'utiliser le Knock back qui est cumulatif avec l'achat de plus qu'une Force I.

FØRCE II

Rang: Physique II

Cumulatif: Oui, 3 fois

Pré requis: Force I et une autre compétence de Physique Rang I

Le personnage est beaucoup plus fort que la normale. Dû à un entraînement physique régulier le personnage a réussi à améliorer considérablement sa force physique, ce qui lui donne des avantages supplémentaires.

Lors d'une compétition de force, par exemple pour ouvrir une porte, on considère qu'un joueur avec Force II possède la force de trois personnes. Il prendra donc trois personnes de Force normale pour égaliser ce personnage et quatre pour la vaincre.

De plus cette compétence permet au personnage de transporter deux personnes à la fois sur de courtes distances (1 minute.) Après avoir transporté deux personnes pendant une minute, le joueur doit se reposer une minute avant de pouvoir recommencer l'exploit.

Finalement, la force supérieure du personnage lui permet d'utiliser l'attaque spéciale Knock down, (Voir la section 1.9) une fois par jour. C'est seulement l'habileté d'utiliser le Knock down qui est cumulatif avec l'achat de plus qu'une Force II.

FØRCE III

Rang: Physique III

Cumulatif: Oui, 3 fois

Pré requis: Force II et une autre compétence de Physique Rang II

La force phénoménale du personnage lui permet de réussir des tâches surhumaines. Pour atteindre ce degré de force physique, le personnage doit accomplir un entraînement physique intensif et continu ou encore peut-être que les dieux lui ont souri.

Cette compétence permet au joueur de faire l'attaque spéciale Break, (Voir la section 1.9.) une fois par jour. L'utilisation de Break est cumulative avec l'achat de plusieurs compétences de Force III

FØRGERIE

Rang: Fourberie I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage a un talent inné pour copier le style d'écriture de quelqu'un. Avec un échantillon d'écriture, il est capable de forger une

signature ou encore un texte. Il peut forger des documents officiels ainsi que de copier l'écriture de quelqu'un, tant qu'il a eu la chance de l'étudier au moins une fois.

Le personnage a besoin d'un échantillon et peut utiliser celui-ci pour copier la signature, l'écriture de quelqu'un ou fabriquer des documents officiels. Il n'a qu'à écrire "Forgerie" en petit sur la page. De plus, un personnage avec Forgerie est capable de détecter une autre Forgerie.

HIS+ØIRE

Rang: Savoir III

Cumulatif: Non

Pré requis: 2 compétences de Savoir Rang II

Le personnage a dépensé beaucoup d'efforts et de temps à apprendre l'histoire. Toutes ses études lui ont permis d'amasser une collection de faits divers qui peuvent l'aider lorsqu'en aventure.

Au début de chaque partie, les organisateurs donneront au joueur une feuille contenant les faits historiques qui pourraient aider le personnage avec le Grandeur Nature. De plus, il a le droit de faire des demandes «d'identification hors-jeu» sur un contexte historique (c'est quoi l'histoire de la famille du noble NPC, etc.), ou se rendre au camp NPC pour poser des questions historiques à propos des événements qui se produisent en jeu.

IN+UI+IØN I

Rang: Physique I

Cumulatif: Oui, 3 fois

Pré requis: Aucun

Peut-être à cause d'un sixième sens ou encore un entraînement rigoureux et intensif, le personnage est capable d'anticiper qu'il sera attaqué. Par contre, le besoin de concentration est si demandant qu'il est difficile pour qui que ce soit de répéter l'exploit plus d'une fois.

Cette compétence permet au personnage d'éviter la première tentative de Backstab fait contre lui de la journée. Le personnage ignore complètement le dommage qu'il aurait reçu si l'attaque avait fait contact. Après le Backstab, le personnage doit annoncer « Intuition I. » Notez bien que la compétence Intuition I ne fonctionne seulement que contre la compétence Backstab et non contre une attaque normale à laquelle le personnage ne s'attendait pas, ni contre un Assommer ou Assassinat.

IN+UI+IØN II

Rang: Physique II

Cumulatif: Oui 3 fois

Pré requis: Intuition I et une autre compétence de Physique Rang I

Peut-être à cause d'un sixième sens ou encore un entraînement rigoureux et intensif, le personnage est capable d'anticiper si quelqu'un va essayer de l'assommer. Par contre le besoin de concentration est si demandant qu'il est difficile pour qui que ce soit de répéter l'exploit plus d'une fois.

Cette compétence permet au personnage d'ignorer la première tentative d'Assommer fait contre lui de la journée. Lors de la tentative d'assommage, le joueur doit déclarer "Intuition II". Cette compétence protège seulement que contre la compétence Assommage et non contre le Backstab ou Assassinat.

IN+UI+IØN III

Rang: Physique III Cumulatif: Oui 3 fois

Pré requis: Intuition II et une autre compétence de Physique Rang II

Peut-être à cause d'un sixième sens ou encore un entraînement rigoureux et intensif, le personnage est capable d'anticiper si quelqu'un va tenter de l'assassiner. Par contre le besoin de concentration est si demandant qu'il est difficile pour qui que ce soit de répéter l'exploit plus d'une fois.

Le personnage ignore la première tentative d'Assassinat fait contre lui de la journée. Après la tentative manquée, il n'a qu'à déclarer « Intuition III » et ne subit aucun dommage dû à l'attaque. Cette compétence protège seulement que contre la compétence Assassinat et non contre Backstab ou Assommer.

LEADERSHIP I

Rang: Social I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage a le talent d'influencer les gens qui l'entourent. Les serviteurs de cette personne sont dédiés à leur chef par la force de son charisme. Souvent, ceux qui font preuve de cette qualité se retrouveront parmi la noblesse. Par contre, on trouve ce type de personne parmi toutes les classes de la société.

Cette compétence permet au joueur de choisir un autre personnage qui deviendra son « serviteur ». Au préalable, ce dernier ne peut avoir la compétence Leadership et ne peut être le serviteur d'un autre personnage. Suite à l'inspiration éprouvée par le chef, le serviteur recevra 2 px supplémentaires dont il peut utiliser pour acheter des compétences ou des sortilèges. Tous les critères d'achats de compétences s'appliquent comme à la normale.

Le personnage avec Leadership a le droit de rejeter son serviteur. Dans ce cas, l'ancien serviteur perd ses 2 px supplémentaires. Le changement de serviteur peut seulement se faire entre les GN et ces changements doivent être indiqués aux organisateurs.* De plus, il est important que le maître et le serviteur en question passent au moins une journée ensemble pendant le GN précédant le changement à la fiche du serviteur. Le serviteur pourra ajouter ses nouveaux points d'expérience au GN suivant. Un serviteur rejeté devra repayer les points supplémentaires même si cela implique qu'il doit sacrifier les compétences acquises de cette façon. Notez bien que les compétences doivent toujours tenir compte des pré requis. Finalement, un serviteur ne peut pas être séparé de son maître pour trop longtemps. Ceux-ci doivent passer au moins une journée en jeu de GN ensemble par année de GN. Sans ce contact, le serviteur perdra ses points supplémentaires.

* L'exception à la règle est les nouveaux joueurs et les nouveaux personnages. Par contre, ceux-ci doivent tout de même passer une journée de leur premier GN ensemble.

LEADERSHIP II

Rang: Social II

Cumulatif: Non

Pré requis: Leadership I et une autre compétence de Social Rang I

La confiance et les ressources que possède ce personnage augmentent. Maintenant, il a droit à une plus grande retenue de gens qui l'entourent.

Cette compétence fonctionne comme Leadership I, mais le personnage peut ajouter deux autres serviteurs de plus, pour un total de 3 serviteurs en tout. De plus, vous pouvez prendre un serviteur personnel qui a pris la compétence Leadership I. Ce dernier fait partie des trois serviteurs choisis.

LEADERSHIP III

Rang: Social III

Cumulatif: Non

Pré requis: Leadership II et une autre compétence de Social Rang II

La confiance et les ressources que possède ce personnage a beaucoup plus d'influence qu'avant. Maintenant, il a droit à une plus grande retenue de gens qui l'entourent.

Cette compétence fonctionne comme Leadership II, mais le personnage peut ajouter trois autres serviteurs de plus, pour un total de 6 serviteurs en tout. De plus, vous pouvez prendre un serviteur personnel qui a pris Leadership I ou II.

MANA I

Rang: Nature I, Religion I, Magie I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le Mana est la représentation de l'essence magique qui se trouve en toute chose. Un personnage avec cette compétence

est capable de toucher et manipuler cette énergie magique pour créer un effet désiré. Son degré de contrôle varie grandement de personnage en personnage.

La compétence Mana donne des points de mana supplémentaires au personnage. Mana I donne 2 points de Mana au joueur avant bénéfiques.

MANA II

Rang: Nature II, Religion II, Magie II **Cumulatif:** Non

Pré requis: Mana I et une autre compétence de Nature I/Religion I/Magie I

Le personnage détient maintenant degré de maîtrise plus grand sur l'énergie magique l'environnant. Ce qui lui permet de créer des effets magiques plus forts ou encore plus souvent.

La compétence Mana donne des points de mana de plus au personnage. Mana II donne 3 points de Mana au joueur avant bénéfiques. Un joueur avec Mana I et Mana II a donc 5 points de Mana.

MANA III

Rang: Nature III, Religion III, Magie III **Cumulatif:** Non

Pré requis: Mana II et une autre compétence de Nature II/Religion II/Magie II

Le contrôle que le personnage détient sur le mana est immense. Il peut maintenant recréer des effets plus forts plus souvent.

La compétence Mana donne des points de mana supplémentaires au personnage. Mana III donne 4 points de Mana au joueur avant bénéfiques. Un joueur avec Mana I et Mana II et III a donc 9 points de Mana.

MÉDECIN

Rang: Métiers II

Cumulatif: Non

Pré requis: Soigneur et une autre compétence de Métier Rang I

Après avoir lu maints ouvrages sur le corps humain, le personnage connaît maintenant un peu plus celui-ci. Ce savoir lui permet de soigner les blessures beaucoup plus rapidement.

Cette compétence fonctionne exactement comme la compétence soigneur, mais le personnage a besoin de trois minutes par points de corps à soigner. Il ne peut toujours pas redonner le dernier point de corps au torse. Par exemple, si un personnage a trois points de corps, le soigneur peut que guérir les deux premiers, si un personnage en a 2, le soigneur peut seulement guérir le premier.

PARCHEMIN I

Rang: Métier I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage est initié dans la confection de parchemins magiques.

Avec cette compétence, le personnage est capable de faire des parchemins de Rang I. Par contre, l'écrivain de parchemin doit aussi connaître le sort qu'il veut mettre sur le parchemin, et ces compétences doivent être achetées séparément. Voir la section 1.8 pour les détails de comment faire un parchemin. Voir Chapitre 4 pour la liste des sorts.

PARCHEMIN II

Rang: Métier II

Cumulatif: Non

Pré requis: Parchemins I et une autre compétence de Métier Rang I

La capacité du personnage à créer des parchemins magiques s'accroît. Avec cette compétence, le personnage est capable de faire des parchemins de force moyenne.

Comme Parchemin I, mais le personnage peut maintenant créer des parchemins de Rang 2.

PARCHÉMIN III

Rang: Métier III

Cumulatif: Non

Pré requis: Parchemins II et une autre compétence de Métier Rang II

Le personnage a passé encore plus de temps à étudier la création de parchemins. Il peut maintenant créer des parchemins de force supérieure.

Comme Parchemin I et II, mais le personnage peut maintenant créer des parchemins de Rang 3.

PŌIN+ S DE CŌRPS I

Rang: Physique II

Cumulatif: Non

Pré requis: Deux compétences de Physique Rang I

Ce personnage est soit plus résistant à la douleur ou encore il est assez agile et a un flair pour que les coups qu'il reçoit ne sont que superficiels. Qu'importe comment il le fait, le personnage est plus difficile à défaire au combat.

Cette compétence ajoute un point de corps à tous les membres du personnage. Attention: cette compétence n'ajoute pas de points au tronc.

PŌIN+ S DE CŌRPS II

Rang: Physique III

Cumulatif: Non

Pré requis: Points de corps I et une autre compétence de Physique Rang II

Le personnage est plus habile à éviter les coups qui pourraient lui être mortel. Soit il est plus agile qu'un combattant moyen ou encore il est plus hardi, cette compétence permet au personnage de survivre plus longtemps au combat.

Avec cette compétence, le personnage gagne un point de corps supplémentaire au torse. Ce bonus s'applique qu'au torse seulement.

PŌISON I

Rang: Fourberie II

Cumulatif: Non

Pré requis: Deux compétences de Fourberie Rang I et Alchimie I

Le personnage sait fabriquer et utiliser un poison (et son antidote) à partir de composantes pour faire des effets différents d'une courte durée. Il peut en embouteiller pour empoisonner ou s'en servir sur une arme possédant un compartiment approprié.

Se référer au sort Poison I (Voir Chapitre 4) Le joueur a besoin de la composante mais pas de la formule du sort pour la compétence. De plus, il doit utiliser des cristaux de jus (qu'il peut amener lui-même) pour simuler le poison. La dose est de 5 ml.

Ce poison peut être ajouter à un breuvage ou de la nourriture. Dans le cas d'un contact par une arme, cette dernière doit être équipée en conséquence. En terme de jeu, elle doit avoir un endroit où l'on peut faire semblant d'insérer de la poudre. Mettre un petit collant fluo d'au moins 2 cm carrés pour signifier qu'elle est « armée ». Une seule dose fonctionne par combat par arme. Enlevez le collant après usage. La personne est empoisonnée seulement si l'arme fait contact avec un membre ou le torse non armé de la victime. La dose est perdue si le premier est fait sur un bouclier ou une armure de métal. La personne doit crier « Poison ! » au moment du contact.

Pour ce qui est de l'antidote, elle est fabriquée à partir de la même composante que le poison. Indiquez simplement le contenu sur l'étiquette. L'antidote est fonctionnel pour le sort poison. Le sort neutralisation de poison fonctionne pour le Poison de Fourberie.

PŌISON II

Rang: Fourberie III

Cumulatif: Non

Pré requis: Poison I & 1 autre compétence de Fourberie Rang II

Le personnage sait fabriquer et utiliser un poison (et son antidote) plus puissant à partir de composantes pour faire des effets différents d'une durée plus longue. Il peut en embouteiller pour empoisonner ou s'en servir sur une arme possédant un compartiment approprié.

Comme Poison I sauf qu'on se sert du sort Poison II.

PRIÈRE I

Rang: Religion I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

En se recueillant auprès de son dieu, le personnage est capable d'oublier ce qui l'entoure et de reprendre ses pouvoirs divins plus vite que normal. De plus, plus le personnage est entouré de croyants qui prient avec lui, plus sa récupération de mana est grande.

Le personnage doit se recueillir dans un endroit tranquille et prier avec son symbole religieux à son dieu. Sans cette compétence, le personnage reprend 1 point de mana par heure. Avec cette compétence, le personnage peut reprendre 1 point de mana par 20 minutes tant qu'il passe ce temps à prier. Si le personnage est accompagné durant sa prière par une autre personne ayant la même croyance, le personnage reprend 1 point de Mana par 15 minutes de prière. Si le joueur est accompagné de deux autres personnages dans sa prière (pour un total de trois), le temps est réduit à 1 point de Mana par 10 minutes de prière. Les joueurs accompagnateurs doivent avoir sur eux un symbole qui affiche leur religion.

PRIÈRE II

Rang: Religion II

Cumulatif: Non

Pré requis: Prière I et une autre compétence de Religion Rang I

Le personnage est capable d'atteindre une telle concentration lorsqu'il prie son dieu qu'il peut reprendre du mana encore plus vite. De même, sa capacité à unir des croyants par la prière augmente aussi.

Semblable à Prière I, sauf que le personnage reprend 1 point de mana par 15 minutes de prière. S'il prie à voix haute avec un autre personnage de la même religion, son rythme de récupération augmente à 1 point par 10 minutes de prière, s'il fait de même avec 3 croyants au total, il regagne 1 point par 5 minutes de prière.

PRIÈRE III

Rang: Religion III

Cumulatif: Non

Pré requis: Prière II et une autre compétence de Religion Rang II

Le personnage a atteint l'apogée de la prière. Sa concentration est telle que lui-même ou quelque croyant qui prie avec le personnage se sent observé par le dieu en question. Cette attention divine permet au personnage de reprendre des points de mana à un rythme phénoménal.

Semblable à Prière I sauf que le personnage reprend 1 point de Mana aux 10 minutes de prière. Si le personnage est accompagné en prière d'un autre personnage qui a la même divinité celui-ci regagne 1 point par 5 minutes de prière. S'il est accompagné par 3 croyants au total, il regagne alors des points de mana au rythme de 1 aux 2 minutes de prière.

PRŌDIGES I

Rang: Religion I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage se voit investi du pouvoir divin de son dieu. Il peut avec celui-ci créer de simples miracles qui vont l'aider à promouvoir la parole et la cause de celui-ci.

Cette compétence permet au personnage d'acheter des sorts de Prodige. Le personnage a droit d'apprendre les sorts de Prodige du Rang I.

PRŌDIGES II

Rang: Religion II

Cumulatif: Non

Pré requis: Prodiges I et une autre compétence de Religion Rang I

Le personnage a réussi à attirer un peu plus l'attention de son dieu. Celui-ci l'investit d'un peu plus de pouvoir, ce qui lui permet de recréer des miracles plus puissants.

Cette compétence permet au personnage d'acheter des sorts de Prodige. Le personnage a droit d'apprendre les sorts de Prodige du Rang II.

PRŒDIGES III

Rang: Religion III

Cumulatif: Non

Pré requis: Prodiges II et une autre compétence de Religion Rang II

Le personnage a prouvé à son dieu qu'il est digne des secrets que celui-ci peut lui apprendre. Il peut maintenant apprendre et recréer des miracles de force supérieure.

Cette compétence permet au personnage d'acheter des sorts de Prodiges. Le personnage a droit d'apprendre les sorts de Prodiges du Rang III.

QUIÉTISME I

Rang: Religion I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Par la force de sa foi, le personnage est capable de dérouter l'avance de morts vivants. En présentant son symbole religieux avec conviction et en provoquant verbalement un mort vivant, le personnage peut faire peur à certains d'entre eux.

Le joueur doit tenir son objet religieux entre lui-même et le ou les morts vivants à affecter. Il doit aussi, d'une voix forte, le provoquer. La phrase qu'il utilise pour ceci est à sa discrétion mais il devrait nommer la divinité qu'il vénère. (Exemple: "Au nom de Valédens : retourne en enfer!") Le joueur doit aussi déclarer "Quiétisme I". Le personnage peut affecter avec cette compétence les zombies et les squelettes ainsi que certains morts-vivants mineurs.

QUIÉTISME II

Rang: Religion II

Cumulatif: Non

Pré requis: Quiétisme I et une autre compétence de Religion Rang I

Le personnage est maintenant capable d'influencer des morts vivants de force supérieure.

Comme Quiétisme I mais le personnage peut maintenant influencer les espèces mineures de vampires, fantôme et momies.

QUIÉTISME III

Rang: Religion III

Cumulatif: Non

Pré requis: Quiétisme II et une autre compétence de Religion Rang II

Le personnage est maintenant capable d'influencer des morts-vivants de force supérieure. Sa conviction lui permet aussi de détruire complètement des morts-vivants de force inférieure.

Comme Quiétisme II, mais le personnage peut maintenant influencer les vampires, fantôme et momies, ainsi que des morts-vivants de force supérieure. De plus le personnage peut maintenant détruire les zombies, squelettes et morts-vivants de force inférieure.

RELIGION

Rang: Savoir II

Cumulatif: Non

Pré requis: Deux compétences de Savoir Rang I

Après des études théologiques, le personnage est capable d'identifier une religion et sa région d'origine. Il peut accomplir cette tâche soit par le symbole religieux ou encore en étudiant les rites utilisés pour celles-ci. En conséquence, le personnage renforcit sa foi en son dieu et reçoit de l'aide supplémentaire de dernier.

Si le personnage voit un symbole religieux qui n'est pas dans son répertoire ou encore il est témoin d'un rite qui lui est inconnu, il peut faire une «identification hors-jeu» ou aller parler à un organisateur ou à un acteur pour en savoir plus. De plus, le personnage reçoit le sort privilégié de son dieu. (Voir le Manuel des Milandes.)

RÉPUTATION/INFAMIE I

Rang: Social I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage a, à travers ses aventures et ses actions, obtenu une réputation ou de l'infamie. Ce statut fait en sorte que certains habitants de différentes contrées puissent le connaître. Si les habitants lui sont plus serviables ou non dépendent des circonstances.

Lorsque le personnage choisit cette compétence, il doit entrer en contact avec les organisateurs. Une très courte description du personnage et de ses exploits sera postée sur le site web.

RÉPUTATION/INFAMIE II

Rang: Social II

Cumulatif: Non

Pré requis: Réputation/Infamie I et une autre compétence de Social Rang I

La réputation ou l'infamie du personnage va en grandissant. Les habitants des différentes régions en connaissent un peu plus sur le personnage et ses exploits.

La description du personnage sur le site Internet sera un peu plus élaborée. Permettant à quiconque la lit d'en connaître plus sur le personnage et ses exploits.

RÉPUTATION/INFAMIE III

Rang: Social III

Cumulatif: Non

Pré requis: Réputation/Infamie II et une autre compétence de Social Rang II

Les exploits du personnage sont connus dans presque tout le monde. Rares sont les habitants qui n'ont pas entendu de lui.

La description du personnage sur le site Internet sera beaucoup plus élaborée. Permettant à quiconque la lit d'en connaître beaucoup sur le personnage et ses exploits.

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Rang: Physique III

Cumulatif: Non

Pré requis: Résistance aux poisons et une autre compétence de Physique Rang II

Que ce soit dû à la chance, dû à un métabolisme plus ardu ou encore dû à la bénédiction des dieux, la magie semble avoir une emprise réduite sur le personnage. Celui-ci est capable d'ignorer les effets de certains sorts à chaque jour.

Cette compétence permet au personnage d'ignorer les effets de deux sorts par jour. Le joueur peut choisir quel sort il veut ignorer, et ceux-ci ne sont pas obligatoirement les deux premiers de la journée.

RÉSISTANCE AUX MALADIES

Rang: Physique I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le système immunitaire du personnage pourrait être qualifié de surhumain. Peut-être est-il chanceux, peut-être que les dieux lui ont souri. Qu'importe, le personnage ne semble jamais tomber malade. La peste pourrait faire rage autour de lui et le personnage n'aurait même pas une simple toux.

Le personnage est totalement immunisé aux maladies naturelles et magiques. Par contre, cette compétence ne protège pas des malédictions, même si celles-ci ont les caractéristiques d'une maladie.

RÉSISTANCE AUX POISONS

Rang: Physique II

Cumulatif: Non

Pré requis: Résistance aux maladies et une autre compétence de Physique Rang I

Que ce soit à cause d'un entraînement rigoureux, que le personnage s'est immunisé en avalant différents poisons en petites doses pour en ignorer les effets ou par chance, le personnage est immunisé aux poisons. Il semble même être immunisé aux empoisonnements alimentaires et un personnage avec cette compétence a besoin du double de l'alcool qu'une personne normale doit ingérer avant d'être ivre.

Cette compétence permet au personnage d'ignorer les effets de tous les poisons naturels ou magiques.

RUMEUR I

Rang: Savoir I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage est quelqu'un qui garde l'oreille ouverte pour n'importe quel ragot ou nouvelle dont il pourrait entendre. Que ce soit dans une taverne, dans une place du marché ou encore dans les camps le personnage se tient au courant des histoires qui se déroulent autour de lui.

Au début de chaque partie, le joueur dont le personnage détient cette compétence se verra remettre une feuille avec toutes les rumeurs que le personnage a entendues dernièrement. Aussi, à l'homologation, le joueur peut demander une question au sujet de n'importe qui à n'importe quel sujet; joueur ou non joueur. Attention, ce ne sont que des rumeurs : certaines informations peuvent être trompeuses. Notez que ces listes écrites sont hors jeu, et ne peuvent être volées ou partagées avec un autre joueur car elle représente les connaissances du personnage. Le joueur doit dire « Rumeur I ».

RUMEURS II

Rang: Savoir II

Cumulatif: Non

Pré requis: Rumeur I et une autre compétence de Savoir Rang I

Le personnage est à l'affût des nouvelles de la région dans laquelle il est. Il est une vraie banque d'information sur les faits saillants et les rumeurs de la région. Vu qu'il prend plus de temps à rechercher ses nouvelles ou rumeurs, celles-ci sont beaucoup plus fiables.

Le personnage se verra remettre une feuille au début de la partie contenant les nouvelles dont le personnage aurait eu part. Celles-ci concernent non seulement la partie mais aussi la région immédiate ou celle-ci se produit. De plus les chances sont meilleures que les informations obtenues soient véritables. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur car elle représente les connaissances du personnage. Aussi, à l'homologation, le joueur peut poser deux questions au sujet de n'importe qui à n'importe quel sujet; joueur ou non joueur. Le joueur doit dire « Rumeur II ».

RUMEUR III

Rang: Savoir III

Cumulatif: Non

Pré requis: Rumeur II et une autre compétence de Savoir Rang II

Le personnage se tient au courant des nouvelles et rumeurs venant d'autour du monde. À travers différents médiums ou contact, le personnage reçoit des nouvelles d'à peu près partout et est toujours au courant des développements mondiaux.

Au début de la partie, le personnage se verra remettre une feuille avec les différentes rumeurs et nouvelles auxquelles le personnage a droit. À ce degré de compétence dans les rumeurs, les chances sont grandes que les informations que le personnage a obtenues soient

vraies. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur car elle représente les connaissances du personnage. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur car elle représente les connaissances du personnage. Aussi, à l'homologation, le joueur peut poser trois questions au sujet de n'importe qui à n'importe quel sujet; joueur ou non joueur. Le joueur doit dire « Rumeur III ».

SALAIRE I

Rang: Social I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage a un travail rémunéré en dehors de ses aventures. Il réussit à en tirer un certain profit dont il peut utiliser durant ses aventures.

Le personnage réussit à mettre une pièce d'or par mois de côté pour utiliser durant ses aventures. Prenez soin de noter combien de mois se déroulent entre chaque partie pour connaître votre richesse. Le personnage est payé dans la monnaie de sa région d'origine ou dans la monnaie de sa région de résidence.

SALAIRE II

Rang: Social II

Cumulatif: Non

Pré requis: Salaire I et une autre compétence de Social Rang I

Le personnage a réussi à accroître son salaire mensuel. Il réussit maintenant à mettre un peu plus d'argent de côté par mois pour ses dépenses d'aventurier.

Semblable à Salaire I, mais le personnage réussit maintenant à mettre deux pièces d'or de côté par mois.

SALAIRE III

Rang: Social III

Cumulatif: Non

Pré requis: Salaire II et une autre compétence de Social Rang II

Le personnage réussit à mettre un encore plus grand montant d'argent de côté. Ce qui lui permet d'investir encore plus d'argent dans ses aventures.

Comme Salaire I, mais le personnage réussit maintenant à mettre 3 pièces d'or de côté par mois.

SØIGNEUR

Rang: Métier I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage a appris à soigner les blessures. Avec ces connaissances, il peut appliquer les premiers soins en campagne.

Le personnage peut redonner des points de corps à quelqu'un de blessé. Pour accomplir ceci il doit enrouler des bandages autour du membre blessé. Le soigneur doit appliquer des bandages et administrer des soins pendant 5 minutes par points de corps. Un soigneur ne peut redonner le dernier point de corps au torse. Par exemple, si un personnage a trois points de corps, le soigneur ne peut que guérir les deux premiers, si un personnage en a 2, le soigneur peut seulement guérir le premier.

SØRCÉLLERIE I

Rang: Magie I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage a soit passé des années à apprendre l'art de la magie ou encore il est un des rares chez qui la magie est innée. Peu importe son origine, le personnage sait utiliser la magie.

Cette compétence permet au personnage d'acheter des sorts. Le personnage a droit d'apprendre les sorts de Sorcellerie du Rang I.

SORCELLERIE II

Rang: Magie II

Cumulatif: Non

Pré requis: Sorcellerie I et une autre compétence de Magie Rang I

Le personnage a passé du temps à pratiquer sa magie et à expérimenter des nouveaux effets magiques. Ce qui lui permet de recréer des sortilèges plus puissants.

Cette compétence permet au personnage d'acheter des sorts de Sorcellerie. Le personnage a maintenant droit d'apprendre les sorts de Sorcellerie du Rang II.

SORCELLERIE III

Rang: Magie III

Cumulatif: Non

Pré requis: Sorcellerie II et une autre compétence de Magie Rang II

Le personnage a dépensé encore plus de temps sur ses pouvoirs magiques, cette fois avec l'aide d'un mentor. Cette énergie mise sur l'étude de la magie par le personnage lui permet d'apprendre des sorts de sorcellerie encore plus puissants.

Cette compétence permet au personnage d'acheter des sorts de Sorcellerie. Le personnage peut désormais apprendre les sorts de Sorcellerie du Rang III.

SPIRITISME I

Rang: Nature I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage est capable de se consacrer un coin de nature pour lui permettre de communier avec les esprits qui l'entourent. Cette communion lui permet de reprendre des points de magie à un rythme plus élevé.

Le personnage peut se consacrer un espace naturel. Il doit faire quelque chose pour personnaliser cet endroit pour que ce soit apparent que c'est un espace de méditation naturel. Lorsque le personnage est dans son sanctuaire, il reprend 1 point de mana par 15 minutes. Le personnage peut communier avec les esprits même hors de son sanctuaire, s'il fait cela il reprend un point par 20 minutes.

SPIRITISME II

Rang: Nature II

Cumulatif: Non

Pré requis: Spiritisme I et une autre compétence de Nature Rang I

Avec l'aide de son sanctuaire, le personnage est capable d'atteindre une communion encore plus profonde avec les esprits de la nature. Cette communion lui permet de reprendre du mana encore plus rapidement.

Semblable à Spiritisme I, mais le personnage regagne 1 point de mana par 10 minutes lorsqu'il est dans son sanctuaire ou 1 point par 15 minutes lorsqu'il médite hors de ce dernier.

SPIRITISME III

Rang: Nature III

Cumulatif: Non

Pré requis: Spiritisme II et une autre compétence de Nature Rang II

Le personnage est capable de communier très profondément avec la nature. Si bien qu'il est capable de reprendre son mana à une très grande vitesse.

Semblable à Spiritisme II, mais le personnage regagne 1 point de mana par 5 minutes lorsqu'il est dans son sanctuaire ou 1 point par 10 minutes lorsqu'il médite hors de ce dernier.

TRANSE I

Rang: Magie I

Cumulatif: Non

Pré requis: Aucun

Le personnage est capable de se faire un vide intérieur et de trouver son centre et d'ignorer tout autour de lui. Ceci lui permet de relaxer et de régénérer ses points de Mana plus vite.

Avec cette compétence, le joueur peut reprendre un point de mana par 15 minutes, plutôt qu'un par heure, mais seulement lorsqu'il médite. Le personnage doit jouer cette compétence pour pouvoir en avoir les bénéfices. Il doit s'asseoir les mains sur les genoux les yeux fermés. Pendant tout le temps de la transe, le joueur ne peut parler sous aucun prétexte.

TRANSE II

Rang: Magie II

Cumulatif: Non

Pré requis: Transe I et une autre compétence de Magie Rang I

La capacité de concentration du personnage s'est grandement améliorée. Le temps requis pour reprendre son contrôle du mana est plus court.

Comme Transe I, sauf que le personnage n'a de besoin que de 10 minutes de méditation par point de mana.

TRANSE III

Rang: Magie III

Cumulatif: Non

Pré requis: Transe II et une autre compétence de Magie Rang II

La concentration du personnage en est légendaire. Cette concentration inégalée lui permet de reprendre son contrôle sur le mana à un rythme accéléré.

Comme Transe II, sauf que le personnage n'a de besoin que de 5 minutes de méditation par point de mana.

CHAPITRE IV

LISTE DES SORILÈGES

MAGIE ET SORILÈGES

Divisés par Compétences, Écoles et Rangs

Les pré requis inscrits ici comptent seulement les sorts nécessaires. Vous devez tout de même obtenir les compétences requises pour apprendre les sorts.

SORCELLERIE

ENCHANTEMENT

Médium alternatif: potion

Rang I : Agacer, Confondre, Sommeil

Rang II : Charisme, Maladie

Rang III : Contrôle, Effroi

FORCE

Médium alternatif: parchemin

Rang I : Détection de la magie, Ensorcellement, Jambette, Phosphorescence

Rang II : Luminescence, Projectile magique

Rang III : Aveuglement, Permanence

ILLUSION

Médium alternatif: potion

Rang I : Camouflage, Invisibilité I, Perception

Rang II : Cachette, Invisibilité II, Seconde vue

Rang III : Invisibilité III

MATIÈRE

Médium alternatif: parchemin

Rang I : Boue en pierre, Création de feu, Flèches, Réparation armes/armures

Rang II : Chair en pierre, Création de matériel I, Sphères

Rang III : Cônes, Création de matériel II

PROTECTION

Médium alternatif: parchemin

Rang I : Armure I, Écran, Mutisme, Sanctuaire I,

Rang II : Armure II, Aura I, Sanctuaire II

Rang III : Aura II, Neutralisation de la magie, Sanctuaire III

FÉERIE

ANIMAL

Médium alternatif: potion

Rang I : Empathie, Frénésie, Griffes, Oeil de lynx

Rang II : Appel du loup, Furie, Peau d'ours

Rang III : Loup-garou, Peau de glouton

ESPRI+S

Médium alternatif: parchemin

Rang I : Détection de la magie, Feux follets, Fortification d'arme

Rang II : Auspice, Protection du fer

Rang III : Complicité

PLANTE

Médium alternatif: parchemin

Rang I : Arbre Creux, Camouflage, Poison I, Vignes I

Rang II : Poison II, Ronces, Tunnel d'arbres I, Vignes II

Rang III : Poison III, Tunnel d'arbres II

PROTECTION

Médium alternatif: parchemin

Rang I : Armure I, Écran, Mutisme, Sanctuaire I,

Rang II : Armure II, Aura I, Sanctuaire II

Rang III : Aura II, Neutralisation de la magie, Sanctuaire III

VIÈ

Médium alternatif: potions

Rang I : Consécration, Guérison I, Neutralisation du poison, Restauration

Rang II : Conservation, Guérison II, Résurrection

Rang III : Guérison III

PRÉDIGES

ABJURATION & INVOCATION

Médium alternatif: parchemin

Rang I : Abjuration I, Invocation I, Résistance à la magie

Rang II : Abjuration II, Invocation II, Malédiction

Rang III : Abjuration III, Invocation III

DIVINATION

Médium alternatif: potion

Rang I : Clairvoyance I, Détection de magie, Identification I, Télépathie,

Rang II : Clairvoyance II, Damnation, Identification II

Rang III : Clairvoyance III, Identification III

NÉCROMANCIE

Médium alternatif: parchemin

Rang I : Contrôle des morts-vivants I, Création de zombies, Tromper la mort, Voix d'outre-tombe

Rang II : Contrôle des morts-vivants II, Création de squelettes, Limbes, Maladie

Rang III : Contrôle des morts-vivants III, Création de goules

PROTECTION

Médium alternatif: parchemin

Rang I : Armure I, Écran, Mutisme, Sanctuaire I

Rang II : Armure II, Aura I, Sanctuaire II

Rang III : Aura II, Neutralisation de la magie II, Sanctuaire III

VIÈ

Médium alternatif: potions

Rang I : Consécration, Guérison I, Neutralisation du poison, Restauration

Rang II : Conservation, Guérison II, Résurrection

Rang III : Guérison III

ABJURATION I (ABJURA+IØN & INVØCA+IØN I)

Matériel: Talisman
Formule: Feddyn shoh wass « Imp »
Durée: Instantané
Portée: Toucher
Pré requis: Aucun

Permet au personnage de renvoyer en enfer un imp. Si l'enchanteur en question connaît le vrai nom du démon en pleine possession et l'utilise pendant le sort, ce nom ne pourra être utilisé de la fin de semaine. L'invocateur devra se trouver un autre nom de démon. Ce sort fonctionne aussi sur les PNJ tant que le sort est d'assez haut niveau pour la créature en question. Lorsqu'on parle d'un démon PNJ, certains peuvent avoir quelques particularités.

ABJURATION II (ABJURA+IØN & INVØCA+IØN II)

Matériel: Talisman
Formule: Feddyn shoh wass minoris
Durée: Instantané
Portée: Toucher
Pré requis: Abjuration I

Comme Abjuration I, sauf que cela permet au personnage de renvoyer un démon mineur. Si l'enchanteur en question connaît le vrai nom du démon en pleine possession et l'utilise pendant le sort, ce nom (et le démon qui vient avec) ne pourra être utilisé de la fin de semaine. L'invocateur devra se trouver un autre nom de démon. Ce sort fonctionne aussi sur les PNJ tant que le sort est d'assez haut niveau pour la créature en question. Lorsqu'on parle d'un démon PNJ, certains peuvent avoir quelques particularités.

ABJURATION III (ABJURA+IØN & INVØCA+IØN III)

Matériel: Talisman
Formule: Feddyn shoh wass supra
Durée: Instantané
Portée: Toucher
Pré requis: Abjuration II

Comme Abjuration I sauf que cela permet au personnage de renvoyer un démon véritable. Si l'enchanteur en question connaît le vrai nom du démon en pleine possession et l'utilise pendant le sort, ce nom ne pourra être utilisé de la fin de semaine. L'invocateur devra se trouver un autre nom de démon. Ce sort fonctionne aussi sur les PNJ tant que le sort est d'assez haut niveau pour la créature en question. Lorsqu'on parle d'un démon PNJ, certains peuvent avoir quelques particularités.

ARBRE CREUX (PLAN+E I)

Matériel: Poudre de lune
Formule: Billey clamey
Durée: contact avec l'arbre
Portée: toucher
Pré requis: Aucun

Permet à un personnage de se cacher à l'intérieur d'un arbre. Le personnage doit rester en contact, (corps sur le tronc; une main ou un membre ne suffit pas) avec un arbre de 30 cm de diamètre. Il ne peut interagir avec le reste du monde extérieur, mais peut entendre et voir ce qui se passe aux alentours. Les gens à l'extérieur ne voient pas le joueur dans l'arbre.

Un maximum de trois personnes peuvent se cacher dans un arbre. Un joueur ne peut pas mettre un autre joueur dans l'arbre. On ne peut faire de sorts ou parler dans l'arbre. Le sort se termine après 5 minutes si l'arbre se fait abattre. Un joueur doit faire semblant d'abattre l'arbre avec une hache de mousse. Le(s) joueur(s) est projeté de l'arbre avec 1 point de dommage au torse. Les gens portant de l'armure de fer ne peuvent pas entrer dans les arbres. Les armes de grandeur « petites » et « moyennes » peuvent y entrer.

AGACER (ENCHAN+EMEN+ I)

Matériel: pendule
Formule: T'ou uspair
Durée: 30 secondes
Portée: 4 mètres, une personne
Pré requis: Aucun

Au moment d'avoir reçu cette insulte magique, la victime de ce sort se retrouvera enragée et perdra la raison pendant deux minutes. Ce sort provoque la Frénésie chez les Féras et Furie pour les barbares. Un personnage normal ne se retrouve qu'extrêmement fâché à en perdre raison. Il ne gagne pas de points de plus et a du mal à contrôler ses actions. L'enchanteur doit pointer du doigt la victime du sort ou bien l'appeler par son nom.

APPEL DU LOUP (ANIMAL II)

Matériel: Poil de garou fae
Formule: Hurllement de loup
Durée: 30 secondes
Portée: 4 mètres
Pré requis: Un sort Animal Rang I

L'enchanteur jettera une pincée de poil de loup en émettant un hurlement. Ceci fera en sorte que, pendant 30 seconds, les joueurs en proximité de 4 mètres et moins sont paralysés de peur. Tout coup physique ou sort termine cette paralysie.

ARMURE I (PRØ+EC+IØN I)

Matériel: poudre de lune
Formule: Karraghey shoh
Durée: 15 minutes ou un combat
Portée: Toucher
Pré requis: Aucun

Une armure invisible protège le corps du récipiendaire du sort. Donne un point d'armure de plus à chaque membre et au torse. On ne peut profiter de plusieurs sorts de ce genre sur sa personne et ce sort ne s'ajoute pas aux points d'armures conventionnelles. Le magicien doit toucher la personne en question. Le sort peut-être fait en prévision d'un combat, dans ce cas : il dure 15 minutes. Les points d'armures magiques sont perdus en combat de la même façon qu'une armure, c'est-à-dire qu'ils s'enlèvent lorsque l'endroit est touché.

ARMURE II (PRØ+EC+IØN II)

Matériel: Écorce de Treant
Formule: Karraghey shoh tou
Durée: 15 minutes ou un combat
Portée: Toucher
Pré requis: Armure I

Une armure invisible protège le corps du récipiendaire du sort. Donne deux points d'armure de plus à chaque membre et au torse. On ne peut profiter de plusieurs sorts de ce genre sur sa personne et ce sort ne s'ajoute pas aux points d'armures conventionnelles. Le magicien doit toucher la personne en question.

AURA I (PRØ+EC+IØN II)

Matériel: Talisman
Formule: Fow royd
Durée: Variable
Portée: magicien
Pré requis: Un sort de Protection Rang I

Les créatures maléfiques (démons, morts vivants) ignorent l'enchanteur qui a fait ce sortilège. Le joueur doit porter son talisman le plus haut possible dans les airs tout le long du sortilège et avoir la main sur la tête. Le sort dure aussi longtemps que le que l'enchanteur est capable de garder son talisman bien haut. Le joueur ne peut pas changer de main et le bras de celui-ci doit rester bien droit après qu'il a dit la formule. Le joueur ne peut bouger pour la durée du sort.

AURA II (PR⊕+EC+I⊕N III)

Matériel : Talisman
Formule : Fow thie
Durée : Variable
Portée : 1 mètre de radius du magicien
Pré requis : Aura I

Comme le sort Aura I, mais avec un mètre de radius de l'enchanteur. Deux personnes peuvent accompagner l'enchanteur dans ce cercle de protection. Ces gens doivent aussi avoir une main sur la tête.

AUSPICE (ESPRI+ II)

Matériel : poudre de pixie
Formule : shoh lee
Durée : 15 minutes
Portée : Toucher
Pré requis : Un sort Esprit Rang I

Les faes (orcs, sidhee, dryades) ignorent le récipiendaire de ce sort, à moins que ce dernier ne l'attaque. Le personnage utilisant ce sort ne peut bouger pendant la durée de celui-ci et doit avoir un glowstick rouge, bien en vue, sur sa personne. Le joueur doit le cacher dès que le sort prend fin.

AVEUGLEMENT+ (F⊕RCE III)

Matériel : poudre de mage
Formule : Doalley
Durée : 1 minute
Portée : catalyseur
Pré requis : 1 sort Force Rang II

Le récipiendaire du sort devra se fermer les yeux pendant 1 minute.

BOUE EN PIERRE (M⊕+IÈRE I)

Matériel : poil de garou fae
Formule : Laaghan craa-chiaull
Durée : 2 minutes
Portée : catalyseur
Pré requis : Aucun

L'enchanteur peut empêtrer un autre joueur en transformant rapidement le sol de la boue en pierre ou de la pierre en boue. La victime de ce sort a les pieds pris au sol et ne peut les bouger.

CACHE+†E (ILLUSI⊕N II)

Matériel : écorce de Treant
Formule : boayl keiltynys
Durée : Variable
Portée : Toucher
Pré requis : Un sort d'Illusion Rang I

Le joueur n'a aucune chance de se faire voir tant qu'il reste en petite boule dans un endroit abrité. Aussitôt qu'il bouge, le sort se termine.

CAM⊕UFLAGE (PLAN+E I, ILLUSI⊕N I)

Matériel : Poudre de lune
Formule : cur keiltyn
Durée : 10 minutes
Portée : Toucher
Pré requis : Aucun

Le personnage est camouflé tant qu'il se cache moindrement derrière un arbre et ne bouge pas. Le joueur est détectable avec le sort de Perception. Le sort continue pendant dix minutes. Le joueur est distinguable s'il bouge mais recommence au moment où il redevient immobile.

CHAIR EN PIERRE (M⊕+IÈRE II)

Matériel : sable de sablier
Formule : feill cur clagh er
Durée : 2 minutes
Portée : toucher
Pré requis : Boue en pierre

Permet de transformer un personnage de la pierre à la chair et vice-versa. Le personnage transformé en pierre doit rester immobile pendant deux minutes. Le personnage en pierre ne peut être brisé. En ce qui concerne l'utilisation du sort de transformation Boue en pierre, la victime redevient normale.

CHARISME (ENCHAN+EMEN+ II)

Matériel : Larme de fae
Formule : karismey
Durée : 10 minutes
Portée : catalyseur
Pré requis : 1 sort Enchantement I

Le joueur peut amadouer, séduire ou intimider un autre personnage. La victime se retrouvera dans une position plus charitable ou émotionnellement démunie à l'égard de son ensorceleur. Le sort se termine si l'ensorceleur frappe ou tente de convaincre la victime de faire quelque chose qui va à l'encontre de ses convictions.

CLAIRV⊕YANCE I (DIVINA+I⊕N I)

Matériel : Poudre de mage
Formule : fysseree
Durée : 2 minutes
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Permet d'avoir de petits indices de la part des organisateurs ou de d'autres joueurs. L'autre personnage/organisateur sera alors hypnotisé et devra répondre aux questions de ses intentions pendant les prochaines 2 minutes. La victime du sort n'a pas connaissance de l'information dévoilée ni à qui elle a été dite.

CLAIRV⊕YANCE II (DIVINA+I⊕N II)

Matériel : Poudre de mage
Formule : fysseree
Durée : 2 minutes
Portée : toucher
Pré requis : Un sort de Divination Rang I

Permet d'avoir de petits indices de la part des organisateurs ou de d'autres joueurs. L'autre personnage/organisateur sera alors hypnotisé pendant 2 minutes et devra répondre aux questions de ses intentions pendant la prochaine heure. La victime du sort n'a pas connaissance de l'information dévoilée ni à qui elle a été dite.

CLAIRV⊕YANCE III (DIVINA+I⊕N III)

Matériel : Poudre de mage
Formule : fysseree
Durée : 2 minutes
Portée : toucher
Pré requis : Clairvoyance II

Permet d'avoir de petits indices de la part des organisateurs ou de d'autres joueurs. L'autre personnage/organisateur sera alors hypnotisé pendant 2 minutes et devra répondre aux questions de ses intentions pendant les prochains deux heures. La victime du sort n'a pas connaissance de l'information dévoilée ni à qui elle a été dite.

C O M P L I C I T É (ESPRI+ III)

Matériel : poudre de pixie
Formule : cophartnagh
Durée : Instantané
Portée : 1 mètre
Pré requis : 1 sort d'Esprit Rang II

Permet de parler avec un personnage féérique d'égal à égal. Le personnage féérique considérera l'enchanteur comme un ami et tentera même de l'aider.

C Ô N E (M A + I È R E III)

Matériel : poudre de mage
Formule : cughlin orraghey
Durée : Instantané
Portée : 3 mètres, 3 joueurs dans un angle de 45°
Pré requis : Sphères

L'enchanteur produit un cône de flamme, glace, électricité ou d'acide qui sont capables de toucher trois personnes à la fois au montant de 1 point de dommage au torse et 1 point de dommage à chaque membre. Le mage n'a pas besoin de catalyseur, mais doit ouvrir ses bras en angle de quarante-cinq degrés en avant de lui et en désignant trois joueurs affectés après avoir dit la formule. Fonctionne à une distance de 3 mètres.

C O N F O N D R E (ENCHAN+EMEN+ I)

Matériel : pendule
Formule : Drogh ort!
Durée : 1 minute
Portée : catalyseur
Pré requis : Aucun

La victime d'un de ce sort se retrouvera stupéfiée et confuse pendant la durée du sort. Par exemple, elle aura de la misère à composer des phrases complètes et ne fera plus la différence entre sa main droite et sa gauche. Les utilisateurs de sorts ne pourront pas faire leurs sortilèges. Ce sont les pouvoirs cognitifs qui sont affectés et non pas le mouvement. Dans le cas d'une potion, c'est la victime qui doit la boire pour être confus.

C O N S É C R A T I O N (VIE I)

Matériel : talisman
Formule : Une messe ou cérémonie
Durée : la durée du GN
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Ce sort permet à l'ensorceleur de consacrer un endroit à son dieu. Les âmes défuntes pourront alors s'y reposer pour revenir à la vie en toute quiétude. Le joueur qui utilise ce sort fabrique une sorte de «cimetière» où lui et ses amis pourront revenir si jamais ils meurent. De cette façon, les joueurs auront la certitude de ne pas avoir de surprises lors de leurs morts. Cet endroit doit être représenté. Par exemple, vous pouvez installer des pierres tombales ou un petit monument. Tous ceux qui auront accès à ce lieu doivent se tenir la main pendant que la personne qui fait lance le sort. Le joueur qui incante le sort doit dire une prière qui inclut ceux qui sont concernés. Ce sort ne redonne pas de compétences perdues. L'ère d'effet est de trois mètres de l'endroit représenté.

C O N S E R V A T I O N (VIE II)

Matériel : Talisman
Formule : neuchaghlaa
Durée : Instantané
Portée : toucher
Pré requis : Guérison I

Permet au guérisseur d'utiliser Guérison I sur trois personnes à la fois. Le guérisseur doit désigner les trois personnes clairement avant de faire le sort.

C O N T R Ô L E (ENCHAN+EMEN+ III)

Matériel : poudre de pixie
Formule : freayll fo
Durée : 15 minutes
Portée : toucher
Pré requis : 1 sort Enchantement Rang II

L'ensorceleur peut contrôler les actions de sa victime. Cette dernière doit faire ce que lui demande le lanceur du sort. Le personnage peut protester tout au long de l'action, mais devra quand même le faire. N.B. : N'oubliez pas que ceci est un jeu, et ne faites pas à autrui ce dont vous n'accepteriez pas de faire.

C O N T R Ô L E D E S M O R T S - V I V A N T S I (NÉCR O M A N C I E I)

Matériel : perle de dragon
Formule : freayll fo lieh-varroo il
Durée : 15 minutes ou destruction des créatures ou perte de proximité
Portée : 5 mètres
Pré requis : Aucun

Les squelettes et les zombies dans les 5 mètres environnant tombent sous le contrôle du lanceur du sort. Si le nécromancien qui a créé les morts-vivants est présent, ceux-ci répondront aux commandes de leur créateur. Le nécromancien perd le contrôle des morts vivants si ces derniers sortent en dehors de son cercle de cinq mètres.

C O N T R Ô L E D E S M O R T S - V I V A N T S II (NÉCR O M A N C I E II)

Matériel : perle de dragon
Formule : freayll fo lieh-varroo il
Durée : 15 minutes ou destruction des créatures ou perte de proximité
Portée : 5 mètres
Pré requis : Contrôle de Morts-Vivants I

Les goules heucovas et juju-zombies dans les cinq mètres environnant tombent sous le contrôle du lanceur du sort. Si le nécromancien qui a créé les morts-vivants est présent, ceux-ci répondront aux commandes de leur créateur. Le nécromancien perd le contrôle des morts vivants si ces derniers sortent en dehors de son cercle de cinq mètres. Ce sort ne contrôle pas les zombies et les squelettes.

C O N T R Ô L E D E S M O R T S - V I V A N T S III (NÉCR O M A N C I E III)

Matériel : perle de dragon
Formule : freayll fo lieh-varroo ili
Durée : 15 minutes ou destruction/perde de proximité
Pré requis : Contrôle de Morts-Vivants II

Les vampires, momies et fantômes, (tous mineurs) dans les cinq mètres environnant tombent sous le contrôle du lanceur du sort. Si le nécromancien qui a créé les morts-vivants est présent, ceux-ci répondront aux commandes de leur créateur. Le nécromancien perd le contrôle des morts vivants si ces derniers sortent en dehors de son cercle de cinq mètres. Ce sort ne contrôle pas les zombies, squelettes, goules, heucovas et juju-zombies.

C R É A T I O N D E F E U (M A + I È R E I)

Matériel : pendule
Formule : foaddit
Durée : 1 minute
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Permet à l'enchanteur de créer une petite flamme avec un briquet. Sert, entre autres, à s'éclairer en jeu la nuit. Avec le sort Permanence, permet d'enflammer magiquement, par exemple, une arme.

CRÉATION DE MATÉRIEL I (MATERIE II)

Matériel : variable
Formule : composius
Durée : 2 minutes
Portée : toucher
Pré requis : 1 sort Matière Rang I

Permet à l'enchanteur de transformer un ingrédient de rang «Commun» pour un autre du même rang. Par exemple, un joueur n'a plus de poudre de lune. Il peut utiliser Création de Matériel pour transformer des larmes de fae pour faire son sort. Le matériel nouvellement créé ne dure que 2 minutes. Il ne peut pas être utilisé pour faire des potions ou des parchemins. Un magicien peut aussi donner le nouvel ingrédient créé à un autre joueur. Il peut également détruire un ingrédient réutilisable, comme un pendule, s'il a vraiment besoin d'une composante. La composante réutilisable sera détruite.

Ce sort enlève aussi le besoin de mana pour le prochain sort que le magicien utilisera. Par exemple, Création de matériel a été utilisé pour faire le sort Camouflage. Le sort de Camouflage n'utilisera pas de mana parce que la composante utilisée vient d'être créée. Ceci ne fonctionne pas que le matériel nouvellement créé est transféré à un autre joueur. En d'autres mots, seulement le magicien qui a utilisé le sort Création de matériel reçoit un sort en mana gratuit.

CRÉATION DE MATÉRIEL II (MATERIE III)

Matériel : variable
Formule : composius tou
Durée : 2 minutes
Portée : toucher
Pré requis : Création de matériel I

Semblable à Création de matériel I mais pour les composantes Rares.

CRÉATION DE SQUELETTE (NECROMANCIE II)

Matériel : poudre de mage et 1 cadavre
Formule : corp fo ushylagh
Durée : 30 minutes ou destruction
Pré requis : Création de zombie

Permet au nécromancien de fabriquer un squelette, qu'il contrôle, à partir d'un cadavre. Un squelette a les mêmes points de corps que le corps utilisé pour le créer, et ignore un coup sur deux venant d'une lame. Un squelette est immunisé aux flèches.

CRÉATION DE ZOMBIE (NECROMANCIE I)

Matériel : œil de salamandre et 1 cadavre
Formule : corp fo ghruiahtys
Durée : 30 minutes ou destruction
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Permet au nécromancien de fabriquer un zombie, qu'il contrôle, à partir d'un cadavre. Un zombie a les mêmes points de corps que le corps utilisé pour le créer.

CRÉATION DE GOULE (NECROMANCIE III)

Matériel : poudre de mage et 1 cadavre
Formule : corp fo croo gowl
Durée : 30 minutes ou destruction
Portée : toucher
Pré requis : Création de Squelette

Permet au nécromancien de fabriquer une goule, qu'il contrôle, à partir d'un cadavre. Une goule a les mêmes points de corps que le corps utilisé pour la créer plus un à chaque location. Par exemple : une goule créée à partir d'un humain normal aura 3 points au torse et 2 points à chaque membre. De plus, une goule est capable d'induire la paralysie à une victime par 10 minutes. Cette paralysie dure cinq minutes. Cette attaque fonctionne au toucher.

DAMNATION (DIVINATION II)

Matériel : poudre de pixie
Formule : deyrey
Durée : variable
Portée : toucher
Pré requis : Un sort de Divination Rang I

L'enchanteur peut donner l'obligation à un autre personnage de finir une quête. Dans le cas d'une potion, c'est la victime qui doit la boire. L'enchanteur peut envoyer l'autre joueur sur une missive du genre : « Amènes moi de la poudre de pixie. » ou « Bute le troll là-bas. » La quête doit être assez banale ou faisable dans un délai raisonnable pour empêcher l'abus. Le joueur sous le sort de damnation aura cette quête en tête jusqu'à ce qu'elle soit complétée ou qu'elle reçoive un sort de neutralisation. Le joueur doit écrire cette quête sur sa feuille d'inscription si jamais il ne l'a pas terminée. La quête s'enlève si la quête se termine même si ce n'est pas dû aux efforts du joueur. Exemple : Le troll meurt d'une crise cardiaque ou une pixie tombe du ciel sur le magicien. N.B.: N'oubliez pas que ceci est un jeu, et ne faites pas à autrui ce dont vous n'accepteriez pas de faire. Dans le cas d'une potion, la quête à faire doit être inscrite dans la description de la potion cachée.

DÉTECTION DE LA MAGIE (DIVINATION I/FORCE I/ESPRI I)

Matériel : Pendule
Formule : buitcheraght
Durée : Instantané
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Permet au mage de reconnaître si un item est magique. L'enchanteur peut tout simplement demander au propriétaire si l'item est magique ou vérifier sur l'item si le symbole pour magie (¥) y est. Le titulaire de l'item doit répondre véridiquement par oui ou non. Permet aussi de détecter si quelqu'un ou quelque chose est sous l'effet d'un sort.

ÉCRAN (PROTECTION I)

Matériel : poudre de pixie
Formule : fastee
Durée : variable
Portée : longueur 1 bras & 3m2
Pré requis : Aucun

Ce sort forme un écran magique de trois mètres carrés. Ce sort protège des coups physiques et des sorts à catalyseurs. L'enchanteur doit porter sa main en signe d'arrêt devant lui tout le long du sort. Le sort arrête si le mage baisse la main ou s'il se fait frapper par derrière. Le mur est à la longueur du bras du mage directement en avant de la main de l'ensorceleur. Ni l'écran ni le magicien ne peuvent bouger pour la durée du sort, sinon l'écran se dissipe.

EFFROI (ENCHANTEMENT III)

Matériel : Ecorce de Treant
Formule : atchim
Durée : 2 minutes
Portée : 4 mètres
Pré requis : un sort d'Enchantement Rang II

Le personnage victime de ce sort perd la tête de peur et se sauve ou bien reste en petite boule à terre. Ce sort dure deux minutes. Une personne désignée pas le magicien dans un radius de 4 mètres.

ENSORCELLEMENT † (FORCE I)

Matériel : dent de griffon
Formule : atchim + le nom de l'item
Durée : 2 minutes
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Permet de donner une aura magique à un item. Une arme ensorcelée de ce sort pourra affecter certaines créatures sans leur donner de points de dommage supplémentaire. Le joueur à l'arme enchantée devra dire par exemple: "magique" lorsqu'il frappe.

EMPAATHIE (ANIMAL II)

Matériel : pendule
Formule : co-ennaghtyn
Durée : 2 minutes
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Le récipiendaire peut communiquer avec les animaux et avec les monstres à caractère animal.

FEUX FOLLETS (ESPRI + I)

Matériel : Larme de fae
Formule : chenney cheabane
Durée : 30 secondes
Portée : voix, 4 mètres
Pré requis : Aucun

Permet d'ordonner à une victime de marcher à pas rapide dans la direction désignée par le lanceur de sort. La victime est entièrement concernée avec le devoir de se déplacer et ignore les attaques qu'elle reçoit même si celles-ci lui font du dommage.

FLÈCHES (MAGIÈRE I)

Matériel : poudre de lune
Formule : saighead
Durée : Instantané
Portée : catalyseur
Pré requis : Aucun

Crée une flèche de feu ou d'électricité, d'acide, de glace qui fait deux points à la location (bras, jambe, torse) touchée.

FORIFICATION D'ARME (ESPRI + I)

Matériel : larme de fae
Formule : wappin follit
Durée : instantané
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Permet à une arme, armure ou bouclier en bois, en os, etc. d'être aussi forte qu'une arme en métal. Est permanent jusqu'à ce que l'arme se fasse briser.

FRÉNÉSIE (ANIMAL I)

Matériel : oeil de salamandre
Formule : merre chaggee
Durée : 3 minutes ou un combat
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

La personne sous l'emprise d'un sort de Frénésie attaquera ses ennemis jusqu'à ce que celui-ci soit incapacité ou qu'il ait demandé pitié. Être en Frénésie ne veut pas nécessairement dire vouloir la mort du rival. La personne sous Frénésie perd ses points de corps normalement, mais reçoit un point de corps de plus à chaque membre et au torse. On peut donc dire que le sens de préservation reste intact.

FURIE (ANIMAL II)

Matériel : oeil de salamandre
Formule : annwyd
Durée : 3 minutes ou un combat
Portée : toucher
Pré requis : Un sort d'Animal Rang I

Un personnage sous l'effet de Furie perd son sens de préservation pendant trois minutes (ou la durée d'un combat) et attaque tout ce qui bouge dans son champ de vision, ami ou ennemi. Pendant la Furie, le personnage ne tient pas compte des points de dommage asséné sur sa personne tant qu'il lui en reste au moins un point de corps au torse. Il n'a pas à simuler la douleur ou la perte d'un membre. À la fin de la furie, le joueur doit simuler une fatigue intense. S'il a perdu des points de corps, il doit maintenant en tenir compte.

GRIFFES (ANIMAL I)

Matériel : dent de griffon
Formule : ingin
Durée : Instantané
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Permet à l'enchanteur de transformer des mains en griffes que le joueur pourra utiliser en combat. Le joueur doit avoir une paire de gants griffus qu'il rendra disponible au récipiendaire du sort. Chaque main griffue comporte deux points d'armure qui protègent la main et l'avant-bras. Chaque main griffue fait un point de dommage. Le sort termine au moment où le joueur reçoit la permission de l'enchanteur qui l'a ensorcelé ou reçoit un sort de neutralisation de magie. Dans le cas d'un magicien qui utilise lui-même le sort, il peut le dissiper à son insu.

GUÉRISON I (VIE I)

Matériel : Talisman
Formule : slanaghey
Durée : Instantané
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Ce sort guéri deux points de corps au personnage désigné. Le guérisseur doit toucher le ou les membres à être guéri pendant au moins 30 secondes par point à guérir. Un guérisseur ne peut se guérir lui-même.

GUÉRISON II (VIE II)

Matériel : Talisman
Formule : slanaghey il
Durée : Instantané
Portée : toucher
Pré requis : Guérison I

Ce sort guéri jusqu'à 5 points de corps au personnage désigné, par endroit. Le guérisseur doit toucher le ou les membres à être guéri pendant au moins 30 secondes par point à guérir. Un guérisseur ne peut pas se guérir lui-même.

GUÉRISON III (VIE III)

Matériel : Talisman
Formule : slanaghey ili
Durée : Instantané
Portée : toucher
Pré requis : Guérison II

Ce sort guéri tous les points de corps au personnage désigné. Le guérisseur doit toucher le personnage à être guéri pendant au moins 30 secondes par point à guérir. Un guérisseur ne peut pas se guérir lui-même.

IDEN+IFI+CA+IØN I (DIVINA+IØN I)

Matériel : cristal de Draioch
Formule : enneydys
Durée : Instantané
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Donne au joueur le droit de lire l'identification secrète des potions.

IDEN+IFI+CA+IØN II (DIVINA+IØN II)

Matériel : cristal de Draioch
Formule : enneydys il
Durée : Instantané
Portée : toucher
Pré requis : Identification I

Donne au joueur le droit de lire l'identification des parchemins.

IDEN+IFI+CA+IØN III (DIVINA+IØN III)

Matériel : cristal de Draioch
Formule : enneydys ili
Durée : Instantané
Portée : toucher
Pré requis : Identification II

Donne au joueur le droit de lire l'identification (ou de le demander à un organisateur) des objets magiques plus rares.

INVISIBILI+É I (ILLUSIØN I)

Matériel : Larme de fae
Formule : neuakinaght
Durée : 2 minutes
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Le récipiendaire de ce sort devient invisible. Le joueur doit garder un bras dans les airs pour signifier son invisibilité. Le sort dure deux minutes, mais se termine si le joueur attaque quelqu'un, est touché en combat ou s'il décide de terminer le sort.

INVISIBILI+É II (ILLUSIØN II)

Matériel : poudre de pixie
Formule : ard- neuakinaght
Durée : 10 minutes
Portée : toucher
Pré requis : Invisibilité I

Le récipiendaire de ce sort devient invisible. Le joueur doit garder un bras dans les airs pour signifier son invisibilité. Le sort dure 10 minutes, mais se termine si le joueur attaque quelqu'un, est touché en combat ou décide de terminer le sort.

INVISIBILI+É III (ILLUSIØN III)

Matériel : poils de garou fae
Formule : sleetch neuakinaght
Durée : 10 minutes
Portée : toucher
Pré requis : Invisibilité II

Le récipiendaire de ce sort devient invisible. Le joueur doit garder un bras dans les airs pour signifier son invisibilité. Le joueur peut attaquer avec ce sort.

INVØCA+IØN I (ABJURA+IØN & INVØCA+IØN I)

Matériel : œil de salamandre
Formule : aghin + le nom du démon
Durée : variable
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Permet à l'enchanteur d'invoquer un imp qui possédera un autre joueur jusqu'à la mort du personnage ou l'abjuration de l'imp. L'ensorceleur doit se procurer le vrai nom d'un imp.

- Lors de sa possession, le personnage du joueur ne conserve aucun dommage occasionné à sa personne.

- L'imp doit obéir au doigt et à l'oeil à celui qui l'a invoqué tant que ce dernier possède son talisman en main.

- Si le joueur perd contact physique entre sa main et son talisman, l'imp l'attaquera tout de suite.

- Si l'imp tue l'enchanteur, il sèmera le chaos et blessera quiconque est sur son passage.

- L'imp a les mêmes points de corps que la personne qu'il possède et frappe d'un point avec n'importe quelles armes

INVØCA+IØN II (ABJURA+IØN & INVØCA+IØN II)

Matériel : œil de salamandre
Formule : aghin il + le nom du démon mineur
Durée : variable
Portée : toucher
Pré requis : 1 sort d'Abjuration/Invocation Rang I

Comme Invocation I, mais la créature invoquée est un démon mineur.

- Le démon mineur a un point de corps supplémentaire de plus que son hôte sur chaque membre. Il frappe avec la même force ou capacité que la personne qu'il possède.

INVØCA+IØN III (ABJURA+IØN & INVØCA+IØN III)

Matériel : œil de salamandre
Formule : aghin ili + le nom du démon
Durée : variable
Portée : toucher
Pré requis : 1 sort d'Abjuration/Invocation Rang II

Comme invocation I sauf que la créature invoquée est un démon.

- Le démon a un point de corps supplémentaire de plus que son hôte sur chaque membre et au torse. Il frappe avec la même force ou capacité que la personne qu'il possède. De plus, il possède le sort Furie qu'il peut utiliser deux fois.

JAMBE+Æ (FORCE I)

Matériel : écorce de treant
Formule : snapperal
Durée : instantané
Portée : catalyseur
Pré requis : Aucun

La personne victime de la jambette tombe par terre du moment où elle se fait toucher par un catalyseur.

LIMBES (NÉCRØMANCIE II)

Matériel : poudre de pixie
Formule : phryssoon
Durée : Spécial
Portée : toucher
Pré requis : Un sort de Nécromancie Rang I

Permet à un nécromancien d'empêcher un fantôme de quitter son corps. Ce sort empêche un mort d'aller à son cimetière. Il peut quand même revenir à la vie dans un endroit consacré mais devra passer les 15 minutes complètes où il est mort.

LŌUP-GARŌU (ANIMAL III)

Matériel : poil de garou fae
Formule : filliuagh
Durée : 10 minutes ou X dmg
Portée : toucher
Pré requis : 1 sorts d'Animal Rang II

L'enchanteur transforme un joueur en loup-garou. Le joueur possède Oeil de lynx, Griffes, Frénésie, Appel du loup et Peau d'ours dont il peut activer à son insu. Le joueur ne peut dire que quelques mots simples pendant ce temps. À moins que l'enchanteur décide de résilier le sort, un personnage reste en « loup-garou » 10 minutes ou jusqu'à ce qu'il perde tous ses points de corps. Le sort Loup-garou n'est pas une maladie et un personnage transformé par ce sort ne transmet pas de maladie. Le personnage conserve ses facultés mentales et reste maître de ses actions et, à part les griffes conserve une apparence humaine. Le magicien devrait amener une paire de gants griffus.

LUMINESCENCE (FORCE II)

Matériel : dent de griffon
Formule : draillsein
Durée : instantané
Pré requis : Phosphorescence

Permet au magicien de créer une lumière magique (lampe de poche) dont il peut se servir à son propre gré. La lampe de poche ne peut être utilisée pour aveugler quelqu'un et doit rester pointée vers le sol ou sur l'ouvrage de l'ensorceleur. L'enchanteur peut terminer le sort quand bon lui semble mais doit réutiliser des points de mana pour le réactiver.

MALADIE (ENCHAN+EMEN+ II/NÉCRŌMANCIE II)

Matériel : œil de salamandre
Formule : Ruulfo
Durée : Une demi heure
Portée : Toucher
Pré requis : Un sort d'Enchantement/Nécromancie Rang I

La victime devient malade pour une demi-heure. Elle se déplace très péniblement et se sent très faible. Le joueur peut faire semblant de tousser, faire de la fièvre ou peut avoir des nausées. Le combat devient quasi impossible : dans le meilleur des cas, le joueur réussit parfois à éviter des coups.

MALÉDICTIŌN (ABJURA+IŌN/INVŌCA+IŌN II)

Matériel : larme de fae
Formule : Skeyll ort rass
Durée : Spécial
Portée : catalyseur
Pré requis : Aucun

L'enchanteur peut donner une des malédictions suivantes à un autre personnage. Le sort dure jusqu'à ce que l'enchanteur décide de terminer le sort ou jusqu'à ce qu'un autre enchanteur neutralise le sort. Le joueur avec la malédiction peut tout de même fonctionner et se sortir du pétrin lorsque l'occasion y passe.

Gourmandise : Le personnage ne peut s'empêcher de manger tout le temps.

Obsession sotte : Le personnage devient obsédé par une banalité, par exemple le revers de sa propre main. L'enchanteur doit spécifier l'objet d'intérêt.

Cordial : Le personnage doit être le plus aimable et gentil possible et essaiera de plaire à tout le monde en rendant service à tout ceux autour de lui. Le personnage gardera quand même son sens des loyautés. Par exemple, il n'ira pas aider une vilaine créature, mais s'excusera à profusion, s'il doit la frapper. Il fera tout en son possible pour lui garder la vie sauve même s'il doit neutraliser son ennemi.

MU+ISME (PRŌ+EC+IŌN I)

Matériel : œil de salamandre
Formule : shōsha
Durée : 2 minutes
Pré requis : aucun
Portée : catalyseur

La victime du sort perd la voix pendant 2 minutes. Parler et envoyer des sorts deviennent alors impossibles.

NEU+RALISA+IŌN DE LA MAGIE (PRŌ+EC+IŌN III)

Matériel : sable de sablier
Formule : neaghtyragh
Durée : Instantané
Portée : catalyseur
Pré requis : 1 sort de Protection II

Le personnage peut neutraliser l'effet d'un ou de plusieurs sorts sur un objet ou une personne/créature. Il faut spécifier le récipiendaire (objet, arme, créature, personne, etc.). Tous les sorts sur l'item/créature cessent de fonctionner.

NEU+RALISA+IŌN DU PŌISON (VIE I)

Matériel : talisman
Formule : fá dheoidh
Durée : instantané
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Permet de neutraliser l'effet d'un poison sur une personne.

ŌEIL DE LYNX (ANIMAL I)

Matériel : cristal de Draioch
Formule : dellid oie
Durée : 5 minutes
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Permet au joueur d'utiliser une PETITE lampe de poche couverte d'un film rouge. Ne permet pas de voir au travers des sorts de Camouflage ou d'Invisibilité.

PEAU DE GLŌU+ŌN (ANIMAL III)

Matériel : écorce de treant
Formule : glutyn crackan
Durée : cinq minutes ou 4 pts de dommage ou coups
Portée : toucher
Pré requis : Peau d'ours

Le personnage possède la peau plus dure qui protège le joueur. Il peut ignorer quatre coups par combat. Ce sort est actif pendant 5 minutes ou jusqu'à ce que 4 coups aient été reçus pendant un combat. Le sort peut être fait en prévision d'un combat.

PEAU D'ŌURS (ANIMAL II)

Matériel : écorce de treant
Formule : beithir crackan
Durée : 5 minutes ou 3 pts de dommage ou coups
Portée : toucher
Pré requis : Un sort d'Animal Rang I

Le personnage possède la peau plus dure qui protège le joueur. Il peut ignorer trois coups par combat. Ce sort est actif pendant 5 minutes ou jusqu'à ce que 3 coups aient été reçus pendant un combat. Le sort peut être fait en prévision d'un combat.

PERCEPTION (ILLUSIØN I)

Matériel : cristal de Draioch
Formule : beachd
Durée : 2 minutes
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Ne termine pas les sorts d'invisibilité, mais la personne sous l'effet du sort de Perception voit au travers de tous les sorts d'invisibilités et de camouflage pendant deux minutes.

PERMANENCE (FØRCE III)

Matériel : sable de sablier
Formule : caomhain
Durée : Permanent
Portée : toucher
Pré requis : Deux sorts de Force Rang II

Le but de ce sort est d'augmenter la durée d'un autre sort indéfiniment. Par exemple, utiliser Permanence et Sommeil sur une victime ferait en sorte qu'elle dormirait à tout jamais. Par contre, pour utiliser ce sort, il faut faire preuve d'un peu de jugement et de fair-play. Utiliser Sommeil et Permanence sur une épée dans le but de fabriquer « l'épée de valium » serait inutile parce que la victime serait l'épée. Une épée, ça ne dort pas. Par contre, utiliser le sort Ensorcellement et Permanence sur une épée rendrait ses coups magiques, mais n'augmenterait pas le dommage.

Seulement un sort peut être rendu permanent sur une personne ou un objet à la fois. Ne peut être utilisé pour une potion étant donné que les ingrédients d'une potion se désintègrent graduellement. Peut être neutralisé avec le sort Neutralisation de la magie. Tous les sorts sur la cible cessent alors de fonctionner. Les objets magiques doivent être identifiés à la manière des potions.

PHOSPHORESCENCE (FØRCE I)

Matériel : dent de griffon
Formule : solus
Durée : Duration du glow stick
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Permet à l'enchanteur de créer une lumière douce et diffuse. Dure aussi longtemps que le mage décide ou que le glowstick fonctionne. Dans le cas d'une Neutralisation de magie de la part d'un mage, le joueur doit cacher la source de lumière.

POISON I (PLAN+E I)

Matériel : poudre de mage
Formule : pluusyk
Durée : une demi-heure
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

La victime devient paralysée à un membre pendant une demi-heure. Il n'y a aucun effet pour un toucher un torse. Les effets de Poison I peuvent seulement être guéris avec Neutralisation du poison ou l'antidote de la compétence Poison I.

POISON II (PLAN+E II)

Matériel : poudre de mage
Formule : assaysyk
Durée : 30 secondes
Portée : catalyseur
Pré requis : Poison I

La victime de ce sort se tord de douleur pendant 30 secondes. Le joueur ne peut plus se battre et se recroqueville sur lui-même et hurle ou gémi. Les effets de Poison II peuvent seulement être guéris avec Neutralisation du poison ou l'antidote de la compétence Poison II.

POISON III (PLAN+E III)

Matériel : sang de licorne
Formule : bensyk
Durée : une heure
Portée : toucher
Pré requis : Poison II

La personne empoisonnée devient malade pour une heure. Le magicien choisi parmi les symptômes suivants : grippe, (fièvre, toux, malaises) urticaire et douleur. À la fin d'une heure, le poison devient insupportable et la personne devient comateuse. (Voir 1.5.4 Le coma.) Les effets de « Poison III » ne sont seulement guéris qu'avec le sort Neutralisation du poison.

PROJEC+ILE MAGIQUE (FØRCE II)

Matériel : poudre de lune
Formule : gath
Durée : Instantané
Portée : catalyseur
Pré requis : Un sort de Force Rang I

Crée un missile magique qui cause trois points de dommage magique à l'endroit affecté sur la cible.

PRO+ECTION DU FER (ESPRI+ II)

Matériel : poudre de pixie
Formule : iarunn
Durée : 5 minutes
Portée : Toucher
Pré requis : Un sort d'Esprit Rang I

Le personnage atteint d'allergie au fer peut utiliser ou porter un item fait en fer sans aucune difficulté.

RÉPARA+ION D'ARMES ET D'ARMURES (M+A+IÈRE I)

Matériel : écorce de treant
Formule : ceardach
Durée : 1 minute
Portée : toucher
Pré requis : aucun

Permet de réparer une arme ou une armure en une minute. L'armure peut être portée pendant l'incantation du sort.

RÉSIS+ANCE À LA MAGIE (ABJURA+IØN & INVØCA+IØN I)

Matériel : larme de fae
Formule : baiteal seun
Durée : Jusqu'au prochain sort reçu ou 1 heure
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Le personnage peut ignorer l'effet du prochain sort magique lancé sur sa personne.

RESTAURATION (VIE I)

Matériel : Talisman
Formule : aisig spathalt
Durée : Instantané
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Permet de faire restaurer un membre manquant à un personnage. À l'exception de la tête.

RÉSURRECTION (VIE II)

Matériel : Fiole de sang de licorne
Formule : Taghairm tagradh
Durée : Instantané
Pré requis : Un sort de Vie Rang I

Permet de ramener un personnage à la vie sans qu'il perde une compétence. Ce sort ne peut se faire que lorsque le personnage est mort et ne peut être faite que dans un lieu consacré. Voir la section 1.5 À propos de la vie et de la mort.

RŒNCES (PLANTE II)

Matériel : écorce de treant
Formule : bramasag
Durée : 1 minute
Portée : catalyseur
Pré requis : Un sort de Plante Rang I

Des vignes épineuses poussent autour du joueur à une vitesse incroyable. Celles-ci étreignent le personnage de façon agressive. La personne perd l'usage de ses jambes pendant une minute et reçoit un point de dommage à chaque jambe. Ce sort ignore les points d'armures pour s'attaquer directement aux points de corps.

SANCTUAIRE I (PROTECTION I)

Matériel : étoile
Formule : tearmann
Durée : 5 minutes
Pré requis : aucun

Ce sort donne à l'enchanteur la possibilité de se protéger ou de protéger une autre personne de toute attaque pendant 5 minutes. (Une personne à la fois.) Durant cette période de temps, un globe de magie transparente protège le joueur. Le son passe au travers de cette bulle, mais cette bulle se désintègre au moment où la personne à l'intérieur porte une attaque offensive en dehors du cercle. La zone protégée ne peut être déplacée. L'ensorceleur doit croiser ses bras sur sa poitrine les mains à plat.

SANCTUAIRE II (PROTECTION II)

Matériel : étoile
Formule : tearmann il
Durée : 5 minutes
Pré requis : Sanctuaire I

Comme Sanctuaire I sauf que la bulle est assez grosse pour incorporer trois personnes. Les trois personnes doivent être en contact physique. L'ensorceleur et ses compagnons de bulle doivent croiser ses(leurs) bras sur sa(leur) poitrine les mains à plat.

SANCTUAIRE III (PROTECTION III)

Matériel : étoile
Formule : tearmann ili
Durée : 1 heure
Pré requis : Sanctuaire II & Aura I
Portée : endroit

Comme Sanctuaire I sauf que l'enchanteur doit prendre le temps de former un cercle avec une corde de dix mètres. Tout en dedans du cercle est protégé pour une période de une heure.

SECONDE VUE (ILLUSION II)

Matériel : perle de dragon
Formule : dara fradharc
Durée : 10 minutes
Pré requis : Perception
Portée : Toucher

Permet de discerner tous les types d'Invisibilité (I, II et III) et Camouflage pendant dix minutes. Ne termine pas les sorts d'invisibilité, mais la personne sous l'effet du sort de seconde vue voit au travers de tous les types d'invisibilité et camouflage.

SOMMEIL (ENCHANTEMENT I)

Matériel : larme de fae
Formule : lochdan
Durée : 30 secondes
Portée : catalyseur
Pré requis : Aucun

La personne désignée se retrouve en proie d'une somnolence extrême. La victime tombera dans un sommeil profond, il se réveillera au bout des 30 secondes.

SPHÈRES (MAGIÈRE II)

Matériel : poudre de mage
Formule : sòise
Durée : Instantané
Portée : catalyseur
Pré requis : Flèches

Crée une boule de feu, d'électricité, d'acide ou de glace qui font deux points de dommage à deux personnes. Les catalyseurs peuvent être lancés séparément mais dans un délais raisonnable.

TÉLÉPATHIE (DIVINATION I)

Matériel : poudre de lune
Formule : mothaich
Durée : Instantané
Portée : un mètre
Pré requis : Aucun

Permet à l'enchanteur de communiquer avec une créature qui ne parle pas le même langage que l'enchanteur. Il se peut que quelquefois, la télépathie ne fonctionne pas pleinement, peut-être à cause du degré d'intelligence de la créature et du fait que celle-ci soit trop différente de l'enchanteur. Fonctionne uniquement avec les créatures vivantes.

TROMPER LA MORT (NÉCROMANCIE I)

Matériel : poudre de lune
Formule : molteyr
Durée : Instantané
Portée : toucher
Pré requis : Aucun

Ce sort permet à quelqu'un de vivant de paraître mort et vice-versa. Dans le cas d'une personne vivante, au gré de l'ensorceleur, celle-ci ne donnera aucun signe de vie. On ne distinguera pas ses battements de coeur, elle aura la peau froide, etc. L'ensorceleur peut aussi décider de lui donner un aspect plus cadavérique: décomposition avancée ou même squelettique. Il ne peut devenir incorporel par contre. Ceci est une illusion. Ce sort pourrait aussi donner un beau teint rosé et donner de jolis yeux bleus à une goule. À moins de détecter le sort ou de le neutraliser personne ne saura que le damné est nul autre que son apparence. Il faut noter que par exemple, dans le cas d'un zombie, son comportement suspect serait certainement remarqué.

TUNNEL D'ARBRES I (PLAN+E II)

Matériel : écorce de treant
Formule : caorrunn
Durée : Instantané
Portée : toucher
Pré requis : Arbre creux

La personne qui prononce l'incantation de ce sort en touchant un arbre de 30 cm de diamètre de ses deux mains pourra traverser au travers des racines de cet arbre pour se retrouver quinze mètres plus loin aux côtés d'un arbre du même diamètre. Le joueur peut tout simplement prendre quinze "pas de géants" jusque qu'à l'arbre désiré en levant un bras. Personne ne peut voir au travers de ce sort et l'on ne peut pas deviner où la personne surgira. L'enchanteur ne peut pas envoyer quelqu'un dans un tunnel d'arbre. Une seule personne peut utiliser le tunnel à la fois.

TUNNEL D'ARBRES II (PLAN+E III)

Matériel : écorce de treant
Formule : caorthann
Durée : Instantané
Portée : toucher
Pré requis : Deux sorts de Plante Rang II

Semblable à Tunnel d'arbre I mais avec une distance de 30 mètres.

VIGNES I (PLAN+E I)

Matériel : poudre de pixie
Formule : féith
Durée : 1 minute
Portée : catalyseur
Pré requis : Aucun

La personne victime de ce sort devient enchevêtrée par des lianes qui étreignent le personnage de façon agressive. La personne ne peut que bouger très lentement et péniblement pendant deux minutes. La personne ne peut se battre ou faire de sort. Un allié peut libérer la victime de ce sort en prenant 30 secondes pour couper les lianes. Il doit utiliser une arme tranchante.

VIGNES II (PLAN+E II)

Matériel : écorce de treant
Formule : rhwym
Durée : 2 minutes
Portée : catalyseur
Pré requis : Un sort de Plante Rang I

La personne victime de ce sort devient enchevêtrée par des lianes qui resserrent ses membres contre son tronc et ses jambes se collent ensemble. La personne ne peut bouger pendant la durée du sort. Un allié peut libérer la victime de ce sort en prenant 30 secondes pour couper les lianes. Il doit utiliser une arme tranchante.

VOIX D'OU+RE-TOMBE (NÉCROMANCIE I)

Matériel : Un pendule
Formule : Loayr royd
Durée : 2 minutes
Pré requis : Aucun

Le nécromancien peut communiquer avec les morts. Les morts animés sans intelligence ne peuvent pas communiquer.