



Manuel du Joueur

Systeme de regles pour les jeux de
roles grandeur nature des Milandes

Table des Matières

Chapitre 1

Règles Générales Page 1

Chapitre 2

Création De Personnages Page 7

Chapitre 3

Les Compétences Pages 14

Chapitre 4

La Magie et les Sortilèges Page 28

Chapitre 5

Les Potions et les Sorts Page 41

NOTEZ BIEN: La lecture des règlements est requise de tous les joueurs.
Le Chapitre 1 couvre les concepts généraux de base utilisés durant les GN.
Connaître les règlements réduit les conflits pendant le jeu.

Chapitre 1

Les règles générales

1.1 Règles de jeu générales en GN

Vous trouverez certaines compétences et explications supplémentaires dans le Manuel des Milandes.

1.1.2 Costumes et accessoires

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

Les joueurs qui décident d'incarner un personnage non humain ont l'obligation de porter du maquillage approprié ou une prothèse 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 museau de latex toute une journée, pensez à jouer un autre personnage.

1.1.3 Les armes

Toutes les armes doivent passer une inspection avant de pouvoir entrer sur le site. Nous recommandons fortement les armes de latex ou de mousse injectée, cependant nous acceptons aussi les armes de PVC et mousse isolante. Par sécurité les armes de mêlée ne peuvent contenir d'armature de bois ou de métal. Les armes projectiles ne peuvent contenir de morceaux solides à l'intérieur, sauf pour les flèches qui doivent être conformes aux normes des Milandes. Veuillez vous en informer auprès des organisateurs.

1.1.4 Invisibilité et Camouflage

Un joueur qui porte sa main verticale et 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, si le bruit qu'il fait ou ses actions permettent de le localiser.

1.1.5 Hors-jeu

Un joueur avec le poing fermé en l'air indique un personnage hors-jeu. Ce joueur doit être ignoré complètement à moins d'un avis contraire de sa part. Cependant il faut essayer de rester « en jeu » le plus possible, et éviter le plus possible le « hors-jeu »... Discuter de films, d'événements courants ou des règlements du jeu est considéré comme « hors-jeu ».

1.1.6 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, ou
- si elle est utilisée dans une tente, et donc hors-jeu, ou
- 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.

1.1.7 Les fouets et les chaînes

Il est interdit de réellement attacher quelqu'un en GN. Les cordes doivent être suffisamment lâches pour permettre à quelqu'un

de se déprendre aisément. Par contre, quelqu'un qui est attaché de cette façon peut se déprendre en jeu en utilisant la compétence Évasion.

Pour ce qui est de la torture, nous n'avons pas de compétence qui ressemble à ceci. Si vous désirez jouer les méchants, c'est aux deux parties de jouer leurs rôles. Comme dans la vraie vie, torturer quelqu'un peut fonctionner, mais la véracité de l'information est incertaine.

1.1.8 Fouilles

Par défaut, fouiller un autre personnage (joueur ou NPC) devrait être fait de façon descriptive, en lui disant à voix basse : "je fouille dans ce sac", "je fouille dans tes poches", "je fouille dans tes bottes". Si les deux personnes impliquées (fouilleur et fouillé) sont d'accord, alors ils peuvent plutôt utiliser une fouille réelle. SVP restez raisonnables et... hygiéniques... dans vos cachettes pour les objets qui peuvent être volés en jeu.

1.1.9 C'est un jeu

Il est important de se rappeler qu'un GN est un jeu. Notez que nous aimons bien la loi du bon sens. Suivez les règles et, si vous n'êtes pas certain de quelque chose, posez la question aux autres, mais sans déranger le jeu. Utilisez votre sens logique et, par la suite, si vous avez des commentaires ou des questions, venez en parler aux organisateurs pendant un temps mort ou bien après le GN, en personne ou par courriel. Il nous fera plaisir de clarifier dès que possible.

Prenez en note aussi qu'en dehors des GNs nous n'offrons pas normalement d'informations en jeu ou de quêtes supplémentaires. Par contre, vous avez la permission de jouer entre vous, mais hormis les expériences de roleplay, vous n'obtiendrez toujours pas plus de trésors ou de PX.

Tout combat doit arrêter immédiatement si quelqu'un se blesse réellement. Notez tout simplement où vous étiez, aidez la personne blessée et, si c'est encore possible, reprenez ensuite 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. Votre adversaire sera aussi content d'apprendre les limites. Il faut toucher avec l'arme juste assez fort pour qu'on sente le coup, pas assez fort pour faire mal ou causer des bleus.

Entraidez-vous et amusez-vous !

1.2 L'argent en jeu

L'argent et les composantes appartiennent aux Milandes et vous devez les rapporter après chaque GN. Faute de rapporter votre butin, vous le perdrez au prochain GN.

Chaque nouveau joueur commence avec 1 souverain.

1 pièce d'or (Souverain) = 10 pièces d'argent (Couronnes)

1 couronne = 10 pièces de cuivre (Pistoles)

1.3 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. Les combats à coups de poing sont interdits. Les combats de lutte sont interdits à moins d'en organiser une scène avec une autre personne et que les deux soient d'accord. On ne peut physiquement retenir une personne contre son gré, en combat ou autrement (pour tenter de retenir quelqu'un en jeu, plutôt que le retenir réellement, vous pourriez poser une main sur son bras et dire "je te retiens"... le résultat dépendra des forces relatives de vos personnages, pas de la force des joueurs).

1.3.1 Attaques

Les joueurs doivent simuler le poids de l'arme. C'est-à-dire qu'ils doivent visiblement prétendre que leur arme est effectivement plus pesante qu'elle ne l'est en réalité. Aussi, 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 et trop vite. Relaxe 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.

1.3.2. Points de Focus

Plusieurs attaques et compétences fonctionnent avec le système de points de focus. Ces points représentent l'adrénaline ou encore l'énergie nécessaire pour être capable d'utiliser ces compétences ou attaques spéciales. Un personnage qui aura dépensé tous ses points de focus sera techniquement trop épuisé pour se donner l'énergie nécessaire pour accomplir ces actions

Un personnage ne commence avec aucun point de focus. Le joueur doit les acquérir en choisissant un talent particulier ou en achetant les compétences "Focus". Les points de focus, une fois utilisés, reviennent au rythme d'un par heure. Aucune action n'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.

Le coût en Focus pour faire une action ou attaque spéciale est en général un point de focus par rang de la compétence (ex: Break, une attaque spéciale donnée par Force III coûterait 3 points de Focus pour accomplir.) Chaque compétence dira si le joueur doit dépenser du focus pour l'utiliser, mais pour clarifier, voici une liste des compétences affectées: Assassinat, Assomage, Backstab, Bénédiction, Cécité, Commandement, Désamorçage, Évasion, Force, Intuition, Quiétude, Résistance à la Magie, Résistance aux Maladies, Résistance aux Poisons.

1.3.3 Points de dommage & points de corps

Chaque personnage a au départ 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 le cas où ces endroits sont touchés, le coup ne compte pas. À moins d'avis contraire, chaque arme fait un point de dommage à l'endroit touché. Autrement dit, chaque coup enlève 1 point 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 des effets en jeu du coup s'ils ne sont pas simplement 1 point de dommage (il n'est pas nécessaire de crier "1" si l'arme fait simplement un point de dommage).

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 avec le bras touché. Si c'est une jambe, il doit mettre ce genoux par terre. Un personnage qui a perdu l'usage d'une jambe ne peut pas 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, il devient inconscient. Pour connaître ce qui se passe lors de l'inconscience et de la mort, lire la section 1.4: À propos de la vie et la mort.

1.3.4 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 points d'armure dépend du type d'armure porté ; voir le Tableau II. Les points d'armure 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 cote de mailles, seulement les points d'armure de l'armure de plaques sont effectifs. L'armure qui donne le plus de points est la seule comptée.

1.3.5 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 ou Armurier III peut identifier leurs caractéristiques auprès des organisateurs s'il en trouve.

Il est à noter que l'armure protège seulement 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 le haut des bras, un coup au coude vous fera perdre un point de corps au bras automatiquement (alors que le haut des bras aurait un seul point d'armure avant de perdre un point de corps au bras).

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 130 cm de haut et 90 cm 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. Il existe une attaque spéciale, «Break», qui peut casser un bouclier. Dans ce cas, le joueur doit le déposer par terre et devra le faire réparer avant de pouvoir l'utiliser de nouveau. Un bouclier peut être utilisé pour bloquer des catalyseurs. Un bouclier est aussi capable de bloquer les tirs de fusils. Voir l'explication sous la section suivante.

1.3.6 Fusils :

Le GN de Milandes utilise parfois 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» (voir le Manuel des Milandes est nécessaire pour armer un pistolet. Une fois qu'il est armé, par contre, n'importe quel joueur peut tirer avec le pistolet.

Les charges de poudre et boulets sont représentées par de petits sacs de sable, incluant le «cap». Le joueur doit prendre le temps de

ARMES DE CORPS À CORPS

TABLEAU I

Arme	Longueur	Domage	Notes
Petites (<i>dagues, hachettes, etc.</i>)	20-55cm	1	Longueur maximale de l'arme pour utiliser la Compétence Assassinat.
Courtes (<i>Épée courte, masse, etc.</i>)	56-80cm	1	
Moyennes (<i>Épée longue, hache, etc.</i>)	81-95cm	1	Longueur maximale de l'arme pour utiliser la compétence Backstab et Assommage
Longues (<i>Épée bâtarde, etc.</i>)	96-110cm	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.
Arme à deux mains (<i>Épée 2 mains, hache 2 mains, etc.</i>)	111-185cm	2	Prérequis : Force I
Arme d'hast (<i>Hallebarde, etc.</i>)	180-225cm	2	Armes à deux mains. Pré requis : Force I.
Bâton	120-180cm	1	

ARMES DE JET

Arme	Longueur	Domage	Notes
Dague/hachette de jet, etc.	20-40cm	1	L'arme ne peut avoir de composantes solides, pour ne pas blesser personne.
Arc	**	2	Maximum de 20 lbs de pression
Arbalète	**	2	Maximum de 20 lbs de pression
Pistolet	**	**	**Voir section 1.3.6 : 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 mailles, Cote d'écaille	3	
Armure de Plaque	4	

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'éclate pas, c'est alors un tir raté et le joueur doit le recharger. Lorsqu'ils fonctionnent, les pistolets frappent automatiquement. Les points de dommages occasionnés par les pistolets sont les suivants :

- 2 points au torse à bout portant (à 1 mètre ou moins)
- 1 point au torse de 1 à 4 mètres

Les boucliers peuvent bloquer les tirs. Le bouclier doit par contre recouvrir l'endroit visé pour protéger. Dans l'exemple d'un petit bouclier, seulement le bras est protégé. Un bouclier d'un mètre carré et plus est nécessaire pour protéger le torse et doit être devant le torse et dans la «trajectoire» de la balle. Le dommage est au torse sauf dans le cas de «coup ciblé» (où l'endroit désigné ne doit pas être protégé par un bouclier). Par exemple, lorsque «coup ciblé» désigne une jambe, le bouclier ne pourra pas défendre du coup de fusil.

Explosifs : Des «bombes» sont mis en jeu par les organisateurs. Elles doivent ressembler à des bombes anciennes et être suffisamment grosses pour ne pas être dissimulées facilement. Lors d'une explosion, tous les personnages dans un rayon de 4 mètres perdent 2 points au torse et à chaque membre.

1.4 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.

1.4.1 Dommage et guérison

Au départ, un personnage possède 2 points de corps au torse et 1 point de corps à chaque membre. Certaines compétences et certains sorts peuvent changer ce nombre. De plus, l'armure ajoute des points de protection supplémentaires.

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 et tombe à «0», le personnage devient inconscient.

Un personnage récupère ses points de corps au rythme de 1 par heure (par endroit) sauf lorsqu'il tombe dans l'inconscience. On peut récupérer des points de corps plus rapidement avec un sort ou avec une compétence.

1.4.2 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 quelques pas plus loin pour éviter des blessures réelles. À moins d'avis contraire, le personnage reste inconscient pendant 5 minutes. Après ce temps, il récupère 1 point de corps au tour. Il peut alors crier, demander de l'aide ou se tirer d'affaire lui-même s'il lui reste suffisamment de points aux membres. Les autres points de corps reviennent beaucoup plus lentement (ou doivent être guéris par une compétence ou un sort).

1.4.3 Le coma

Un personnage qui reçoit des coups au torse qui le mènent à -1 se retrouve dans le coma. Tous les coups reçus pendant que le personnage est dans le coma (après « -1 ») ne font pas de dommages supplémentaires (on ne peut pas aller plus bas que -1). Le coma dure 5 minutes. Après ce temps, si le personnage ne reçoit pas de soins, il meurt. Le chant de barde maintient le coma et mets cette limite de temps sur pause. Si le barde arrête de chanter avant que des soins soient obtenus, le coma reprend avec le temps qu'il lui restait. Quand la limite de temps de 5 minutes est atteinte, le personnage meurt.

1.4.4 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 ces 5 minutes, à moins de recevoir le sort « Résurrection », son esprit sort de son corps et devient un fantôme. Le fantôme est invisible (Voir la section 1.3.1.) et doit alors se déplacer immédiatement à un lieu consacré, laissant sur place la carte appropriée (donnée au joueur en début de GN) et, si possible, au moins un objet reconnaissable (exemple : cape, bouclier, arme), pour représenter son corps. Le fantôme ne peut interagir avec les autres joueurs (sauf avec quelqu'un qui utilise le sort Voix d'outre-tombe). Le déplacement d'un fantôme est parfois ressenti par les autres comme un frisson mais, à moins d'avoir un sort qui permet de 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'aventuriers. Une fois arrivé au lieu consacré, le joueur y erre en tant que fantôme pour les 15 prochaines minutes. Il est alors visible, mais est toujours incapable d'interagir avec les vivants. Pendant ce temps, il est encore possible de ramener le personnage à la vie avec le sort de « Résurrection ».

Si les 15 minutes s'écoulent sans résurrection, le personnage perd une compétence*. Le joueur est hors-jeu, son corps disparaît (autrement dit, le joueur retourne ramasser la carte et le reste), et il doit se rendre au camp des organisateurs. Le personnage perd une compétence de son choix, et doit l'indiquer aux organisateurs, qui l'enlèvent alors de sa feuille de personnage.

* Notez qu'il est impossible d'enlever une compétence qui sert de pré-requis à une autre. On ne peut non plus troquer des points d'expérience en réserve pour une compétence à perdre. Le personnage réapparaît vivant au même lieu consacré qu'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. Il sait cependant qui le ramène à la vie s'il reçoit un sort de résurrection.

1.5. 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.

Lorsqu'il lance un sort le personnage doit tenir dans l'une de ses mains la composante réutilisable appropriée, ou avoir la main dans son sac de composantes. Si le sort utilise un catalyseur son autre main doit tenir le catalyseur, autrement le personnage peut tenir ce qu'il veut

dans son autre main (une épée, un bouclier en bois etc...). Un lanceur de sort ne peut tenir un bouclier de métal pour la même raison qu'il ne peut pas porter une armure de métal lorsqu'il utilise sa magie.

Pour qu'un sort fonctionne, le magicien doit utiliser la composante nécessaire et dire la formule magique de façon dramatique (le volume sonore peut varier selon le sort). La formule magique est inventée par le joueur, mais doit être dite avec l'idée de conserver l'aspect roleplay. Les formules ridicules du genre : « J'aime le poulet » ne fonctionnent pas.

Les catalyseurs peuvent être lancés ou utilisés pour toucher. Par exemple, on peut cacher un catalyseur dans une poignée de main pour toucher quelqu'un. Si jamais le magicien se fait dérangé pendant qu'il dit sa formule (une attaque qui lui fait du dommage ou un sort qui l'affecte) le sort ne fonctionne pas, le joueur perd tout de même ses points de mana et les composantes non-réutilisables sont dépensées.

1.5.1. Les composantes

Chaque sort nécessite une composante magique. Les composantes non-réutilisables doivent être trouvées ou achetées pendant le GN. 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.

Les composantes réutilisables sont fournies par le joueur et font partie du costume (donc ne peuvent être volées par un joueur). Le type de composante dépend de l'école du sort.

COMPOSANTES:

TABLEAU III

Composantes Réutilisables :

École	Composante
Abjuration & Invocation	Médaillon avec pierre bleue ou rouge (dépendant de l'effet)
Animal	Plume, Dent ou Griffes (amulette ou décoré)
Divination	Miroir ou bol / coupe avec eau / thé etc...
Enchantement	Pendule
Esprits	Voile ou tissu semi-transparent
Force	Sceptre avec inscriptions runiques
Illusion	Cristal
Matière	Baguette magique
Nécromancie	Morceau d'os (en amulette ou décoré)
Plante	Bâton avec inscriptions runiques
Protection	Amulette en argent, ou représentant un bouclier
Vie	Talisman / Symbole Sacré

Communes :

Améthyste Concassée	Oeil de Cockatrice
Baie de Solanacea	Poudre de Golem
Cristal de Sidhee	Poudre de quartz
Fleur de Pixie	Racine de Mandrake
Graine de Plante Carnivore	Sable de brume
Mousse des Morts	Sel d'Argent

Rares :

Coquille d'Oeuf de Drac	Poil de Wyvern
Fer de Fae	Poudre de Basilisque
Écaille de sirène	Poudre d'Encen du Paradis
Os de Momie	Sable des Limbes
Pétales d'Orchirose	Sang de Treant Séché
	Yeux d'Anansi

Exceptionnelles :

Crin de Licorne	Cristal de son
-----------------	----------------

Les niveaux de rareté sont : réutilisable, commun, rare et exceptionnel. Les composantes non-réutilisables sont détruites après avoir été utilisées pour jeter un sort (elles doivent être remises à un NPC ou dans une boîte désignée à cet effet). Un magicien sera donc souvent obligé d'acheter de nouvelles composantes. Les composantes peuvent être volées en jeu.

1.5.2. 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 indiqués au niveau du sort. Par exemple, un sort du premier rang coûtera 1 point de mana et un sort du deuxième rang en coûtera 2. Les points de mana des joueurs, une fois utilisés, reviennent au rythme d'un par heure. Aucune action n'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. Le mot « mana » est acceptable en jeu quoique vous puissiez utiliser d'autres expressions.

1.6 Les potions

Les potions sont essentiellement des sorts en bouteille. N'importe qui peut les utiliser, et il n'y a pas de limite au nombre de potions que quelqu'un peut boire (mais une personne ne peut être sous l'effet que d'une seule potion de durée non-instantanée à la fois). Cela dit, certaines règles s'appliquent spécifiquement aux potions :

Pour confectionner une potion, le joueur doit avoir la compétence requise et connaître la recette, il doit aussi avoir tous les ingrédients nécessaires (qui sont détruits pendant la confection) et il doit prendre le temps requis par la recette. Pendant la confection, il doit mimer la préparation des ingrédients (les couper, broyer etc...) et la cuisson/l'infusion de celles-ci. Il doit utiliser ses propres fioles.

L'identification sur la potion (papier attaché ou collé à la fiole) 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
- Le tout doit être caché en pliant le papier en deux. (si un joueur peut l'identifier, il pourra le consulter, sinon un joueur qui l'aura vu pourra en consulter les effets.)

Pour des raisons de santé, il est interdit de mettre autre chose que des cristaux de jus et de l'eau dans la bouteille de potion. La majorité des potions ne durent que 48 heures. De plus, les potions peuvent être volées en jeu.

Pour "boire" une potion, le joueur doit déboucher celle-ci et, soit boire le contenu, soit mimer de le boire et le vider par terre. On ne peut pas mettre plusieurs doses de potions dans un seul contenant, et il est impossible de boire la moitié d'une potion pour recevoir la moitié des bénéfices, c'est tout ou rien.

Il existe trois types de potions :

Toniques: Ces potions sont faites à partir d'ingrédients naturels spécifiques. En général une ou plusieurs doses de Lobelias, accompagné d'un ou plusieurs doses d'une composante magique. Ces potions sont en général plus facile et économique à produire et le personnage n'a pas de besoin d'être capable de faire de la magie pour les créer. La compétence Apothicaire permet la confection de Toniques

Elixirs: Les Elixirs sont aussi faits à partir de Lobelias et de composantes magiques, mais le personnage doit en plus investir du mana dans leur création. Il est impossible pour quelqu'un qui

est incapable de lancer des sorts de créer un Elixir. La compétence Alchimiste permet de créer des Elixirs

Philtres: Les Philtres sont un type de potion rare et difficile à reproduire. Les alchimistes qui les produisent gardent jalousement le secret de leur confection et donc ont tendance à avoir une valeur plus élevée. Le gros avantage des Philtres est qu'ils ne sont pas périmés après 48 heures. Ils ont une durée de vie illimitée, jusqu'à leur consommation.

Plusieurs compétences permettent ou aident à la confection des potions: Herboristerie permet la cueillette des ingrédients (les ingrédients peuvent aussi être achetés en jeu), Apothicaire permet la confection des Toniques et Alchimiste permet la confection des Elixirs. Le Chapitre 5 contient la liste des Toniques et Elixirs ainsi que leur recette et effets. Les recettes de philtres ne peuvent être apprises que pendant le jeu.

1.7 Les Parchemins

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

Pour créer un parchemin le joueur doit avoir la compétence Lettré, avoir la compétence requise, avoir le sort voulu, il doit aussi avoir le Papier Parchemin et le nombre de doses d'Encre Alchimique requise (1 dose par niveau du sort). Lorsque le joueur crée le parchemin, il doit lancer le sort pendant sa création, donc il devra utiliser le mana et les composantes nécessaires. Il doit ensuite passer 5 minutes par rang du sort à écrire/dessiner celui-ci sur le parchemin. Le joueur doit faire des dessins d'allure mystique sur le papier ou encore écrire des formules pendant sa confection.

L'identification sur le parchemin doit inclure l'information suivante :

- Le nom du sort écrit sur le parchemin
- Effet : description rapide de l'effet du sort
- Durée : la durée du sort
- Le tout doit être écrit en bas à droite de la page.

Les personnages capables d'utiliser un parchemin sont ceux qui ont la compétence Lettré et une des compétences suivantes : Sorcellerie, Féerie et Prodiges. Tant que le personnage se conforme à ces critères, il peut utiliser un parchemin sans avoir à se soucier du niveau ou du type de sort. En d'autres mots : un personnage qui a Sorcellerie peut utiliser un parchemin de sorts Féerie et ainsi de suite. L'exception à cette règle est la compétence Débrouillard, qui permet d'utiliser n'importe quel parchemin.

Plusieurs compétences permettent ou aident à la confection des parchemins: Herboristerie permet la cueillette des ingrédients (les ingrédients peuvent aussi être achetés en jeu), Papetier permet de créer le Papier Parchemin et l'Encre Alchimique, Parchemin permet la Confection des Parchemins. Le joueur doit aussi connaître le sort qu'il désire inscrire sur le Papier Parchemin.

1.8 Attaques et effets de combats

Certaines attaques, plutôt que d'enlever des points de corps, auront un effet différent. Il est important en tant que joueur, de connaître les effets des attaques les plus communes 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 compétences communes qu'il est important de reconnaître. Les attaques spéciales les plus utilisées sont les suivantes:

- Cécité :** La victime doit fermer les yeux et ne peut se déplacer de plus de deux pas. Il ne peut pas bien se défendre, mais peut tenir une arme ou un bouclier devant lui avec la main qui n'est pas occupée à frotter ses yeux.
- Cassure:** Le membre touché cesse de fonctionner. Il a tout ses points de corps, mais ne peut être utilisé. Pour le guérir le personnage doit recevoir des soins donnés par Soigneur II (10 minutes de soins), Soigneur III (5 minutes) ou encore recevoir un sort de Restauration.
- Coup ciblé :** Le joueur désigne un membre du corps avant de frapper et c'est l'endroit où ira l'effet du prochain coup. S'il touche n'importe quel endroit permis, ce coup est attribué à l'endroit désigné. Par exemple, le joueur dit : «Coup ciblé : bras droit» et frappe la jambe de sa cible. La personne touchée à la jambe prendra les points de dommage à son bras droit (l'armure du bras droit s'applique à ce dommage, pas l'armure de la jambe). Le coup doit entrer en contact avec la personne (ou son armure) et non l'arme ou le bouclier. Ne peut pas être utilisé avec les compétences Backstab, Assommage ou Assassinat. Cette attaque est aussi pratique contre certaines créatures, si l'on désire poignarder un vampire au cœur par exemple.
- Faiblesse:** Le personnage est victime de faiblesse. Ses coups physiques ne font aucun dommage et sa force tombe à 0 (si il avait une compétence de Force). De plus, il ne peut utiliser une arme à deux mains pour se défendre.
- Fatigue:** Le personnage est pris d'une fatigue intense. Tous ses membres sont endoloris et il a de la difficulté à se concentrer et à bouger. Le personnage ne peut pas courir, il ne peut se déplacer que d'un pas lent. La victime peut quand même se défendre maladroitement. Si laissé à lui-même, il s'endormira, mais pourra être réveillé normalement. Il se rendormira si laissé à lui-même de nouveau.

Frénésie : La personne sous l'emprise de Frénésie attaquera ses ennemis pendant 3 minutes ou jusqu'à ce que ceux-ci soient inconscients ou aient demandé pitié. La Frénésie n'enlève pas l'instinct de survie de la personne et il ne cherche pas nécessairement à tuer tout ce qui bouge. Donc il n'est pas obligé de continuer à 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 reçoit du dommage. Une fois ces points perdus, il ne peut pas les récupérer (par exemple, un sort de guérison ne lui redonnera pas les points de corps temporaires de Frénésie). De plus, dès que le combat se termine, ou si la personne en Frénésie fuit volontairement le combat (pas à cause d'un sort), tous les points de corps temporaires qui n'ont pas encore été perdus disparaissent immédiatement. Le joueur n'a pas de pénalité pour les points temporaires perdus à la fin du combat.

Furie : Avant de commencer cette attaque, la personne doit crier «Furie». Un personnage sous l'effet de Furie perd son instinct de survie pendant trois minutes ou la durée d'un combat (si ce dernier est plus court que trois minutes). Il attaquera tout ce qui bouge dans son champ de vision, ami ou ennemi. Pendant la Furie, le personnage est capable de continuer à utiliser ses membres, même si ceux-ci ont 0 point de corps (mais évidemment pas s'ils ont été amputés, une attaque spéciale de certains monstres). 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, tous les membres à 0 point de corps deviennent inutilisables (ils pourront ensuite être guéris normalement). Le personnage tombe alors sous les effets de Fatigue et Faiblesse pendant les 5 minutes suivantes. De plus, le joueur ne peut entrer en Furie ou autre condition similaire (Frénésie) pendant cette période.

Knockback : Si votre adversaire vous frappe d'une arme moyenne ou plus grande en disant «Knockback», vous devez reculer rapidement de quatre pas. Ceci fonctionne même si le coup est bloqué de façon quelconque (bouclier, magie, etc.) et ne vous fait pas de dommage. Pendant que vous faites ces quatre pas, vous ne pouvez pas attaquer. Il faut simuler un déséquilibre en reculant.

Knockdown : Lorsque frappé par une arme moyenne ou plus grande et que l'attaquant dit «Knockdown», le personnage affecté doit faire deux pas vers l'arrière, tomber par terre et 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 à la compétence Quiétisme. 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 mourrez 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 avec un coup. Pour ceci, le guerrier donnera un coup au bouclier et criera «Break.» Le bouclier est donc cassé et la personne qui le tient ne peut plus s'en servir. Il doit le déposer à terre et devra le faire réparer par un forgeron ou par la magie avant de s'en resservir. Un guerrier ne peut faire qu'un Break par combat.

Chapitre 2

La Création des Personnages

LA CRÉATION DE PERSONNAGES:

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

- 1- Sélectionner la région d'origine du personnage**
La première chose à faire est de décider de quelle est la région d'origine de votre personnage. Cette section contient une liste de chaque région avec un petit descriptif. Visitez la page web de Milandes pour une version beaucoup plus approfondie. www.milandes.org.
- 2- Sélectionner la race du personnage**
Vous pouvez maintenant choisir la race de votre personnage. La vaste majorité des peuples du continent sont humains, et le nombre de joueur de chaque race est limité. SVP contacter un organisateur avant de planifier de jouer un personnage non-humain.
- 3- Sélectionner les spécialisations du personnage**
Les compétences ont un coût de 3px pour le premier niveau, 6px pour le deuxième et 9px pour le troisième. Les choix d'aptitudes et de spécialisation réduire les coûts des compétences des arbres choisis.
- 4- Sélectionner le talent du personnage**
Choisissez un personnage à un talent ou un avantage qui le démarque des autres survivants. Vous devez maintenant choisir le vôtre.
- 5- Sélectionnez les compétences et sortilèges du personnage**
Vous devez maintenant dépenser les 6 points d'expériences (px) de départ sur des compétences selon les coûts indiqués. Certaines compétences nécessitent des pré-requis que vous devez obtenir avant de les acheter. Les compétences sont disponibles dans le chapitre 3, les sorts dans le Chapitre 4 et les recettes de potions et de poisons dans le chapitre 5.
- 6- Déterminer l'historique et la personnalité du personnage**
Maintenant vient le temps de prendre en note les informations de votre personnage : son nom, ses valeurs, etc. Nous encourageons les joueurs et les groupes à soumettre un historique de vos personnages ou de votre groupe. 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.
- 7- Le développement du personnage**
Il vous faut aussi garder un compte-rendu à jour des expériences et des points d'expériences attribuées de votre personnage. Partagez votre feuille de personnage à perso.milandes@gmail.com

2.1 Sélectionner la région d'origine du personnage

Le continent des Milandes en est un complexe où plusieurs cultures se côtoient et où les niveaux technologiques sont extrêmement variés. Vous trouverez ici les différentes contrées ainsi qu'une courte description de chaque région. Nous vous encourageons à visiter notre site web pour lire la description complète des régions (milandes.org).

Devon, le Saint Royaume

Devon est unique dans le fait que le territoire du royaume est totalement dépourvu de magie autre que divine. Seuls les prêtres de leur dieu unique (appelé le Créateur ou l'Unique) sont capables d'exploits magiques. En fait, la seule autre façon pour une personne originaire du Saint Royaume de faire de la magie serait de faire un pacte avec un démon ou un diable. Les Dévoniens croient que cela s'applique à tous les autres pays aussi, donc croient que tous les magiciens ont des pactes de ce genre. Récemment ils ont amalgamé le royaume de Sahira au leur. On y retrouve les descendants d'un peuple esclave qui se sont libérés pour aboutir au royaume de la lumière. Le peuple de la lumière est parmi un des plus instruits des Milandes. La reine de Sahira est restée comme conseillère et tente de calmer les visions extrêmes de Devon.

Draioch, le Royaume de la Chevalerie

Un Royaume qui a longtemps existé sous la terreur des dragons qui le saccageaient. Le pays aura été longtemps sans roi, mais a été uni sous la lignée de Engeld. Le roi règne entouré de ses fidèles chevaliers et sous le conseil des Mages de l'Ordre de Draioch. Ici règnent des seigneurs féodaux, des nobles vivants et mourants par le fer. Le pays est aussi reconnu pour sa religion qui tourne autour de Grands Esprits de la nature plutôt qu'autour de dieux.

Duché d'Anguille, les Îles Pirates

Le Duché d'Anguille a la réputation bien méritée d'être un repaire de pirates et de voleurs. On dit que les quatre ducs qui dirigent ce duché seraient les princes pirates eux-mêmes. Pourtant, de l'extérieur, les archipels semblent bel et bien être des nations légitimes. Les régions sous chacun des quatre ducs diffèrent énormément. Allant d'un archipel où la débauche typique des pirates est de mise, à un autre où l'organisation des habitants semble semi-militaire, en passant par un qui est emplis d'une atmosphère optimiste et où l'intrigue politique occupe une grande partie de la vie des habitants.

Holmgard, les Terres Barbares

Tout au nord, du continent, on trouve Holmgard. L'Imperium a nommé le peuple qui y habite les Barbares. De toutes les contrées des Milandes, Holmgard est la seule nation d'humains qui n'a jamais été complètement assimilée. Un peuple irascible et physiquement imposant, ils assurent les autres contrées que leur force a été méritée de la part des dieux. En fait la contrée est composée de quatre régions aux peuples distincts: Norrend, Braemark, la Vergasie, et les terres cachées des énigmatiques Valkyries. Certains de ces peuples ne sont pas heureux d'être toujours inclus ensemble comme s'ils étaient un seul et même pays.

Imperium, le Conquérant

Un empire militaire comme le monde n'en connaîtra probablement plus jamais, l'Imperium est encore la plus grosse puissance militaire du continent. Jadis, les bras de cette contrée s'étendaient jusqu'aux frontières de Draioch. Aujourd'hui encore, on dit que toutes les routes de Milandes mènent à Liberum, la capitale. La politique expansionniste de l'Empire en a fait l'ennemi de plusieurs des pays qui l'entourent. Dernièrement, une tragédie aurait eu raison de la majorité de la noblesse du royaume.

Khépri, la Maudite

Autrefois Khépri était l'un des royaumes les plus avancés du continent. Ce Royaume était reconnu comme le berceau de l'humanité et de la civilisation. Ses habitants étaient aussi reconnus pour leur culte de la mort qu'ils auront poussé à l'extrême. Puis, à la suite d'une catastrophe, le pays tomba de façon tragique. Maintenant, il n'existe plus rien à Khépri autre que les morts qui ont repris les rues des villes en ruine et les quelques aventuriers qui tentent de capturer les richesses perdues (et qui rejoignent sans faute les rangs des morts).

La Passe, aux Portes de l'Enfer

La région de La Passe comprend toute la partie la plus au sud des Milandes. Dirigée par un groupe d'Eldars et approvisionnée de guerriers, d'équipement et de victuailles par un effort collectif de tous les autres pays, La Passe est en fait un front militaire qui tente de protéger le reste des Milandes contre l'avancement du Monde des Morts. Les guerriers qui en ressortent vivants auront toujours un grand respect pour chacun de ceux qui y ont survécu. Les mots « Bienvenue à la Passe » sont suffisants pour leur rappeler de très mauvais souvenirs.

Le Pays de Marchands, tout a un prix

La société au Pays des Marchands est basée uniquement sur une chose : l'échange de biens. À cet endroit, tout est à vendre ou à acheter. En fait, la plaisanterie locale est le nom de l'endroit même. La raison pour laquelle ce pays n'a pas de nom propre est tout simplement parce que l'on a oublié à qui on l'avait vendu, tant il a changé de mains. Les natifs de cette région ne sont que trop heureux d'accueillir tous ceux qui désirent y rester, tant et aussi longtemps qu'ils ont de l'argent à dépenser.

Les Bois Sidhee, le Royaume des Faes

Habités par une société Sidhee, très peu d'humains ont vu le royaume des grands bois, qui n'apparaît non plus sur aucune carte. Il arrive par contre que certains s'y retrouvent s'ils y ont été invités. Les humains en général refusent d'y aller, car ceux qui y pénètrent ne reviennent que rarement. Certains qui en reviennent font preuve d'une grande mélancolie et ne souhaitent rien de mieux que d'y retourner. D'autres reviennent âgés, plusieurs dizaines d'années plus tard, alors qu'eux ont eu l'impression d'y être que quelques semaines. Certains parlent d'une grande ville formée à même les arbres et de gens chaleureux qui s'amuse pendant des semaines entières.

Nouvelle Rochelle, la Romantique

La Nouvelle Rochelle est un royaume en pleine avancée technologique. Après avoir souffert grandement pendant un événement connu sous le nom de la "Crise des Faes", ce royaume se débarrassa de toutes les faes qui refusaient de suivre les lois. Depuis, la magie a presque complètement disparu du royaume. Ce vide a été rapidement rempli par la technologie, qui est rendue à un point jamais vu et qui, contrairement à la magie, est disponible à tous. C'est un royaume optimiste, opportuniste et vivant qui a surgi des cendres. Les jeunes gens sont épris d'aventure et la romance domine leur cœur. Les mousquetaires du roi défendent son honneur, et chaque jour de jeunes gens partent à l'aventure en mer. La norme

pour terminer les querelles est un duel d'honneur... même si ceux-ci ont été bannis par la couronne. Derrière ce beau rideau, l'intrigue est au rendez-vous. Ce n'est pas tout le monde qui est heureux avec l'union de la princesse de Firenze et du roi de La Rochelle, qui aura aussi unis ces deux pays en un seul.

Tecvani Watu, le Royaume Sauvage

Si vous faites très attention, vous pourrez peut-être voir l'un des deux peuples de Tecvani Watu dans les jungles épaisses de la région. Il est très rare d'en voir en dehors de leur domaine. Les Féras se sont récemment libérés de leur esclavage imposé dans les arènes de gladiateurs d'Imperium, avec l'aide de la magie des Dracs. Le peuple est divisé entre tenter de vivre en civilisation ou bien de façon plus naturelle. On dit que les Féras ont un mot qui décrit les humains et qui se traduit vaguement par « viande stupide ». Marchez délicatement dans le territoire des hommes fauves.

Vauraken, le Royaume Repentant

Une région qui, jusqu'à tout récemment, était gouvernée de façon absolue par un tyran demi-dieu maléfique sous l'emprise d'une malédiction. Le tyran fut récemment guéri de la malédiction et tente maintenant de gagner sa rédemption. Le pays a depuis déclaré une Croisade et s'est tourné vers la défense de La Passe. Le Royaume de Vauraken est reconnu pour ses armées fières et sa tradition militaire. Pendant longtemps, c'étaient les magiciens et les prêtres qui régnaient sur le pays, mais depuis l'enlèvement de la malédiction ceux-ci sont très mal vus à cause de la part qu'ils auraient eu à garder le Royaume sous l'emprise de la tyrannie.

2.2 Sélectionner la race du personnage

Les gens qui habitent les Milandes sont en très grande majorité humains. D'autres races intelligentes y résident également. Tecvani Watu est peuplé principalement de Dracs (hommes lézards) et de Féras (hommes fauves). Le continent abrite aussi les énigmatiques et fiers Sidhees (elfes) qui tentent autant que possible de limiter leurs interactions avec les humains. Les humains nomment tout ce qui est touché de magie avec le terme « fae ». Justement, la population générale est très méfiante de ce qui est différent. Les faes, de leurs côtés, ne font souvent rien pour aider à la situation.

La section qui suit présente toutes les races disponibles aux joueurs. Par contre **ATTENTION: la majorité des habitants des Milandes sont humains**. Il y a un nombre maximum permis de personnages de chaque autre race. Contactez un organisateur avant de créer un personnage non-humain.

Humains:

Points de Corps :

1 à chaque membre, 2 au corps

Avantages :

Aucun

Désavantages :

Aucun

Costume:

Selon la région d'origine/vos préférences

Demi-Faes:

Quelque part dans l'arbre généalogique d'un demi-fae se cache un ancêtre féérique. Ces croisements sont souvent le résultat d'un rendez-vous méprisé dont on aura tenté de garder le secret. Il se peut que l'enfant d'un fae et d'un humain ressemble physiquement en tout point à un seul des parents ou qu'il aie un aspect quelque peu hybride. D'une façon ou d'une autre, les demi-faes qui pourraient physiquement passer inaperçus ont des manies qui ne sont acceptées par aucune des deux cultures parentales. Ils essaient le plus possible de cacher leurs traits spécaux aux gens avec lesquels ils tentent de vivre. Parfois ils réussissent, mais ils finissent toujours par faire un faux-pas déplorable qui dévoilera leur secret.

"Il y a longtemps, le fils de mon meilleur ami est revenu avec une douce demoiselle qu'il épousa et avec qui il remplit sa vie d'un tendre bonheur. Il réussit à pardonner ses excursions les nuits de pleine lune et prit son habitude de parler aux arbres avec un grain de sel. Mais lors du jour des funérailles de son père, il ne put accepter son fou rire... Il ne fut plus le même depuis ce jour. Il chassa la fille et on n'a revu ce pauvre garçon qu'une fois, mendiant dans la ville de Challon."

Roleplay:

Les demi-faes ont tendance à prendre l'attitude générale de leurs parents, ou sinon des manies qui semblent bizarres. De plus, ils ont tendance à tenter de s'effacer et de cacher leur héritage fae, de peur d'être rejetés par ceux qu'ils côtoient. Rares sont les pays ou même les régions qui acceptent les demi-faes ouvertement.

Points de Corps :

1 à chaque membre, 2 au corps

Avantages :

Oeil de lynx : Un demi-fae peut utiliser le sort Oeil de lynx à volonté

Désavantages :

Âme Fragile : Un demi-fae ne peut être ressuscité que par un Sidhee ou demi-fae

Costume:

Les joueurs de personnages demi-faes doivent être maquillés de sorte à représenter un héritage non-humain. Le trait en question est à la discrétion du joueur, avec l'approbation des organisateurs. Comme exemple, il peut avoir les cheveux bleus ou les yeux mauves; la peau d'une teinte verdâtre ou scintillante, ou bien tout simplement avoir les oreilles pointues. SVP en parler aux organisateurs.

Féra:

Les Féras sont les gens à caractère félins du monde des Milandes. À cheval entre le monde des humains et des fauves, les Féras passent leur vie entière avec un combat intérieur. Tantôt ils voudront la paix et la sérénité d'un foyer, tantôt ils voudront courir à folle allure entre les arbres à la recherche d'une proie. Peut-être est-ce à cause de cette dualité intérieure que les Féras ont de la difficulté à cohabiter en communauté, préférant vivre de façon nomade en clans constitués de quelques membres de leur famille proche. Plusieurs sont ceux, surtout les mâles, qui préfèrent la solitude occasionnelle espacée de fêtes vouées aux esprits qui les protègent.

Roleplay:

Les Féras sont tout aussi variés que les humains dans leur tempérament mais ils partagent tous une chose: la difficulté à contrôler leur bête intérieure. Pour certains, un rien est nécessaire pour les faire voler dans une rage violente, alors que d'autres sauront beaucoup mieux contrôler leur bête. Des années d'esclavage par l'Imperium en ont fait un peuple lent à faire confiance aux autres, mais chaleureux et protecteur lorsque leur confiance est gagnée. Ils sont aussi un peuple fier et pour qui la famille est immensément importante.

Points de Corps :

1 à chaque membre, 2 au corps

Avantages :

Mèche Courte : Agacer ou harceler un Féra entraînera automatiquement chez ce personnage le même effet que le sort de Frénésie I, au maximum de trois fois par jour.

Oeil de lynx: Un Féra peut utiliser le sort Oeil de lynx à volonté

Sang Froid : Les Féras peuvent acheter cette compétence au coût de 2px. Pour 2 points de focus, le féra avec cette compétence peut ignorer une de ses frénésies.

Désavantages :

Insubordonné : Les Prodiges ne fonctionnent pas directement sur un Féra. En d'autres mots, les sorts de Prodiges ne fonctionnent pas si ces derniers tentent d'ensorceler directement le fauve. Ceci inclut par exemple les sorts de guérison et de protection. Quelle est la raison de cette particularité? Un chat pourrait-il vénérer autre que lui-même?

Spécial : Un règle générale, les Féras se méfient de la magie et redoutent la civilisation. En conséquence, les Féras ne peuvent vénérer aucun dieu ou esprit.

Costumes :

Les joueurs qui choisissent d'incarner un personnage Féra doivent porter un maquillage approprié, incluant par exemple des oreilles de latex ainsi qu'une prothèse de museau félin. Le joueur peut décider des marques et de la coloration de son personnage, mais celle-ci devrait refléter les couleurs d'un fauve plutôt que celles d'un chat domestique.

Sidhee (shee)

Les Sidhees habitent plusieurs forêts du monde des Milandes. Leurs villes semblent se mêler aux arbres et grandir avec la nature environnante. On pourrait dire qu'ils vivent avec la forêt plutôt qu'à travers elle. Ils ont à peu près la taille d'un humain, parfois même plus grands, mais sont plus légers et gracieux. Leurs cheveux sont principalement blonds. Ils sont des maîtres de l'épée et de l'arc. Certaines légendes prétendent qu'un archer Sidhee ne peut jamais manquer sa cible.

Roleplay:

En général, un Sidhee aura besoin de temps avant de faire confiance à un humain. A leurs yeux, la vie humaine, si courte, est beaucoup moins importante que celle d'un arbre. Ils voient les humains comme des menaces à la nature qui les entoure. Certains Sidhees seront hautains envers les humains, sinon complètement hostiles. Par contre d'autres Sidhees acceptent que l'on vit dans un différent âge qui appartient aux humains et espèrent pouvoir guider leurs charges dans une meilleure direction.

Points de Corps :

1 à chaque membre, 2 au corps

Avantages :

Spécialisation martiale : Lorsqu'un Sidhee utilise une épée tenue à une main ou un arc, le premier coup qu'il inflige dans un combat cause un point de dommage de plus. (Non-cumulatif: un sidhee ne peut faire un point de dommage supplémentaire avec un arc, puis le laisser tomber et infliger un point de dommage supplémentaire avec une épée durant le même combat).

Adeptes à la Magie : Un Sidhee commence avec 2 points de mana de plus qu'un humain.

Oeil de lynx : Un Sidhee peut utiliser le sort Oeil de lynx à volonté

Une fois par jour, les Sidhees ont droit aux compétences suivantes:

- Charisme : comme le sort du même nom.
- Résistance au charme : le sort Charisme ne fonctionne pas sur le personnage Sidhee

Désavantages :

Âme Fragile : Un Sidhee ne peut être ressuscité que par un Sidhee ou demi-Fae

Allergie au fer :

- Les Sidhees ne peuvent toucher à du fer, sous peine de recevoir un point de dommage (une seule fois par "rencontre" avec l'objet) au corps à l'endroit touché.

- Un personnage Sidhee reçoit un point de dommage de plus s'il est touché par une arme en fer (la première fois par combat seulement).

- Les Sidhees ne sont à l'aise nulle part près de substances en fer. Nous demandons aux joueurs de recréer ce fait. Il serait même possible de les empêcher d'entrer dans une structure en accrochant un fer à cheval en haut de la porte.

Costumes :

Les joueurs de personnages Sidhee doivent porter des oreilles de latex que l'on aura maquillées pour que leur couleur s'apparente à celle de la peau du joueur. Le joueur masculin ne peut avoir de barbe dans aucun cas: les Sidhees sont imberbes.

Autres

D'autres races plus rares (Drac, Eldar, Ban Sidhee, Draconien) sont disponibles aussi pour un joueur qui a de l'expérience à jouer dans les Milandes, avec l'approbation de l'organisation.

2.3 Sélectionner les spécialisations du personnage

Vous devez maintenant décider des ratios de coûts des compétences de votre personnage. Milandes n'utilise pas de classes de personnage. Vous devez plutôt choisir deux arbres de compétences avec lesquels votre personnage a une spécialisation, puis deux autres arbres de compétences avec lesquels votre personnage a une aptitude.

Le coût des compétences de chaque arbre est de 3px pour une compétence de premier niveau, 6px pour une compétence de deuxième niveau et 9px pour une compétence de troisième niveau. Vos aptitudes et spécialisation réduisent le coût des compétences dans les arbres choisis comme suit:

Spécialisation:

Le coût des compétences relié à l'arbre baisse à 1/2/3. Vous devez choisir deux arbres de compétence dans lesquels votre personnage a une spécialisation. Ces arbres choisis vous aideront aussi à décider un peu du rôle de votre personnage en jeu.

IMPORTANT: Le personnage ne peut avoir plus d'un arbre de compétence parmi les suivants comme spécialisation: Féerie, Fourberie, Magie, Physique, Religion. Donc, par exemple, si un personnage choisit une spécialisation dans Magie, il ne pourra pas prendre comme spécialisation Féerie, Physique ou Religion. Se spécialiser dans l'un de ces domaines est quelque chose qui prend trop d'efforts pour être capable de se spécialiser dans deux de ces domaines.

Aptitude:

Le coût des compétences relié à l'arbre baisse à 2/4/6. Vous devez choisir deux arbres de compétence dans lesquels votre personnage a une aptitude.

EXEMPLES DE CLASSES:

Voici quelques exemples pour vous aider à développer votre propre combinaison :

BARBARE

Spéc.: Physique, Social

Apt.: Nature, Métier

GUERRIER

Spéc.: Physique, Métier

Apt.: Social, Savoir

BARDE

Spéc.: Savoir, Social

Apt.: Fourberie, Magie

MAGICIEN

Spéc.: Magie, Métier

Apt.: Social, Savoir

DRUIDE

Spéc.: Nature, Savoir

Apt.: Fourberie, Métier

PALADIN

Spéc.: Physique, Social

Apt.: Métier, Religion

FORESTIER

Spéc.: Fourberie, Nature

Apt.s: Physique, Métier

PRÊTRE

Spéc.: Religion, Métier

Apt.: Savoir, Social

VOLEUR

Spéc.: Fourberie, Social

Apt.: Physique, Savoir

2.4 Sélectionner le talent du personnage

Chaque personnage de Milandes a un talent ou un avantage qui le démarque. Le personnage peut être né avec ce talent, ou encore il peut l'avoir développé au fil des années. Quoi qu'il en soit, ce talent est un avantage utile. Lorsque vous créez votre personnage, vous devez choisir un talent dans la liste suivante:

Arcana :

Le personnage reçoit la compétence Sorcellerie I gratuitement (ainsi que le sort de rang I que cette compétence apporte), de plus il gagne 1 point de mana. Le personnage doit aussi choisir une « Clef élémentale » de son choix (feu, glace, électricité ou acide) que le joueur recevra à son premier GN. Ces clefs sont en jeu, elles peuvent être achetées ou volées, et elles sont nécessaires pour utiliser des sorts de l'élément choisi.

Camouflage :

Le personnage est capable de jeter le sort de Camouflage (voir le chapitre 4) sans avoir besoin d'une composante, d'une formule magique ou de prérequis pour connaître le sort. Le personnage doit au minimum sortir un peu du sentier ou être moindrement derrière un arbre, des buissons ou un autre objet, il dépense alors 1 point de focus et au bout de 5 secondes le personnage est considéré comme étant sous les effets du sort (pour 10 minutes). Le joueur est détectable avec le sort de Perception.

Charme:

Le personnage peut en convaincre un autre (avec lequel il peut communiquer) au coût de 1 point de focus que les deux sont alliés et qu'ils ne se veulent aucun mal. Le personnage affecté agira amicalement avec le personnage pour la prochaine heure, à moins que celui-ci ne lui donne raison de ne pas avoir confiance en lui. Un personnage ne peut utiliser charme qu'une fois par heure maximum.

Collectionneur:

Le personnage est habile à dénicher des ressources qui lui sont utiles. Un personnage avec cette compétence doit choisir au début de chaque GN une catégorie de ressources. Par exemple des composantes de réparations ou encore des composantes magiques; soit de Féerie, Prodige ou Sorcellerie (il est possible que d'autres catégories s'ajoutent à cette liste). Le joueur se verra alors remettre un "sac surprise" du type de composantes choisies.

Chant d'Inspiration :

La chanson du personnage permet à tous ceux qui sont à portée d'oreille de résister temporairement à la mort pendant qu'ils sont dans le coma. Si le personnage comateux n'est pas guéri avant que la chanson cesse, le coma reprend son cours avec le temps qu'il lui restait.

Défenseur de la Foi

Le personnage reçoit la compétence Prodiges I gratuitement (ainsi que le sort de rang I que cette compétence apporte), de plus il gagne 1 point de mana.

Défenseur de la Nature :

Le personnage reçoit la compétence Féerie I gratuitement (ainsi que le sort de rang I que cette compétence apporte), de plus il gagne 1 point de mana.

Dévouement :

Le talent Dévouement vient avec deux avantages, mais aussi avec une obligation particulière:

Volonté de Fer: Le personnage est capable de jeter des sorts divins même s'il porte une armure en fer.

Interrogation : Le personnage peut, 2 fois par jour, poser une question à un autre personnage auquel celui-ci devra répondre. Le dieu du personnage confère une force spéciale à cette question. Le personnage interrogé ne peut pas mentir. Il ne peut pas refuser de répondre, mais il peut être très littéral dans son interprétation des questions et il n'a pas non plus à donner des réponses détaillées.

Les 5 vertus: Le personnage doit montrer un dévouement particulier à son dieu en suivant ses cinq vertus (qui sont différentes pour chaque dieu) qu'il suivra avec fanatisme. Si le personnage manque à ses vertus, il ne pourra pas utiliser les avantages de ce talent avant qu'il n'ait fait acte de contrition (voir un organisateur). Les vertus changent selon le dieu, mais un exemple classique serait: Humilité, Générosité, Honnêteté, Courage, Fidélité.

Fantassin :

Le personnage peut utiliser l'attaque spéciale "Coup Ciblé" (voir section 1.8) au coût de 2 points de focus.

Furie :

Le personnage est capable d'utiliser l'attaque spéciale "Furie" (voir la section 1.9) au coût de 1 point de focus, après quoi le personnage est épuisé pendant les 10 prochaines minutes. Il ne peut utiliser Furie qu'un maximum d'une fois par deux heures.

Poche secrète :

Le personnage est capable de dissimuler des objets de façon extraordinaire. Il peut cacher sur sa personne un ou plusieurs objets qui, ensemble, ont sensiblement la grosseur d'un poing fermé. Seul le personnage est capable de les trouver. Le joueur doit porter ces objets sur lui dans une poche spécifique à cet effet. Un autre personnage avec l'habileté Poche Secrète sera capable de trouver celle d'un rival après une fouille de 5 minutes.

2.5 Sélectionnez les compétences et sortilèges 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 sorts. Un personnage gagne 1 point d'expérience par grandeur nature d'une journée et 2 points par grandeur nature d'une fin de semaine.

Chaque compétence coûte 3 points pour une compétence de premier rang, 6 pour un deuxième rang et 9 points pour un troisième rang. Ces coûts sont bien entendu modifiés par vos choix d'aptitude et de spécialisation faits à la section 2.3.

Certaines compétences demandent de dépenser des points de focus ou de mana pour les utiliser. D'autres permettent d'avoir plus de points de focus ou de mana, ou de regagner ceux-ci plus vite. Choisissez bien pour avoir les points nécessaires pour utiliser vos compétences.

Certaines compétences peuvent être utilisées un maximum de fois par jour. Celles-ci peuvent être achetées plusieurs fois et leurs nombres d'utilisations maximales s'accumulent. Si une compétence est achetée plus d'une fois, le prix en points d'expérience demeure le même chaque fois. Cependant les compétences acquises plus d'une fois comptent également comme pré-requis. Par exemple, acheter Bluff I deux fois remplit tous les pré-requis pour Bluff II.

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

ARBRES DE COMPÉTENCES:

TABLEAU IV

FOURBERIE

Rang I

Backstab
Bluff I
Cécité
Crochetage I
Évasion I
Exercices I
Focus I
Smoke Bomb I
Utilisation du Poison

Rang II

Assomage
Bluff II
Crochetage II
Curare I
Débrouillard
Évasion II
Exercices II
Focus II
Smoke Bomb II

Rang III

Assassinat
Bluff III
Crochetage I
Désamorçage
Curare II
Exercices III
Focus III
Smoke Bomb III

MAGIE

Rang I

Érudit I
Mana I
Sorcellerie I
Transe I

Rang II

Érudit II
Mana II
Sorcellerie II
Transe II

Rang III

Érudit III
Mana III
Sorcellerie III
Transe III

MÉTIERS

Rang I

Apothicaire I
Armurier I
Herboriste
Mineur I
Papetier
Parchemin I
Salaire I
Soigneur I

Rang II

Alchimiste I
Apothicaire II
Armurier II
Mineur II
Parchemin II
Salaire II
Soigneur II

Rang III

Alchimiste II
Armurier III
Parchemin III
Salaire III
Soigneur 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
Duel
Exercices I
Focus I
Force I
Intuition I
Résistance aux Maladies

Rang II

Désarmement II
Exercices II
Focus II
Force II
Intuition II
Points de Corps I
Résistance aux Poisons

Rang III

Exercices III
Focus III
Force III
Intuition III
Points de Corps II
Résistance à la Magie

RELIGION

Rang I

Bénédictio I
Mana I
Prière I
Prière Avancée
Prodiges I
Quiétisme I

Rang II

Bénédictio II
Mana II
Prière II
Prodiges II
Quiétisme II

Rang III

Bénédictio III
Mana III
Prière III
Prodiges III
Quiétisme III

SAVOIR

Rang I

Estimation I
Folklore I
Lettré
Rumeurs I

Rang II

Estimation II
Folklore II
Rumeurs II
Théologie

Rang III

Estimation III
Histoire
Rumeurs III

SOCIAL

Rang I

Bluff I
Commandement I
Leadership I
Méfiance I
Réputation/Infamie I
Salaire I

Rang II

Bluff II
Commandement II
Leadership II
Méfiance II
Réputation/Infamie II
Salaire II

Rang III

Bluff III
Commandement III
Leadership III
Méfiance III
Réputation/Infamie III
Salaire III

2.6 Déterminer l'historique et la personnalité du personnage

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 avant chaque GN. Veuillez noter que nous préparons en priorité des quêtes pour ceux qui les partageront avec un groupe et ceux qui envoient leurs feuilles de personnage le plus tôt possible. Mis à part ces conditions, les quêtes vouées à seulement un personnage sont assez rares.

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 personnage qui sera plus mémorable aux yeux de tous. C'est en connaissant à fond les buts et les motivations précises de 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 et d'un GN réussi. Nous espérons que vous aurez du plaisir à jouer un personnage des Milandes et que vous vivrez de nombreux moments mémorables.

2.7 Le développement du personnage

Veuillez remplir la feuille appropriée (disponible sur le site web) et en remettre une copie aux organisateurs. De préférence, sauvegardez le document et envoyez-le électroniquement à perso.milandes@gmail.com. Le nom du document doit contenir votre nom complet et le nom de votre personnage. Par exemple : Benoit Deneault – Amlaruil. Les documents Google nous permettent de facilement garder un historique de vos exploits, ainsi que de votre nombre de points d'expérience. Ils sont faciles à gérer pour tous et plus difficiles à perdre que des documents imprimés.

Après chaque GN auquel participe votre personnage, celui-ci gagne des points d'expérience. Un GN d'une fin de semaine vous donnera 2 points d'expérience supplémentaire, tandis qu'un GN d'un jour vous en donnera 1. Vous pourrez utiliser ces points pour approfondir votre personnage en achetant d'autres compétences et sortilèges. Vous n'êtes pas obligé de dépenser tous vos points d'expérience immédiatement et vous pouvez en garder jusqu'à 9 en réserve pour acheter les compétences plus dispendieuses plus tard. Une fois que vous avez 9 points de compétence en réserve, vous devez les dépenser AVANT le prochain GN.

2.8 Changer de personnage

Le joueur qui désire changer de personnage et en garder un seul recommence avec la moitié des PX de son ancien personnage, arrondis vers le bas, de son personnage original.

*Si le joueur a 10 PX au total ou moins, il peut changer de personnage sans perdre de PX. Autrement dit, le joueur qui change de personnage après 1 GN peut en refaire un autre par la suite et recommencer avec 8 points d'expérience.

Un joueur qui décide d'avoir un deuxième personnage (tout en gardant le premier) a droit à un nombre de points équivalents à un montant maximum de 4 px gagnés (10 px total) pour son nouveau personnage.

Nombre de GN (d'une fin de semaine) joués : PX pour nouveau personnage

- 1 GN : 8 px
- 2 GN ou plus : 10 px

À partir de sa «naissance» le nouveau personnage gagnera des points selon les GN auxquels il aura participé. Les points sont associés au personnage, pas au joueur.

Pour des raisons de simplicité, un joueur ne peut jouer qu'un seul personnage par fin de semaine. Vous devez également nous aviser trois semaines avant le GN du personnage que vous allez utiliser et nous envoyer sa feuille de personnage au même moment. Sans cela, nous ne pouvons pas prévoir de quêtes en fonction de votre personnage.

Chapitre 3

Les Compétences

Affinité I

Rang : Nature I

Cumulatif : Non

Prérequis : 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 neutres tant que le personnage ne les offense pas. Le joueur doit dire : Affinité I. Les créatures féeriques et/ou ayant un lien avec la nature font confiance au personnage. 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.

Si le joueur ou quelqu'un de son entourage fait quelque chose de douteux, par exemple se mettre à crier agressivement ou à frapper la créature, cette confiance est brisée. Le personnage peut essayer de récupérer la confiance de l'entité après six heures.

Affinité II

Rang : Nature II

Cumulatif : Non

Prérequis : Affinité I et une autre compétence de Nature I.

Les créatures naturelles reconnaissent que le joueur est un complice et une personne d'influence. Le joueur doit dire : Affinité II. Les suggestions faites par le joueur seront habituellement acceptées et accomplies. Les créatures féeriques et/ou ayant un lien avec la nature font pleinement confiance au personnage. 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. De plus, le joueur peut demander une faveur à la créature, elle l'accordera généralement tant qu'elle est en mesure de comprendre et que ce n'est pas quelque chose de nuisible à elle-même ou ses alentours... mais il est possible qu'elle demande quelque chose en retour.

Si le joueur ou quelqu'un de son entourage fait quelque chose de douteux, par exemple se mettre à crier agressivement ou à frapper la créature, cette confiance est brisée. Le personnage peut essayer de récupérer la confiance de l'entité après six heures.

Alchimiste I

Rang : Métiers II

Cumulatif : Non

Prérequis : Apothicaire II

En prenant ce qu'il a appris en tant qu'apothicaire et en y infusant de sa magie, le personnage est capable de créer des potions magiques. Avec cette compétence, le personnage est capable de faire des Élixirs de rang I. Lorsqu'il choisit cette compétence pour la première fois, le joueur peut choisir un Élixir de rang I, il connaît cette recette. Pour acquérir plus de recettes, il doit les acheter au même prix qu'un sort et avoir tous les pré-requis. Voir Chapitre 5 pour la liste des Élixirs, leurs recettes et leurs effets.

Alchimiste II

Rang : Métiers III

Cumulatif : Non

Prérequis : Alchimiste I et une autre compétence de Métiers II

Le savoir du personnage en ce qui a trait aux potions magiques est impressionnant. La force de ses mixtures est miraculeuse. Avec cette compétence, le personnage est capable de faire des Élixirs de rang II. Lorsqu'il choisit cette compétence pour la première fois, le joueur peut choisir un Élixir de rang II, il connaît cette recette. Pour acquérir plus de recettes, il doit les acheter au même prix qu'un sort et avoir tous les pré-requis. Voir Chapitre 5 pour la liste des Élixirs, leurs recettes et leurs effets.

Apothicaire I

Rang : Métiers I

Cumulatif : Non

Prérequis : Aucun

Le personnage est initié à la science obscure de la confection de potions. Avec cette compétence, le personnage est capable de faire des Toniques de rang I. Lorsqu'il choisit cette compétence pour la première fois, le joueur peut choisir un Tonic de Rang I, il connaît cette recette. Pour acquérir plus de recettes, il doit les acheter au même prix qu'un sort et avoir tous les pré-requis. Voir Chapitre 5 pour la liste des Toniques, leurs recettes et leurs effets.

Apothicaire II

Rang : Métiers II

Cumulatif : Non

Prérequis : Apothicaire I et une autre compétence de Métiers I

Le personnage s'y connaît dans la science obscure de la confection de potions. Avec cette compétence, le personnage est capable de faire des Toniques de rang II. Lorsqu'il choisit cette compétence pour la première fois, le joueur peut choisir un Tonic de rang II, il connaît cette recette. Pour acquérir plus de recettes, il doit les acheter au même prix qu'un sort et avoir tous les pré-requis. Voir Chapitre 5 pour la liste des Toniques, leurs recettes et leurs effets.

Armurier I

Rang : Métiers I

Cumulatif : Non

Prérequis : Aucun

Le personnage a appris l'art de la forge. Il sait confectionner des objets faits de métaux simples comme le fer et le cuivre. Il sait aussi travailler le cuir. 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 (des outils différents peuvent être acceptables, pour réparer une armure de cuir par exemple). Les réparations prendront 6 minutes par arme, bouclier, ou partie d'armure, peu importe la quantité de dommage à réparer sur chaque objet. Il est à noter que, pour l'armure, chaque partie (chaque jambe, chaque bras, et le torse) compte comme une armure individuelle et doit être réparée séparément. De plus, l'armurier doit avoir une composante de réparation pour chacune. Ces composantes sont mises en jeu par les organisateurs et dépendent du type d'item à réparer. Une composante par item à réparer.

Armurier II

Rang : Métiers II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Armurier I et une autre compétence de Métiers I

Le talent d'armurier du personnage s'améliore. 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 faits de métaux fins, comme l'argent et l'or, et est aussi capable de travailler les alliages comme l'acier et le bronze. La réparation fonctionne comme avec Armurier I, mais prend maintenant 4 minutes par arme, bouclier ou morceau d'armure à réparer.

Armurier III

Rang : Métiers III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Armurier II et une autre compétence de Métiers II

Après un long apprentissage, le personnage a appris à forger des alliages beaucoup plus complexes. De plus, il a besoin d'encore moins de temps pour réparer armes et armures.

Le personnage est maintenant capable de forger des items faits de matériaux magiques, comme le mithril ou des matériaux difficiles à manipuler comme l'obsidienne. De plus, il peut travailler des alliages complexes comme l'adamantine. La réparation d'armes, de boucliers et d'armures fonctionne comme avec Armurier I et II, mais il prend maintenant seulement 2 minutes par arme, bouclier, ou morceau d'armure à réparer.

Assassinat

Rang : Fourberie III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Assommage et une autre compétence de Fourberie II

Le personnage est devenu maître dans l'art des attaques sournoises. Il peut maintenant mettre quelqu'un dans le coma en infligeant un seul coup bien placé. Le joueur peut utiliser une petite arme pour assommer sa victime. Le personnage ne peut utiliser qu'une seule arme. La catégorie d'armes utilisées est « Petite ».

Le personnage doit utiliser **3 points de focus**, puis le joueur doit toucher légèrement la victime à la gorge avec la lame d'une dague. Pour des raisons de sécurité, il est impossible d'assassiner pendant un combat. La victime doit être surprise sinon le coup ne compte pas. La victime d'Assassinat tombe, elle a -1 point de corps au torse et est dans le coma. (Voir 1.4.3 Le coma).

Assommage

Rang : Fourberie II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Backstab et une autre compétence de Fourberie 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 en combat, il peut utiliser la distraction fournie par ses coéquipiers pour ainsi rendre son adversaire inconscient. Le personnage ne peut utiliser qu'une seule arme.

Le personnage doit utiliser **2 points de focus**, puis toucher la victime doucement à la nuque avec le pommeau d'une arme moyenne ou courte ou une petite arme. 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 personnages ayant une Force supérieure. Cette compétence est utilisable en combat. La victime se retrouve inconsciente pendant 10 minutes (voir 1.4.2 L'inconscience, mais la durée est différente et le joueur n'a pas reçu de dommage). Les heaumes empêchent l'assommage. La victime ne se réveille avant 10 minutes que si elle reçoit 1 point de dommage ou si quelqu'un passe 2 minutes complètes à tenter de la réveiller.

Backstab

Rang : Fourberie I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Aucun

Ni vu ni connu, le personnage est capable de s'approcher d'un adversaire et de le frapper là où ça compte. Même en combat, il peut utiliser la distraction fournie par ses coéquipiers pour asséner un coup parfois fatal. Le personnage ne peut utiliser qu'une seule arme: une dague, une arme courte ou une arme moyenne.

Le personnage doit utiliser **1 point de focus**. Le coup asséné fait 2 points de dommage supplémentaires (pour un total de 3). La victime doit être surprise, sinon le coup ne compte pas. Cette compétence est utilisable en combat.

Bénédition I

Rang : Religion I **Cumulatif :** Non
Prérequis : être membre d'une religion.

Le personnage est capable de transmettre le pouvoir de sa foi dans des petits objets et de créer de l'eau bénite.

Cette compétence permet au personnage de bénir de petits objets (qui tiennent dans la paume d'une main) avec une cérémonie et quelques phrases. L'utilisation d'un objet béni doit être annoncée clairement par le joueur, indiquant « Bénir par (nom de Dieu/ Religion). »

Le personnage qui veut utiliser un objet béni doit adhérer ouvertement à la religion pour laquelle l'objet a été béni pour que les effets fonctionnent pour lui. Par exemple, le personnage peut porter un objet symbolisant ses croyances ou avoir des tatouages appropriés. Le personnage qui utilisera l'objet béni doit vénérer seulement ce dieu ou cette religion spécifique. Un personnage qui vénère plusieurs dieux n'a pas une foi assez forte. Un objet qui est béni à un dieu demeure béni jusqu'à son utilisation. Une utilisation peut varier, comme par exemple l'eau bénie une fois sera comptée comme utilisée dès qu'elle sort de son flacon, tandis qu'une arme comptera comme utilisée après un combat.

Pour bénir un objet, le personnage doit dépenser **1 point de mana ou 1 point de focus** et dire à voix haute et forte sa bénédiction. La bénédiction doit prendre un minimum de 3 phrases ou 30 secondes et doit inclure le nom du dieu. Un objet ne peut être béni que par un seul dieu à la foi.

Dans le cas de l'eau bénite, utilisez les dimensions des potions. (Voir Chapitre 5) Le contenant n'est pas béni, c'est le contenu qui l'est. La bénédiction d'une arme (ou d'un objet) sera comptée comme utilisée lors de sa prochaine utilisation que ce soit contre une créature maléfique ou non.

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

Bénédition II

Rang : Religion II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Bénédiction I et une autre compétence de Religion I

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

Cette compétence fonctionne comme Bénédiction I, sauf que le personnage peut maintenant bénir des objets de la grosseur d'une arme courte.

Le personnage doit dépenser **1 point de mana ou 1 point de focus** et dire à voix haute et forte sa bénédiction. La bénédiction doit prendre un minimum de 1 minute et doit inclure le nom du dieu. Comme Bénédiction I, ces objets bénis doivent être utilisés par des personnages qui ont la même foi que le détenteur de cette compétence.

Bénédition III

Rang : Religion III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Bénédiction II et une autre compétence de Religion II

Le personnage est maintenant capable d'investir des objets encore plus grands de sa foi. Il peut ainsi bénir de grosses armes ou même un endroit au nom de son dieu. Ce lieu sera protégé de la majorité des morts-vivants. Les effets exacts peuvent varier selon le dieu.

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

Pour bénir un objet, le personnage doit dépenser **1 point de mana ou 1 point de focus** et dire à voix haute et forte sa bénédiction sur l'objet. La bénédiction doit prendre un minimum de 2 minutes et doit inclure le nom du dieu. Comme Bénédiction I, ces objets bénis doivent être utilisés par des personnages qui ont la même foi que le détenteur de cette compétence.

Pour bénir un lieu, le personnage doit dépenser **2 points de mana ou 2 points de focus** et dire à voix haute et forte sa bénédiction sur l'endroit. La bénédiction doit prendre un minimum de 5 minutes et doit inclure le nom du dieu. Un non croyant peut entrer dans le lieu béni, mais il ne recevra pas les mêmes protections qu'un croyant. Le lieu reste béni pendant 24 heures par prêtre du même dieux qui aurait participé à la bénédiction. L'endroit béni est d'une dimension de 30 mètres carré par prêtre.

Bluff I

Rang : Fourberie I, Social I **Cumulatif :** Oui, 3 fois
Prérequis : Aucune

Le personnage a un talent naturel pour le mensonge. Il est si convaincant qu'il réussit parfois à faire croire ses mensonges et ses histoires de pêche aux gens communs.

Le personnage peut avec cette compétence, une fois par jour, soit :

- convaincre une personne d'un mensonge "raisonnablement crédible". (Sous réserve du gros bon sens... le ciel reste bleu quand même !)

- rendre une personne plus aimable envers l'utilisateur. (Utile pour les transactions de marchandage ou pour les séductions par exemple.)

- faire baisser le prix d'un item en jeu. (Par exemple, avoir un rabais d'à peu près 20% venant d'un marchand.)

Le joueur doit dire « Bluff I ».

Bluff II

Rang : Fourberie II, Social II **Cumulatif :** Oui, 3 fois
Prérequis : Bluff I et une autre compétence de Fourberie ou Social I

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

Le personnage peut convaincre une personne de croire quelque chose qu'il ne croirait pas ordinairement, pendant 10 minutes. Par exemple, un joueur pourrait convaincre quelqu'un qu'un de ses amis tente de le tuer. Il ne peut cependant le forcer à faire quelque chose.

Bluff III

Rang : Fourberie III, Social III **Cumulatif :** Oui, 3 fois
Prérequis : Bluff II et une autre compétence de Fourberie ou Social II

Le talent de persuasion du personnage est sans égal. Il est même capable de contrôler la réaction des gens.

Le personnage peut implanter des suggestions dans le subconscient de ses victimes, qui pensent que l'idée vient de eux. Le joueur doit dire "Bluff III" puis sa suggestion (exemples: protège-moi de mes ennemis, tu ne veux pas venir à mon camp, tu veux partager ce butin avec moi, etc...).

Ce que la compétence ne fait pas est de contrôler l'autre personnage. Une suggestion qui va à l'encontre des croyances du personnage ou contre son sens de survie faillira (exemple: attaque tes alliés, jette tes armes par terre et laisse-nous te tuer, saute dans ce lac d'acide, échange tes ressources contre ces roches inutiles). La suggestion doit aussi être immédiate, et non pas "dans 3 heures fait telle chose." L'effet dure au maximum 30 minutes.

Cécité

Rang : Fourberie I **Cumulatif :** Non
Prérequis : aucun

Le personnage envoie un nuage de poussière dans les yeux de son adversaire. Le personnage doit utiliser **1 point de focus** et faire un geste qui simule jeter de la poussière aux yeux de son adversaire.

La douleur aux yeux empêche la victime de faire autre chose que de se frotter les yeux (avec la victoire de sa main). Celui-ci doit fermer les yeux pendant 15 secondes et ne peut se déplacer de plus de deux pas. Il ne peut pas bien se défendre, mais peut tenir une arme ou un bouclier devant lui avec la main qui n'est pas occupée à frotter ses yeux. Le joueur doit dire « Cécité ».

Commandement I

Rang : Social I **Cumulatif :** Oui, 2 fois
Prérequis : 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, en dépensant **1 point de focus**, conférer à un de ses alliés en combat l'effet de Frénésie. Cet effet ne peut pas être utilisé par un personnage qui est déjà sous un l'effet d'un autre commandant.

Le personnage peut affecter un nombre maximal d'une personne à la fois pour chaque fois que la compétence est achetée. Ex: Un personnage qui aura acheté Commandement deux fois, pourrait affecter deux joueurs en même temps (au coût de **1 point de focus chacun**), alors qu'un personnage qui ne l'a qu'une fois ne pourra qu'en affecter un à la fois.

(Voir 1.8 : Frénésie)

Commandement II

Rang : Social II **Cumulatif :** Oui, 2 fois
Prérequis : Commandement I et une autre compétence de Social 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.

Comme Commandement I mais le personnage peut, en dépensant **2 points de focus**, conférer à un de ses alliés l'effet de Furie. Cet effet ne peut pas être utilisé par un personnage qui est déjà sous un l'effet d'un autre commandant.

(Voir 1.8 : Furie)

Commandement III

Rang : Social III **Cumulatif :** Oui, 2 fois
Prérequis : Commandement II et une autre compétence de Social 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.

Comme Commandement I et II, mais le maximum de joueurs affectés par ces compétences augmente de un pour chaque fois que Commandement III est pris. Le prix en focus est égal au nombre de joueur affecté -1 (minimum 1 ou 2).

Compter que de base il coûte 1 point de focus par Frénésie et 2 points de focus par Furie. Donc affecter deux joueurs avec Frénésie coûtera 1pt et en affecter trois coûtera 2 points. Affecter 2 joueurs avec Furie coûtera 3 points en en affecter 4 coûtera 3 points.

Crochetage I

Rang : Fourberie I **Cumulatif :** Non
Prérequis : 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 il n'est capable que d'ouvrir des serrures simples.

Au début de la partie, le joueur se verra remettre une liste de combinaisons 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
Prérequis : Crochetage I et une autre compétence de Fourberie 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 joueur se verra remettre une liste de combinaisons 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
Prérequis : Crochetage II et une autre compétence de Fourberie II

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

Si on lui donne assez de temps, le personnage peut ouvrir n'importe quelle serrure. Au début de la partie, le joueur se verra remettre une liste de combinaisons 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.

Curare I

Rang : Fourberie II **Cumulatif :** oui
Prérequis : Utilisation de Poison, une autre Compétence de Fourberie I et Alchimie I

Le personnage sait fabriquer un poison appelé « curare » (et son antidote). Les recettes de poison ainsi que leurs effets se trouvent dans le Chapitre 5. Chaque autre fois que le joueur achète Curare I, il peut choisir un autre poison de Rang I.

Curare II

Rang : Fourberie III **Cumulatif :** oui
Prérequis : Curare II et une autre compétence de Fourberie II

Le personnage sait concentrer le poison. Les recettes de poison ainsi que leurs effets se trouvent dans le Chapitre V. Chaque fois que le joueur achète Curare II, il peut choisir un poison de Rang II.

Débrouillard

Rang : Fourberie II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Lettré et une compétence de Fourberie I

Au cours des années, le personnage a appris plusieurs trucs et astuces qui sortent un peu de sa spécialité.

Le personnage est capable d'utiliser un Parchemin magique, et ce peu importe le type de magie utilisée sur celui-ci.

Désamorçage

Rang : Fourberie III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Crochetage II et une autre compétence de Fourberie II

Dû à ses habiletés en crochetage, le personnage a appris plusieurs secrets des mécanismes. Il est capable, avec assez de focus, de désarmer des pièges.

Si le personnage voit un piège, il peut le désarmer en dépensant **2 points de focus**. Pour ce faire, il doit avoir des outils convenables et doit mimer le désamorçage du piège pendant 30 secondes. Certains pièges plus complexes pourraient prendre plus longtemps. De plus, si il n'a pas vu un piège et qu'il se fait prendre, le personnage peut, au coût de **3 points de focus**, en ignorer les effets. Le personnage aura en théorie remarqué le piège trop tard pour le désamorcer, mais assez tôt pour en éviter les effets.

Désarmement I

Rang : Physique I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Aucun

Le personnage a reçu l'entraînement d'un maître d'armes. À travers son entraînement, il a appris la manœuvre assez difficile qui permet 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 alors 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 le compte à zéro. Dans le cas d'un joueur qui utilise deux armes, les coups doivent être faits sur une seule arme à la fois, avec une seule arme.

Désarmement II

Rang : Physique II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Désarmement I et une autre compétence de Physique I

Dû à un entraînement rigoureux et à 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 faut seulement trois coups consécutifs pour réussir à désarmer l'adversaire.

Duel

Rang : Physique I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Exercices I

Le personnage est capable de reprendre son énergie de façon accélérée en se pratiquant au combat avec des alliés en faisant des duels. De plus, il peut aider ses alliés à récupérer leur énergie plus vite en les aidant à s'améliorer dans les duels.

Le personnage et un allié doivent être d'accord pour démarrer un duel. Pendant celui-ci les coups frappés ne comptent pas réellement, l'armure n'est pas réellement endommagée et les points de corps ne sont pas réellement perdus. Le duel compte comme de l'exercice. Pendant le duel, le personnage avec la compétence duel et son allié récupèrent leur points de Focus au double de la vitesse normale.

Exemple: deux alliés s'affrontent en duel. L'un a Exercice I et Duel et l'autre a Exercice III. Le personnage avec Exercice I et Duel récupère 1 point de Focus chaque 10 minutes et celui avec Exercice III récupère 1 point de Focus chaque 5 minutes.

Érudit I

Rang : Magie I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Aucun

Le personnage a une affinité incroyable pour la magie et en a longuement étudié les secrets

Si le personnage a le temps nécessaire pour le faire, il est capable d'analyser le type de magie et quelles écoles ont été utilisées dans un enchantement. Au besoin, le joueur peut demander l'information à un organisateur. Quand c'est possible, un papier sera attaché à l'item/l'endroit enchanté (et ne peut être lu que par ceux qui ont la compétence).

Érudit II

Rang : Magie II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Érudit I et une autre compétence de Magie I

Les études arcanes du personnage s'approfondissent.

Le personnage est capable en tenant un objet ou en touchant un endroit de savoir si celui-ci est magique ou enchanté. De plus, le personnage est capable d'identifier une potion à l'odeur.

Érudit III

Rang : Magie III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Érudit II et une autre compétence de Magie II

Le savoir arcanes du personnage est d'une profondeur incroyable.

Le personnage est maintenant capable d'identifier un objet magique au touché en dépensant **2 points de mana** ou encore **2 points de focus**.

Estimation I

Rang : Savoir I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Aucun

Le personnage est au courant de la valeur d'objets et de services disponible dans les Milandes. Le personnage avec cette compétence est quelqu'un qui se tient au courant du monde des affaires et des changements dans le monde.

Le joueur avec cette compétence recevra une feuille avec les prix disponibles avec Estimation I. Les prix peuvent changer d'un GN à l'autre, alors de vieilles feuilles ou encore de vieux renseignements sont inutiles. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être volée ou partagée avec un autre joueur, car elle représente les connaissances du personnage. Estimation I donne accès aux prix des composantes de réparation, des services, des charges de fusils et des composantes communes des potions (Lobelias).

Estimation II

Rang : Savoir II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Estimation I et une autre compétence de Savoir I

Le personnage peut maintenant évaluer des objets et services plus rares.

Au début de la partie, le joueur recevra une feuille avec les prix des composantes magiques, des encres et des parchemins, ainsi que le coût usuel des services d'enchantement et de potions magiques. 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 volée ou partagée avec un autre joueur, car elle représente les connaissances du personnage.

Estimation III

Rang : Savoir III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Estimation II et une autre compétence de Savoir II

Encore plus à l'affût des mœurs du marché, le personnage a appris à estimer la valeur marchande d'objets magiques, ainsi que des objets rares (incluant les métaux rares). Cette science est très inexacte et peut 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 plus rares. Ces valeurs peuvent changer entre les parties. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être volée ou partagée avec un autre joueur, car elle représente les connaissances du personnage.

Évasion

Rang : Fourberie I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Aucun

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

Il est interdit d'attacher quelqu'un pendant un GN. Par contre, en simulant quelques nœuds précaires avec une corde, on peut dire qu'un autre personnage est attaché. Le joueur doit utiliser **1 point de focus** puis dire «Évasion», il peut alors se défaire de ses liens. Il peut faire semblant de garder ses mains attachées en tenant la corde dans ses mains. Les autres joueurs devront percevoir ceci comme un joueur attaché.

De plus, dans le cas de quelqu'un qui tente de le retenir (en le touchant et disant qu'il le retient, puisqu'on ne peut pas vraiment retenir quelqu'un avec force), avec Force I, II ou III, le joueur peut dire "Évasion" et s'échapper.

Évasion II

Rang : Fourberie II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Évasion I et une autre compétence de Fourberie I

Le personnage est si bon à se défaire de liens que ses talents sont quasi surnaturels.

Le personnage est capable de se déprendre de sorts qui empêcheraient son mouvement comme vignes, piège de pierre, etc. Le personnage doit dépenser **2 point de focus** puis dire “Évasion II”. Il peut ensuite bouger normalement.

Exercices I

Rang : Physique I, Fourberie I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Aucun

Le personnage est capable de récupérer son focus plus vite en effectuant une série d'exercices physiques.

Le joueur doit, pendant toute la durée, faire des exercices physiques. Ceux-ci peuvent prendre plusieurs formes comme des étirements ou du jogging, ou même se pratiquer à voler une bourse attachée à un arbre. Pendant qu'il fait des exercices, le personnage récupère un point de focus chaque 20 minutes, plutôt qu'un par heure.

Le personnage doit jouer cette compétence pour en recevoir les bénéfices.

Exercices II

Rang : Physique II, Fourberie II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Exercices I, et une autre compétence de Physique I ou de Fourberie I

La capacité du personnage à reprendre son focus s'est grandement améliorée.

Comme Exercices I, sauf que le personnage n'a besoin que de 15 minutes d'exercices par point de focus.

Exercices III

Rang : Physique II, Fourberie II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Exercices II, et une autre compétence de Physique II ou de Fourberie II

L'endurance physique du personnage est impressionnante. Cette endurance inégalée lui permet de reprendre son énergie à un rythme inégalé.

Comme Exercices II, sauf que le personnage n'a besoin que de 10 minutes d'exercices par point de focus.

Féerie I

Rang : Nature I **Cumulatif :** Oui
Prérequis : 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.

Chaque fois que le personnage achète cette compétence, il peut choisir un sort de Féerie de rang I qu'il ne connaît pas encore.

Féerie II

Rang : Nature II **Cumulatif :** Oui
Prérequis : Féerie I et une autre compétence de Nature I

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

Chaque fois que le personnage achète cette compétence, il peut choisir un sort de Féerie de rang II qu'il ne connaît pas encore.

Féerie III

Rang : Nature III **Cumulatif :** Oui
Prérequis : Féerie II et une autre compétence de Nature 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.

Chaque fois que le personnage achète cette compétence, il peut choisir un sort de Féerie de rang III qu'il ne connaît pas encore.

Focus I

Rang : Fourberie I, Physique I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Aucun

Le Focus est la représentation de l'énergie physique du personnage, de sa capacité d'utiliser son adrénaline pour accomplir des tâches ou manœuvres difficiles.

La compétence Focus donne des points de focus supplémentaires au personnage. Focus I donne 2 point de focus au personnage. Sans cette compétence un joueur n'a que les points de focus de son talent, si cela s'applique.

Focus II

Rang : Fourberie II, Physique II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Focus I, et une autre compétence de Fourberie I ou de Physique I

Le personnage détient maintenant un degré de maîtrise plus grand sur son adrénaline. Cela lui permet d'accomplir des manœuvres plus puissantes ou encore plus souvent.

La compétence Focus donne des points de focus de plus au personnage. Focus II donne 3 points de focus supplémentaires.

Un personnage avec Focus I et Focus II a donc 4 points de focus (plus les points de focus de son talent, si cela s'applique).

Focus III

Rang : Fourberie III, Physique III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Focus II, et une autre compétence de Fourberie II ou de Physique II

Le contrôle que le personnage détient sur son adrénaline est incroyable. Il peut maintenant accomplir des manœuvres plus fortes et ce, plus souvent.

La compétence Focus donne des points de focus supplémentaires au personnage. Focus III donne 3 points de focus supplémentaire au personnage.

Un personnage avec Focus I, II et III a donc 7 points de Focus (plus les points de focus de son talent, si cela s'applique).

Folklore I

Rang : Savoir I, Nature I
Prérequis : Aucun

Cumulatif : Non

Plusieurs monstres, faes et créatures habitent le monde. Le personnage avec cette compétence est quelqu'un qui a su écouter les contes et les vieilles histoires. 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 demander 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
Prérequis : Folklore I, et une autre compétence de Savoir I ou de Nature 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 demander une identification hors-jeu d'une créature qu'il ne connaît pas. Ceci lui donnera le type de créature, ainsi que certaines faiblesses de presque toutes les créatures. Le joueur doit mentionner «Folklore II.»

Force I

Rang : Physique I
Prérequis : Aucun

Cumulatif : Non

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

Lors d'une compétition de force, par exemple pour ouvrir une porte, on considère qu'un personnage avec Force I possède la force de deux personnes. Il faudra donc deux personnes de force normale pour égaler la force de ce personnage et trois pour le 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 incapable de marcher en lui disant: «Force I : je te ramasse et je t'amène avec moi.» Le joueur doit garder un contact évident constant avec la personne qu'il transporte (une main sur l'épaule, par exemple).

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

Finalement, la compétence Force I permet au personnage de faire l'attaque spéciale Knockback au coût de **1 point de focus**, (Voir la section 1.9).

Force II

Rang : Physique II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Force I et une autre compétence de Physique 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 personnage avec Force II possède la force de trois personnes. Il faudra donc trois personnes de force normale pour égaler la force de ce personnage et quatre pour la vaincre. De plus cette compétence permet au personnage de «lever et transporter» deux personnes à la fois sur de courtes distances (1 minute.) Après avoir transporté deux personnes pendant une minute, le personnage doit se reposer une minute avant de pouvoir recommencer l'exploit.

Finalement, la force supérieure du personnage lui permet d'utiliser l'attaque spéciale Knockdown au coût de **2 points de focus**, (Voir la section 1.9)

Force III

Rang : Physique III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Force II et une autre compétence de Physique 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.

Lors d'une compétition de force, par exemple pour ouvrir une porte, on considère qu'un personnage avec Force III possède la force de quatre personnes. Il faudra donc quatre personnes de force normale pour égaler la force de ce personnage et cinq pour la vaincre. De plus cette compétence permet au personnage de «lever et transporter» deux personnes à la fois sur une longue distance.

Cette compétence permet au personnage de faire l'attaque spéciale Break au coût de **3 points de focus**, (Voir la section 1.8)

Herboriste

Rang : Métiers I
Prérequis : Aucun

Cumulatif : Non

Le personnage s'y connaît en plantes de toutes sortes et est facilement capable de reconnaître les plantes qui sont utilisées dans la confection des potions ou encore comme composantes magiques. Le personnage a aussi appris à les cueillir en toute sécurité.

Le joueur peut cueillir des doses de Lobelias utilisées dans la confection des potions, ou encore des doses de composantes magiques. Celles-ci sont représentées par des cartes plastifiées attachées sur des plantes au travers du terrain de jeu. Une carte ou plus seront attachées à la plante et chaque carte donnera le temps de cueillette requis. Après le temps inscrit (pendant lequel le joueur devra mimer la cueillette), il pourra alors ramasser une des cartes attachées à la plante.

Histoire

Rang : Savoir III **Cumulatif :** Non
Prérequis : 2 compétences de Savoir II

Le personnage a dépensé beaucoup d'efforts et de temps pour étudier l'histoire. Toutes ses études lui ont permis d'amasser une collection de faits divers qui peuvent l'aider dans ses aventures.

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 (Par exemple: qu'elle est l'histoire connue de la famille du noble NPC?), ou se rendre au camp NPC pour poser des questions historiques à propos des événements qui se produisent en jeu.

Intuition I

Rang : Physique I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Aucun

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

Cette compétence permet au personnage d'éviter une tentative de Backstab au coût de **1 points de focus**. Le personnage ignore le dommage supplémentaire qu'il aurait reçu. Après le Backstab, le personnage doit annoncer « Intuition I. » Notez bien que la compétence Intuition I fonctionne seulement contre la compétence Backstab et non contre un Assommage ou Assassinat.

Intuition II

Rang : Physique II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Intuition I et une autre compétence de Physique I

Peut-être à cause d'un sixième sens ou encore d'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.

Cette compétence permet au personnage d'ignorer une tentative d'Assommage au coût de **2 points de focus**. Lors de la tentative d'Assommage, le joueur doit déclarer « Intuition II ».

Cette compétence protège seulement contre la compétence Assommage et non contre Backstab ou Assassinat.

Intuition III

Rang : Physique III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Intuition II et une autre compétence de Physique II

Peut-être à cause d'un sixième sens ou encore d'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.

Le personnage ignore une tentative d'Assassinat au coût de **3 points de focus**. 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 contre la compétence Assassinat et non contre Backstab ou Assommage.

Leadership I

Rang : Social I **Cumulatif :** Non
Prérequis : 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 ». 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 qu'il peut utiliser pour acheter des compétences ou des sortilèges. Tous les critères d'achats de compétences s'appliquent comme normalement. 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.*

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.. 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 Prérequis. Finalement, un serviteur ne peut pas être séparé de son maître pendant 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 cette règle est les nouveaux joueurs et les nouveaux personnages, qui peuvent ajouter leurs points d'expérience dès la création du personnage. Par contre, ceux-ci doivent tout de même passer une journée de leur premier GN ensemble.

Leadership II

Rang : Social II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Leadership I et une autre compétence de Social I

La confiance et les ressources que ce personnage possède augmentent. Maintenant, il a droit à un plus grand entourage de gens.

Cette compétence fonctionne comme Leadership I, mais le personnage peut ajouter 2 autres serviteurs de plus, pour un total de 3 serviteurs en tout. De plus, il peut prendre un serviteur personnel qui a pris la compétence Leadership I. Ce dernier fait partie des 3 serviteurs choisis.

Leadership III

Rang : Social III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Leadership II et une autre compétence de Social II

La confiance et les ressources que possède ce personnage a beaucoup plus d'influence qu'avant. Maintenant, il a droit à un plus grand entourage de gens qui l'entoure.

Cette compétence fonctionne comme Leadership II, mais le personnage peut ajouter 3 autres serviteurs de plus, pour un total de 6 serviteurs en tout. De plus, il peut prendre un serviteur personnel qui a Leadership I ou II. Ce dernier fait partie des 6 serviteurs choisis.

Lettré

Rang : Savoir I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Aucun

Le personnage a appris au cours de sa vie comment lire et écrire. Sans cette compétence, le personnage doit ignorer toutes informations écrites qui lui sont présentées. S'il lit accidentellement quelque chose d'écrit, il doit ignorer ce qu'il a lu.

Mana I

Rang : Magie I, Nature I, Religion I **Cumulatif :** Non
Prérequis : 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.

Le 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 personnage. Sans cette compétence un joueur n'a que les points de manas les points de sa race et de son talent, si applicable

Mana II

Rang : Magie II, Nature II, Religion II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Mana I, et une autre compétence de Nature I, de Religion I ou de Magie I

Le personnage détient maintenant un degré de maîtrise plus grand sur l'énergie magique environnante. Cela lui permet de créer des effets magiques plus puissants 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.

Un personnage avec Mana I et Mana II a donc 5 points de mana (plus les points de sa race et de son talent, si applicable).

Mana III

Rang : Magie III, Nature III, Religion III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Mana II et une autre compétence de Nature II, de Religion II ou de Magie II

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

La compétence Mana donne des points de mana supplémentaires au personnage. Mana III donne 4 points de mana au personnage.

Un personnage avec Mana I, II et III a donc 9 points de mana (plus les points de sa race et de son talent, si applicable).

Méfiance I

Rang : Social I **Cumulatif :** Oui, 3 fois
Prérequis : Aucun

Le personnage est naturellement méfiant, et plus difficile à convaincre.

Le personnage peut, une fois par jour, ignorer les effets de Bluff I utilisé contre lui. Il doit dire "Méfiance I."

Méfiance II

Rang : Social II **Cumulatif :** Oui, 3 fois
Prérequis : Méfiance I et une autre compétence de Social I

Le personnage a appris de ses erreurs du passé et sa confiance est difficile à gagner.

Le personnage peut, une fois par jour, ignorer les effets de Bluff II utilisé contre lui. Il doit dire "Méfiance II."

Méfiance III

Rang : Social III **Cumulatif :** Oui, 3 fois
Prérequis : Méfiance II et une autre compétence de Social II

Le personnage en est à un point qu'il ne croit pas la bullshit qui vient des autres et il est extrêmement difficile à convaincre.

Le personnage peut, une fois par jour, ignorer les effets de Bluff III utilisé contre lui. Il doit dire "Méfiance III."

Mineur I

Rang : Métiers I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Aucun

Le personnage s'y connaît en minerais et en métaux. Il sait comment les miner et comment préparer les minerais pour la forge.

Le joueur peut cueillir des doses de minerais qui pourront être utilisés par un armurier dans la confection d'armes, d'armures et autres items métalliques. Le personnage est capable de miner tous les minerais communs et rares (ex: fer, Mithril). Il sait aussi comment faire des alliages simples (ex: Acier, Bronze).

Mineur II

Rang : Métiers II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Mineur I et une autre compétence de Métiers I

Le personnage s'y connaît encore plus minerais et en métaux, tellement qu'il est maintenant capable d'acquérir des ressources venant de sources exotiques.

Le personnage est maintenant capable de miner tous les minerais exotiques (ex: chlorophyte, acier météorique). Il sait aussi comment faire des alliages complexes (ex: Adamantine, Mythral).

Papetier

Rang : Métiers I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Aucun

Le personnage a appris les secrets de la préparation du papier pour lui permettre d'accueillir des sorts. Le personnage connaît aussi les secrets de la création de l'Encre Alchimique nécessaire.

Pour créer le Papier Parchemin, le joueur doit utiliser une feuille de papier 8.5 x 11 approprié (non ligné, etc.) et dépenser une dose d'Encre Alchimique. Pour préparer le Papier Parchemin il doit passer un total de 10 minutes à faire des symboles ou dessins ayant un air mystique sur le contour de la feuille.

La création de l'Encre Alchimique ressemble beaucoup à celle des potions, le joueur doit passer le temps requis à couper/écraser les plantes nécessaires, puis bouillir/infuser celles-ci. Le papetier devra inscrire le nombre de doses présentes dans le contenant choisi. La recette de l'Encre Alchimique se trouve dans le Chapitre 5 avec les recettes des potions.

Parchemin I

Rang : Métier I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Lettré

Le personnage est initié à la confection de parchemins magiques. Avec cette compétence, le personnage est capable de faire des parchemins avec des sorts de Rang I. Par contre, le scribe doit aussi connaître le sort qu'il veut mettre sur le parchemin, et ces compétences doivent être achetées séparément. Voir le Chapitre 4 pour la liste des sorts.

Pour créer le parchemin, le joueur doit avoir un Papier Parchemin spécial, ainsi qu'une dose d'Encre Alchimique par niveau du sort qu'il désire transcrire sur le parchemin. Voir la Section 1.7 pour les détails de comment faire un parchemin.

Parchemin II

Rang : Métier II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Parchemin I et une autre compétence de Métier 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 avec des sorts de Rang 2.

Parchemin III

Rang : Métier III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Parchemin II et une autre compétence de Métier 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 avec des sorts de Rang 3.

Points de Corps I

Rang : Physique II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Deux compétences de Physique I

Ce personnage est possiblement plus résistant à la douleur, ou encore il est assez agile pour que les coups qu'il reçoit ne soient 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 torse.

Points de Corps II

Rang : Physique III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Points de corps I et une autre compétence de Physique II

Le personnage semble plus habile à éviter les coups qui pourraient lui être mortels. Qu'il soit plus agile qu'un combattant moyen, ou 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 au torse seulement.

Prière I

Rang : Religion I **Cumulatif :** Non
Prérequis : 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 rapidement que la normale. 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 un autre ayant la même croyance, le personnage reprend 1 point de mana par 15 minutes de prière. Si le personnage est accompagné dans sa prière de deux autres ayant la même croyance (pour un total de trois accompagnateurs), le temps est réduit à 10 minutes de prière par point de mana. Les personnages accompagnateurs doivent avoir sur eux un symbole qui affiche leur religion.

Prière II

Rang : Religion II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Prière I et une autre compétence de Religion 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 les 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 de mana par 10 minutes de prière. S'il est accompagné par 3 croyants au total, il récupère alors des points de mana au rythme de 1 par 5 minutes de prière.

Prière III

Rang : Religion III **Cumulatif :** Non
Prérequis : 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 par 10 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 5 minutes de prière. S'il est accompagné par 3 croyants au total, il récupère alors des points de mana au rythme de 1 par 2 minutes de prière.

Prière Avancée

Rang : Religion I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Prière I

Les capacités oratoires du personnage sont si emballantes qu'il est capable d'aider les fidèles à reprendre leur mana de façon plus rapide.

Le personnage doit faire une cérémonie ou une messe et guider les fidèles dans leur prières. Si un ou plusieurs autres personnages assistent à la cérémonie du personnage avec Prière Avancée et que ceux-ci partagent la même religion, ils récupéreront alors tous leur points de mana à la même vitesse que le personnage qui prêche. Donc si le personnage a Prière III et prière avancée, et si 3 croyants assistent à la cérémonie, le personnage et les 3 croyants récupéreront leurs points de mana au rythme de 1 par 2 minutes.

Prodiges I

Rang : Religion I **Cumulatif :** Oui
Prérequis : 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.

Chaque fois que le personnage achète cette compétence, il peut choisir un sort de Prodiges de rang I qu'il ne connaît pas encore.

Prodiges II

Rang : Religion II **Cumulatif :** Oui
Prérequis : Prodiges I et une autre compétence de Religion 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 créer des miracles plus puissants.

Chaque fois que le personnage achète cette compétence, il peut choisir un sort de Prodiges de rang II qu'il ne connaît pas encore.

Prodiges III

Rang : Religion III **Cumulatif :** Oui
Prérequis : Prodiges II et une autre compétence de Religion 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 créer des miracles de force supérieure.

Chaque fois que le personnage achète cette compétence, il peut choisir un sort de Prodige de rang III qu'il ne connaît pas encore.

Quiétisme I

Rang : Religion I **Cumulatif :** Non
Prérequis : 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.

Pour utiliser Quiétisme, le personnage doit utiliser **1 point de mana ou de focus** et 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 et doit avoir un minimum de 3 mots.

(Exemple : «Au nom de Miharre : retourne en enfer!») Le joueur doit aussi déclarer «Quiétisme I». Le personnage peut affecter avec cette compétence certains morts-vivants mineurs. Cette compétence fonctionne avec un rayon de 10 mètres.

Quiétisme II

Rang : Religion II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Quiétisme I et une autre compétence de Religion I

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

Comme Quiétisme I le personnage doit utiliser **2 point de mana ou de focus**, mais le personnage peut maintenant influencer des morts-vivants plus puissants. L'invocation doit avoir un minimum de 5 mots.

Quiétisme III

Rang : Religion III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Quiétisme II et une autre compétence de Religion 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 le personnage doit utiliser **3 points de mana ou de focus**, mais le personnage peut maintenant influencer des morts-vivants de force supérieure. L'invocation doit avoir un minimum de 10 mots.

Réputation/Infamie I

Rang : Social I **Cumulatif :** Non
Prérequis : 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 dépend 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
Prérequis : Réputation/Infamie I et une autre compétence de Social 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
Prérequis : Réputation/Infamie II et une autre compétence de Social II

Les exploits du personnage sont connus presque partout dans le monde. Rares sont les habitants qui n'ont pas entendu parler 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
Prérequis : Résistance aux poisons et une autre compétence de Physique II

Que ce soit dû à la chance, à un meilleur métabolisme ou encore 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 chaque jour.

Cette compétence permet au personnage d'ignorer les effets d'un sort au coût de **3 points de focus**. Le joueur peut choisir quel sort il veut ignorer. La personne qui a utilisé «Résistance à la magie» doit mentionner que le sort n'a pas fonctionné dû à cette compétence.

Résistance à la magie ne fonctionne que contre la magie, pas contre les compétences qui imitent l'effet d'un sort.

Résistance aux Maladies

Rang : Physique I **Cumulatif :** Non
Prérequis : 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'aura même pas une simple toux.

Cette compétence permet au personnage d'ignorer les effets de toutes les maladies pendant 1 heure au coût de **1 points de focus**. La personne qui a «Résistance aux maladies» doit mentionner son immunité lorsque cela s'applique.

Résistance aux Poisons

Rang : Physique II **Cumulatif :** oui 3 fois
Prérequis : Résistance aux maladies et une autre compétence de Physique I

Que ce soit à cause d'un entraînement rigoureux ou parce que le personnage s'est immunisé en avalant différents poisons en petites doses pour en ignorer les effets ou par chance, le personnage est partiellement immunisé aux poisons.

Cette compétence permet au personnage d'ignorer les effets d'un poison au coût de **2 points de focus**. La personne qui a «Résistance aux poisons» doit mentionner son immunité lorsque cela s'applique.

Rumeur I

Rang : Savoir I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Aucun

Le personnage est quelqu'un qui garde l'oreille ouverte pour n'importe quel ragot ou nouvelle qu'il pourrait entendre. Que ce soit dans une taverne, sur la 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. Attention, ce ne sont que des rumeurs : certaines informations peuvent être trompeuses.

Notez que cette liste écrite est hors-jeu, et ne peut être volée ou partagée avec un autre joueur, car elle représente les connaissances du personnage. Par contre, le personnage peut partager ces rumeurs en les répétant à d'autres pendant le GN.

Rumeurs II

Rang : Savoir II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Rumeur I et une autre compétence de Savoir 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 passe plus de temps à rechercher ses nouvelles ou rumeurs, celles-ci sont beaucoup plus fiables.

Le joueur 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 où celle-ci se produit. De plus, les chances sont meilleures que les informations obtenues soient véridiques.

Notez que cette liste écrite est hors-jeu, et ne peut être volée ou partagée avec un autre joueur, car elle représente les connaissances du personnage. Par contre, le personnage peut partager ces rumeurs en les répétant à d'autres pendant le GN.

Rumeur III

Rang : Savoir III **Cumulatif :** Non
Prérequis : 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 contacts, le personnage reçoit des nouvelles d'à peu près partout et est toujours au courant des développements mondiaux.

Au début de la partie, le joueur 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 écrite est hors-jeu, et ne peut être volée ou partagée avec un autre joueur, car elle représente les connaissances du personnage. Par contre, le personnage peut partager ces rumeurs en les répétant à d'autres pendant le GN.

Salaire I

Rang : Métier I / Social I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Aucun

Le personnage a un travail rémunéré en dehors de ses aventures. En plus de subvenir à ses besoins de subsistance, il réussit à en tirer un certain profit qu'il peut utiliser durant ses aventures.

Le personnage reçoit 2 pièces d'or au début de chaque GN.

Salaire II

Rang : Métier II / Social II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Salaire I et une autre compétence de Social I

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

Semblable à Salaire I, mais le personnage reçoit maintenant 4 pièces d'or au début de chaque GN.

Salaire III

Rang : Métier III / Social III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Salaire II et une autre compétence de Social 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 reçoit maintenant 6 pièces d'or au début de chaque GN.

Smoke bomb I

Rang : Fourberie I **Cumulatif :** Non
Prérequis : aucun

Permet au personnage de se sauver en disparaissant dans un nuage de fumée pendant des situations difficiles.

Le joueur peut utiliser des dispositifs de « fumée », fabriqués au préalable par un joueur ayant la compétence au rang II, pour se sauver sans se faire suivre pendant 1 minute. Ils doivent être lancés par terre sans frapper d'autres joueurs. Ne fonctionne pas si le joueur est attaché ou retenu par d'autres joueurs.

Smoke bomb II

Rang : Fourberie II **Cumulatif :** Non
Prérequis : « Smoke bomb » I et Alchimie I

Le personnage sait fabriquer des dispositifs qui permettent d'obscurcir sa fuite en moments difficiles.

Ces dispositifs peuvent être volés en jeu, mais ne peuvent être utilisés que par des joueurs qui ont la compétence « Smoke Bomb I ». Pour représenter un smoke bomb, il suffit d'un catalyseur qui représente le dispositif et d'une petite quantité de farine qui est lancée par terre lors de son utilisation. Les joueurs doivent amener leur propre matériel de fabrication.

Un joueur avec cette compétence peut créer 3 « smoke bombs » par jour.

Smoke bomb III

Rang : Fourberie III **Cumulatif :** Non
Prérequis : « Smoke bomb » II

Le personnage sait maximiser son temps de fuite et peut se sauver pendant 3 minutes sans se faire suivre.

Soigneur I

Rang : Métier I **Cumulatif :** Non
Prérequis : 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 un blessé. Pour accomplir ceci, il doit enrouler des bandages autour du membre blessé.

Le soigneur doit appliquer des bandages et administrer des soins pendant 6 minutes par points de corps. Un soigneur ne peut redonner le dernier point de corps au torse. Par exemple, si un personnage a 3 points de corps au torse, le soigneur ne peut que guérir les 2 premiers, alors que si un personnage en a 2, le soigneur peut seulement guérir le premier.

Soigneur II

Rang : Métiers II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Soigneur I et une autre compétence de Métier I

Avec l'expérience, ou 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 plus rapidement.

Cette compétence fonctionne exactement comme la compétence soigneur, mais le personnage a besoin de 4 minutes par point de corps à soigner. Il ne peut toujours pas redonner le dernier point de corps au torse. De plus, le personnage est capable de guérir une cassure, pour ce faire il doit faire un bandage sur le membre affecté et mimer réaligner l'os pendant 10 minutes. Le personnage devra porter le bandage pour un minimum d'une heure.

Soigneur III

Rang : Métiers III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Soigneur II et une autre compétence de Métier II

Le personnage a maintenant eu la chance de faire des études plus poussées 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 conduire un patient à la guérison totale.

Cette compétence fonctionne exactement comme Soigneur I et II, mais le personnage a besoin de 2 minutes par points de corps à soigner. Il peut guérir le personnage jusqu'à son total maximal de points de corps (incluant le dernier point au torse). De plus, le personnage est capable de guérir une cassure, pour ce faire il doit faire un bandage sur le membre affecté et mimer réaligner l'os pendant 5 minutes. Le personnage devra porter le bandage pour un minimum d'une heure.

Sorcellerie I

Rang : Magie I **Cumulatif :** Oui
Prérequis : Aucun

Le personnage a 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.

Chaque fois que le personnage achète cette compétence, il peut choisir un sort de Sorcellerie de rang I qu'il ne connaît pas encore.

Sorcellerie II

Rang : Magie II **Cumulatif :** Oui
Prérequis : Sorcellerie I et une autre compétence de Magie I

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

Chaque fois que le personnage achète cette compétence, il peut choisir un sort de Sorcellerie de rang II qu'il ne connaît pas encore.

Sorcellerie III

Rang : Magie III **Cumulatif :** Oui
Prérequis : Sorcellerie II et une autre compétence de Magie II

Le personnage a dépensé encore plus de temps sur ses pouvoirs magiques, généralement 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.

Chaque fois que le personnage achète cette compétence, il peut choisir un sort de Sorcellerie de rang III qu'il ne connaît pas encore.

Spiritisme I

Rang : Nature I **Cumulatif :** Non
Prérequis : 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 mana à un rythme plus élevé.

Le personnage peut 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. Par contre, le personnage peut communier avec les esprits même hors de son sanctuaire, s'il fait cela il reprend un point de mana par 20 minutes.

Spiritisme II

Rang : Nature II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Spiritisme I et une autre compétence de Nature 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 récupère 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
Prérequis : Spiritisme II et une autre compétence de Nature 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 récupère 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.

Théologie

Rang : Savoir II **Cumulatif :** Non
Prérequis : Deux compétences de Savoir I

Après des études théologiques, le personnage est capable d'identifier une religion et connaît quelques détails sur celle-ci. Il peut accomplir ceci en voyant un symbole religieux ou encore en étudiant un rite religieux. Si le personnage voit un symbole religieux qui n'est pas dans son répertoire, ou encore s'il est témoin d'un rite qui lui est inconnu, il peut faire une « identification hors-jeu » et aller parler à un organisateur (ou possiblement au joueur qui a le symbole/a fait le rite) pour en savoir plus.

De plus, le personnage renforce sa foi en son dieu et peut recevoir de l'aide supplémentaire de ce dernier. Il reçoit l'accès à l'école privilégiée de son dieu, cette école devient une école de catégorie Divine pour le personnage.

Transe I

Rang : Magie I **Cumulatif :** Non
Prérequis : Aucun

Le personnage est capable de faire un vide intérieur, 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
Prérequis : Transe I et une autre compétence de Magie 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 besoin que de 10 minutes de méditation par point de mana.

Transe III

Rang : Magie III **Cumulatif :** Non
Prérequis : Transe II et une autre compétence de Magie 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 besoin que de 5 minutes de méditation par point de mana.

Utilisation de poison

Rang : Fourberie I **Cumulatif :** Non
Prérequis : aucun

Le personnage sait utiliser le poison appelé « curare », les Curares ont quatre modes de livraisons:

Ingéré: Le curare doit être bu par la victime, soit directement ou encore dissimulé dans un breuvage (À cause des allergies alimentaires, simplement vider le contenu de la fiole par terre près du breuvage en question).

Contact: Le poison prend effet lorsqu'il a un contact avec sa victime. Le contact doit être avec la peau ou un vêtement en tissu. Le contact d'un poison sur un vêtement en cuir ou encore une armure ne fonctionne pas. ATTENTION: Les poisons contacts ne devraient contenir que de l'eau. On ne veut pas tacher le costume de qui que ce soit.

Injecté: Le poison doit entrer sous la peau. Par contre seulement des dards spéciaux ou encore une tête de flèche ou une arme spécifiquement modifiée pour cette fonction peuvent livrer une dose correctement. On ne peut pas simplement enduire n'importe quelle lame de poison. Ces dards sont achetables en jeu (le joueur doit fournir son propre prop) ou peuvent être forgés par quelqu'un avec Armurier I. Une arme ou une tête de flèche est modifiable en jeu par quelqu'un avec Armurier II.

Inhalé: Le poison doit être respiré par la victime pendant au moins trois secondes, soit dans un chiffon mouillé par le poison ou encore en ouvrant la fiole sous son nez. Un personnage qui tenterait d'identifier le poison par son odeur en deviendra victime.

Chapitre 4

La Magie et les Sortilèges

LISTE DES SORTS DIVISÉS PAR COMPÉTENCE, ÉCOLES ET RANG

TABLEAU V

Sorcellerie

Enchantement

Rang I: Agacer, Confondre, Courage I, Sommeil

Rang II: Charisme, Courage II, Douleur, Maladie, Effroi

Rang III: Contrôle, Courage III

Force

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

Rang II: Ensorcellement II, Jambette II, Luminescence, Phosphorescence II, Projectiles magiques, Téléportation I

Rang III: Aveuglement, Ensorcellement III, Jambette III, Téléportation II

Illusion

Rang I: Camouflage, Invisibilité I, Perception, Tromper la Mort

Rang II: Cachette, Invisibilité II, Seconde vue

Rang III: Hallucinations, Invisibilité III

Matière

Rang I: Création d'élément, Flèche, Piège de pierre, Réparation d'Armes & d'Armures I

Rang II: Chair en pierre, Création de matériel I, Réparation d'Armes & d'Armures II, Sphères

Rang III: Cônes, Création de Matériel II

Protection

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

Rang II: Armure II, Aura I, Résistance à la Magie, Sanctuaire II

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

Féerie

Animal

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

Rang II: Appel du loup, Frénésie II, Peau d'Ours

Rang III: Loup-garou, Peau de Glouton

Esprit

Rang I: Détection de la magie, Feux follets, Fortification d'Arme Naturelle, Sommeil

Rang II: Auspice I, Douleur, Effroi, Protection du fer

Rang III: Auspice II, Complicité

Plante

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

Rang II: Poison II, Tunnel d'Arbres I, Vignes II

Rang III: Poison III, Tunnel d'Arbres II, Vignes III

Protection

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

Rang II: Armure II, Aura I, Résistance à la Magie, Sanctuaire II

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

Vie

Rang I: Consécration, Guérison I, Neutralisation du Poison I, Résurrection I

Rang II: Conservation, Guérison II, Neutralisation du Poison II, Restauration, Résurrection II

Rang III: Guérison III, Neutralisation du Poison III, Résurrection III

Prodiges

Abjuration & Invocation

Rang I: Abjuration I, Invocation I

Rang II: Abjuration II, Invocation II, Malédiction

Rang III: Abjuration III, Invocation III

Divination

Rang I: Clairvoyance I, Détection de la Magie, Identification I, Télépathie

Rang II: Clairvoyance II, Damnation, Identification II

Rang III: Clairvoyance III, Localisation

Nécromancie

Rang I: Contrôle des Morts-vivants I, Création de Zombies, Repos, Toucher Vampirique I, Tromper la mort, Voix d'Outre-tombe

Rang II: Contrôle des Morts-vivants II, Création de Squelettes, Lien Mortel, Limbes, Maladie, Toucher Vampirique II

Rang III: Contrôle des Morts-vivants III, Création de Goules, Toucher Vampirique III

Protection

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

Rang II: Armure II, Aura I, Résistance à la Magie, Sanctuaire II

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

Vie

Rang I: Consécration, Guérison I, Neutralisation du Poison I, Résurrection I

Rang II: Conservation, Guérison II, Neutralisation du Poison II, Restauration, Résurrection II

Rang III: Guérison III, Neutralisation du Poison III, Résurrection III

Ce chapitre contient les descriptions des sorts ainsi que leur fonctionnement mécanique en jeu. Les sorts sont en ordre alphabétique.

Abjuration I

(Abjuration & Invocation I)

Matériel : Médaillon avec pierre bleue **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Permet au personnage d'enlever une possession démoniaque mineure. Si le magicien en question connaît le vrai nom du démon qui possède la victime et l'utilise pendant le sort, ce nom (et le démon qui vient avec) ne pourra plus être utilisé de la fin de semaine. L'invocateur devra se trouver un autre nom de démon en jeu. 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. Si le nom du démon n'a pas été utilisé pendant le sort, le magicien peut rappeler le démon en question avec un autre sort d'Abjuration.

Abjuration II

(Abjuration & Invocation II)

Matériel : Sel d'Argent **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Abjuration I

Comme Abjuration I, sauf que cela permet au personnage de renvoyer un démon mineur. Si le magicien en question connaît le vrai nom du démon qui possède la victime et l'utilise pendant le sort, ce nom (et le démon qui vient avec) ne pourra plus être utilisé de la fin de semaine. L'invocateur devra se trouver un autre nom de démon en jeu. 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. Si le nom du démon n'a pas été utilisé pendant le sort, le magicien peut rappeler le démon en question avec un autre sort d'Abjuration.

Abjuration III

(Abjuration & Invocation III)

Matériel : Poudre d'Encens du Paradis **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Abjuration II

Comme Abjuration I sauf que cela permet au personnage de renvoyer un démon plus puissant. Si le magicien en question connaît le vrai nom du démon qui possède la victime et l'utilise pendant le sort, ce nom (et le démon qui vient avec) ne pourra plus être utilisé de la fin de semaine. L'invocateur devra se trouver un autre nom de démon en jeu. 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. Si le nom du démon n'a pas été utilisé pendant le sort, le magicien peut rappeler le démon en question avec un autre sort d'Abjuration.

Agacer

(Enchantement I)

Matériel : Pendule **Durée :** 1 minute
Portée : 4 mètres, 1 personne **Prérequis :** Aucun

Au moment où elle recevra cette insulte magique, la victime de ce sort sera enragée et perdra la raison.

Lorsqu'il lance ce sort, le joueur doit dire "Agacer" de façon claire et pointer la personne qui en est la victime. La victime doit déjà être agressive envers le personnage ou son groupe et doit être sur le point d'attaquer, ou encore être déjà engagée en combat avec eux. La victime ne peut alors attaquer que le personnage qui a utilisé la compétence, et ce jusqu'à ce que celui-ci soit vaincu ou se rende, à moins que la victime soit visiblement incapable de lui faire du dommage (exemple: le personnage est protégé par un sort de Sanctuaire), ou que se rendre à ce personnage aille à l'encontre de son instinct de survie (exemple: avoir à passer devant tous les alliés du personnage qui sont alignés prêt à le massacrer). La victime ne perd pas son instinct de survie, mais toute son énergie de combat sera dépensée sur le personnage qui est sa cible.

Appel du Loup

(Animal II)

Matériel : Oeil de Cockatrice **Durée :** 30 secondes
Portée : Rayon 4 mètres (alliés & ennemis) **Prérequis :** Un sort d'Animal I

Le magicien utilisera la composante en émettant un hurlement. Ceci fera en sorte que, pendant 30 secondes, les joueurs à 4 mètres et moins sont paralysés de peur. Tout dommage ou sort termine cette paralysie. Se boucher les oreilles ne fonctionne pas pour contrer l'effet du sort.

Arbre creux

(Plante I)

Matériel : Bâton runique **Durée :** Contact avec l'arbre
Portée : Magicien **Prérequis :** 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 pas 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. Trois personnes au maximum peuvent se cacher dans un arbre. Un joueur ne peut pas mettre un autre joueur dans un arbre. On ne peut faire de sorts ou parler dans l'arbre. Le sort se termine si l'arbre se fait abattre. Un joueur doit faire semblant d'abattre l'arbre pendant 5 minutes avec une hache de mousse. Le(s) joueur(s) sont projetés 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 fer de grandeur « petites » et « moyennes » peuvent y entrer.

Armure I

(Protection I)

Matériel : Amulette en argent **Durée :** 15 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** 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. 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 par une arme. Ils ne peuvent pas être réparés.

Armure II

(Protection II)

Matériel : Cristal de Sidhee **Durée :** 15 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** 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

(Protection II)

Matériel : Cristal de Sidhee **Durée :** 10 minutes
Portée : Magicien **Prérequis :** Un sort de Protection I

Les créatures maléfiques (démons, morts-vivants) ignorent le magicien 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 l'autre main sur la tête. Le joueur ne peut se déplacer pour la durée du sort. Le sort s'annule dès que le joueur se déplace.

Aura II

(Protection III)

Matériel : Poudre de Basilisque **Durée :** 20 minutes
Portée : 1 mètre de rayon du magicien **Prérequis :** Aura I

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

Auspice I

(Esprit II)

Matériel : Racine de Mandrake **Durée :** 10 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Un sort d'Esprit I

Les faes (orcs, sidhee, dryades, demi-fae) ignorent le récipiendaire de ce sort, à moins que ce dernier ne les attaque. Le joueur ne peut se déplacer pour la durée du sort et doit avoir la main sur sa tête. Le sort s'annule dès que le joueur se déplace.

Auspice II

(Esprit III)

Matériel : Coquille d'Oeuf de Drac **Durée :** 20 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Auspice I

Comme le sort Auspice I, mais avec un mètre de rayon du magicien. Les créatures féériques (Sidhee, fae, orcs) ignorent le magicien qui a fait ce sortilège et jusqu'à deux autres personnes. Les personnes protégées par le sort doivent rester près de l'incantateur et doivent avoir une main sur la tête.

Aveuglement

(Force III)

Matériel : Cristal de Son **Durée :** 30 minutes
Portée : Catalyseur **Prérequis :** Un sort de Force II

Le récipiendaire du sort devra fermer les yeux pendant la durée du sort. Par contre, il faut se rappeler que la sécurité est importante. Ne tentez pas de courir les yeux fermés. Si le joueur doit absolument se déplacer, il peut le faire lentement en gardant son regard sur le sol. Au combat, un joueur aveugle ne devrait pas frapper à l'aveuglette avec force devant lui, surtout pas à la hauteur de sa tête.

Cachette

(Illusion II)

Matériel : Sable de Brume **Durée :** Variable
Portée : Toucher **Prérequis :** Un sort d'Illusion I

Le joueur n'a aucune chance de se faire voir tant qu'il reste en petite boule ou couché dans un endroit abrité. Aussitôt qu'il bouge, le sort se termine. A moins que le joueur ne termine le sort ou qu'il bouge, celui-ci n'a pas de durée maximum.

Camouflage

(Plante I, Illusion I)

Matériel : Bâton runique ou Cristal **Durée :** 10 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Lorsque le personnage lance le sort, il est camouflé et est considéré comme invisible tant qu'il se cache moindrement derrière un arbre, des buissons ou un autre objet. Le joueur peut bouger, mais extrêmement lentement (il peut avancer d'un pas aux dix secondes). Dès qu'il bouge trop vite ou qu'il sort à découvert, il redevient visible. Il redeviendra invisible s'il revient à couvert. Le joueur est détectable avec le sort de Perception.

Chair en Pierre

(Matière II)

Matériel : Poudre de Golem **Durée :** 10 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Piège de pierre

Permet de transformer un personnage de la pierre à la chair et vice-versa. Le personnage transformé en pierre doit rester immobile pendant 10 minutes. La pierre est solide et très difficile à endommager. On peut briser un membre de la victime pour créer une amputation, mais dès que le membre est brisé le sort se termine. Le personnage s'est fait couper le membre et doit recevoir le sort «Restauration» pour le récupérer.

Charisme

(Enchantement II)

Matériel : Fleur de Pixie **Durée :** 10 minutes
Portée : 4 mètres **Prérequis :** Un sort d'Enchantement I

Le personnage peut amadouer un autre personnage. La victime agira amicalement avec le personnage pour la durée du sort. Le sort se termine si le magicien frappe ou tente de convaincre la victime de faire quelque chose qui va à l'encontre de ses convictions.

Clairvoyance I

(Divination I)

Matériel : Miroir ou coupe/bol d'eau **Durée :** 2 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Permet d'avoir de petits indices de la part des organisateurs ou d'autres joueurs. L'autre personnage sera alors hypnotisé et devra répondre aux questions sur ce qu'il prévoit faire pendant les 5 prochaines minutes. De cette façon l'incantateur pourra deviner si la victime du sort lui veut du mal etc... La victime du sort n'a pas connaissance de l'information dévoilée ni à qui elle a été dite.

Clairvoyance II

(Divination II)

Matériel : Améthyste Concassée **Durée :** 2 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Clairvoyance I

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

Clairvoyance III

(Divination III)

Matériel : Sable des Limbes **Durée :** 2 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Clairvoyance II

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

Complicité

(Esprit III)

Matériel : Coquille d'Oeuf de Drac **Durée :** 5 minutes
Portée : 1 mètre **Prérequis :** Un sort d'Esprit II

Permet de parler avec un personnage féérique ou un Esprit de la Nature d'égal à égal. Le sujet du sort considérera le magicien comme un ami et tentera même de l'aider. Le personnage féérique ne sait pas qu'il a été ensorcelé, mais «Détection de la magie» montrera qu'il est affecté.

Cône

(Matière III)

Matériel : Clé élémentale et Fer de fae **Durée :** Instantané
Portée : 5 mètres, max 3 personnes **Prérequis :** Sphères dans un angle de 90°

Le magicien produit un cône de flamme, glace, électricité ou d'acide qui est capable de toucher jusqu'à trois personnes à la fois et fait 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 quatre-vingt-dix degrés en avant de lui et désigner jusqu'à trois joueurs affectés (situés à 5 mètres ou moins) après avoir dit la formule. Ce sort requiert une clé élémentale.

Confondre

(Enchantement I)

Matériel : Pendule **Durée :** 1 minute
Portée : Catalyseur **Prérequis :** Aucun

La victime de ce sort est stupéfiée et confuse pendant la durée du sort. Par exemple, elle aura des difficultés à composer des phrases complètes et ne fera plus la différence entre sa 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. Le personnage peut se défendre de façon passive (ex: se cacher derrière un bouclier, un arbre ou une personne), mais ne peut attaquer. Il peut s'éloigner du danger.

Consécration

(Vie I)

Matériel : Talisman/Symbole Sacré **Durée :** Un GN
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Ce sort permet à le magicien de consacrer un endroit à son dieu. Les âmes défuntes pourront alors s'y reposer pour revenir à la vie en toute quiétude. Le personnage qui utilise ce sort fabrique une sorte de «cimetièr» où lui et ses amis pourront revenir si jamais ils meurent. De cette façon, les personnages auront la certitude de ne pas avoir de surprise lors de leur retour. Cet endroit doit être identifié. 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 lance le sort. Le personnage qui lance le sort doit dire une prière qui inclut ceux qui sont concernés. Ce sort n'empêche pas de perdre une compétence lors de la mort d'un personnage.

L'aire d'effet couvre trois mètres de rayon.

Conservation

(Vie II)

Matériel : Baie de Solonacea **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Guérison I

Permet au guérisseur d'utiliser Guérison I sur 3 personnes à la fois. Le guérisseur doit désigner les 3 personnes clairement avant de faire le sort.

Contrôle

(Enchantement III)

Matériel : Oeil d'Anansi **Durée :** 10 minutes
Portée : toucher **Prérequis :** Un sort d'Enchantement II

Le magicien peut contrôler les actions de sa victime. Le personnage ne sait pas qu'il se fait contrôler. La victime doit faire ce que lui demande le lanceur du sort.

Pendant la durée du sort la victime n'est pas consciente de ses actions. Elle obéit au lanceur de sort à la lettre. Par contre la victime ne se suicidera pas (ex: tombe sur ton épée), elle ne se laissera pas tuer (ex: laisse-toi frapper), et ne se laissera pas non plus envoyer vers une mort assurée (ex: va attaquer ce dragon enragé seul). Si un tel ordre est donné, le sort se brise immédiatement.

N.B. N'oubliez pas que ceci est un jeu, un joueur (pas un personnage) peut refuser si l'action le rend trop inconfortable, et ne faites pas à autrui ce que vous n'accepteriez pas de faire.

Contrôle des Morts-vivants I

(Nécromancie I)

Matériel : Morceau d'os **Durée :** 15 minutes ou destruction des créatures ou perte de proximité
Portée : 5 mètres de rayon **Prérequis :** Aucun

Les squelettes et les zombies dans les 5 mètres environnants 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. Un nécromancien peut contrôler un maximum de 2 morts-vivants par rang du sort de contrôle.

Contrôle des Morts-vivants II

(Nécromancie II)

Matériel : Mousse des Morts **Durée :** 15 minutes ou destruction des créatures ou perte de proximité
Portée : 5 mètres de rayon **Prérequis :** Contrôle des Morts-Vivants I

Les morts-vivants mineurs dans les cinq mètres environnants 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.

Contrôle des Morts-vivants III

(Nécromancie III)

Matériel : Os de Momie **Durée :** 15 minutes ou destruction des créatures ou perte de proximité
Portée : 5 mètres de rayon **Prérequis :** Contrôle des Morts-Vivants II

Les morts vivants de puissance moyenne dans les cinq mètres environnants 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, et zombies.

Courage I

(Enchantement I)

Matériel : Pendule **Durée :** 1 heure
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Le joueur est capable de garder son sang-froid et peut ignorer le premier des sorts suivants reçus : Effroi, Confondre, Agacer, Feux-Follet ou Appel du loup.

Courage II

(Enchantement II)

Matériel : Fleur de Pixie **Durée :** 1 heure
Portée : Toucher **Prérequis :** Courage I

Ce sort permet d'ignorer l'effet du premier sort suivant reçu : Aura, d'une Possession ou Invocation.

Courage III

(Enchantement III)

Matériel : Oeil d'Anansi **Durée :** 30 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Courage I

Permet d'ignorer les effets des sorts suivants : Aura, Agacer, Appel du Loup, Confondre, Effroi, Feux-Follet. De plus, le personnage affecté peut ignorer les effets du premier sort de contrôle reçu pendant la durée du sort.

Création d'Élément

(Matière I)

Matériel : Clé élémentale et Baguette **Durée :** 2 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Permet au magicien de créer une petite quantité d'éléments (une petite flamme, un cube de glace, une étincelle d'électricité, 5 mL d'acide.) Ces éléments peuvent être utilisés de façon créative, pour utiliser un briquet en jeu par exemple, ou couper une corde avec de l'acide. Ils peuvent être également utilisés pour ensorceler une arme ou un autre objet pendant 2 minutes. Pendant la durée du sort l'arme frappera avec l'énergie choisie. Une arme ne peut avoir qu'un seul ensorcellement à la fois (ex: béni, magique, feu etc...)

Création de Goule

(Nécromancie III)

Matériel : Os de Momie **Durée :** 10 minutes/1 combat (plus court des deux) ou destruction
Portée : Toucher **Prérequis :** 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 endroit. 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 de causer la paralysie d'une victime (une victime/10 minutes). Cette paralysie dure cinq minutes (la paralysie se dissipe si la victime reçoit un point de dommage). Cette attaque fonctionne au toucher. Le lanceur de sort doit avoir un masque de Goule pour la personne qui devient un Goule. Un nécromancien ne peut contrôler qu'une Goule à la fois, à moins qu'il utilise Contrôle des Morts-vivants pour en contrôler plus.

Création de Matériel I

(Matière II)

Matériel : Variable **Durée :** 2 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Un sort de Matière I

Permet au magicien de transformer une composante Commune en une autre composante Commune. Par exemple, un joueur n'a plus de composante X. Il peut utiliser Création de Matériel pour transformer la composante Y en composante X. 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 donner le nouvel ingrédient créé à un autre joueur (mais la durée de 2 minutes continue de s'appliquer).

Création de Matériel II

(Matière III)

Matériel : Variable **Durée :** 2 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Création de Matériel I

Le sort fonctionne comme Création de matériel I, mais pour les composantes Rares.

Création de Squelette

(Nécromancie II)

Matériel : Mousse des Morts **Durée :** 10 minutes/1 combat (plus court des deux) ou destruction
Portée : Toucher **Prérequis :** 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. Le lanceur de sort doit avoir un masque de squelette pour la personne qui devient un squelette. Un nécromancien ne peut contrôler qu'un squelette à la fois, à moins qu'il utilise Contrôle des Morts-vivants pour en contrôler plus.

Création de Zombie

(Nécromancie I)

Matériel : Morceau d'os **Durée :** 10 minutes/1 combat (plus court des deux) ou destruction
Portée : Toucher **Prérequis :** 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. Un nécromancien ne peut contrôler qu'un zombie à la fois, à moins qu'il utilise Contrôle des Morts-vivants pour en contrôler plus.

Damnation

(Divination II)

Matériel : Améthyste Concassée **Durée :** 1 heure
Portée : Toucher **Prérequis :** Un sort de Divination I

Le magicien 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. Le magicien peut envoyer l'autre joueur sur une mission du genre : « Amène-moi de la mousse des morts. » ou « Bute le troll là-bas. » La quête doit être assez banale ou faisable pour empêcher l'abus. La victime ne perd pas toute sa tête, elle ne devient pas non plus un esclave sans choix qui risquera sa vie inutilement. Le joueur sait que ce sort a été jeté sur lui.

Le joueur sous le sort de damnation aura cette quête en tête jusqu'à ce qu'elle soit complétée ou jusqu'à ce qu'elle reçoive un sort de neutralisation. La quête s'enlève si elle est complétée même si ce n'est pas dû aux efforts du joueur. Exemple : Le troll meurt d'une crise cardiaque ou l'item voulu tombe du ciel sur le magicien. N.B. N'oubliez pas que ceci est un jeu, un joueur (pas un personnage) peut refuser si l'action le rend trop inconfortable, et ne faites pas à autrui ce que vous n'accepteriez pas de faire. Dans le cas d'une potion, la quête à faire doit être inscrite dans la description cachée de la potion.

Détection de la Magie

(Divination I/Force I/Esprit I)

Matériel : Miroir, coupe ou bol d'eau / **Durée :** Instantané
Sceptre Runique / Voile

Portée : Carré de 3 mètres de côté **Prérequis :** Aucun

Permet au mage de reconnaître si un item ou un endroit est magique.

Le magicien peut tout demander à un joueur s'il a un item ou un effet magique sur sa personne. 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. Il peut voir dans l'aire d'effet si un item ou un endroit est magique.

Douleur

(Enchantement II)

Matériel : Fleur de Pixie **Durée :** 5 minutes

Portée : Toucher **Prérequis :** Un sort d'Enchantement I

La victime touchée croule de douleur et est incapable de fonctionner normalement. Le personnage se tortille et hurle ou gémit de douleur pendant la durée du sort ou jusqu'à ce qu'elle reçoive un point de dommage (ce qui met fin au sort). Le personnage ne peut parler pendant ce temps.

Écran

(Protection I)

Matériel : Amulette d'argent **Durée :** 10 minutes

Portée : 1 bras & 3m x 3m **Prérequis :** Aucun

Ce sort forme un écran magique carré de trois mètres par trois mètres. Ce sort protège des coups physiques et des sorts à catalyseurs. Le magicien 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 du magicien. Le lanceur du sort peut tourner sur lui-même, mais ne peut pas se déplacer.

Effroi

(Enchantement II)

Matériel : Fleur de Pixie **Durée :** 5 minutes

Portée : 4 mètres, 1 personne **Prérequis :** 1 sort d'Enchantement I

Le personnage désigné victime est pris d'une peur incontrôlable et doit se sauver aussi vite que possible pour un minimum d'une minute. Il peut ensuite continuer à se sauver pour les quatre minutes suivantes, ou encore il peut se mettre en position foetale par terre.

Empathie

(Animal I)

Matériel : Plume, Griffé ou Dent **Durée :** 15 minutes

Portée : 1 mètre **Prérequis :** Aucun

Le récipiendaire peut communiquer avec les animaux et avec les monstres à caractère animal ainsi qu'avec les créatures faes. Le joueur doit approcher le sujet et dire clairement "Empathie."

Ensorcellement I

(Force I)

Matériel : Sceptre runique **Durée :** 2 minutes

Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Permet de donner une aura magique à un item. Une arme ensorcelée de ce sort pourra affecter certaines créatures (avec le nombre de points de dommage normal de l'arme, sans points de dommage supplémentaire). Le joueur à l'arme enchantée devra dire par exemple : « magique » lorsqu'il frappe. Ce sort fonctionne aussi sur des items en fer.

Ensorcellement II

(Force II)

Matériel : Poudre de Quartz **Durée :** un GN

Portée : Toucher **Prérequis :** Ensorcellement I

Permet au magicien d'emmagasiner un sort dans un item pour au maximum la durée d'un GN. Seul ce magicien pourra utiliser ce sort, au moment de son choix. Le magicien doit lancer le sort « Ensorcellement II » sur l'item (dépensant les points de mana et la composante nécessaire) puis lancer le sort voulu sur l'item (en dépensant les points de mana et les composantes nécessaires). Une fois que le sort est utilisé, l'item n'est plus magique. L'item ensorcelé doit être au moins de la grosseur d'une main et le magicien ne peut avoir qu'un item actif à la fois.

Ensorcellement III

(Force III)

Matériel : Cristal de Son **Durée :** un GN

Portée : Toucher **Prérequis :** Ensorcellement II

Permet au magicien d'emmagasiner un sort dans un item, de façon à ce que n'importe qui puisse utiliser ce sort. De plus, le sort emmagasiné peut y être lancé par un allié pour créer l'ensorcellement. L'item ensorcelé contient 6 charges du sort emmagasiné.

Par exemple, Merlin le Magicien ensorcelle la coupe pendant que Perceval le Druide lance son sort de Guérison I sur la coupe. La coupe devient alors ensorcelée avec 6 charges de Guérison I qui pourront être utilisées par quiconque se sert de l'item. La personne qui utilise l'objet magique doit utiliser la formule magique décidée par la personne qui a fait le sort voulu. (Dans le cas expliqué, Perceval serait la personne qui décide de la formule.)

Le lanceur de sort ne peut avoir qu'un seul sort d'ensorcellement III actif à la fois et donc toutes les charges de l'item doivent avoir été utilisées ou bien le magicien doit désactiver l'item en le touchant avant de lancer un autre sort d'ensorcellement III. Une fois le réceptacle prêt, le triple des composantes du sort qui le remplira doit être dépensé.

Feux Follets

(Esprit I)

Matériel : Voile **Durée :** 30 secondes

Portée : 10 mètres **Prérequis :** 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 le danger. Le sort se termine au premier dommage reçu. S'il y a un obstacle (trou, mur, arbre...), la victime fera de son mieux pour le contourner et continuer dans la même direction.

Flèche

(Matière I)

Matériel : Clé élémentale et Baguette **Durée :** Instantané

Portée : Catalyseur **Prérequis :** Aucun

Crée une flèche de feu, d'électricité, d'acide, de glace qui fait deux points à l'endroit (bras, jambe, torse) touché. Ce sort requiert une clef élémentale.

Fortification d'Arme Naturelle

(Esprit I)

Matériel : Voile **Durée :** Instantané

Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Permet à une arme en bois, en os, en cristal ou toute autre matière non-métallique naturelle d'être aussi solide qu'une arme en métal. L'effet du sort est permanent jusqu'à ce que l'arme ait reçu 2 «Break».

Frénésie I

(Animal I)

Matériel : Plume, Griffé ou Dent **Durée :** 3 minutes ou un combat
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

La personne sous l'emprise de Frénésie attaquera ses ennemis pendant 3 minutes ou jusqu'à ce que ceux-ci soient inconscients ou qu'ils aient demandé pitié. La Frénésie n'enlève pas l'instinct de survie de la personne et il ne cherche pas nécessairement à tuer tout ce qui bouge. Donc il n'est pas obligé de continuer à 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 récupérer (par exemple, 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, tous points de corps temporaires qui n'ont pas encore été perdus disparaissent à ce moment. Le joueur n'a pas de pénalité pour les points temporaires perdus à la fin du combat.

Frénésie II

(Animal II)

Matériel : Oeil de Cockatrice **Durée :** 3 minutes ou un combat
Portée : Toucher **Prérequis :** Frénésie I

Comme Frénésie I, sauf que le personnage ajoute 2 points de corps temporaire de plus à chaque membre et au torse plutôt qu'un seul.

Griffes

(Animal I)

Matériel : Plume, Griffé ou Dent **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Permet au magicien de transformer les mains, leur ajoutant des 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 se termine au moment où le joueur reçoit la permission du magicien qui l'a ensorcelé ou reçoit un sort de neutralisation de magie. Dans le cas d'un magicien qui utilise le sort sur lui-même, il peut le dissiper à volonté.

Guérison I

(Vie I)

Matériel : Talisman / Symbole Sacré **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Ce sort guérit deux points de corps au personnage désigné. Le guérisseur doit toucher le ou les membres à guérir. Un guérisseur ne peut se guérir lui-même.

Guérison II

(Vie II)

Matériel : Baie de Solonacea **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Guérison I

Ce sort guérit jusqu'à 5 points de corps au personnage désigné. Le guérisseur doit toucher le ou les membres à guérir.

Guérison III

(Vie III)

Matériel : Sang de Treant Séché **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Guérison II

Ce sort guérit tous les points de corps au personnage désigné. Le guérisseur doit toucher le personnage à guérir.

Hallucinations

(Illusion III)

Matériel : Écaille de Sirène **Durée :** 1 Minute
Portée : Toucher **Prérequis :** un sort d'Illusion II

La cible voit toute autre créature, incluant alliés et ennemis, se transformer en monstre effrayant. Le personnage doit réagir adéquatement selon la situation. Certains préféreront se battre contre ces monstres, d'autres se sauveront. Les paroles de ces monstres sont aussi transformées en cris et hurlements aux oreilles de la victime, donc impossible pour ses alliés de la convaincre qu'elle est sous l'effet d'un sort.

Identification I

(Divination I)

Matériel : Miroir ou coupe/bol d'eau **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

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

Identification II

(Divination II)

Matériel : Améthyste Concassée **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Identification I

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

Invisibilité I

(Illusion I)

Matériel : Cristal **Durée :** 2 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Le récipiendaire de ce sort devient invisible. Le joueur doit garder une main verticale et à plat dans les airs pour signifier son invisibilité. Le sort dure 2 minutes, mais se termine immédiatement si le joueur attaque quelqu'un ou décide de terminer le sort.

Invisibilité II

(Illusion II)

Matériel : Sable de Brume **Durée :** 10 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Invisibilité I

Le récipiendaire de ce sort devient invisible. Le joueur doit garder une main verticale et à plat dans les airs pour signifier son invisibilité. Le sort dure 10 minutes, mais se termine si le joueur attaque quelqu'un ou décide de terminer le sort.

Invisibilité III

(Illusion III)

Matériel : Écaille de Sirène **Durée :** 5 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Invisibilité II

Le récipiendaire de ce sort devient invisible. Le joueur doit garder une main verticale et à plat dans les airs pour signifier son invisibilité. Le joueur peut attaquer sans que se termine ce sort. Il peut décider de terminer le sort avant la durée maximale.

Invocation I

(Abjuration & Invocation I)

Matériel : Médaille avec pierre rouge **Durée :** 10 Minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Permet au magicien d'invoquer un Imp qui possédera un autre joueur jusqu'à la mort du personnage ou l'abjuration de l'imp. Le nom de l'Imp doit être utilisé dans l'incantation de la formule magique. Un joueur reçoit le nom d'un Imp lorsqu'il apprend ce sort. Le nom du Imp compte comme une composante réutilisable à moins que le personnage perde celui-ci en jeu. Les noms d'Imps peuvent être partagés entre personnages, mais les organisateurs doivent être avisés et le nom du Imp doit être ajouté à la feuille de personnage.

- Seul un personnage avec une âme peut être possédé.
- Lors de sa possession du personnage, les points de corps sont les mêmes. Il se souvient de ce qui s'est passé.
- L'Imp doit obéir au doigt et à l'œil de celui qui l'a invoqué tant que ce dernier possède son talisman en main et le point vers la victime.
- Si le joueur perd contact physique entre sa main et son talisman, le personnage possédé l'attaquera tout de suite.
- Si l'Imp tue le magicien, 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 quelle arme.

Invocation II

(Abjuration & Invocation II)

Matériel : Sel d'Argent **Durée :** 10 Minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Invocation 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.

Invocation III

(Abjuration & Invocation III)

Matériel : Poudre d'Encens du Paradis **Durée :** 20 Minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Invocation 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.

Jambette

(Force I)

Matériel : Sceptre runique **Durée :** Instantané
Portée : 4 mètres **Prérequis :** Aucun

Le personnage doit pointer sa victime du doigt et dire "Jambette: Knockdown". La victime doit faire deux pas vers l'arrière, tomber par terre et y rester pendant au moins deux secondes. Pendant qu'il est sur le sol, le personnage ne peut attaquer.

Jambette II

(Force II)

Matériel : Poudre de Quartz **Durée :** Instantané
Portée : 4 mètres **Prérequis :** Jambette I

Comme Jambette I, mais affecte 3 victimes dans un angle de 90 degrés de vant l'incantateur.

Jambette III

(Force III)

Matériel : Cristal de Son **Durée :** Instantané
Portée : 10 mètres, 90 degrés **Prérequis :** Jambette II

Tous les joueurs à 10 mètres et moins dans un angle de 90 degrés en avant du personnage tomberont sous l'effet d'une jambette. Les alliés comme les ennemis tomberont.

Lien Mortel

(Nécromancie II)

Matériel : Mousse des Morts **Durée :** Spécial (30 minutes ou destruction du mort-vivant)
Portée : Toucher **Prérequis :** Un sort de Nécromancie I

Permet à un nécromancien de lier son âme à celui d'un mort-vivant non-intelligent. Le nécromancien pourra alors voir au travers des yeux du mort-vivant pour la durée du sort. Son corps disparaît et le joueur peut alors suivre le mort-vivant hors-jeu. Lorsque le sort se termine, le joueur doit retourner immédiatement là où il était au début du sort et réapparaître à cet endroit.

Limbes

(Nécromancie II)

Matériel : Mousse des Morts **Durée :** Spécial
Portée : toucher **Prérequis :** Un sort de Nécromancie I

Permet à un nécromancien d'empêcher un fantôme de quitter son corps. Ce sort empêche un mort d'aller à son cimetière. Il devra passer les 15 minutes complètes là où il est mort au lieu de hanter le cimetière ou lieu consacré. Ensuite, il pourra revenir à la vie comme expliqué à la section 1.4.4.

Localisation

(Divination III)

Matériel : Sable des Limbes et objet **Durée :** Instantané
Portée : 50 mètres, spécial **Prérequis :** Un sort de Divination II

Lorsque le magicien lance le sort en tenant un objet appartenant à une personne ou créature, il sait exactement où se trouve celle-ci si elle est à moins de 50 mètres. Si sa cible est plus loin, mais à moins de 1 km, il sentira la direction générale où elle se trouve (angle de 90 degrés). Le sort fonctionne même si la cible est invisible, camouflée ou cachée, qu'elle soit vivante ou pas. L'objet peut être un vêtement, une mèche de cheveux, une griffe, ou quoi que ce soit qui a appartenu à la cible pendant au moins 24 heures.

Loup-garou

(Animal III)

Matériel : Poil de Wyvern **Durée :** 10 minutes ou 0 points de corps au torse
Portée : toucher **Prérequis :** Un sort d'Animal II

Le magicien transforme un joueur en loup-garou pour la durée du sort. Le joueur possède Oeil de lynx, Griffes, Frénésie et Peau d'ours. Il peut aussi lancer Appel du Loup une fois. Le joueur ne peut dire que quelques mots simples pendant ce temps (difficile de parler dans cette forme). À moins que le magicien décide de terminer le sort avant, un personnage reste transformé en « loup-garou » 10 minutes ou jusqu'à ce qu'il perde tous ses points de corps au torse. 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. Le magicien devrait amener une paire de gants griffus et un masque au minimum.

Luminescence

(Force II)

Matériel : Poudre de Quartz **Durée :** Instantané
Portée : Spécial **Prérequis :** Phosphorescence I

Permet au magicien de créer une lumière magique (petite lampe de poche) dont il peut se servir lui-même (ne peut pas être donnée à quelqu'un d'autre). La lampe de poche ne peut pas être utilisée pour aveugler quelqu'un et doit rester pointée vers le sol ou sur ce que fait le magicien. Le magicien peut terminer le sort quand bon lui semble mais doit de nouveau utiliser des points de mana et une composante pour le réactiver (autrement dit, il peut cacher la lumière un moment avec une main ou sa cape sans problème, mais s'il éteint la lampe il devra lancer le sort de nouveau pour la rallumer).

Maladie

(Enchantement II/Nécromancie II)

Matériel : Fleur de Pixie/Mousse des Morts **Durée :** 30 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Un sort d'Enchantement I ou de Nécromancie I

La victime devient malade pour 30 minutes. Elle se déplace très péniblement et se sent très faible. Le joueur peut faire semblant de tousser, de faire de la fièvre ou d'avoir des nausées. Le combat devient quasi impossible : dans le meilleur des cas, le personnage réussit maladroitement à éviter certains coups.

Malédiction

(Abjuration & Invocation II)

Matériel : Sel d'Argent **Durée :** 1 heure
Portée : Catalyseur **Prérequis :** Un sort d'Abjuration & Invocation I

Le magicien peut donner une des malédictions ci-dessous (ou quelque chose de similaire) à un autre personnage. Le sort dure 1 heure (ou avant si le magicien décide de terminer le sort). Le personnage avec la malédiction peut tout de même fonctionner et se défendre s'il est attaqué.

Gourmandise : Le personnage ne peut s'empêcher de manger tout le temps, ou de parler de nourriture.

Obsession sotté : Le personnage devient obsédé par une banalité, par exemple le revers de sa propre main. Le magicien 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 tous ceux autour de lui. Le personnage gardera quand même sens du bien et du mal, et ses loyautés. Par exemple, il n'ira pas aider une vilaine créature, mais s'excusera à profusion, s'il doit la frapper. Même s'il doit neutraliser un ennemi, il fera tout son possible pour être poli et lui garder la vie sauve.

Mot de Rappel

(Force I)

Matériel : Sceptre runique **Durée :** Instantané
Portée : Magicien **Prérequis :** Aucun

Une fois par jour, le magicien peut consacrer un endroit pour être sa cible lors du sort. Par la suite, une fois ce sort activé, le joueur disparaîtra pour retourner hors-jeu à cet endroit désigné. L'endroit reste consacré jusqu'au lever du soleil le lendemain. Le sort coûte un point de mana lorsque l'endroit est consacré, puis coûte un point de mana chaque fois que le sort est activé par la suite.

Mutisme

(Protection I)

Matériel : Amulette d'argent **Durée :** 2 minutes
Portée : Catalyseur **Prérequis :** Aucun

La victime du sort perd la voix pendant 2 minutes. Parler et lancer des sorts devient alors impossible.

Neutralisation de la Magie

(Protection III)

Matériel : Poudre de Basilisque **Durée :** Instantané
Portée : Catalyseur **Prérequis :** Un sort de Protection II

Le sort neutralise tous les effets magiques sur une cible. Le sort annule les objets enchantés par les sorts d'Enchantement et a une chance de détruire complètement un objet magique. Si un objet magique est affecté, l'objet magique cesse de fonctionner pendant 1 heure, au bout duquel le joueur devra venir voir un organisateur pour voir si l'objet cesse de fonctionner de façon permanente.

Neutralisation du Poison I

(Vie I)

Matériel : Talisman / Symbole Sacré **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Permet de neutraliser les effets d'un sort de poison I sur une personne.

Neutralisation du Poison II

(Vie II)

Matériel : Baie de Solonacea **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Neutralisation du Poison I

Permet de neutraliser les effets d'un sort de poison II, ou d'un Curare de Rang I sur une personne.

Neutralisation du Poison III

(Vie III)

Matériel : Sang de Treant **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Neutralisation du Poison II

Permet de neutraliser les effets d'un sort de poison III, ou d'un Curare de Rang II sur une personne.

Œil de Lynx

(Animal I)

Matériel : Plume, Griffé ou Dent **Durée :** 15 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Permet d'utiliser une petite lampe de poche (ou frontale) recouverte d'un filtre rouge. Ne permet pas de voir au travers des sorts de Camouflage ou d'Invisibilité. Le joueur qui s'en sert devrait rappeler aux autres que seulement lui voit ce qui est éclairé par cette lumière rouge.

Peau de Glouton

(Animal III)

Matériel : Poil de Wyvern **Durée :** 10 minutes ou 4 coups
Portée : Toucher **Prérequis :** Peau d'Ours

Comme Peau d'Ours, mais le personnage possède une peau encore plus dure qui le protège. Le personnage lance le sort, puis au bout de 30 secondes, la Peau de Glouton devient active et lui permet d'ignorer les 4 premiers coups reçus. Ce sort est actif pendant 10 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'Ours

(Animal II)

Matériel : Oeil de Cockatrice **Durée :** 5 minutes ou 2 coups
Portée : Toucher **Prérequis :** Un sort d'Animal I

Le sort permet au personnage d'acquérir une peau plus dure qui le protège. Le personnage lance le sort, puis au bout de 30 secondes, la Peau d'Ours devient active et lui permet d'ignorer les 2 premiers coups reçus. Ce sort est actif pendant 5 minutes ou jusqu'à ce que 2 coups aient été reçus pendant un combat. Le sort peut être fait en prévision d'un combat.

Perception

(Illusion I)

Matériel : Cristal **Durée :** 5 minutes
Portée : toucher **Prérequis :** Aucun

Le personnage sous l'effet du sort de Perception voit au travers du sort et du talent de camouflage pendant 5 minutes. Ce sort empêche aussi la compétence «Backstab» d'affecter le personnage pendant ces 5 minutes.

Phosphorescence I

(Force I)

Matériel : Sceptre runique **Durée :** Durée du glowstick VERT
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Permet au magicien de créer une lumière douce et diffuse, lui permettant d'éclairer en jeu. Dure aussi longtemps que le mage décide ou que le glowstick fonctionne. Si le sort est neutralisé, le joueur doit cacher la source de lumière complètement. Le joueur doit amener ses propres glowsticks.

Phosphorescence II

(Force II)

Matériel : Poudre de Quartz **Durée :** Durée du glowstick BLEU
Portée : Toucher **Prérequis :** Phosphorescence I et un sort de Force I

Permet au magicien de placer sur sa victime une lumière magique qui attirera les ennemis la nuit. Le magicien doit fournir le glowstick et la victime du sort ne peut cacher le glowstick. On peut soit utiliser un glowstick en collier ou mettre une corde sur le glowstick pour le placer autour de son cou. Dure pour la durée du glowstick (maximum jusqu'au prochain lever du soleil). Le glowstick est hors-jeu, il n'est pas visible pour les personnages. (Seuls le magicien et ceux qui l'ont vu lancer le sort savent qu'un effet magique est présent... votre personnage ne sait pas que celui qui marche à côté de lui est sous l'effet de ce sort.)

Piège de pierre

(Matière I)

Matériel : Baguette **Durée :** 5 minutes
Portée : Catalyseur **Prérequis :** Aucun

Le magicien peut empêtrer un autre personnage 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 déplacer jusqu'à la fin du sort. Par contre, si la victime passe 2 minutes à ne rien faire d'autre que se dépendre avec ses mains, une arme ou un outil, elle peut se libérer.

Poison I

(Plante I)

Matériel : Bâton runique **Durée :** 15 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

La victime devient paralysée à un membre pendant quinze minutes. Elle perd également 1 point de corps au torse. La paralysie se dissipe après 15 minutes (ou dès qu'une Neutralisation du poison I est utilisée), mais le personnage doit tout de même se faire guérir le point de corps perdu (mais il ne peut être guéri qu'une fois que le poison a été neutralisé ou que le temps est écoulé).

Poison II

(Plante II)

Matériel : Graine de Plante Carnivore **Durée :** 35 minutes
Portée : Catalyseur **Prérequis :** Poison I

En plus de perdre 1 point de corps au torse, la personne empoisonnée devient malade pendant 30 minutes. Le magicien choisit un parmi les symptômes suivants : fièvre, toux, nausées et douleur. Se battre devient pratiquement impossible, mais la personne peut se défendre péniblement. Après 30 minutes, le poison devient insupportable et la personne devient inconsciente pendant 5 minutes. Ces effets de Poison II peuvent seulement être arrêtés avant que les 35 minutes soient écoulées avec Neutralisation du poison II. Par la suite, l'effet du poison se dissipe, mais le personnage doit tout de même faire guérir le point de corps perdu avec un sort de Guérison (mais il ne peut être guéri qu'une fois que le poison a été neutralisé ou que le temps est écoulé).

Poison III

(Plante III)

Matériel : Pétale d'Orchirose **Durée :** 1 heure
Portée : Toucher **Prérequis :** Poison II

Lorsqu'un personnage est victime de ce sort plusieurs choses se produisent:

La victime se tord de douleur pendant 30 secondes. Elle ne peut pas se battre ou se déplacer, seulement se recroqueviller sur elle-même en hurlant ou gémissant.

Par la suite, le personnage reprend contrôle de ses mouvements (mais ne se sent vraiment pas bien). 5 minutes après le début du sort, et chaque 5 minutes ensuite, le personnage perd 1 point de corps dans l'ordre suivant: torse, bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche, torse.... Ces points de dommage ne peuvent guérir ou être guéris qu'une fois que le poison a été neutralisé ou que le temps est écoulé (si le personnage est encore vivant, bien sûr).

Un humain normal deviendra inconscient au bout de 30 minutes et tombera dans le coma 25 minutes plus tard. (Un personnage avec trois points de corps au torse deviendra plutôt inconscient au bout de 55 minutes.)

Les effets de Poison III peuvent seulement être arrêtés avant que l'heure soit écoulée avec Neutralisation du poison III. Le dommage ne peut être guéri qu'une fois que le poison a été neutralisé ou que le temps est écoulé.

Projectiles magiques

(Force II)

Matériel : Poudre de Quartz **Durée :** Instantané
Portée : Catalyseur **Prérequis :** Un sort de Force I

Crée 2 missiles magiques qui causent chacun 3 points de dommage magique à l'endroit affecté sur la cible.

Protection du Fer

(Esprit II)

Matériel : Racine de Mandrake **Durée :** 2 heures
Portée : Toucher **Prérequis :** Un sort d'Esprit I

Le personnage atteint d'allergie au fer peut utiliser ou porter un item fait de fer sans aucune difficulté. De plus, il peut ignorer la règle qui dit que le premier contact d'une arme faite de fer lui fait un point de dommage supplémentaire.

Réparation d'Armes et d'Armures

(Matière I)

Matériel : Baguette et Composante de réparation **Durée :** 1 minute
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Permet de réparer une arme ou une partie d'armure en 1 minute. L'armure peut être portée pendant l'incantation du sort. Contrairement à la majorité des sorts de Niveau I, ce sort requiert une composante non réutilisable : une composante de réparation appropriée qui est consommée lorsque le sort est lancé.

Réparation d'Armes et d'Armures II

(Matière II)

Matériel : Poudre de Golem **Durée :** 10 secondes
Portée : Toucher **Prérequis :** Un sort de Matière I

Permet de réparer une arme ou une partie d'armure en dix secondes. L'armure peut être portée pendant l'incantation du sort.

Repos

(Nécromancie I)

Matériel : Morceau d'Os **Durée :** Permanent
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Le nécromancien touche un cadavre et fait une courte cérémonie invitant le mort au repos éternel. Le cadavre ne pourra plus jamais être utilisé pour créer un mort-vivant.

Résistance à la Magie

(Protection II)

Matériel : Cristal de Sidhee **Durée :** prochain sort reçu ou 1 heure
Portée : Toucher **Prérequis :** Un sort de Protection I

Le personnage peut ignorer l'effet du prochain sort magique lancé sur sa personne. Même si elle décide de ne pas ignorer l'effet, la résistance à la magie se termine (impossible de la garder pour un autre sort plus tard). Ce sort ne peut être fait sur quelqu'un qui a la compétence « Résistance à la magie ».

Restauration

(Vie II)

Matériel : Baie de Solonacea **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Un sort de Vie I

Permet de restaurer un membre manquant à un personnage. Ce sort ne guérit pas un membre endommagé au combat, mais fait plutôt repousser un membre qui a été amputé.

Résurrection I

(Vie I)

Matériel : Talisman / Symbole Sacré **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Un sort de Vie I

Permet de ramener un personnage à la vie, mais le personnage perd tout de même une compétence. Ce sort ne peut se faire que lorsque le personnage est mort. Il peut être fait même dans un endroit non sanctifié. Le sort est lancé en touchant le corps, qui doit être au moins 85% complet. Le personnage qui se fait ressusciter peut refuser de revenir (par exemple parce que celui qui lance le sort est un ennemi, ou parce qu'il espère que quelqu'un d'autre le ramènera à la vie d'une façon qui lui permettra de ne pas perdre de compétence), mais le point de mana est tout de même utilisé. Le personnage ressuscité revient à la vie avec tous ses points de corps. Ce sort ne peut affecter chaque personnage qu'une fois par heure. Voir la section 1.4 À propos de la vie et de la mort.

Résurrection II

(Vie II)

Matériel : Crin de Licorne **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Résurrection I et un sort de Vie I

Ce sort 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 fait que dans un lieu consacré. Le sort est lancé en touchant le corps, qui doit être au moins 85% complet. Le personnage revient à la vie avec seulement un point de corps au torse. Voir la section 1.4 À propos de la vie et de la mort. Le corps doit être à 85 % complet pour que le sort fonctionne.

Résurrection III

(Vie III)

Matériel : Crin de Licorne et Sang de Treant Séché **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Résurrection II et Restauration

Une personne ne peut lancer ce sort qu'une fois par jour seulement. Ce sort 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 fait que dans un lieu consacré. Le sort est lancé en touchant le corps, ou un morceau du corps au moins de la grosseur d'une main. Le reste du corps se reforme si nécessaire, et le personnage revient à la vie avec seulement un point de corps au torse. Voir la section 1.4 À propos de la vie et de la mort.

Sanctuaire I

(Protection I)

Matériel : Amulette d'argent **Durée :** 5 minutes
Portée : Magicien **Prérequis :** Aucun

Ce sort donne au magicien la possibilité de se protéger ou de protéger une autre personne de toute attaque pendant 5 minutes. (Une personne à la fois seulement est affectée par le sort.) Durant cette période de temps, un globe de magie transparent protège le personnage. Ce qui est à l'intérieur peut sortir, mais aucun objet ou énergie dangereuse ne peut y entrer (la lumière, le son et l'oxygène passent à travers le globe). Le globe se désintègre immédiatement si la personne à l'intérieur attaque quelqu'un à l'extérieur. La zone protégée ne peut être déplacée. Le personnage dans le sanctuaire doit croiser ses bras sur sa poitrine les mains à plat. Pendant la durée du sort, le magicien est trop concentré sur maintenir son sort pour pouvoir méditer pour reprendre du mana.

Sanctuaire II

(Protection II)

Matériel : Cristal de Sidhee **Durée :** 5 minutes
Portée : Spécial **Prérequis :** Sanctuaire I

Comme Sanctuaire I sauf que la bulle est assez grosse pour protéger trois personnes. Les trois personnes doivent être en contact physique. Le magicien et ses compagnons de bulle doivent croiser leurs bras sur leur poitrine les mains à plat.

Sanctuaire III

(Protection III)

Matériel : Poudre de Basilisque **Durée :** 1 heure
Portée : Cercle de 10 mètres de diamètre **Prérequis :** Sanctuaire II & Aura I

Comme Sanctuaire I sauf que le magicien doit prendre le temps de former un cercle d'un diamètre de 10 mètres avec une corde (environ 31,5 mètres de circonférence). Tout ce qui se trouve à l'intérieur du cercle est protégé pour une période d'une heure. Le mur invisible se désintègre immédiatement si une personne à l'intérieur attaque quelqu'un à l'extérieur.

Seconde Vue

(Illusion II)

Matériel : Sable de Brume **Durée :** 15 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Perception

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

Sommeil

(Enchantement I)

Matériel : Pendule **Durée :** 1 minute
Portée : Catalyseur **Prérequis :** Aucun

La personne désignée se retrouve en sommeil extrême. La victime tombe dans un sommeil profond et ne peut être réveillée que difficilement pendant la durée du sort.

Secouer ou pousser/déplacer la victime ou crier dans ses oreilles n'est pas assez pour la réveiller. Pour se réveiller avant que la minute soit écoulée, la victime doit recevoir un point de dommage ou encore être secouée pendant 20 secondes.

Sphères

(Matière II)

Matériel : Clé élémentale et Poudre de Golem **Durée :** Instantané
Portée : 3 catalyseurs **Prérequis :** Flèche

Chaque catalyseur devient une boule de feu, d'électricité, d'acide ou de glace qui fait 2 points de dommage à l'endroit touché. Les catalyseurs peuvent être lancés séparément, mais dans un délai raisonnable (quelques secondes). Les 3 peuvent être lancés sur des cibles différentes ou sur la même. Ce sort requiert une clef élémentale.

Télépathie

(Divination I)

Matériel : Miroir ou coupe/bol d'eau **Durée :** 15 minutes
Portée : 1 mètre **Prérequis :** Aucun

Permet au magicien de communiquer avec une créature qui ne parle pas le même langage que lui. 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 du magicien. Fonctionne uniquement avec les créatures vivantes.

Téléportation I

(Force II)

Matériel : Poudre de Quartz **Durée :** Instantané
Portée : Magicien **Prérequis :** Mot de Rappel

Permet au magicien de se téléporter dans une direction en marchant rapidement en ligne droite à une distance de 15 grands pas (environ 15 mètres). Le joueur doit faire rapidement de grands pas en comptant la distance et le joueur est considéré comme hors-jeu pendant qu'il le fait, il doit donc garder un poing dans les airs jusqu'à ce qu'il réapparaisse à sa destination. Personne ne peut voir le personnage pendant le déplacement ou deviner où il réapparaîtra.

Téléportation II

(Force III)

Matériel : Cristal de Son **Durée :** Instantané
Portée : Magicien **Prérequis :** Téléportation I

Permet au magicien de se téléporter dans une direction en marchant rapidement en ligne droite à une distance de 50 grands pas (environ 50 mètres). Le joueur doit faire rapidement de grands pas en comptant la distance et le joueur est considéré comme hors-jeu pendant qu'il le fait, il doit donc garder un poing dans les airs jusqu'à ce qu'il réapparaisse à sa destination. Personne ne peut voir le personnage pendant le déplacement ou deviner où il réapparaîtra.

Toucher Vampirique I

(Nécromancie I)

Matériel : Morceau d'os **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Le magicien lance ce sort puis touche une victime vivante. La victime reçoit 2 points de dommage à l'endroit touché et le magicien est guéri de 2 points de corps là où il veut. Cependant, si l'endroit touché avait déjà 0 points de corps, le sort ne fonctionne pas. Si le sort est utilisé sur un mort-vivant, le sort guérit plutôt celui-ci de 2 points de corps.

Toucher Vampirique II

(Nécromancie II)

Matériel : Mousse des Morts **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Toucher Vampirique I

Le magicien lance ce sort puis touche une victime vivante. La victime reçoit 3 points de dommage à l'endroit touché, l'incantateur est guéri de 3 points de corps là où il veut. Cependant, si l'endroit touché avait déjà 0 points de corps, le sort ne fonctionne pas. Si le magicien n'avait pas besoin de guérison, il peut recevoir à la place 1 point de corps temporaire au torse. Si le sort est utilisé sur un mort-vivant, le sort guérit plutôt celui-ci de 3 points de corps.

Toucher Vampirique III

(Nécromancie III)

Matériel : Os de Momie **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Toucher Vampirique II

Le magicien lance ce sort puis touche une victime vivante. La victime reçoit 3 points de dommage à l'endroit touché, l'incantateur est guéri de 3 points de corps là où il veut. Si le magicien n'avait pas besoin de guérison, il peut recevoir à la place 2 points de corps temporaire au torse. Si le sort est utilisé sur un mort-vivant, le sort guérit plutôt celui-ci de 4 points de corps.

Tromper la Mort

(Illusion I / Nécromancie I)

Matériel : Cristal / Morceau d'Os **Durée :** 15 minutes
Portée : Toucher **Prérequis :** Aucun

Ce sort permet à quelqu'un de vivant de paraître mort et vice-versa. Dans le cas d'une personne vivante, celle-ci ne donnera plus aucun signe de vie. On ne distinguera pas ses battements de coeur, elle aura la peau froide, etc. Le magicien peut aussi décider de lui donner un aspect plus cadavérique : décomposition avancée ou même squelettique. La victime ne peut pas devenir incorporelle par contre. Si utilisé sur un mort ou mort-vivant, l'effet est inverse. Ce sort pourrait ainsi donner un beau teint rosé et de jolis yeux bleus à une goule. L'effet du sort est une illusion, mais à moins de détecter le sort ou de le neutraliser, personne ne le saura. Il faut cependant noter que le sort n'affecte que l'apparence, pas les actions de sa cible. Par exemple, dans le cas d'un zombie, son comportement suspect sera certainement remarqué.

Tunnel d'Arbres I

(Plante II)

Matériel : Graine de Plante Carnivore **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Arbre creux

La personne qui prononce l'incantation de ce sort en touchant un arbre de 30 cm de diamètre ou plus de ses deux mains pourra voyager magiquement à travers les racines de cet arbre pour se retrouver 15 grands pas (environ 15 mètres) plus loin aux côtés d'un autre arbre de 30 cm de diamètre ou plus. Le joueur doit faire rapidement de grands pas en comptant la distance et le joueur est considéré comme hors-jeu pendant qu'il le fait, il doit donc garder un poing dans les airs jusqu'à ce qu'il réapparaisse à sa destination. Personne ne peut voir le personnage pendant le déplacement ou deviner où il réapparaîtra. Le magicien ne peut pas envoyer quelqu'un d'autre dans un tunnel d'arbre. Une seule personne peut utiliser le tunnel à la fois. 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.

Tunnel d'Arbres II

(Plante III)

Matériel : Pétale d'Orchirose **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Tunnel d'Arbres I

Semblable à Tunnel d'arbre I, mais avec une distance de 50 grands pas (environ 50 mètres).

Vignes I

(Plante I)

Matériel : Bâton runique **Durée :** 1 minute
Portée : Catalyseur **Prérequis :** Aucun

La personne victime de ce sort devient enchevêtrée par des vignes qui étreignent le personnage de façon agressive et l'enveloppent complètement. La personne ne peut plus bouger et ne peut pas se battre, se défendre ou lancer des sorts. Par contre, le cocon de plantes est si dense qu'elle ne peut pas non plus être attaquée ou touchée. Un allié peut libérer la victime de ce sort avant la fin de la minute en prenant 20 secondes pour couper les vignes avec une arme tranchante.

Vignes II

(Plante II)

Matériel : Graine de Plante Carnivore **Durée :** 5 minutes
Portée : Catalyseur **Prérequis :** Vignes I

Comme Vignes I, mais la durée est de 5 minutes. Un allié peut libérer la victime de ce sort en prenant 30 secondes pour couper les vignes avec une arme tranchante.

Vignes III

(Plante III)

Matériel : Pétale d'Orchirose **Durée :** 5 minutes
Portée : Catalyseur **Prérequis :** Vignes II

Des vignes épineuses poussent autour de la victime à une vitesse incroyable. Celles-ci serrent les jambes du personnage de façon agressive. La victime reçoit un point de dommage à chaque jambe. Ce sort ignore les points d'armure pour s'attaquer directement aux points de corps. La victime peut décider de continuer à se déplacer, mais elle se causera un point de dommage à ses jambes à chaque pas si elle se déplace ou est déplacée.

Voix d'outre-tombe

(Nécromancie I)

Matériel : Morceau d'os **Durée :** 15 minutes
Portée : 3 mètres **Prérequis :** Aucun

Le nécromancien peut communiquer avec les morts. Les morts-vivants sans intelligence ne peuvent pas communiquer. Ce sort ne permet pas d'invoquer des fantômes, seulement de parler avec eux.

Chapitre 5

Les Potions et les Poisons

Potions

Pour apprendre les recettes des potions, le joueur doit avoir les compétences nécessaires. Pour chaque recette de rang II, le joueur doit connaître au moins une recette de rang I (donc si un joueur veut deux recettes d'Élixir de rang II, il devrait avoir deux recettes d'Élixir de rang I). Il n'est pas possible de partager les recettes entre les joueurs, mais il est possible pour un alchimiste ou apothicaire de recevoir (des organisateurs) des recettes en jeu. Les prérequis des recettes s'appliquent aussi aux recettes apprises en jeu.

Tonique I

Onguent de Guérison I:

Rang: Tonique I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Lobelias
Durée: Instantané

Pour utiliser un onguent de protection. Le personnage doit vider une dose de l'onguent sur l'endroit à guérir, l'endroit doit ensuite être frotté pendant 20 secondes. Le personnage récupère alors 1 point de corps à l'endroit visé. Contrairement à la majorité des potions, il est possible de mettre trois doses d'onguent de guérison dans le même contenant et de l'utiliser une dose à la fois.

LISTE DES POTIONS

TABLEAU V

Toniques

Tonique I

Onguent de Guérison I
Potion de Crachat de Feu
Potion de Focus
Potion de Force I
Potion d'Oeil de Lynx
Potion de Santé

Tonique II

Antidote
Huile Acérée
Potion de Focus II
Onguent de Guérison II
Potion de Force II
Potion de Santé II

Elixirs

Elixir I

Potion de Courage
Potion de Guérison
Potion de Perception
Potion de Voix d'Outre-Tombe
Potion de Régénération
Potion d'Héroïsme I
Potion d'Invisibilité I

Elixir II

Potion d'Enlèvement de Malédiction
Potion d'Invisibilité II
Potion de Forme Gazeuse
Potion de Guérison supérieure
Potion de Résistance
Potion de Seconde Vue

Parchemins

Encres

Encre Alchimique

Potion de Crachat de Feu:

Rang: Tonique I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 1 dose de Lobelias + 1 Baie de Solonacea
Durée: 10 minutes*

La potion permet au personnage de cracher une boule de feu. Celui-ci a un maximum de 10 minutes après avoir consommé la potion pour cracher la boule de feu, sinon c'est le personnage qui recevra le dommage à son torse. Le joueur doit lancer un catalyseur pour toucher sa victime. La boule de feu fait 2 points de dommage.

Potion de Focus:

Rang: Tonique I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Lobelias + 1 Racine de Mandrake
Durée: Instantané

Après avoir consommé la potion, le personnage récupère 1 point de focus, le personnage ne peut pas avoir plus de points de focus que son maximum.

Potion de Force I:

Rang: Tonique I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 1 dose de Lobelias + 1 Graine de Plante Carnivore
Durée: 10 minutes

Pendant la durée, la force du personnage augmente d'un niveau (Force 0 devient Force I etc...), jusqu'à un maximum de Force II. Pendant la durée, le joueur a accès aux attaques spéciales de son nouveau niveau de Force.

Potion d'Oeil de Lynx:

Rang: Tonique I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 1 dose de Lobelias + 1 Fleur de Pixie
Durée: 30 minutes

Pendant la durée de la potion, le personnage est capable de voir dans la noirceur. Le personnage compte comme étant sous l'effet du sort Oeil de Lynx pendant la durée.

Potion de Santé:

Rang: Tonique I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 3 doses de Lobelias
Durée: Instantané

La potion guérit une maladie en 5 minutes après sa consommation. Elle ne guérit pas de maladies magiques par contre.

Tonique II

Antidote:

Rang: Tonique II
Temps de confection: 10 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Lobelias + 2 Racine de Mandrake
Durée: Instantané

La potion enlève les effets d'un poison.

Huile Acérée:

Rang: Tonique II
Temps de confection: 10 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Lobelias + 2 Graine de Plante Carnivore
Durée: 5 minutes

Le personnage doit verser l'huile sur une arme avec une surface coupante (épée, hache, flèche etc...). Si le joueur frappe avec cette arme moins de cinq minutes après l'application, celle-ci fait un point de dommage de plus la première fois qu'elle est utilisée. Ne s'additionne à aucun autre bonus.

Potion de Focus II:

Rang: Tonique II
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 3 doses de Lobelias + Racines de Mandrake
Durée: Instantané

Après avoir consommé la potion le personnage récupère 2 points de focus, le personnage ne peut pas avoir plus de points de focus que son maximum.

Onguent de Guérison II:

Rang: Tonique II
Temps de confection: 10 Minutes
Ingrédients: 3 doses de Lobelias
Durée: Instantané

Comme Onguent de Guérison II, mais chaque dose d'onguent guérit 3 points de corps.

Potion de Force II:

Rang: Tonique II
Temps de confection: 10 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Lobelias + 2 Graines de Plante Carnivore
Durée: 10 minutes

Pour la durée de la potion, la force du personnage augmente de deux niveaux (Force 0 devient Force II etc...), jusqu'à un maximum de Force III. De plus, la potion confère un point de Focus temporaire au joueur. Pendant la durée, le joueur a accès aux attaques spéciales de son nouveau niveau de Force.

Potion de Santé II:

Rang: Tonique II
Temps de confection: 10 Minutes
Ingrédients: 1 doses de Lobelias + 2 Fleurs de Pixie
Durée: 1 heure

Pendant la durée de la potion, le personnage est immunisé aux maladies non-magiques. De plus, s'il est exposé à une maladie magique moins de 5 minutes après avoir consommé la potion, le personnage résiste aux effets de cette maladie (il en sera porteur, mais ne subira aucun effet lui-même).

Elixir I

Potion de Courage:

Rang: Elixir I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Lobelias +1 Poudre de Quartz +1 Mana
Durée: 30 Minutes

Le joueur qui boit la potion devient immunisé pour la durée aux sorts suivants: Agacer, Confondre, Feux Follet, Effroi et autres effets de peur.

Potion de Guérison:

Rang: Elixir I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Lobelias +1 Fleur de Pixie +1 Mana
Durée: Instantané

Lorsque le joueur boit la potion, il guérit instantanément de 5 points de corps. Le torse est guéri en premier, puis les jambes et ensuite les bras.

Potion de Perception:

Rang: Elixir I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Lobelias +1 Sel d'Argent +1 Mana
Durée: 10 Minutes

La personne sous l'effet de la potion voit au travers des sorts de camouflage pendant la durée. Cette potion empêche aussi les dommages supplémentaires de la compétence «Backstab» pendant la durée.

Potion de Voix d'Outre-Tombe:

Rang: Elixir I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Lobelias +1 Mousse des Morts +1 Mana
Durée: 10 minutes

Permet de communiquer avec un mort pour la durée. Le joueur doit boire la potion à proximité du corps du défunt, ensuite la potion fonctionne exactement comme le sort.

Potion de Régénération:

Rang: Elixir I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Lobelias +1 Fleur de Pixie +1 Mana
Durée: Instantané/10 minutes

Dès que la potion est bue, un membre manquant du personnage commence à repousser. Le membre sera complètement repoussé et utilisable au bout de 10 minutes.

Potion d'Héroïsme I:

Rang: Elixir I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Lobelias +1 Sable de Brume + 1 Mana
Durée: 5 Minutes

Le personnage qui boit la potion gagne un point de corps temporaire à chaque endroit. Les points de corps temporaires sont perdus les premiers, et disparaissent à la fin de la durée. Les points de corps temporaires ne peuvent être guéris.

Potion d'Invisibilité I:

Rang: Elixir I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Lobelias +1 Cristal de Sidhee
Durée: 5 Minutes

Lorsque le joueur boit la potion, il devient invisible pour la durée. Le joueur doit garder une main verticale et à plat dans les airs pour signifier son invisibilité. L'effet se termine si le joueur attaque quelqu'un.

Elixir II

Potion d'Enlèvement de Malédiction:

Rang: Elixir II

Temps de confection: 20 Minutes

Ingrédients: 2 doses de Lobelias + 1 Crin de Licorne + 3 Mana

Durée: Instantané

La potion est capable d'enlever une malédiction, si celle-ci est consommée moins de 24 heures après l'avoir reçue.

Potion d'Invisibilité II:

Rang: Elixir II

Temps de confection: 10 Minutes

Ingrédients: 2 doses de Lobelias + 1 Fer de Fae + 2 Mana

Durée: 15 Minutes

Lorsque le joueur boit la potion, il devient invisible pour la durée. Le joueur doit garder une main verticale et à plat dans les airs pour signifier son invisibilité. L'effet se termine si le joueur attaque quelqu'un.

Potion de Forme Gazeuse:

Rang: Elixir II

Temps de confection: 20 Minutes

Ingrédients: 2 doses de Lobelias + 1 Sable des Limbes + 3 Mana

Durée: 10 Minutes

Le personnage qui boit la potion devient presque insubstantiel. Il est bien visible, mais sa forme devient gazeuse. Le personnage est capable de se faufiler dans des endroits qui ne seraient pas normalement accessibles, il a de besoin d'un espace de 10 cm minimum pour passer. De plus, le personnage devient immunisé aux coups physiques. La magie l'affecte normalement (y compris catalyseurs, armes magiques et certaines créatures). Par contre, pendant la durée, le personnage ne peut pas courir.

Potion de Guérison supérieure:

Rang: Elixir II

Temps de confection: 10 Minutes

Ingrédients: 2 doses de Lobelias + 2 Fleurs de Pixie + 2 Mana

Durée: Instantané

Lorsque le joueur boit la potion, il récupère instantanément tous les points de corps qu'il avait perdus.

Potion de Résistance:

Rang: Elixir II

Temps de confection: 10 Minutes

Ingrédients: 2 doses de Lobelias + 1 Poil de Wyvern + 2 Mana

+ Clé Élémentaire

Durée: Instantané

Pendant toute la durée, le personnage devient complètement immunisé à l'élément qui a été choisi lors de la création de la potion

Potion de Seconde Vue:

Rang: Elixir II

Temps de confection: 10 Minutes

Ingrédients: 2 doses de Lobelias + 2 Yeux d'Anansi + 2 Mana

Durée: 30 Minutes

La personne sous l'effet de la potion est capable de discerner tous les types d'Invisibilité (I, II et III), incluant le camouflage. Ceci ne termine pas les sorts d'invisibilité, mais la personne sous l'effet du sort de seconde vue voit ce qui est sous l'effet de ces sorts.

Encre

Encre Alchimique:

Prérequis: Papetier

Temps de confection: 5 Minutes

Ingrédients: 2 doses de Lobelias

Durée: Instantané

Le personnage qui a la compétence Papetier connaît cette recette gratuitement.

La recette fait une dose d'Encre Alchimique qui peut être utilisée avec les compétences Papetier et Parchemin.

Curares

Les curares sont les recettes des poisons qui peuvent être fabriqués par les joueurs. Pour se faire, le personnage doit avoir la compétence appropriée et les ingrédients nécessaires.

Le temps de confection doit être passé à broyer les ingrédients, les faire cuire/en extraire le jus etc... En gros, la façon exacte de le faire n'est pas importante, mais le personnage doit passer le temps de confection à en mimer la confection avec des outils appropriés.

Pour la sécurité de tous, seuls des cristaux de jus mélangés à de l'eau sont acceptés comme mélange pour représenter les poisons.

Les Curares ont trois modes de livraisons:

Ingré: Le curare doit être bu par la victime, soit directement ou encore dissimulé dans un breuvage (À cause des allergies alimentaires, simplement vider le contenu de la fiole par terre près du breuvage en question).

Contact: Le poison prend effet lorsqu'il a un contact avec sa victime. Le contact doit être avec la peau ou un vêtement en tissu. Le contact d'un poison sur un vêtement en cuir ou encore une armure ne fonctionne pas. ATTENTION: Les poisons contacts ne devraient contenir que de l'eau. On ne veut pas tacher le costume de qui que ce soit.

Injeté: Le poison doit entrer sous la peau. Par contre seulement des dards spéciaux ou encore une tête de flèche ou une arme spécifiquement modifiée pour cette fonction peuvent livrer une dose correctement. On ne peut pas simplement enduire n'importe quelle lame de poison. Ces dards sont achetables en jeu (le joueur doit fournir son propre prop) ou peuvent être forgés par quelqu'un avec Armurier I. Une arme ou une tête de flèche est modifiable en jeu par quelqu'un avec Armurier II.

Inhalé: Le poison doit être respiré par la victime pendant au moins trois secondes, soit dans un chiffon mouillé par le poison ou encore en ouvrant la fiole sous son nez. Un personnage qui tenterait d'identifier le poison par son odeur en deviendra victime.

LISTE DES CURARES

TABLEAU VI

Curares I

Baiser de Mirrhéa
Essence de Soleil
Essence d'Ether
Huile d'Or
Mucus de Goule
Sang d'Assassin
Touché de Démence

Curares II

Baiser de Vapessa
Huile d'Ether
Toucher des Ombres
Sang de Goule
Sérum de Vérité

Curares I

Baiser de Mirrhéa:

Rang: Curare I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Pastinaca + 1 Mousse des Morts
Type: Contact
Durée: 1 heure

La victime d'une dose de baiser de Mirrhéa verra ses jambes affaiblies au point où elles ont de la difficulté à soutenir son propre poids. Le personnage voudra s'asseoir aussitôt et aussi souvent que possible. Pendant qu'il est sous l'effet du poison, le personnage ne peut soulever rien de lourd et ne peut bouger que d'un pas lent.

Essence de Soleil:

Rang: Curare I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Pastinaca + 1 Sel d'Argent
Type: Ingéré
Durée: 3 minutes

La victime qui ingère une dose d'essence de Soleil se voit aux prises avec une douleur intense qui part de son oesophage et descend vers son estomac, puis se dirige vers ses membres et finalement ses yeux. La douleur est atroce et insupportable. Pendant la durée le personnage ne peut que se torturer de douleur. Au bout d'une minute, le personnage perd 1 point de corps au torse. À la fin de la durée, le personnage perd 1 point de corps à chaque membre. Donner une deuxième dose ou plus de poison pendant la durée n'a aucun autre effet.

Essence d'Ether:

Rang: Curare I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 1 doses de Pastinaca + Baie de Solonacea
Type: Inhalé (Contact?)
Durée: 10 Minutes

Le joueur qui inhale ce poison perd immédiatement conscience, comme sous l'effet d'un assommage. La victime ne se réveille avant la fin de la durée que si elle reçoit 1 point de dommage ou si quelqu'un passe deux minutes complètes à tenter de la réveiller.

Huile d'Or:

Rang: Curare I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Pastinaca + Racine de Mandrake
Type: Contact
Durée: 20 minutes

La victime d'une dose d'Huile d'or se verra perdre complètement usage de sa voix pendant la durée du poison. Une seconde dose et toute dose subséquente (maximum 5) augmentera la durée de 5 minutes. Quand l'effet se termine, la personne est immunisée pendant une durée égale.

Mucus de Goule:

Rang: Curare I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Pastinaca + 1 Sable de Brume
Type: Injecté
Durée: 1 heure

La victime d'une dose de Mucus de Goule se voit perdre l'usage d'un bras. Le bras affecté est celui du côté où la victime aura été touchée et devient inutilisable au bout de 10 secondes et le restera pendant une heure. Un personnage ne peut être affecté que par deux doses de Mucus de Goule à la fois.

Sang d'Assassin:

Rang: Curare I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 1 doses de Pastinaca + 1 Oeil de Cockatrice
Type: Ingéré
Durée: Instantané / 1 jour

Lorsqu'une victime consomme une dose de sang d'assassin, le personnage reçoit un point de dommage au torse. Ce point de corps ne peut être guéri avant le lendemain matin. Si le personnage en consomme une autre dose, il reçoit un autre point de dommage au torse, mais seul le premier point de corps perdu ne peut être guéri.

Touché de Démence:

Rang: Curare I
Temps de confection: 5 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Pastinaca + 1 Mousse des Morts
Type: Injecté
Durée: 3 minutes

La victime d'une dose de Touché de Démence devient confuse comme sous l'effet du sort Confondre. Par exemple, elle aura des difficultés à composer des phrases complètes et ne fera plus la différence entre sa 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. Le personnage peut se défendre de façon passive (ex: se cacher derrière un bouclier, un arbre ou une personne), mais ne peut attaquer. Il peut s'éloigner du danger.

Curares II

Baiser de Vapessa:

Rang: Curare II
Temps de confection: 10 Minutes
Ingrédients: 2 doses de Pastinaca + 1 Os de Momie
Type: Injecté
Durée: 1 heure

La victime qui se voit injecter une dose de ce poison perd immédiatement 1 point de corps au torse. De plus, le personnage est affecté par la faiblesse.

Faiblesse: Le personnage est victime de faiblesse. Ses coups physiques ne font aucun dommage et sa force tombe à 0 (si il avait une compétence de Force). De plus, il ne peut utiliser une arme à deux mains pour se défendre.

Huile d'Ether:

Rang: Curare II

Temps de confection: 10 Minutes

Ingrédients: 2 doses de Pastinaca + 2 Baie de Solonacea

Types: Ingéré

Durée: 1 heure

La victime de ce poison sera affectée par la fatigue pour toute sa durée.

Fatigue: Le personnage est pris d'une fatigue intense. Tous ses membres sont endoloris et il a de la difficulté à se concentrer et à bouger. Le personnage ne peut pas courir, il ne peut se déplacer que d'un pas lent. La victime peut quand même se défendre maladroitement. Si laissé à lui-même, il s'endormira, mais pourra être réveillé normalement. Il se rendormira si laissé à lui-même de nouveau.

Toucher des Ombres:

Rang: Curare II

Temps de confection: 10 Minutes

Ingrédients: 2 doses de Pastinaca + 1 Poudre de Basilique

Types: Contact

Durée: 1 heure

La victime d'une dose de Toucher des Ombres devient aveugle pour sa durée. La victime devra fermer les yeux pendant la durée. Par contre, il faut se rappeler que la sécurité est importante. Ne tentez pas de courir les yeux fermés. Si le joueur doit absolument se déplacer, il peut le faire lentement en gardant son regard sur le sol. Au combat, un joueur aveugle ne devrait pas frapper à l'aveuglette avec force devant lui, surtout pas à la hauteur de sa tête.

Sang de Goule:

Rang: Curare II

Temps de confection: 10 Minutes

Ingrédients: 3 doses de Pastinaca + 1 Os de Momie

Types: Injecté

Durée: 10 minutes

Un personnage qui se voit injecter une dose de Sang de Goule devient complètement paralysé pour la durée du poison. Il ne peut bouger, ni parler, ni même bouger ses yeux (le joueur peut évidemment continuer à cligner des yeux, mais prétendez que le personnage ne le fait pas... donc il ne peut pas répondre à des questions en clignant des yeux). Il perd toute sensation physique pendant qu'il est sous l'effet du poison. Il peut toutefois continuer à respirer. L'effet du poison se dissipe si la victime reçoit 1 point de dommage.

Sérum de Vérité:

Rang: Curare II

Temps de confection: 20 Minutes

Ingrédients: 2 doses de Pastinaca + 2 Yeux d'Anansi

Types: Ingéré

Durée: 5 Minutes

Le personnage sous les effets d'un Sérum de Vérité se sent calme, presque en transe. Il devra répondre à toutes les questions qui lui seront posées de façon honnête et ne pourra pas mentir. Il ne peut pas refuser de répondre, mais il peut être très littéral dans son interprétation des questions et il n'a pas non plus à donner des réponses détaillées.