

MANUEL

DU JOUEUR

SYS+ÈME DE TØUCHE PØUR
LES JEUX DE RÔLES GRANDEUR
NAT+URE DES MILANDES

Écrit par
Marie-Hélène Guay • Benoit Deneault
benoit@milandes.org

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE I

RÈGLES GÉNÉRALES	PAGE 1
------------------	--------

CHAPITRE II :

CRÉATION DE PERSONNAGES	PAGE 7
-------------------------	--------

CHAPITRE III

LISTE DES COMPÉTENCES	PAGE 10
-----------------------	---------

CHAPITRE IV

MAGIE ET SORTILÈGES	PAGE 21
---------------------	---------

RÈGLES GÉNÉRALES

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

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

Le grandeur nature est un jeu interactif qui permet d'incarner un personnage imaginaire. Pendant un GN, vous décrochez quelques heures pour devenir un être venant d'un monde fantastique. Les organisateurs font avancer l'histoire et se font un plaisir de vivre l'aventure avec vous. Le grandeur nature de Milandes se passe généralement pendant un week-end, débutant le vendredi soir et se terminant le dimanche après-midi. En tant que joueur, il est de votre responsabilité de vous équiper pour la durée du GN. Les repas ne sont généralement pas fournis ; n'oubliez donc pas d'apporter votre nourriture.

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

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

Durant le jeu, il est possible de voler certains objets. Les seuls objets qui puissent être « volés » sont obligatoirement mis « en jeu » par les organisateurs (ex. monnaie, objets magiques, etc.). Les objets magiques, monnaies, et autres items appartenant au jeu doivent être remis aux organisateurs à la fin du jeu. Vous n'avez le droit, sous aucun prétexte, d'ouvrir une tente ou une glacière appartenant à un autre joueur.

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

I.2 CÔS+UMES ET ACCESSOIRES

Le port du costume pendant le GN est obligatoire. Il est important que tout un chacun ait 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, pantalons cargos, vêtements d'armée, tout morceau de vêtement portant un logo, les t-shirts. Toutes les armes doivent passer une inspection avant de pouvoir entrer sur le site. Nous acceptons les armes de latex, de mousse injectée, et les armes de PVC et mousse isolante. Les armes de mêlée ne peuvent contenir d'armature de bois ou de métal. Les armes projectiles ne peuvent contenir de morceaux durs à l'intérieur, sauf

pour les flèches qui doivent être conformes aux normes des Milandes. Veuillez vous en informer auprès des organisateurs.

Les joueurs qui décident d'incarner un personnage non humain ont l'obligation de porter du maquillage approprié ou 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.

I.3 RÈGLES DE JEU GÉNÉRALES EN GN

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

I.3.1 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.

I.3.2 HORS-JEU

Un joueur avec le poing fermé en l'air indique un personnage hors-jeu. Ce joueur doit être ignoré complètement à moins 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 film, d'événements courants ou des règlements de jeu, est considéré comme « hors-jeu ».

I.3.3 LAMPES DE POCHE

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

- si la lampe a la forme d'une lanterne, 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.

I.3.4 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.

I.3.5 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. Tenez-vous aux règles et, si vous n'êtes pas certain de quelque chose, posez la question aux autres, mais sans déranger le jeu. Utilisez votre sens de logique et, par la suite, si vous avez des commentaires et des questions, venez en parler aux organisateurs

pendant un temps mort ou bien après le GN, en personne ou par courriel. Il nous fera un plaisir de clarifier dès que possible.

Prenez-en note aussi, qu'en dehors des GNs, nous n'offrons pas d'informations ou de quêtes supplémentaires. Par contre, vous êtes les bienvenus de jouer entre vous, mais hormis les expériences de rôleplay, vous n'obtiendrez toujours pas plus d'informations ou de points 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, résumez le combat d'où vous étiez.

Si jamais pendant un combat, vous trouvez que votre adversaire fait preuve d'un peu trop de zèle ou qu'il tape trop fort, prenez un petit moment et avertissez-le gentiment. Il arrive à tout le monde de s'emporter et personne n'a la même tolérance. De plus, votre adversaire sera aussi content d'apprendre les limites.

Entraidez-vous et amusez-vous !

I.3.6 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) = 5 pièces d'argent (Couronnes)

1 couronne = 5 pièce de cuivre (pistoles)

I.4 LE COMBAT

Durant le combat, chaque adversaire tentera d'enlever des points de corps à l'autre. Pour y arriver, le joueur doit toucher l'autre joueur avec son arme. 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 sont d'accords. On ne peut physiquement retenir une personne contre son gré, en combat ou autrement.

I.4.1 ATTAQUES

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

I.4.2 POINTS DE DOMMAGE & POINTS DE CORPS

Chaque personnage a de base 1 point de corps sur chaque membre et 2 au tronc. Il est absolument interdit de frapper quelqu'un à la tête ou dans les parties génitales. Dans ces cas, les coups ne comptent pas. À moins d'avis contraire, chaque arme fait un point de dommage à l'endroit touché. Autrement dit, chaque coup enlève 1 point à l'endroit touché. Donc, si l'arme touche un bras, l'adversaire perd un point de corps ou d'armure à celui-ci. Il existe des exceptions. Par exemple, certaines armes enlèvent 2 points à l'endroit touché (voir Tableau I).

C'est au joueur qui assène le coup d'avertir l'autre joueur. Durant le combat, il est important que chaque joueur donne l'impression d'avoir mal lorsqu'il se fait toucher. Si un personnage perd son dernier point de corps à un membre, il perd l'usage de celui-ci. Si c'est un bras, le joueur doit laisser tomber ce qu'il tient avec le bras touché.

Si c'est une jambe, il doit mettre ce genou par terre. Un personnage qui a perdu une jambe ne peut sautiller sur la jambe qui lui reste. Le membre perdu est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit guéri. Si le personnage perd son dernier point de corps au tronc, celui-ci devient inconscient. Pour connaître ce qui se passe lors de l'inconscience et la mort. Lire la section 1.5 ; à propos de la vie et la mort.

I.4.3 POINTS D'ARMURES

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

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

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

I.4.5 ARMES ET ARMURES

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

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

HEAUME :

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

BOUCLIER :

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

Un bouclier est capable de bloquer les tirs de fusils. Voir l'explication sous la section « Fusils ».

FUSILS :

Le GN de Milandes utilise quelques fois des pistolets à poudre noire. Ils sont représentés par des jouets (caps guns) qui ressemblent aux fusils d'époque. Cette arme doit aussi être homologuée. Les munitions « charges de poudre » pour ces armes sont mises en jeu par les organisateurs. La compétence « Chargement* » est nécessaire pour armer un pistolet. Une fois armé par contre, n'importe quel joueur peut se servir du pistolet.

Les charges de poudre et boulets sont représentées par de petits sacs de sable, incluant le « cap ». Le joueur doit prendre le temps de vider le sable à côté du baril du fusil pour représenter le chargement du fusil. Il est à noter que la poudre noire ne fonctionne pas toujours.

ARMES DE CORPS À CORPS

TABLEAU I

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

ARMES DE JET

ARME	LONGUEUR	DOMMAGE	NOTES
Dague/hachette de jet, etc.	1'	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 1.4.5 : Fusils

ARMURES

TABLEAU II

TYPE D'ARMURE	PROTECTION	NOTES
Cuir/Fourrure :	1	
Cuir bouilli, Cuir clouté :	2	Les clous d'une armure de cuir clouté doivent être assez nombreux.
Cotte de mailles, Cote d'écaille :	3	
Armure de Plaque :	4	

Si le « cap » n'écarte pas, c'est alors un tir raté et le joueur doit le recharger. Les pistolets frappent automatiquement. Les points de dommages occasionnés par les pistolets sont les suivants :

- 2 points au torse à bout portant (à un mètre)
- 1 point au torse à moins de 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 et doit être devant le torse et dans la « trajectoire » de la balle. Sauf dans le cas de « coup ciblé » où l'endroit désigné n'est pas protégé par un bouclier. Par exemple, lorsque « coup ciblé » désigne une jambe, le bouclier ne pourra pas défendre du coup de fusil.

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

1.5 À PROPOS DE LA VIE ET DE LA MORT

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

1.5.1 DOMMAGE ET GUÉRISON

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

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

I.5.2 L'INCŌNSCIENCE

Lorsqu'un personnage atteint 0 point de vie au torse ; il tombe dans l'inconscience et doit le représenter en tombant au sol. Un personnage inconscient ne sait rien de ce qui se passe autour de lui. Notez que si le joueur se trouve au plein milieu du champ de bataille, nous suggérons qu'il s'effondre un peu plus loin pour éviter des blessures. À moins d'avis contraire, le personnage reste inconscient pendant 5 minutes. Après ce temps, il regagne 1 point de corps au torse. Il peut alors demander de l'aide ou se tirer d'affaire lui-même s'il lui reste suffisamment de points aux membres. Les autres points de corps doivent être guéris.

I.5.3 LE CŌMA

Un personnage qui reçoit des coups au torse qui le mène 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. Le coma dure pendant de 5 minutes, après lesquelles, si le personnage ne reçoit pas de soins, celui-ci meurt. Le chant de barde maintient le coma. Si le barde arrête de chanter avant que des soins soient obtenus, le coma reprend avec le temps qu'il y restait. Au bout de 5 minutes, le personnage meurt.

I.5.4 LA MŌRT

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 les 5 minutes, à moins de recevoir le sort « Résurrection », son corps disparaît et il devient un fantôme. Le fantôme est invisible (Voir la section 1.3.1.) et doit alors se déplacer à un lieu consacré. Il ne peut (sauf avec le sort Voix d'outre-tombe) interagir avec les autres joueurs. Le déplacement d'un fantôme est parfois ressenti par les autres comme un frissonnement. Mais, à moins d'avoir un sort qui contre l'invisibilité, ils n'en connaîtront pas la cause.

Le lieu consacré peut être un cimetière ou autre lieu désigné par les organisateurs au début du GN, ou un lieu consacré avec le sort « Consécration » par quelqu'un dans son groupe d'aventurier.

Une fois arrivé au cimetière, le joueur erre en tant que fantôme pour les 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 devient hors-jeu et doit se rendre au camp des organisateurs. Le personnage perd une compétence de son choix, et doit l'indiquer aux organisateurs qui l'enlèveront de sa feuille de personnage.

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

I.6 LA MAGIE ET LES SORTS

Les joueurs qui décident de jouer des personnages ayant accès à la magie sont responsables des sortilèges qu'ils font. En d'autres mots : ils sont responsables de connaître leurs sorts à fond et prennent la responsabilité d'expliquer leur fonctionnement correctement aux gens qu'ils ensorcellent. Le fer empêche la magie. Un sort ne peut pas être fait si le lanceur de sort porte une armure contenant du fer (incluant les armures cloutées) sur sa personne.

Notez que le Paladin est une exception et peut jeter des sorts même s'il porte une armure en fer. À moins de l'avis contraire, un magicien peut utiliser une arme contenant du fer ainsi que de se servir d'un bouclier en fer tant qu'il ne l'a pas entre les mains pendant qu'il jette le sort. Autrement dit, un magicien a besoin de ses deux mains pour réaliser un sort. Il doit donc déposer ses armes ou tout autre équipement pour lancer le sort.

Pour qu'un sort fonctionne, l'ensorceleur doit utiliser la composante nécessaire et dire la formule magique de façon dramatique. La formule magique est inventée par le joueur, mais doit être dite avec l'idée de conserver l'aspect rôleplay. Les formules ridicules du genre : « J'aime le poulet » ne fonctionnent pas. Certaines formules doivent être dites à haute voix et d'autres en chuchotant.

Les catalyseurs peuvent être lancés ou utilisés pour toucher. Par exemple, on peut cacher un catalyseur dans une poignée de main pour que celui-ci fonctionne. Si jamais l'ensorceleur se fait déranger pendant qu'il dit sa formule (une attaque ou un autre sort contre le sien) le sort ne fonctionne pas et le joueur perd tout de même ses points de mana. Le matériel non réutilisable est dépensé.

I.6.1. POINTS DE MANA

À chaque fois qu'un magicien jette un sort, il utilise des points de mana. Les coûts de mana pour les sorts sont identiques au niveau du sort. Par exemple, un sort du premier rang coûtera un point de mana et un sort du deuxième rang en coûtera deux. Les points de mana des joueurs, une fois utilisés, reviennent au rythme 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.

I.6.2. 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 non-réutilisables sont fournies par le joueur et fait partie du costume (donc ne peuvent être volées par un joueur). Le type de composante dépend de l'école du sort.

Les niveaux de rareté sont : réutilisable, commun, rare et exceptionnel. La plupart des composantes sont détruites après avoir été utilisées pour jeter un sort. Les composantes à utilisation unique peuvent être laissées par terre. Un magicien sera donc souvent obligé d'acheter de nouvelles composantes. Les composantes peuvent être volées en jeu.

RÉUTILISABLE :

École	Composante
Abjuration	Médaille avec Pierre Bleu ou Rouge (dépendant de l'effet)
Animal	Plume, Dent ou Griffes (en amulette ou décoré)
Divination	Miroir ou bol / coupe avec eau / thé etc...
Enchantement	Pendule
Esprits	Voile ou tissus semi-transparent
Force	Sceptre avec inscriptions runiques
Illusion	Crystal
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

COMMUN :

Améthyste concassée, Baie de Solonacea, Crystal de Sidhee, Fleur de pixie, Graine de Plante Carnivore, Mousse des Morts, Oeil de Cockatrice, Poudre de Golem, Poudre de quartz, Racine de Mandrake, Sable de brume, Sel d'Argent

RARE :

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

EXCEPTIONNEL :

Crin de Licorne, Crystal de son

1.7 LES POTIONS

Les potions sont essentiellement des sorts en bouteilles. Réellement elles sont faites à base de cristaux de jus. Pour des raisons de propreté, nous avons aboli le liquide, mais rien ne vous empêche de rajouter les cristaux au breuvage de quelqu'un. Les potions peuvent être volées en jeu.

Le joueur qui « boit » la potion peut « faire semblant » de la boire ; dans ce cas, il peut verser le contenant de la potion par terre. On ne peut pas mettre plusieurs doses dans un même contenant.

Une fois créée, la potion doit être utilisée dans les 48 prochaines heures, sinon ses propriétés magiques seront perdues. L'effet de la potion a la durée normale du sort en question. Un personnage ne peut pas consommer une moitié de potion pour obtenir la moitié des effets. C'est tout ou rien.

1.7.1 LA FABRICATION DE POTIONS

L'ensorceleur dirige son sort dans une bouteille. Le joueur doit avoir la compétence Alchimie ainsi que Sorcellerie, Prodiges, ou Féerie du niveau approprié, le sort en question, la composante nécessaire pour jeter le sort, ainsi que d'avoir assez de mana pour jeter le sort. Il en coûte au joueur qui fait la potion le même nombre de mana que lui coûte le sort du même niveau. Vérifiez la liste des sorts par école pour savoir si vous pouvez utiliser le sort pour en faire une potion. Le sort de Permanence ne fonctionne pas sur les potions. La personne qui fabrique la potion doit y « travailler » pendant :

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

Le joueur qui fait la potion doit utiliser uniquement des cristaux de jus. Un minimum de 5 mL de cristaux avec un maximum de 30 mL est obligatoire. (5 mL = une c. à thé; 15 mL = une c. à soupe) Les ingrédients magiques inscrits dans les définitions de sorts sont nécessaires, mais ne doivent être, en aucun cas, mis dans la potion comme telle. Le joueur devra les verser à côté de son ouvrage.

1.7.2 L'EFFET D'UNE POTION

Il est à noter qu'on ne peut jamais être complètement certain de l'effet d'une potion. Par exemple, un joueur peut donner une potion à un autre, mais être en train de mentir. Aussi il peut arriver qu'un Alchimiste se trompe entre ses propres fioles. Pour cette raison, toutes les potions doivent être identifiées de manière hors-jeu. Cette identification ne doit pas être lue (à moins de la boire) et doit être écrite en petit sur le flacon ou cachée à l'intérieur.

L'identification doit inclure l'information suivante :

- La date à laquelle la potion a été créée
- Le nom du sort dans la potion
- Effet : description rapide, de quelques mots seulement, de l'effet du sort
- Durée : la durée du sort dans la potion

1.8 LES PARCHEMINS

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

1.8.1 UTILISATION DES PARCHEMINS

Les personnages capables d'utiliser un parchemin sont ceux qui ont la compétence lettrée 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 la règle est le voleur qui peut utiliser un parchemin de n'importe quel niveau tant qu'il a la compétence lettrée. Vérifiez la liste des sorts par école pour savoir si vous pouvez utiliser le sort pour en faire un parchemin.

1.8.2. FABRICATION DES PARCHEMINS

Pour faire un parchemin, le magicien doit avoir la compétence Parchemin, ainsi qu'être capable de faire le sort en question. Donc, il doit avoir la compétence pour jeter le sort en question (Sorcellerie, Prodiges ou Féerie du niveau approprié), connaître le sort en question, posséder la composante nécessaire et le mana requis. Le papier pour fabriquer des parchemins est également une composante mise en jeu par les organisateurs.

Le joueur doit écrire le sort au complet sur le parchemin. Le parchemin dure tant et aussi longtemps qu'il n'est pas abîmé. Il doit être écrit sur du papier particulier avec de l'encre spéciale. Finalement, le joueur doit jeter le sort sur le parchemin. Donc, il utilisera du mana ainsi que la composante du sort. Lorsque le parchemin est lu, le personnage vient effectivement de jeter le sort, avec tous les mêmes effets. Par contre, il n'a pas besoin de composantes ni de points de manas, car ceux-ci ont déjà été fournis par la personne qui a créé le parchemin.

1.9 ATTAQUES ET EFFETS DE COMBATS

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

Coup CIBLÉ :

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

FRÉNÉSIE :

La personne sous l'emprise de Frénésie attaquera ses ennemis pendant 3 minutes ou jusqu'à ce que ceux-ci soit incapacité ou qu'ils aient demandé pitié. La Frénésie n'enlève pas le sens de préservation de la personne et il ne cherche pas nécessairement à tuer tout ce qui bouge. Donc il n'est pas obligé de continuer de se battre si le combat semble impossible à gagner. Frénésie ajoute un point de corps temporaire de plus à chaque membre et au torse. Ces points temporaires sont les premiers à être perdus si le personnage prend du dommage. Une fois ces points perdus, il ne peut pas les regagner (c.-à-d., 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 pénalités pour les points temporaires perdus à la fin du combat.

FURIE :

Pour utiliser cette technique, la personne doit crier « Furie ». Un personnage sous l'effet de Furie perd son sens de préservation pendant trois minutes ou la durée d'un combat (si ce dernier est plus court que 3 minutes). Il attaquera tout ce qui bouge dans son champ de vision, ami ou ennemi. L'effet dure tant qu'il reste quelqu'un à frapper. Pendant la Furie, le personnage est capable de continuer à utiliser ses membres, même si ceux-ci ont 0 point de corps. Il est aussi immunisé à la douleur. Par contre, il deviendra quand même inconscient à 0 point de corps au torse. À la fin de la Furie, tous membres à 0 point de corps deviennent inutilisables et seront guéris normalement. De plus, le joueur doit simuler une fatigue intense pour les 5 prochaines minutes.

KNOCK BACK :

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

KNOCK DOWN :

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

QUIÉTISME :

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

BREAK :

Certaines compétences permettent à un guerrier de casser un bouclier 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 faire réparer le bouclier par un forgeron pour par la magie. On ne peut faire seulement qu'un Break par combat.

CRÉATION DE PERSONNAGES

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

2.1 Sélectionner la région d'origine du personnage

Vous trouverez les régions permises ainsi que les espèces et classes permises pour cette région dans le « Manuel des Milandes. » Notez que le Manuel des Milandes est toujours en construction, et évolue avec les joueurs selon leurs suggestions. On en veut toujours d'autres, ne vous gênez pas.

2.2 Sélectionner la race du personnage

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

2.3 Sélectionner la classe du personnage

Le choix de la classe du personnage vous donnera la liste et le coût des compétences que l'on achète avec ses points d'expérience.

Chacune des classes a accès à toutes compétences, mais celles-ci seront plus faciles ou difficiles à acquérir en fonction de la classe du personnage.

2.4 Sélectionner les compétences et sortilèges du personnage

Vous devez maintenant dépenser les 6 points d'expériences (px) de départ sur des compétences et sortilèges selon les coûts indiqués. Certaines compétences et certains sortilèges nécessitent des pré requis que vous devez obtenir avant de les acheter. Les compétences sont disponibles dans le chapitre 3 et les sortilèges dans le chapitre 4.

2.5 Déterminer l'historique et la personnalité du personnage

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

2.6 Le développement du personnage

Il vous faut aussi garder un compte-rendu à jour des expériences et des points d'expériences attribuées de votre personnage. Envoyez votre feuille de personnage à perso.milandes@gmail.com

2.7 Changer de personnage

Ce qu'on doit faire quand on a le goût d'un autre personnage.

2.3 SÉLECTIONNEZ LA CLASSE DU PERSONNAGE

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

BARBARE

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

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

BARDE

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

Inspiration : La chanson d'un barde permet à tous ceux qui sont à portée d'oreille de repousser la mort pendant qu'ils sont dans le coma. Si le personnage comateux n'est pas guéri avant que la chanson ne cesse, le coma reprend son cours avec le temps qu'il y restait.

DRUIDE

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

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

FÖRESTIER

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

Camouflage : Deux fois par jour, les forestiers sont capables de jeter le sort de Camouflage, (Voir le Chapitre 4.) sans avoir besoin de composantes, formules magiques ou de pré requis pour connaître le sort.

GUERRIER

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

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

MAGICIEN

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

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

Il reçoit également le sort Phosphorescence I gratuitement. Il doit tout de même utiliser du Mana (et des composantes) pour l'activer.

Le magicien doit aussi choisir une « Clef élémentale » de son choix (feu, glace, électricité ou acide). Ces clefs sont en jeu et peuvent être achetées ou volées et permettent d'utiliser des sorts d'éléments.

PALADIN

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

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

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

PRÊTRE

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

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

VOLEUR

Les voleurs ne sont pas nécessairement mauvais. Ils peuvent tout aussi bien être des éclaireurs ou font partie d'un groupe de sauveteurs. Leurs habiletés en font de valeureux partenaires dans n'importe quelle aventure. Par contre, les assassins sont reconnus presque comme des célébrités à Firenze... tout en donnant la chair de poule.

Débrouillard : La seule classe non magique qui peut utiliser des parchemins.

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

2.4 SÉLECTIONNEZ LES COMPÉTENCES DU PERSONNAGE

Vient maintenant le temps de choisir les compétences pour votre personnage. Chaque personnage commence avec 6 points d'expérience pour sélectionner ses compétences et, s'il y a lieu, ses sortilèges. Un personnage gagne un point d'expérience par grandeur nature d'une journée et deux-points par grandeur nature d'une fin de semaine. Vous trouverez dans le Tableau III les coûts des compétences en fonction de leurs niveaux et de la classe que vous avez choisies.

Veuillez vérifier avant d'en acheter. Les compétences acquises plus d'une fois comptent également comme pré-requis, tant que la compétence en question y est au moins une fois. Par exemple, pour prendre la compétence Bluff II, le pré requis est Bluff I et une autre compétence de niveau deux. Certaines compétences peuvent être

utilisées un maximum de fois par jour. Celles-ci peuvent être achetées un maximum de trois fois, et leurs nombres d'utilisations maximales s'accumulent.

Même si une compétence est achetée plus d'une fois, le prix en points d'expérience demeure toujours le même. Par exemple : Intuition I permet d'ignorer le premier Backstab de la journée.

Si la compétence est achetée deux fois, alors les deux premiers Backstabs de la journée sont ignorés. Si la compétence est achetée une troisième et dernière fois, la protection augmente à trois fois par jour. N'oubliez pas que vous perdez une compétence à chaque fois que votre personnage meurt. Donc, il peut être avantageux d'avoir plusieurs compétences de bas niveau que seulement une ou deux compétences de niveaux supérieurs.

2.5 ÉTAPE FINALE

Après avoir lu tous les règlements de jeu, nous vous demandons maintenant de décider de la partie la plus importante du jeu : votre personnage. Veuillez utiliser la Feuille d'inscription et mettre votre personnage à jour en remettant une nouvelle feuille avant chaque GN. Veuillez noter que nous donnons a priori les quêtes à 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 uniquement vouées à seulement un personnage sont voulues 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 individu qui sera plus mémorable aux yeux de tous. C'est en connaissant à fond les buts et les motivations précises à cet individu que vous réussirez à incarner votre rôle.

Le nom de votre personnage peut être aussi fantastique ou banal que vous le désirez. Cependant, rappelez-vous que vous devrez vous en servir et être en mesure d'y répondre. Il est donc préférable de choisir un nom simple et facile à retenir. Un personnage intéressant à vos yeux est la clef d'une partie de plaisir en GN réussi. Nous espérons que vous aurez du plaisir à jouer un personnage venant des Milandes et que vous aurez plusieurs moments mémorables.

2.6 LE DÉVELOPPEMENT DU PERSONNAGE

Veuillez remplir la feuille appropriée (disponible sur le site web) et en remettre une copie aux organisateurs 3 semaines avant chaque GN. De préférence, faites-vous un document et envoyez-le à perso.milandes@gmail.com. Le nom du document doit contenir votre nom 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 difficiles à perdre.

Après chaque Grandeur nature auquel participe votre personnage, celui-ci gagne plus de points d'expérience. Un GN d'une fin de semaine vous donnera 2 points d'expérience supplémentaire, tandis que des GN d'un jour vous en donneront 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.

2.7 CHANGER DE PERSONNAGE

Le joueur qui désire changer de personnage et n'en garder qu'un seul recommence avec la moitié des PX de son personnage original.

COÛT DES COMPÉTENCES

TABEAU III

CLASSE	SOCIAL	PHYSIQUE	SAVOIR	MÉTIER	FOURBERIE	SORCELLERIE	RELIGION	NATURE	SORTS
Guerrier	1/2/3	1/2/3	2/4/6	1/2/3	2/4/6	3/6/9	3/6/9	3/6/9	2/4/6
Barbare	1/2/3	1/2/3	2/4/6	2/4/6	2/4/6	3/6/9	3/6/9	2/4/6	1/2/3
Magicien	1/2/3	3/6/9	1/2/3	2/4/6	2/4/6	1/2/3	3/6/9	3/6/9	1/2/3
Barde	1/2/3	3/6/9	1/2/3	1/2/3	2/4/6	2/4/6	3/6/9	3/6/9	1/2/3
Prêtre	1/2/3	3/6/9	1/2/3	1/2/3	3/6/9	3/6/9	1/2/3	3/6/9	1/2/3
Paladin	1/2/3	1/2/3	2/4/6	3/6/9	3/6/9	3/6/9	1/2/3	3/6/9	1/2/3
Druide	3/6/9	1/2/3	2/4/6	1/2/3	2/4/6	3/6/9	3/6/9	1/2/3	1/2/3
Forestier	2/4/6	1/2/3	2/4/6	2/4/6	2/4/6	3/6/9	3/6/9	1/2/3	1/2/3
Voleur	2/4/6	2/4/6	1/2/3	1/2/3	1/2/3	3/6/9	3/6/9	3/6/9	2/4/6

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

ARBRES DE COMPÉTENCES

TABEAU IV

FOURBERIE

RANG I: Backstab, Cécité, Crochetage I, Évasion, Utilisation du poison, Smoke Bomb I
RANG II: Assommer, Bluff I, Crochetage II, Curare I, Smoke Bomb II
RANG III: Assassinat, Bluff II, Crochetage III, Curare II, Smoke Bomb III

MÉTIER

RANG I: Alchimie I, Armurier I, Parchemin I, Soigneur
RANG II: Alchimie II, Armurier II, Médecin, Parchemin II
RANG III: Alchimie III, Armurier III, Chirurgien, Parchemin III

NATURE

RANG I: Affinité I, Féerie I, Folklore I, Mana I, Spiritisme I
RANG II: Affinité II, Féerie II, Folklore II, Mana II, Spiritisme II
RANG III: Féerie III, Mana III, Spiritisme III

PHYSIQUE

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

Un joueur qui décide d'avoir un deuxième personnage a droit à un nombre de points équivalents à un montant maximum de 2 GNs auxquels il a joué.

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'expériences*. Il en est de même pour un joueur qui décide de conserver plusieurs personnages joueurs, sauf qu'à partir de sa «naissance» le nouveau personnage gagnera ses points selon les GNs auxquels il aura participé.

RELIGION

RANG I: Bénédiction I, Mana I, Prière I, Prodiges I, Quiétisme I
RANG II: Bénédiction II, Mana II, Prière II, Prodiges II, Quiétisme II
RANG III: Bénédiction III, Mana III, Prière III, Prodiges III, Quiétisme III

SAVOIR

RANG I: Armoiries, Estimation I, Folklore I, Lettré, Rumeurs I
RANG II: Estimation II, Folklore II, Religion, Rumeurs II
RANG III: Estimation III, Histoire, Rumeurs III

SOCIAL

RANG I: Commandement I, Infamie/Réputation I, Leadership I, Salaire I
RANG II: Commandement II, Infamie/Réputation II, Leadership II, Salaire II
RANG III: Commandement III, Infamie/Réputation III, Leadership III, Salaire III

SORCELLERIE

RANG I: Mana I, Sorcellerie I, Transe I
RANG II: Mana II, Sorcellerie II, Transe II
RANG III: Mana III, Sorcellerie III, Transe III

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

*Nbres GN joués : PX pour nouveau personnage

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

LISTE DES COMPÉTENCES

Ce chapitre contient les descriptions des compétences ainsi que leur fonctionnement mécanique en jeu. Les compétences sont en ordre alphabétique question d'être plus facile à trouver pour le joueur.

AFFINITÉ I

Rang : Nature I **Cumulatif :** Non
Pré requis : Aucun

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

Le joueur doit dire : Affinité I. Les créatures féériques et/ou ayant un lien avec la nature font confiance au personnage. Si le joueur ou quelqu'un de son entourage fait quelque chose de douteux, par exemple se mettre à crier ou à frapper la créature, cette confiance est brisée.

Le personnage peut essayer de regagner la confiance de l'entité après six heures. Si la créature possède la capacité de parler une langue humanoïde, le joueur peut bavarder avec la créature s'il connaît la langue de celle-ci ou vice-versa.

AFFINITÉ II

Rang : Nature II **Cumulatif :** Non
Pré requis : 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 féériques et/ou ayant un lien avec la nature font pleinement confiance au personnage. Si le joueur ou quelqu'un de son entourage fait quelque chose de douteux, par exemple se mettre à crier ou le frapper, cette confiance est brisée.

Le personnage peut essayer de regagner la confiance de l'entité après six heures. Si la créature possède la capacité de parler une langue humanoïde, le joueur peut bavarder avec la créature s'il connaît la langue de celle-ci vice-versa. Également, le joueur peut demander une faveur à la créature, tant que celle-ci est en mesure de comprendre et que l'ordre n'est pas quelque chose de nuisible à elle-même ou ses ambitions.

ALCHIMIE I

Rang : Métiers I **Cumulatif :** Non
Pré requis : Aucun

Le personnage est initié dans la science obscure de l'alchimie. Avec cette compétence, le personnage est capable de faire des potions de force inférieure. Le personnage avec cette compétence peut créer des potions de Rang 1. Voir Chapitre 1.7 pour les détails de comment faire une potion. Voir Chapitre 4 pour la liste des sorts.

ALCHIMIE II

Rang : Métiers II **Cumulatif :** Non
Pré requis : Alchimie I et une autre compétence de Métier Rang I

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

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

ALCHIMIE III

Rang : Métiers III **Cumulatif :** Non
Pré requis : Alchimie II et une autre compétence de Métier Rang II

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

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

ARMOIRIES

Rang : Savoir I **Cumulatif :** Non
Pré requis : Aucun

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

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

ARMURIER I

Rang : Métiers I **Cumulatif :** Non
Pré requis : Aucun

Le personnage a appris l'art de la forge. Il sait confectionner des objets faits de métaux simples comme le fer, le cuivre et le bronze. De plus, il est capable de réparer des armes et des armures. Le personnage peut réparer des armes ou armures. Pour faire ceci, le personnage a besoin d'un marteau et d'une enclume ou un objet qui servira d'enclume. Les réparations prendront 6 minutes par arme, bouclier, ou location d'armures, peu importe la quantité de dommage à réparer sur chaque objet. Il est à noter que, pour l'armure, chaque endroit (chaque jambe, chaque bras, et le torse) compte comme une armure individuelle et doit être réparé séparément. De plus, le réparateur doit avoir une composante de réparation. 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
Pré requis : Armurier I et une autre compétence de Métier Rang 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, l'or et capable de travailler les alliages comme l'acier. Fonctionne comme Armurier I, mais prennent maintenant 4 minutes par arme, bouclier ou morceau d'armure à réparer.

ARMURIER III

Rang : Métiers III **Cumulatif :** Non

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

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

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

ASSASSINA+

Rang : Fourberie III **Cumulatif :** Non

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

Le personnage est devenu maître dans l'art des attaques sournoises. Il peut maintenant induire quelqu'un dans le coma en infligeant qu'un coup bien placé. Le joueur peut utiliser une petite arme pour assassiner sa victime. Une seule arme peut être utilisée à la fois. La catégorie d'armes utilisées est «Petite». Le joueur doit toucher légèrement la victime à la gorge avec la lame d'une dague. Il est impossible d'assassiner pendant un combat. La victime doit être surprise sinon le coup ne compte pas. La victime d'Assassinat tombe à -1 de points au torse et dans le coma. (Voir 1.5.4 Le coma).

ASSOMMER

Rang : Fourberie II **Cumulatif :** Non

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

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

Le personnage peut utiliser une arme courte ou une arme moyenne pour assommer sa victime. Une seule arme est utilisable à la fois. La victime doit être surprise, sinon le coup ne compte pas. On peut aussi assommer si la victime est maîtrisée, par exemple si elle est attachée ou restreinte par des joueurs ayant une Force supérieure. Cette compétence est utilisable en combat. Le joueur doit toucher doucement la victime à la nuque avec le pommeau de son arme. Le personnage victime se retrouve inconscient pendant 5 minutes. (Voir 1.5.2 L'inconscience) Les heaumes empêchent les assommages.

BACKS+AB

Rang : Fourberie I **Cumulatif :** Non

Pré requis : Aucun

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

Le personnage ne peut utiliser qu'une seule arme, courte ou moyenne, pour faire deux points de dommage supplémentaires. La victime doit être surprise, sinon le coup ne compte pas. Cette compétence est utilisable en combat.

BÉNÉDIC+IØN I

Rang : Religion I **Cumulatif :** Non

Pré requis : être membre d'une religion.

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

Cette compétence permet au personnage de bénir de petits objets qui font dans la paume de la main avec une cérémonie qui prend

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

Par contre, un objet peut seulement être béni à un dieu à la foi. Dans le cas de l'eau bénite, utilisez les dimensions des potions. (Voir Les potions 1.7.) Le contenant n'est pas béni. L'effet d'un objet béni contre des créatures maléfiques peut varier selon la divinité et la force de la créature. Généralement, il fera 1 point de dommage, non cumulatif, par créature maléfique. Par exemple, une créature qui est seulement affectée par les objets bénis ne peut recevoir qu'un point de dommage venant que d'une seule fiole ou d'un seul objet. Il est donc inutile d'inonder une créature ou de la taper à répétition avec une croix.

BÉNÉDIC+IØN II

Rang : Religion II **Cumulatif :** Non

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

La capacité du personnage de transmettre sa foi dans des objets augmente. Il peut maintenant transmettre celle-ci dans des objets plus 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. (Max 2 pieds de long) Ces objets bénis doivent être utilisés par des personnages qui ont la même foi que le détenteur de cette compétence.

BÉNÉDIC+IØN III

Rang : Religion III **Cumulatif :** Non

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

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

Cette compétence fonctionne comme Bénédiction I et II, sauf que le personnage peut maintenant bénir des objets de la grosseur d'une arme longue (Max 4.5 pieds). Il peut aussi bénir un lieu à son dieu. Le personnage doit utiliser une corde de 10 mètres pour démarquer l'endroit béni. Un personnage ne peut avoir qu'un seul lieu béni à la fois. Il prend 5 minutes de cérémonie pour bénir un endroit. De plus il doit y avoir un symbole apparent du dieu dans le cercle.

BLUFF I

Rang : Fourberie II **Cumulatif :** Oui, 3 fois

Pré requis : Deux compétences de Fourberie I

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

Le personnage peut avec cette compétence, une fois par jour, soit :
- convaincre une personne d'un mensonge. (Sous réserves 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 III **Cumulatif :** Oui, 3 fois
Pré requis : Bluff I et une autre compétence de Fourberie II

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

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.

Faire baisser le prix d'un item en jeu. (Par exemple, avoir un rabais d'à peu près 40% venant d'un marchand.)

Le joueur doit dire « Bluff II ».

CÉCI+É

Rang : Fourberie I **Cumulatif :** oui 3X
Prérequis : aucun

Le personnage envoie un nuage de poussière dans les yeux de son adversaire qui dure 10 secondes. La douleur aux yeux empêche la victime de faire autre chose que de se frotter les yeux.

Le personnage, à portée de bras, doit faire un geste qui simule jeter de la poussière aux yeux de son adversaire. Le joueur doit dire « Cécité ».

CHIRURGIEN

Rang : Métiers III **Cumulatif :** Non
Pré requis : Médecin et une autre compétence de Métier Rang II

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

Cette compétence fonctionne exactement comme la compétence soigneur et médecin, mais le personnage a besoin de 2 minutes par points de corps à soigner. Il peut guérir le personnage jusqu'à son total maximal de points de corps au torse en incluant le dernier. Le chirurgien doit absolument avoir comme matériel une trousse d'instruments médicaux (couteaux, ciseaux, fils, etc.), des bandages et doit pendant le nombre de minutes indiqué, simuler une intervention chirurgicale.

COMMANDEMENT+ I

Rang : Social I **Cumulatif :** Oui, 3 fois
Pré requis : Aucun

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

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

Frénésie : La personne sous l'emprise d'un sort de Frénésie attaquera ses ennemis pendant 3 minutes ou jusqu'à ce que celui-ci soit incapable ou qu'ils aient demandé pitié. Être en Frénésie ne veut pas nécessairement dire vouloir la mort du rival. La personne sous Frénésie perd ses points de corps normalement, mais reçoit un point de corps de plus à chaque membre et au torse. On peut donc dire que le sens de préservation reste intact.

COMMANDEMENT+ II

Rang : Social II **Cumulatif :** Oui, 3 fois
Pré requis : Commandement I & 1 autre compétence de Social Rang I

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

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

Furie : Un personnage sous l'effet de Furie perd son sens de préservation pendant trois minutes (ou la durée d'un combat) et attaque tout ce qui bouge dans son champ de vision, ami ou ennemi. Pendant la Furie, le personnage ne tient pas compte des points de dommage asséné sur sa personne tant qu'il lui en reste au moins un point de corps au torse. Il n'a pas à simuler la douleur ou la perte d'un membre. À la fin de la furie, le joueur doit simuler une fatigue intense pendant 5 minutes. S'il a perdu des points de corps, il doit maintenant en tenir compte.

COMMANDEMENT+ III

Rang : Social III **Cumulatif :** Oui, 3 fois
Pré requis : Commandement II & 1 autre compétence de Social Rang II

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

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

CURARE I

Rang : Fourberie II **Cumulatif :** oui 3X
Pré requis : Utilisation de poison et une autre Compétence de Fourberie Rang I et Alchimie I

Le personnage sait fabriquer un poison (et son antidote) appelé « curare ». Ce poison permet de paralyser un autre joueur pendant 1 minute. La personne empoisonnée est consciente et ne peut bouger. Le poison doit être ingéré ou entrer dans le système sanguin du personnage au travers d'une coupure par exemple (flèches, dagues, etc.). Le sort « Neutralisation du poison » peut dissiper les effets.

En plus des pré-requis de compétences, pour préparer un poison, le personnage doit se procurer la composante nécessaire pour la fabriquer qui est mise en jeu par les organisateurs. Le personnage doit prendre 15 minutes pour préparer le poison et ce poison doit être utilisé en dedans de 12 heures et ne peut pas être préparé avant le GN.

CURARE II

Rang : Fourberie III **Cumulatif :** oui 3X
Pré requis : Curare I et une autre compétence de Fourberie de Rang II

Le personnage sait concentrer le poison de curare pour le faire durer un total de 3 minutes. Le reste de la compétence demeure semblable à Curare I

CROCHETAGE I

Rang : Fourberie I **Cumulatif :** Non
Pré requis : Aucun

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

Au début de la partie, le 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
Pré requis : Crochetage I et une autre compétence de Fourberie Rang I

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

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

CROCHETAGE III

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

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

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

DÉSARMEMENT I

Rang : Physique I **Cumulatif :** Non
Pré requis : Aucun

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

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

DÉSARMEMENT II

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

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

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

ESTIMATION I

Rang : Savoir I **Cumulatif :** Non
Pré requis : Aucun

Le personnage est au courant de la valeur des composantes magiques. Le personnage avec cette compétence est quelqu'un qui se tient au courant du monde des affaires et des changements dans le monde.

Le joueur avec cette compétence recevra une feuille avec les prix des composantes. 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 prise ou partagée avec un autre joueur, car elle représente les connaissances du personnage.

ESTIMATION II

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

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

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

ESTIMATION III

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

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

ÉVASION

Rang : Fourberie I **Cumulatif :** Non
Pré requis : Aucun

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

Tout simplement, il est interdit d'attacher quelqu'un pendant un GN. Par contre, en simulant quelques nœuds précaires avec une corde, l'on peut dire qu'un autre personnage est attaché. Le joueur qui dit « Évasion » peut se défaire de ses liens dès qu'il ne se fait pas surveiller. Il peut faire semblant de garder ses mains attachées en tenant la corde dans ses mains. Les autres joueurs devront percevoir ceci comme un joueur attaché. Aussi, dans le cas de quelqu'un qui attrape un autre avec Force I, II ou III, le joueur peut dire « Évasion » et l'autre doit lâcher prise.

FÉERIE I

Rang : Nature I **Cumulatif :** Non
Pré requis : Aucun

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

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

FÉERIE II

Rang : Nature II **Cumulatif :** Non
Pré requis : Féerie I et une autre compétence de Nature Rang I

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

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

FÉERIE III

Rang : Nature III **Cumulatif :** Non
Pré requis : Féerie II et une autre compétence de Nature Rang II

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

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

FOLKLORE I

Rang : Savoir I/Nature I **Cumulatif :** Non
Pré requis : Aucun

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

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

FOLKLORE II

Rang : Savoir II/Nature II **Cumulatif :** Non
Pré requis : Folklore I et une autre compétence de Savoir/Nature Rang I

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

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

FØRCE I

Rang : Physique I **Cumulatif :** Oui, 3 fois
Pré requis : Aucun

Le personnage est légèrement plus fort qu'une personne normale. Soit qu'il s'est entraîné ou encore il est né plus costaud.

Quoi qu'il en soit, sa force quelque peu supérieure lui donne certains avantages 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 prendra donc deux personnes de force normales pour égaliser ce personnage et trois pour la vaincre. La force supérieure du personnage lui permet de transporter des joueurs beaucoup plus facilement. Un personnage avec Force I peut « lever » et transporter » quelqu'un en lui disant quelque chose comme : « Force I : je te ramasse et je t'amène avec moi. »

Contrairement à un personnage plus faible, un personnage avec Force I n'est pas obligé de lever un corps ou un prisonnier pour vrai. Par contre, le joueur doit garder un contact évident constant avec la personne qu'il transporte (Main sur l'épaule, etc.) Force I est nécessaires pour faire un point de dommage supplémentaire avec une arme longue. Voir le Tableau I.

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

FØRCE II

Rang : Physique II **Cumulatif :** Oui, 3 fois
Pré requis : Force I et une autre compétence de Physique Rang I

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

Lors d'une compétition de force, par exemple pour ouvrir une porte, on considère qu'un personnage avec Force II possède la force de trois personnes. Il prendra donc trois personnes de force normale pour égaliser ce personnage et quatre pour la vaincre. De plus cette compétence permet au personnage de transporter deux personnes à la fois sur de courtes distances (1 minute.) Après avoir transporté deux personnes pendant une minute, le 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 Knock down, (Voir la section 1.9) une fois par jour. C'est seulement l'habileté d'utiliser le Knock down qui est cumulative avec l'achat de plus qu'une Force II.

FØRCE III

Rang : Physique III **Cumulatif :** Oui, 3 fois
Pré requis : Force II et une autre compétence de Physique Rang II

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

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

HISTOIRE

Rang : Savoir III **Cumulatif :** Non
Pré requis : 2 compétences de Savoir Rang II

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

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

INTUITION I

Rang : Physique I **Cumulatif :** Oui, 3 fois
Pré requis : Aucun

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

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

INTUITION II

Rang : Physique II **Cumulatif :** Oui 3 fois
Pré requis : Intuition I et une autre compétence de Physique Rang I

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

Cette compétence permet au personnage d'ignorer la première tentative d'Assommer fait contre lui de la journée. Lors de la tentative d'assommage, le joueur doit déclarer « Intuition II ».

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

INTUITION III

Rang : Physique III **Cumulatif :** Oui 3 fois
Pré requis : Intuition II et une autre compétence de Physique Rang II

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

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

LEADERSHIP I

Rang : Social I **Cumulatif :** Non
Pré requis : Aucun

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

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

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

LEADERSHIP II

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

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

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

LEADERSHIP III

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

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

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

LETTRE

Rang : Savoir 1 **Cumulatif :** Non
Pré requis : 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: Nature I, Religion I, Magie I **Cumulatif:** Non

Pré requis: Aucun

Le Mana est la représentation de l'essence magique qui se trouve en toute chose. Un personnage avec cette compétence est capable de toucher et manipuler cette énergie magique pour créer un effet désiré.

Son degré de contrôle varie grandement de personnage en personnage. La compétence Mana donne des points de mana supplémentaires au personnage. Mana I donne 2 points de Mana au personnage. Sans cette compétence un joueur n'a que les points de manas de sa race et de sa classe.

MANA II

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

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

Le personnage détient maintenant 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 avant bénéfices.

Un personnage avec Mana I et Mana II a donc 5 points de Mana.

MANA III

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

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

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

MÉDECIN

Rang: Métiers II **Cumulatif:** Non

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

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

Cette compétence fonctionne exactement comme la compétence soigneur, mais le personnage a besoin de 4 minutes par points de corps à soigner. Il ne peut toujours pas redonner le dernier point de corps au torse. Par exemple, si un personnage a trois points de corps, le soigneur ne peut guérir que les deux premiers, si un personnage en a 2, le soigneur peut seulement guérir le premier.

PARCHEMIN I

Rang: Métier I **Cumulatif:** Non

Pré requis: Lettre

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

PARCHEMIN II

Rang: Métier II **Cumulatif:** Non

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

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

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

PARCHEMIN III

Rang: Métier III **Cumulatif:** Non

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

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

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

POINTS DE CORPS I

Rang: Physique II **Cumulatif:** Non

Pré requis: Deux compétences de Physique Rang I

Ce personnage est soit plus résistant à la douleur ou encore il est assez agile et a un flair pour que les coups qu'il reçoit ne 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

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

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

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

PRIÈRE I

Rang: Religion I **Cumulatif:** Non

Pré requis: Aucun

En se recueillant auprès de son dieu, le personnage est capable d'oublier ce qui l'entoure et de reprendre ses pouvoirs divins plus 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 une autre personne ayant la même croyance, le personnage reprend 1 point de Mana par 15 minutes de prière. Si le personnage est accompagné de deux autres personnages dans sa prière (pour un total de trois), le temps est réduit à 1 point de Mana par 10 minutes de prière. Les personnages accompagnateurs doivent avoir sur eux un symbole qui affiche leur religion.

PRIÈRE II

Rang : Religion II

Cumulatif : Non

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

Le personnage est capable d'atteindre une telle concentration lorsqu'il prie son Dieu qu'il peut reprendre du mana encore plus vite. De même, sa capacité à unir des croyants par la prière augmente aussi. Semblable à Prière I, sauf que le personnage reprend 1 point de mana par 15 minutes de prière. S'il prie à voix haute avec un autre personnage de la même religion, son rythme de récupération augmente à 1 point par 10 minutes de prière, s'il fait de même avec 3 croyants au total, il regagne 1 point par 5 minutes de prière.

PRIÈRE III

Rang : Religion III

Cumulatif : Non

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

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

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

PRŒDIGES I

Rang : Religion I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

Le personnage se voit investi du pouvoir divin de son dieu.

Il peut, avec celui-ci, créer de simples miracles qui vont l'aider à promouvoir la parole et la cause de celui-ci.

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

PRŒDIGES II

Rang : Religion II

Cumulatif : Non

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

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

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

PRŒDIGES III

Rang : Religion III

Cumulatif : Non

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

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

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

QUIÉTISME I

Rang : Religion I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

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

Le personnage doit tenir son objet religieux entre lui-même et le ou les morts vivants à affecter. Il doit aussi, d'une voix forte, le provoquer. La phrase qu'il utilise pour ceci est à sa discrétion, mais il devrait nommer la divinité qu'il vénère 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 les zombies et les squelettes ainsi que certains morts vivants mineurs. Le joueur peut utiliser cette compétence une fois aux 3 minutes. Cette compétence fonctionne à un rayon de 10 mètres.

QUIÉTISME II

Rang : Religion II

Cumulatif : Non

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

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

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

L'invocation doit avoir un minimum de 5 mots. Le joueur peut utiliser cette compétence une fois aux 5 minutes.

QUIÉTISME III

Rang : Religion III

Cumulatif : Non

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

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

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

L'invocation doit avoir un minimum de 10 mots. Le joueur peut utiliser cette compétence une fois aux 10 minutes.

RELIGION

Rang : Savoir II

Cumulatif : Non

Pré requis : Deux compétences de Savoir Rang I

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

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

RÉPUTATION/INFAMIE I

Rang : Social I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

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

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

RÉPUTATION/INFAMIE II

Rang : Social II

Cumulatif : Non

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

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

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

RÉPUTATION/INFAMIE III

Rang : Social III

Cumulatif : Non

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

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

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

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Rang : Physique III

Cumulatif : Non

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

Que ce soit dû à la chance, dû à un meilleur métabolisme ou encore dû à la bénédiction des dieux, la magie semble avoir une emprise réduite sur le personnage. Celui-ci est capable d'ignorer les effets de certains sorts chaque jour. Résistance à la magie ne fonctionne pas contre les compétences qui ont un effet de sort.

Cette compétence permet au personnage d'ignorer les effets de deux sorts par jour. Le joueur peut choisir quel sort il veut ignorer, et ceux-ci ne sont pas obligatoirement les deux premiers de la journée. La personne qui a « Résistance à la magie » doit mentionner que le sort n'a pas fonctionné dû à cette compétence.

RÉSISTANCE AUX MALADIES

Rang : Physique I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

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

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

RÉSISTANCE AUX POISONS

Rang : Physique II

Cumulatif : oui 3 fois

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

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

Cette compétence permet au joueur d'ignorer le premier effet de poison de la journée.

RUMEUR I

Rang : Savoir I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

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

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

RUMEURS II

Rang : Savoir II

Cumulatif : Non

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

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

Le 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 ou celle-ci se produit. De plus les chances sont meilleures que les informations obtenues soient véritables.

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

RUMEUR III

Rang : Savoir III

Cumulatif : Non

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

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

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

SALAIRE I

Rang : Social I **Cumulatif :** Non

Pré requis : Aucun

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

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

SALAIRE II

Rang : Social II **Cumulatif :** Non

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

Le personnage a réussi à accroître son salaire mensuel. Il réussit maintenant à mettre un peu plus d'argent de côté 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 : Social III **Cumulatif :** Non

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

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

Comme Salaire I, mais le personnage reçoit maintenant 6 pièces d'or au début de chaque GN.

* SMOKE BOMB * I

Rang : Fourberie I **Cumulatif :** Non

Pré requis : 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

Pré requis : Smoke bomb I et Alchimie I

Le personnage sait fabriquer des dispositifs qui permettront 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 ». La fabrication de ces items est comme suit : un coco de Pâques en plastique rempli à moitié de poudre de talc. Les joueurs doivent amener leur propre matériel de fabrication.

* SMOKE BOMB * III

Rang : Fourberie III **Cumulatif :** Non

Pré requis : Smoke bomb II

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

SOIGNEUR

Rang : Métier I **Cumulatif :** Non

Pré requis : Aucun

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

Le personnage peut redonner des points de corps à quelqu'un de blessé. Pour accomplir ceci, il doit enrouler des bandages autour du membre blessé.

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

SORCELLERIE I

Rang : Magie I **Cumulatif :** Non

Pré requis : Aucun

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

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

SORCELLERIE II

Rang : Magie II **Cumulatif :** Non

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

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

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

SORCELLERIE III

Rang : Magie III **Cumulatif :** Non

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

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

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

SPIRITISME I

Rang : Nature I **Cumulatif :** Non

Pré requis : Aucun

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

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

SPIRITISME II

Rang : Nature II **Cumulatif :** Non

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

Avec l'aide de son sanctuaire, le personnage est capable d'atteindre une communion encore plus profonde avec les esprits de la nature.

Cette communion lui permet de reprendre du mana encore plus rapidement. Semblable à Spiritisme I, mais le personnage regagne 1 point de mana par 10 minutes lorsqu'il est dans son sanctuaire ou 1 point par 15 minutes lorsqu'il médite hors de ce dernier.

SPIRITISME III

Rang : Nature III

Cumulatif : Non

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

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

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

TRANSE I

Rang : Magie I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

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

Avec cette compétence, le joueur peut reprendre un point de mana par 15 minutes, plutôt qu'un par heure, mais seulement lorsqu'il médite.

Le personnage doit jouer cette compétence pour pouvoir en avoir les bénéfices. Il doit s'asseoir les mains sur les genoux les yeux fermés. Pendant tout le temps de la transe, le joueur ne peut parler sous aucun prétexte.

TRANSE II

Rang : Magie II

Cumulatif : Non

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

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

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

TRANSE III

Rang : Magie III

Cumulatif : Non

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

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

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

UTILISATION DE POISON

Rang : Fourberie I

Cumulatif : Non

Pré requis : aucun

Le personnage sait utiliser du poison appelé « curare » pour soit l'appliquer sur une arme de petite taille (dague ou flèche) pour soit paralyser ou asséner plus de points de dommage à un ennemi. Le joueur ne peut pas fabriquer le poison. Une dose ne fonctionne qu'une fois et est représentée par un morceau de papier collant vert. (Fourni par les organisateurs.) La force du poison dépend de la compétence utilisée pour le fabriquer. (Voir Curare I et II) Le poison peut également être utilisé dans de la nourriture ou dans une boisson. Le poison est représenté par un morceau de papier collant vert sur l'arme (enlevez le collant après usage) ou dans le cas de le faire ingérer, par 5 mL de cristaux de jus. Le joueur doit avertir celui qui se fait empoisonner en disant « Poison » ainsi que l'effet du poison. Ceci peut être fait pendant un combat où l'on doit le crier ou bien de façon plus discrète dans une scène de roleplay.

MAGIE E+ SΘRTILÈGES

DIVISÉS PAR CΘMPÉTENCES, ÉCΘLES E+ RANGS.

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

SΘRCELLERIE

ENCHAN+EMENT

Médium alternatif : potion

Rang I : Agacer, Confondre, Courage I, Sommeil

Rang II : Charisme, Courage II, Douleur, Maladie

Rang III : Contrôle, Courage III, Effroi

FΘRCE

Médium alternatif : parchemin

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

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

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

ILLUSIΘN

Médium alternatif : potion

Rang I : Camouflage, Invisibilité I, Perception

Rang II : Cache, Invisibilité II, Seconde vue

Rang III : Invisibilité III

MA+IÈRE

Médium alternatif : parchemin

Rang I : Création d'élément, Flèche, Piège de pierre, Réparation armes/armures

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

Rang III : Cônes, Création de matériel II

PRΘ+EC+IΘN

Médium alternatif : parchemin

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

Rang II : Armure II, Aura I, Sanctuaire II

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

FÉERIE

ANIMAL

Médium alternatif : potion

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

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

Rang III : Loup-garou, Peau de glouton

ESPRI+S

Médium alternatif : parchemin

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

Rang II : Auspice, Protection du fer

Rang III : Complicité

PLAN+E

Médium alternatif : potion

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

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

Rang III : Poison III, Tunnel d'arbres II

PRΘ+EC+IΘN

Médium alternatif : parchemin

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

Rang II : Armure II, Aura I, Sanctuaire II

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

VIE

Médium alternatif : potions

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

Rang II : Conservation, Guérison II, Résurrection II

Rang III : Guérison III, Résurrection III

PRΘDIGES

ABJURA+IΘN & INVΘCA+IΘN

Médium alternatif : parchemin

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

Rang II : Abjuration II, Invocation II, Malédiction

Rang III : Abjuration III, Invocation III

DIVINA+IΘN

Médium alternatif : potion

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

Rang II : Clairvoyance II, Damnation, Identification II

Rang III : Clairvoyance III

NÉCRΘMANCIE

Médium alternatif : parchemin

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

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

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

PRΘ+EC+IΘN

Médium alternatif : parchemin

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

Rang II : Armure II, Aura I, Sanctuaire II

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

VIE

Médium alternatif : potions

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

Rang II : Conservation, Guérison II, Résurrection II

Rang III : Guérison III, Résurrection III

ABJURATION I

(ABJURATION & INVOCATION I)

Matériel : Médaille avec pierre bleue
Portée : Toucher
Durée : Instantané
Pré requis : Aucun

Permet au personnage de renvoyer en enfer un Imp. Si l'enchanteur en question connaît le vrai nom du démon en pleine possession et l'utilise pendant le sort, ce nom (et le démon qui vient avec) ne pourra être utilisé de la fin de semaine. L'invocateur devra se trouver un autre nom de démon 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. Pour bannir le Imp pour la fin de semaine du GN complet, le nom du Imp doit être utilisé dans l'incantation de la formule magique. Sinon, l'ensorceleur peut rappeler le Imp en question.

ABJURATION II

(ABJURATION & INVOCATION II)

Matériel : Sel d'Argent
Portée : Toucher
Durée : Instantané
Pré requis : Abjuration I

Comme Abjuration I, sauf que cela permet au personnage de renvoyer un démon mineur. Si l'enchanteur en question connaît le vrai nom du démon en pleine possession et l'utilise pendant le sort, ce nom (et le démon qui vient avec) ne pourra être utilisé de la fin de semaine. L'invocateur devra se trouver un autre nom de démon 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.

ABJURATION III

(ABJURATION & INVOCATION III)

Matériel : Poudre d'Encen du Paradis
Portée : Toucher
Durée : Instantané
Pré requis : Abjuration II

Comme Abjuration I sauf que cela permet au personnage de renvoyer un démon véritable. Si l'enchanteur en question connaît le vrai nom du démon en pleine possession et l'utilise pendant le sort, ce nom (et le démon qui vient avec) ne pourra être utilisé de la fin de semaine. L'invocateur devra se trouver un autre nom de démon 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.

ARBRE CREUX

(PLANTE I)

Matériel : Bâton avec inscription Runique
Portée : toucher
Durée : contact avec l'arbre
Pré requis : Aucun

Permet à un personnage de se cacher à l'intérieur d'un arbre. Le personnage doit rester en contact (corps sur le tronc ; une main ou un membre ne suffit pas) avec un arbre de 30 cm de diamètre. Il ne peut 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 l'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 grandeur « petites » et « moyennes » peuvent y entrer.

AGACER

(ENCHANTEMENT I)

Matériel : Pendule
Portée : 4 mètres, 1 personne
Durée : 1 minute
Pré requis : Aucun

Au moment d'avoir reçu cette insulte magique, la victime de ce sort sera enragée et perdra la raison.

Ce sort provoque la Frénésie chez les Féras et Furie pour les barbares. Hors ces types de personnages, ce sort comporte deux effets possibles :

- Pendant un combat, l'enchanteur choisit un personnage qui deviendra agressif. L'enchanteur dirigera cette agression en envers un joueur de son choix.
- Dans une situation hors combat, le joueur ciblé perdra son sang-froid, rendant ses capacités de diplomatie inutiles.

APPEL DU LOUP

(ANIMAL II)

Matériel : Oeil de Cockatrice
Portée : rayon 4 mètres alliés & ennemis
Durée : 30 secondes
Pré requis : Un sort Animal Rang I

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

ARMURE I

(PROTECTION I)

Matériel : Médaille d'argent
Portée : Toucher
Durée : 15 minutes
Pré requis : Aucun

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

ARMURE II

(PROTECTION II)

Matériel : Crystal de Sidhee
Portée : Toucher
Durée : 15 minutes
Pré requis : Armure I

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

AURA I

(PROTECTION II)

Matériel : Crystal de Sidhee
Portée : magicien
Durée : Variable
Pré requis : Un sort de Protection Rang I

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

AURA II

(PROTECTIØN III)

Matériel : Poudre de Basilisque **Durée :** Variable
Portée : 1 mètre de rayon du magicien **Pré requis :** Aura I

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

AUSPICE

(ESPRI+ II)

Matériel : Racine de Mandrake **Durée :** 15 minutes
Portée : Toucher **Pré requis :** Un sort Esprit Rang I

Les faes (orcs, sidhee, dryades, demi-fae) ignorent le récipiendaire de ce sort, à moins que ce dernier ne l'attaque. Le personnage utilisant ce sort ne peut bouger pendant la durée de celui-ci et doit avoir la main bien haute dans les airs, la paume ouverte, le plus haut possible. Le joueur doit le cacher dès que le sort prend fin.

AVEUGLEMENT

(FORCE III)

Matériel : Crystal de son **Durée :** 30 minutes
Portée : catalyseur **Pré requis :** 1 sort Force Rang II

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

CACHE+TE

(ILLUSIØN II)

Matériel : Sable de brume **Durée :** Variable
Portée : Toucher **Pré requis :** Un sort d'Illusion Rang I

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

CAMOUFLAGE

(PLAN+È I, ILLUSIØN I)

Matériel : Bâton Runique ou Crystal **Durée :** 10 minutes
Portée : Toucher **Pré requis :** Aucun

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

CHAIR EN PIERRE

(MA+IÈRE II)

Matériel : Poudre de Golem **Durée :** 10 minutes
Portée : toucher **Pré requis :** 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. 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 ravoier.

CHARISME

(ENCHANT+EMENT+ II)

Matériel : Fleur de Pixie **Durée :** 10 minutes
Portée : 4 mètres **Pré requis :** 1 sort Enchantement I

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

CLAIRVOYANCE I

(DIVINA+IØN I)

Matériel : Miroir ou coupe/bol d'eau **Durée :** 2 minutes
Portée : toucher **Pré requis :** 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 2 prochaines minutes. La victime du sort n'a pas connaissance de l'information dévoilée ni à qui elle a été dite.

CLAIRVOYANCE II

(DIVINA+IØN II)

Matériel : Améthyste concassé **Durée :** 2 minutes
Portée : toucher **Pré requis :** Un sort de Divination Rang I

Permet d'avoir de petits indices de la part des organisateurs ou 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.

CLAIRVOYANCE III

(DIVINA+IØN III)

Matériel : Sable des Limbes **Durée :** 2 minutes
Portée : toucher **Pré requis :** 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 les 3 prochaines heures. La victime du sort n'a pas connaissance de l'information dévoilée ni à qui elle a été dite.

COMPLICI+É

(ESPRI+ III)

Matériel : Coquille d'Oeuf de Drac **Durée :** 5 minutes
Portée : 1 mètre **Pré requis :** 1 sort d'Esprit Rang II

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

CÔNE

(MAÎTÈRE III)

Matériel : Fer de fae

Durée : Instantané

Portée : 3 mètres, 3 joueurs dans un angle de 45° **Prérequis :** Sphères

L'enchanteur produit un cône de flamme, glace, électricité ou d'acide qui est capable de toucher 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 quarante-cinq degrés en avant de lui et en désignant trois joueurs affectés

après avoir dit la formule. Fonctionne à une distance de 3 mètres.

CONFONDRE

(ENCHANTEMENT I)

Matériel : Pendule

Durée : 1 minute

Portée : catalyseur

Prérequis : Aucun

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

CONSÉCRATION

(VIE I)

Matériel : Talisman/Symbole Sacré

Durée : la durée du GN

Portée : toucher

Prérequis : Aucun

Ce sort permet à l'ensorceleur de consacrer un endroit à son dieu. Les âmes défunes pourront alors s'y reposer pour revenir à la vie en toute quiétude. Le personnage qui utilise ce sort fabrique une sorte de «cimetière» où lui et ses amis pourront revenir si jamais ils meurent. De cette façon, les personnages auront la certitude de ne pas avoir de surprises lors de leurs morts. 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 incante le sort doit dire une prière qui inclut ceux qui sont concernés. Ce sort ne redonne pas de compétences perdues.

L'aire d'effet est de trois mètres de l'endroit représenté.

CONSERVATION

(VIE II)

Matériel : Baie de Solonacea

Durée : Instantané

Portée : toucher

Prérequis : Guérison I

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

CONTRÔLE

(ENCHANTEMENT III)

Matériel : Oeil d'Anansi

Durée : 10 minutes

Portée : toucher

Prérequis : 1 sort Enchantement Rang II

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

La victime du sort ne commettra pas d'actions complètement à l'opposé à son code moral. Le personnage n'ira pas jusqu'à se tuer non plus : dans le cas d'une demande de suicide direct (lance-toi sur ton épée) le joueur peut commencer à protester pour finalement se

sauver. Une situation potentiellement dangereuse, mais non suicidaire fonctionne. (Ex. Va tuer cet orc.) Par contre, pendant la durée du sort, l'ensorceleur peut utiliser les protestations comme baromètre pour rediriger l'attention de la victime.

N.B. N'oubliez pas que ceci est un jeu, et ne faites pas à autrui ce dont 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.

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 de Morts-Vivants I

Les goules 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 ou perte de proximité

Portée : 5 mètres de rayon

Prérequis : Contrôle de Morts-vivants II

Les vampires, momies et fantômes (tous 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, 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 d'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

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 II

Permet d'ignorer tous les effets mentionnés dans Courage I et II pour toute la durée du sort.

CRÉATION D'ÉLÉMENT

(MAGIÈRE I)

Matériel : Baguette

Durée : 2 minutes

Portée : toucher

Prérequis : Aucun

Permet à l'enchanteur 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 ou pour briser un cadenas (avec l'acide par exemple). Ils peuvent être également utilisés pour ensorceler une arme ou un autre objet pendant 2 minutes.

CRÉATION DE GOULES

(NÉCROMANCIE III)

Matériel : Os de momie

Durée : 30 minutes ou destruction et 1 cadavre

Portée : toucher

Prérequis : Création de Squelettes

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

CRÉATION DE MATÉRIEL I

(MAGIÈRE II)

Matériel : Variable

Durée : 2 minutes

Portée : toucher

Prérequis : 1 sort Matière Rang I

Permet à l'enchanteur de transformer un ingrédient de rang « Commun » pour un autre du même rang. Par exemple, un joueur n'a plus de compasante x. Il peut utiliser Création de Matériel pour transformer compasante y pour faire son sort. Le matériel nouvellement créé ne dure que 2 minutes. Il ne peut pas être utilisé pour faire des potions ou des parchemins. Un magicien peut aussi donner le nouvel ingrédient créé à un autre joueur. Ce sort enlève aussi le besoin de mana pour le prochain sort que le magicien utilisera. Par exemple, Création de matériel a été utilisé pour faire le sort Camouflage.

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

CRÉATION DE MATÉRIEL II

(MAGIÈRE III)

Matériel : variable

Durée : 2 minutes

Portée : toucher

Prérequis : Création de matériel I

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

CRÉATION DE SQUELETTES

(NÉCROMANCIE II)

Matériel : Mousse des Morts

Durée : 30 minutes ou destruction et 1 cadavre

Portée : toucher

Prérequis : Création de zombies

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.

CRÉATION DE ZOMBIES

(NÉCROMANCIE I)

Matériel : Morceau d'os

Durée : 30 minutes ou destruction et 1 cadavre

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.

DAMNATION

(DIVINATION II)

Matériel : Améthyste concassée

Durée : 1 heure

Portée : toucher

Prérequis : Un sort de Divination Rang I

L'enchanteur peut donner l'obligation à un autre personnage de finir une quête. Dans le cas d'une potion, c'est la victime qui doit la boire. L'enchanteur peut envoyer l'autre joueur sur une 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 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, et ne faites pas à autrui ce dont vous n'accepteriez pas de faire. Dans le cas d'une potion, la quête à faire doit être inscrite dans la description de la potion cachée.

DÉTECTION DE LA MAGIE

(DIVINATION I/FORCE I/ESPRI I)

Matériel : Miroir, Coupe/bol d'eau ou Sceptre Runique, ou voile

Durée : Instantané

Prérequis : Aucun

Portée : 3 mètres carrés

Permet au mage de reconnaître si un item est magique.

L'enchanteur 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 est magique.

DOULEUR

(ENCHAN+EMENT+ II)

Matériel : Fleur de Pixie
Portée : toucher

Durée : 5 minutes
Pré requis : Un sort Enchantement I

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

ÉCRAN

(PRO+EC+ION I)

Matériel : Amulette d'argent
Portée : longueur 1 bras & 3m x 3m

Durée : variable
Pré requis : Aucun

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

EFFRØI

(ENCHAN+EMENT+ II)

Matériel : Fleur de Pixie
Portée : 4 mètres 1 personne

Durée : 5 minutes
Pré requis : un sort d'Enchantement Rang II

Le personnage désigné victime de ce sort perd la tête de peur et se sauve ou bien reste en petite boule à terre.

EMPA+HIE

(ANIMAL I)

Matériel : Plume, Griffé ou Dent
Portée : 1 mètre

Durée : 15 minutes
Pré requis : Aucun

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

ENSORCELLEMENT+ I

(FORCE I)

Matériel : Sceptre Runique
Portée : toucher

Durée : 2 minutes
Pré requis : Aucun

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

ENSORCELLEMENT+ II

(FORCE II)

Matériel : Poudre de quartz
Portée : Toucher

Durée : un GN
Pré requis : Ensorcellement I

Permet à l'enchanteur d'emmagasiner un sort dans un item qui durera le temps d'un GN et que lui seul pourra utiliser à sa guise. L'enchanteur doit lancer le sort « Ensorcellement II » sur l'item (dépensant les points de mana requis) puis lancer le sort voulu sur l'item et dépensant ainsi 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 l'enchanteur ne peut avoir qu'un item actif à la fois.

ENSORCELLEMENT+ III

(FORCE III)

Matériel : Crystal de son
Portée : Toucher

Durée : un GN
Pré requis : Ensorcellement II

Permet à l'enchanteur d'emmagasiner un sort dans un item que n'importe qui peut utiliser. De plus, ce sort peut être fait par un allié.

Par exemple, Perceval le Druide enchante une coupe avec un sort de Guérison I et Merlin le Magicien ensorcelle cette coupe par la suite. 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.)

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

FEUX FØLLE+S

(ESPRI+ I)

Matériel : Voile
Portée : voix, 4 mètres

Durée : 30 secondes
Pré requis : Aucun

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

FLÈCHE

(MA+IÈRE I)

Matériel : Clé élémentale et baguette
Portée : catalyseur

Durée : Instantané
Pré requis : Aucun

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

FØRTIFICAT+ION D'ARME NAT+UELLE

(ESPRI+ I)

Matériel : Voile
Portée : toucher

Durée : instantané
Pré requis : Aucun

Permet à une arme, en os, en cristal ou tout autre matière non-métallique naturelle d'être aussi fort qu'une arme en métal. Il est permanent jusqu'à ce que l'arme ait reçu 2 « Break ».

FRÉNÉSIE

(ANIMAL I)

Matériel : Plume, Griffé ou Dent
Portée : toucher

Durée : 3 minutes ou un combat (plus court des deux)
Pré requis : Aucun

La personne sous l'emprise d'un sort de Frénésie attaquera ses ennemis pendant 3 minutes ou jusqu'à ce que ceux-ci soient incapables ou qu'ils aient demandé pitié. Être en Frénésie ne veut pas nécessairement dire vouloir la mort du rival. La personne sous Frénésie perd ses points de corps normalement, mais reçoit un point de corps de plus à chaque membre et au torse. On peut donc dire que le sens de préservation reste intact.

FURIE

(ANIMAL II)

Matériel : Oeil de Cockatrice
Portée : toucher

Durée : 3 minutes ou un combat
Prérequis : Un sort d'Animal / Rang I

Un personnage sous l'effet de Furie perd son sens de préservation pendant trois minutes (ou la durée d'un combat) et attaque tout ce qui bouge dans son champ de vision, ami ou ennemi. Pendant la Furie, le personnage ne tient pas compte des points de dommage asséné sur sa personne tant qu'il lui en reste au moins un point de corps au torse. Il n'a pas à simuler la douleur ou la perte d'un membre. À la fin de la furie, le joueur doit simuler une fatigue intense pendant 5 minutes. S'il a perdu des points de corps, il doit maintenant en tenir compte.

GRIFFES

(ANIMAL I)

Matériel : Plume, Griffe ou Dent
Portée : toucher

Durée : Instantané
Prérequis : Aucun

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

GUÉRISON I

(VIE I)

Matériel : Talisman / Symbole Sacré
Portée : toucher

Durée : Instantané
Prérequis : Aucun

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

GUÉRISON II

(VIE II)

Matériel : Baie de Solonacea
Portée : toucher

Durée : Instantané
Prérequis : Guérison I

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

GUÉRISON III

(VIE III)

Matériel : Sang de Treant
Portée : toucher

Durée : Instantané
Pré requis : Guérison II

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

IDENTIFICATION I

(DIVINATION I)

Matériel : Miroir ou coupe/bol d'eau
Portée : toucher

Durée : Instantané
Prérequis : Aucun

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

IDENTIFICATION II

(DIVINATION II)

Matériel : Améthyste concassé
Portée : toucher

Durée : Instantané
Prérequis : Aucun

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

INVISIBILITÉ I

(ILLUSION I)

Matériel : Crystal
Portée : toucher

Durée : 2 minutes
Prérequis : Aucun

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

INVISIBILITÉ II

(ILLUSION II)

Matériel : Sable de brume
Portée : toucher

Durée : 10 minutes
Prérequis : Invisibilité I

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

INVISIBILITÉ III

(ILLUSION III)

Matériel : Écaille de Sirène
Portée : toucher

Durée : 10 minutes
Pré requis : Invisibilité II

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

INVOCATION I

(ABJURATION & INVOCATION I)

Matériel : Médaille avec pierre rouge
Portée : toucher

Durée : variable
Prérequis : Aucun

Permet à l'enchanteur d'invoquer un Imp qui possèdera 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'oeil de celui qui l'a invoqué tant que ce dernier possède son talisman en main.
- Si le joueur perd contact physique entre sa main et son talisman, l'Imp l'attaquera tout de suite.
- Si l'Imp tue l'enchanteur, il sèmera le chaos et blessera quiconque est sur son passage.
- L'Imp a les mêmes points de corps que la personne qu'il possède et frappe d'un point avec n'importe quelle arme.

INVOCATION II

(ABJURATION & INVOCATION II)

Matériel : Sel d'Argent
Portée : toucher
Durée : variable
Prérequis : 1 sort d'Abjuration/
Invocation Rang I

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

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

INVOCATION III

(ABJURATION & INVOCATION III)

Matériel : Poudre d'Encen du Paradis
Portée : toucher
Durée : variable
Prérequis : 1 sort d'Abjuration/
Invocation Rang II

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

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

JAMBETTE

(FORCE I)

Matériel : Sceptre Runique
Portée : 4 mètres
Durée : instantané
Prérequis : Aucun

La personne victime de la jambette tombe par terre du moment où elle se fait pointer du doigt par l'ensorceleur.

JAMBETTE II

(FORCE II)

Matériel : Poudre de quartz
Portée : 4 mètres
Durée : instantané
Prérequis : Jambette I

Comme Jambette I, mais 3 victimes dans un angle de 45 degrés.

JAMBETTE III

(FORCE III)

Matériel : Crystal de son
Portée : 10 mètres 90 degrés
Durée : instantané
Prérequis : Jambette II

Tous les joueurs dans un angle de 45 degrés en avant du sorcier tomberont sous l'effet d'une jambette. Les alliés comme les ennemis tomberont.

LIMBES

(NÉCROMANCIE II)

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

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

LOUP-GAROU

(ANIMAL III)

Matériel : Poil de Wyvern
Portée : toucher
Durée : 5 minutes ou X dmg
Prérequis : 1 sort d'Animal Rang II

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

LUMINESCENCE

(FORCE II)

Matériel : Poudre de quartz
Portée : Spécial
Durée : instantané
Prérequis : Phosphorescence

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

MALADIE

(ENCHANTEMENT II/NÉCROMANCIE II)

Matériel : Mousse des Morts
Portée : Toucher
Durée : Une demi-heure
Prérequis : Un sort d'Ench/
Nécro Rang I

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

MALÉDICTION

(ABJURATION/INVOCATION II)

Matériel : Sel d'Argent
Portée : catalyseur
Durée : 1 Heure
Prérequis : Aucun

L'enchanteur peut donner une des malédictions suivantes à un autre personnage. Le sort dure 1 heure ou jusqu'à ce que l'enchanteur décide de terminer le sort ou jusqu'à ce qu'un autre enchanteur neutralise le sort. Le personnage avec la malédiction peut tout de même fonctionner et se sortir du pétrin lorsque l'occasion se présente.

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

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

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

III DE RAPPEL

(FORCE I)

Matériel : Sceptre Runique
Prérequis : aucun

Durée : Instantané
Portée : enchanteur seulement

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.

MU+ISME

(PRO+EC+ION I)

Matériel : Amulette d'Argent
Prérequis : aucun

Durée : 2 minutes
Portée : catalyseur

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

NEU+RALISATION DE LA MAGIE

(PRO+EC+ION III)

Matériel : Poudre de Basilisque
Portée : catalyseur

Durée : Instantané
Prérequis : 1 sort de Protection II

Neutralise tous les effets magiques sur une cible.

NEU+RALISATION DU POISON

(VIE I)

Matériel : Talisman / Symbole Sacré
Portée : toucher

Durée : Instantané
Prérequis : Aucun

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

ŒIL DE LYNX

(ANIMAL I)

Matériel : Plume / Griffes / Dent
Portée : toucher

Durée : 5 minutes
Prérequis : Aucun

Permet au joueur d'utiliser une PETITE lampe de poche couverte d'un film rouge. Ne permet pas de voir au travers des sorts de Camouflage ou d'Invisibilité. Le joueur qui s'en sert devrait rappeler aux autres que seulement lui voit ce qui est éclairé avec la lumière.

PEAU DE GLOUTON

(ANIMAL III)

Matériel : Poil de Wyvern
Portée : toucher

Durée : 10 minutes ou 5 coups
Prérequis : Peau d'ours

Le personnage possède une peau plus dure qui le protège. Il peut ignorer les 5 premiers coups reçus. Ce sort est actif pendant 5 minutes ou jusqu'à ce que 5 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
Portée : toucher

Durée : 5 minutes ou 3 coups
Prérequis : Un sort d'Animal Rang I

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

PERCEPTION

(ILLUSION I)

Matériel : Crystal
Portée : toucher

Durée : 5 minutes
Prérequis : Aucun

La personne sous l'effet du sort de Perception voit au travers des sorts de camouflage pendant 5 minutes. Ce sort empêche aussi la compétence « BackStab » pendant ces 5 minutes.

PHOSPHORESCENCE I

(FORCE I)

Matériel : Sceptre Runique
Portée : toucher

Durée : Duration du glow stick VERT
Prérequis : Aucun

Permet à l'enchanteur 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. Dans le cas d'une Neutralisation de magie, le joueur doit cacher la source de lumière. Le joueur doit amener ses propres glowsticks.

PHOSPHORESCENCE II

(FORCE II)

Matériel : Poudre de quartz
Portée : Toucher

Durée : Duration du glow stick ROUGE
Prérequis : Phosphorescence I et un sort Force rang I

Permet à l'enchanteur de placer sur sa victime une lumière magique qui attirera les ennemis. Le joueur doit amener ses propres glowsticks et le joueur affligé ne peut cacher le glowstick. On peut soit utiliser un glowstick en collier ou mettre une corde sur le glowstick que le joueur mettra autour de son cou. Pour la durée du glowstick ou jusqu'à neutralisation de la magie.

PIÈGE DE PIERRE

(MA+IÈRE I)

Matériel : Baguette
Portée : Catalyseur

Durée : 5 minutes
Prérequis : Aucun

L'enchanteur peut empêcher un autre joueur en transformant rapidement le sol de la boue en pierre ou de la pierre en boue. La victime de ce sort a les pieds pris au sol et ne peut les bouger. Par contre, si la victime passe deux minutes à ne faire rien d'autre que se débattre avec ses mains ou un bâton elle peut se libérer.

POISON I

(PLAN+ÈRE I)

Matériel : Bâton avec inscriptions runiques
Portée : toucher

Durée : une demi-heure
Prérequis : Aucun

La victime devient paralysée à un membre pendant une demi-heure. Il perd également un point de corps au torse. Les effets de Poison I peuvent seulement être guéris avec Neutralisation du poison. Après la demi-heure, sans Neutralisation, l'effet du poison se dissipe, mais le personnage doit tout de même faire guérir le point de corps avec le sort de Guérison.

POISON II

(PLANTE II)

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

En plus de perdre un point de corps au torse, la personne empoisonnée devient malade pour une demi-heure. Le magicien choisit parmi les symptômes suivants : fièvre, toux, maux de tête et douleur. Se battre devient pratiquement impossible, mais la personne peut se défendre péniblement. Les effets de Poison II peuvent seulement être guéris avec Neutralisation du poison. À la fin de demi-heure, le poison devient insupportable et la personne devient inconsciente pendant 5 minutes. Par la suite, l'effet du poison se dissipe, mais le personnage doit tout de même faire guérir le point de corps avec le sort de Guérison.

POISON III

(PLANTE III)

Matériel : Pétale d'orchidose **Durée :** une heure en tout
Portée : toucher **Prérequis :** Poison II

La victime de ce sort se tord de douleur pendant 30 secondes. Il ne peut pas se battre et se recroqueville sur lui-même et hurle ou gémit. Par la suite, aux 5 minutes, le personnage perd 1 point de corps dans l'ordre suivant : torse, un bras puis l'autre, une jambe puis l'autre pour ensuite perdre le dernier point au torse. Donc, le personnage devient inconscient au bout d'une demi-heure et le reste pendant 20 minutes. Par la suite, le personnage devient comateux. (aller voir la section 1.5). Les effets de «Poison III» ne sont seulement guéris qu'avec le sort Neutralisation du poison.

PROJECILES MAGIQUES

(FORCE II)

Matériel : Poudre de quartz **Durée :** Instantané
Portée : catalyseur **Prérequis :** Un sort de Force Rang 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 Rang I

Le personnage atteint d'allergie au fer peut utiliser ou porter un item fait en fer sans aucune difficulté. Les Sidhe ignorent la règle que le premier toucher d'une arme faite de fer lui fait un point de dommage supplémentaire.

RÉPARATION D'ARMES ET D'ARMURES

(MAÎTRE I)

Matériel : Baguette **Durée :** 1 minute
Portée : toucher **Prérequis :** aucun

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

RÉSISTANCE À LA MAGIE

(ABJURATION & INVOCATION I)

Matériel : Racine de Mandrake **Durée :** Jusqu'au prochain sort reçu ou 1 heure
Portée : toucher **Prérequis :** Aucun

Le personnage peut ignorer l'effet du prochain sort magique lancé sur sa personne. Ne peut être fait sur quelqu'un qui a la compétence «Résistance à la magie.»

RESTAURATION

(VIE I)

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

Permet de restaurer un membre manquant à un personnage.

RÉSURRECTION I

(VIE I)

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

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 et peut être fait même dans un endroit non sanctifié. Le personnage qui se fait ressusciter peut refuser de revenir pour ne pas perdre de compétence, dans ce cas, le prêtre perd tout de même ses points de mana. Le personnage revient avec tous ses points de corps. Ce sort ne peut être fait qu'une fois par heure par personnage revenu à la vie. Voir la section 1.5 À propos de la vie et de la mort. Le corps doit être à 85 % complet pour que le sort fonctionne.

RÉSURRECTION II

(VIE II)

Matériel : Crin de licorne **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Un sort de Vie Rang I & Résurrection I

Permet de ramener un personnage à la vie sans qu'il perde une compétence. Ce sort ne peut se faire que lorsque le personnage est mort et ne peut être fait que dans un lieu consacré. Le personnage revient avec seulement un point de corps au torse. Voir la section 1.5 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 & Ecorce de Treant **Durée :** Instantané
Portée : Toucher **Prérequis :** Résurrection II & Restauration

Une fois par jour seulement, un prêtre peut ramener un personnage à la vie sans qu'il perde une compétence. Ce sort ne peut se faire que lorsque le personnage est mort. Le personnage revient avec seulement un point de corps au torse. Voir la section 1.5 À propos de la vie et de la mort. On peut ramener un personnage à la vie avec seulement qu'un morceau de personnage de la grosseur d'une main.

RONCES

(PLANTE II)

Matériel : Graine de Plante Carnivore **Durée :** 2 minutes
Portée : catalyseur **Prérequis :** Un sort de Plante Rang I

Des vignes épineuses poussent autour du joueur à une vitesse incroyable. Celles-ci étreignent le personnage de façon agressive. La personne ne peut se déplacer ni être déplacé pendant deux minutes et reçoit un point de dommage à chaque jambe. Ce sort ignore les points d'armures pour s'attaquer directement aux points de corps.

SANC+UAIRE I

(PRØ+EC+IØN I)

Matériel : Amulette d'Argent
Portée : toucher

Durée : 5 minutes
Prérequis : aucun

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

SANC+UAIRE II

(PRØ+EC+IØN II)

Matériel : Crystal de Sidhee
Portée : Spécial

Durée : 5 minutes
Pré requis : Sanctuaire I

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

SANC+UAIRE III

(PRØ+EC+IØN III)

Matériel : Poudre de Basilisque
Portée : endroit

Durée : 1 heure
Prérequis : Sanctuaire II & Aura I

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

SECONDE VUE

(ILLUSIØN II)

Matériel : Sable de Brume
Portée : Toucher

Durée : 15 minutes
Pré requis : Perception

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

SØMMEIL

(ENCHAN+EMEN+ I)

Matériel : Pendule
Portée : catalyseur

Durée : 1 minute
Prérequis : Aucun

La personne désignée se retrouve en proie d'une somnolence extrême. La victime tombera dans un sommeil profond et ne peut pas être réveillée pendant la minute.

SPHÈRES

(MIA+IÈRE II)

Matériel : Clé élémentale, Poudre de Golem
Portée : 3 catalyseurs

Durée : Instantané
Pré requis : Flèches

Crée une boule de feu, d'électricité, d'acide ou de glace qui font 2 points de dommage à 3 cibles. Les catalyseurs peuvent être lancés séparément, mais dans un délai raisonnable. Ce sort requiert une clef élémentale.

TÉLÉPA+HIE

(DIVINA+IØN I)

Matériel : Miroir ou coupe /bol d'eau
Portée : un mètre

Durée : 15 minutes
Prérequis : Aucun

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

TÉLÉPOR+A+IØN I

(FØRCE II)

Matériel : Poudre de quartz
Portée : l'enchanteur

Durée : Instantané
Prérequis : Mot de Rappel

Permet au sorcier de se téléporter dans une direction en marchant rapidement dans une ligne droite à une distance de 10 mètres. Le joueur doit prendre de grands pas pour compter la distance à aller et le joueur est considéré comme hors-jeu pendant qu'il le fait, il doit donc garder un poing dans les airs.

TÉLÉPOR+A+IØN II

(FØRCE III)

Matériel : Crystal de son
Portée : l'enchanteur

Durée : Instantané
Prérequis : Téléportation

Permet au sorcier de se téléporter dans une direction en marchant rapidement dans une ligne droite à une distance de 20 mètres. Le joueur doit prendre de grands pas pour compter la distance à aller et le joueur est considéré comme hors-jeu pendant qu'il le fait, il doit donc garder un poing dans les airs.

TRØMPER LA MØR+

(NÉCRØMANCIE I)

Matériel : Morceau d'Os
Portée : toucher

Durée : 15 minutes
Prérequis : Aucun

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

TUNNEL D'ARBRES I

(PLAN+E II)

Matériel : Graine de Plante Carnivore
Portée : toucher

Durée : Instantané
Pré requis : 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 traverser au travers des racines de cet arbre pour se retrouver quinze mètres plus loin aux côtés d'un arbre du même diamètre. Le joueur peut tout simplement prendre quinze « pas de géants » jusque qu'à l'arbre désiré en levant un bras. Personne ne peut voir au travers de ce sort et l'on ne peut pas deviner ou la personne surgira. L'enchanteur ne peut pas envoyer quelqu'un dans un tunnel d'arbre. Une seule personne peut utiliser le tunnel à la fois. 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'orchidée

Portée : toucher

Durée : Instantané

Pré requis : 1 sort de Plante
Rang II

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

VIGNES I

(PLANTE I)

Matériel : Bâton avec inscriptions runiques

Durée : 1 minute

Portée : catalyseur

Pré requis : Aucun

La personne victime de ce sort devient enchevêtrée par des lianes qui étreignent le personnage de façon agressive. La personne ne peut que bouger très lentement et péniblement pendant une minute. La personne ne peut pas se battre ou se défendre et ne peut pas faire de sorts. Un allié peut libérer la victime de ce sort en prenant 15 secondes pour couper les lianes. Il doit utiliser une arme tranchante.

VIGNES II

(PLANTE II)

Matériel : Graine de Plante Carnivore

Durée : 2 minutes

Portée : catalyseur

Pré requis : Un sort de Plante
Rang I

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

VOIX D'OUTRE-TOMBE

(NÉCROMANCIE I)

Matériel : Morceau d'Os

Durée : 15 minutes

Portée : 3 mètres

Pré requis : Aucun

Le nécromancien peut communiquer avec les morts. Les morts animés sans intelligence ne peuvent pas communiquer. Ce sort ne permet pas d'invoquer de fantômes.