

# LES TERRES DE Bélénos

## Livre des règles

(Version 2019.1)

Ce livre appartient à :

Joueur :

---

Personnage :

---

Groupe ou lieu en jeu :

# Table des matières

Les races de personnages	7
Comportement selon la race	8
Décorum demandé	8
Les classes de personnages	16
Religions	19
Comportement selon la religion	19
Les différents degrés de croyance	20
Dieux et déesses de Mador	21
Dieux et déesses de Chaos	25
Autres religions	29
Provenance des personnages	31
Habilités courantes	48
Maîtres et enseignements	64
Quêtes	65
Habilités spéciales mineures	66
Habilités spéciales majeures	72
Titres de prestige	76
Êtres mythiques	82
La caravane	84
Voler et fouiller les gens	84
Armes / objets magiques	85
Les éléments	85
Les installations	86
Résistance	88
Blessures	88
Démembrement et marquage	88
Les coups à la tête	88
L'agonie, le coup de grâce et l'épargne	89
Mort	89
Shadow lives	91
Résurrections	91
Être relevé en zombie	92
Mort définitive	93
Déclarer sa mort	93

Changer de personnage	93
Retraite du personnage	94
Mêlée	94
Combat	94
Abri	95
Armes	95
Annoncer les dégâts et leur type	99
Bonus de dégâts	99
Les poisons	100
Armures	101
Points d'armure	101
Évaluation des armures	102
Boucliers	103
Perception de la magie en jeu	105
Haute Magie	107
Magie cléricale (de dieu, de moine et shamanique)	107
Livre et prières	108
Magie arcanique (mages et bardes)	111
Nécromancie	113
Livres de sorts	114
Description des sorts	126
Recettes d'alchimie	157
Recettes d'herboristerie	176
Les chants	181
Fonctionnement des chants	181
Politique et influence	188
Déplacements d'armée	188
Règles de siège ou de prise de fort	190
Attaquer un fort	190
Prendre un fort	191
Armes de siège	192
Prisonniers	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
Coffres et pièces hors-jeu	192
Respect du terrain	193
Lors de l'entrée sur le terrain	194

Respect des autres	194
Pendant le jeu	194
Sanctions pendant le GN	195
Sanctions appliquées aux groupes	196
Gestion des plaintes	196
Enfants de 11 ans et moins	197
Adolescents de 12 à 15 ans	197
Groupe cadre	198
Extérieur au Groupe cadre	198
Jardins d'Hyden	199

## Mot de bienvenue

Bélénos, c'est un jeu de rôle grandeur nature en constante évolution, accueillant à chaque activité environ 500 joueurs et ce depuis plus de 20 ans. Cette année marquera justement le 22<sup>ème</sup> anniversaire du GN, qui a su prospérer au fil des années grâce à une communauté énergique et aidante. C'est ainsi que notre GN s'est démarqué et a fait de Bélénos un jeu unique et incontournable au Québec.

La saison 2019 s'annonce pour être haute en couleur. Après l'apparition de la porte et des créatures, l'année en cours renouera avec la profondeur de jeu qui a fait la renommée de Bélénos.

À l'heure où ces lignes sont écrites, l'équipe de rédaction travaille à écrire les trames principales qui seront développées pendant l'année. La guerre des royaumes et son implication sur le terrain de jeu, des événements en lien avec les esprits et, bien entendu, une multitude de quêtes secondaires et de trames personnalisées. Mais, même si les idées se développent, l'issue n'est jamais déterminée à Bélénos et les actions des joueurs ont plus d'impact sur la destinée du monde que la simple imagination des scripteurs. C'est pour cela que, depuis le début de l'aventure, Bélénos vous propose de laisser naître votre légende.

Bienvenue aux nouveaux, heureux de vous revoir pour les plus anciens, et n'oubliez surtout pas de nous contacter si vous avez des questions, des propositions ou même des critiques. Ne soyez pas gênés car, après tout, Bélénos, c'est vous; Bélénos, c'est nous tous!

- Toute l'équipe d'organisation vous remercie et vous rappelle que *Bélénos est un jeu engageant et immersif, mais qu'un jeu c'est, avant tout, fait pour s'amuser!*



# Trois règles fondamentales

## La règle d'or

Les règles d'un grandeur nature ne sont **jamais parfaites, ni infailibles**, c'est pourquoi il y a une «règle d'or» à appliquer dans toutes les situations incongrues :

**« Dans le doute, allez avec l'option la moins avantageuse. »**

La première mission des règles dans un jeu est de donner des balises pour créer des possibilités d'interaction, des occasions de *roleplay*. Sans règles, tout le monde pourrait faire tout ce qu'il veut, mais il serait impossible de relier toutes ces créations individuelles. Bélénos n'est pas un jeu vidéo où il n'y a que des monstres à tuer et les règles sont retouchées depuis des années par souci d'équité et d'équilibre entre les joueurs. Par exemple, lorsqu'un personnage ou un groupe se donne un avantage sur les autres en combinant des pouvoirs pour donner un résultat supérieur à la somme normale de leurs parties ou en respectant une règle à la virgule près en omettant son sens premier afin d'en tirer profit, c'est le GN au complet qui en souffre.

Les règles sont comme des mots : elles permettent un dialogue cohérent entre plusieurs personnes et, pour cette unique raison, deviennent très rapidement indispensables. Cependant, il faut bien comprendre que si les règles permettent le jeu, elles doivent le servir et non l'inverse. C'est ce que l'on nomme **l'esprit derrière les règles**. Si on hésite entre deux compréhensions possibles, il faut **opter pour celle qui nous désavantagera**. Le jeu n'en sera pas déséquilibré et cette décision s'harmonisera mieux avec le reste des joueurs.

## Les règles d'argent

- 1. « Si un joueur utilise une règle de façon injuste, déraisonnable ou abusive, l'organisation se réserve le droit de le sanctionner de la même manière que s'il trichait. »**

Il y a également le « non-dit », ou GBS (Gros Bon Sens), une notion qui repose presque entièrement sur le respect du jeu et des autres joueurs. Principalement, on utilise la règle du GBS lorsqu'un comportement s'avère douteux mais n'est pas interdit par les règles, comme léguer l'argent de son personnage mort à son prochain personnage, poser une seconde fois une question mais à un arbitre différent afin d'avoir une réponse plus satisfaisante ou se cacher hors-jeu quand notre personnage est recherché. Un manque flagrant de GBS peut être sanctionné par un arbitre, allant d'un avertissement à la mort forcée du personnage.

- 2. « Si un joueur se comporte de façon déplacée, soit par lui-même ou dans l'interprétation de son personnage, l'organisation se réserve le droit d'intervenir, pouvant aller jusqu'à l'expulsion du joueur. »**

Les règles que vous consultez présentement sont un recueil d'informations techniques sur le déroulement du jeu, mais une grande partie de ce jeu vient de l'interprétation individuelle de chaque personnage. Ultiment, l'organisation se garde le droit d'intervenir suite à certains comportements qui pourraient être considérés déplacés. Les comportements prohibés incluent entre autres : **Harcèlement** en personnage ou non, **Sexisme** en personnage ou non, **Racisme** ou autre type de discrimination, "**Métagaming**", **Menaces** et **Intimidation** Hors-jeu.

## Création d'un personnage

Tous les joueurs doivent passer par le même processus et commencer avec les avantages, restrictions et habiletés de départ inscrites dans les règles pour leur personnage. **On ne peut pas faire de substitution d'habiletés.**

- **Choisir une race** - Que ce soit Humain, Elfe, Gobelin, Amaï ou autres, ce choix posera certaines limites face aux autres décisions. Par exemple, un Nain ne peut commencer avec la classe Mage, un Orc ne peut pas prier un dieu de Mador, etc.
- **Choisir une classe** - Elle peut être simple, telle que Guerrier ou Voleur, ou plus complexe, avec de la magie ou d'autres responsabilités. Il est à noter que ce n'est pas parce qu'on ne choisit pas une classe orientée sur le combat qu'on ne sera jamais attaqué.
- **Choisir une déité** - Dans l'univers de Bélénos, on ne peut jamais nier la présence des dieux: tout le monde **sait** qu'ils existent. Qu'elle fasse partie prenante de sa vie ou que le personnage ait seulement été élevé dans cette tradition.
- **Finaliser son personnage** - Finalement, il faudra déterminer le nom de son personnage, ainsi que son historique (*background*) : son âge, sa provenance, savoir s'il est affilié à un groupe et une idée générale de son histoire et de sa vie.

*Il ne faut pas oublier non plus que le costume, les armes, l'armure, le bouclier et les éléments de la classe du personnage sont à faire vérifier à chaque changement de personnage et à chaque GN.*

## Créer un second personnage

Lorsqu'un personnage meurt de façon définitive, il faut alors créer un nouveau personnage, comme décrit ci-dessus. Il est aussi permis à un joueur d'avoir plusieurs personnages actifs (jusqu'à une limite raisonnable), mais diverses règles s'appliquent.

- Un joueur doit se présenter à l'inscription avant 23h le samedi s'il désire changer de personnage. Passé cette heure, un nouveau personnage sera créé mais il ne recevra pas les ressources liées à ses habiletés (argent, éléments, etc.), ni d'expérience au GN subséquent. Il finira donc ce GN ainsi que le prochain GN au niveau 1.
- Un *troisième* personnage créé dans le même GN aura les mêmes restrictions que si le personnage avait été créé passé 23h le samedi.
- Si le changement est fait de manière volontaire, le joueur doit choisir entre abandonner à jamais ce personnage ou « l'exiler » du jeu pour une période d'un an (5 GN consécutifs).
- Un seul niveau est octroyé par activité et appliqué au personnage choisi lors de l'inscription. Il est possible de reprendre un personnage joué auparavant en cas de décès ou autre, mais ce second personnage ne recevra pas de niveau lors de son « activation » pour l'activité en cours.
- Il est possible, avec l'accord de l'organisation, de changer la classe (et uniquement celle-ci) de son personnage. Un joueur peut changer de classe pendant le premier GN de son personnage ou jusqu'à l'inscription du GN suivant. Il ne recevra pas les ressources liées à ses habiletés si le changement est fait passé 23h le samedi, mais il recevra son niveau au GN suivant.

## ***Les races de personnages***

Des races de toutes sortes se côtoient en Bélénos. Ils ont des origines géographiques diverses, car plusieurs catastrophes ont chamboulé les Terres de Bélénos à travers les siècles. Cependant, la majorité des pionniers de la région sont les Humains.

### Psychologie du personnage

Dans l'univers des Terres de Bélénos, tous les êtres vivants sont empreints d'une part de magie qui agit sur eux de façon invisible, donne une certaine ligne de conduite aux différents peuples et guide leur destin. Ce sont des règles de conduite qui sont obligatoires pour tous les personnages et qui viennent d'une certaine façon remplacer le système d'alignement moral.

## Comportement selon la race

Chaque race a une section *Psychologie* dans sa description, qui n'est pas une simple suggestion : un joueur peut recevoir des sanctions s'il refuse d'adhérer au comportement dicté par sa race. Voici également certaines consignes qui se doivent d'être respectées.

## Décorum demandé

Chaque Race (Sauf Humain) possède une section « *Décorum demandé* » qui décrit les points obligatoires et optionnels. Chaque personnage doit donc correspondre minimalement à tous les points obligatoires et choisir des points optionnels pour un minimum de 5 points requis pour pouvoir incarner la race en question. L'organisation se réserve le droit de refuser un personnage si le costume du joueur ne s'accorde pas à cette règle. Par exemple, les couleurs doivent être respectées; il n'y a pas d'Orcs blancs, rouges ou bruns à Bélénos.

Certaines races demandent obligatoirement le port d'un masque en public et son absence sera pénalisée en conséquence. Tous les personnages nécessitant un masque ne pourront pas utiliser d'habiletés (incluant les habiletés de combat) si jamais le joueur ne porte pas son masque sur le visage et qu'il est en présence d'autres joueurs que son groupe.

## Races spéciales à accès restreint

Il existe d'autres races pouvant être jouées. Ces races nécessitent un costume spécial et un *background* spécifique; elles sont donc à accès restreint. Comme pour les classes qui sont normalement interdites, il faut d'abord soumettre l'historique du personnage dans un message envoyé à ([organisation@terres-de-belenos.com](mailto:organisation@terres-de-belenos.com)), ainsi que des photos de son costume. Une race spéciale nécessite un décorum beaucoup plus évolué que les races communes.

Les races spéciales les plus connues sont : le Gnoll, l'Homme-lézard ou le mythique Troll, mais d'autres possibilités existent, comme des variantes du Nain ou de l'Homme-rat.

Certaines races n'existent pas et ne seront jamais acceptées à Bélénos même si on y met toute sa volonté. Par exemple : les autres hommes-animaux, les fées, les satyres, ou les demi-dragons et demi-dieux... Si votre désir d'interpréter un monstre ou une créature spéciale est insatiable, il est possible de demander à l'organisation d'inclure votre idée dans un scénario, mais ça ne pourra pas être votre personnage officiel et l'organisation décidera quand il sera présent en jeu.

## Humains

**Description physique** : Il y a des Humains de toutes tailles et de toutes formes. Contrairement aux autres races, ils n'ont pas de traits distinctifs. Leur habillement varie grandement selon leur culture et nation respectives.

**Psychologie** : L'attitude des Humains va d'un extrême à un autre. Ils peuvent être bons et sympathiques ou cruels et sanguinaires. Malgré cela, la majorité des Humains est relativement civilisée et bien intentionnée.

**Origine** : Les Humains peuplent pratiquement toutes les régions d'Illimune, les plus grandes nations étant toutes humaines.

**Décorum demandé** : Rien de particulier

**Avantages** : Aucun

**Désavantages** : Aucun

**Classes permises** : Toutes



## Amaï

**Description générale :** Physiquement semblables aux Elfes, ils ont des oreilles pointues, à la différence qu'ils ont une peau sombre comme la nuit et leurs cheveux sont d'un blanc immaculé. Ils sont généralement vêtus de couleurs sombres. L'élégance de leur aspect physique est très importante, surtout chez les femmes.



**Psychologie :** Les Amaï sont aussi cruels et sadiques que leur déesse Amaï'ra, dont le culte est également matriarcal.

La prédominance des femmes est même généralisée dans leur culture, qui prône aussi la suprématie, l'intelligence et l'esclavage. Ils ont une attirance certaine pour la magie et entretiennent une haine profonde envers les Hommes-rats depuis des millénaires.

**Origine :** Ils sont principalement issus des Montagnes Noires.

### **Décorum demandé :**

Pour interpréter cette race il faut posséder **au moins 5 des points suivants**, incluant les points obligatoires. Il est libre à vous de posséder plus que 5 points afin d'améliorer votre décorum.

- *Apparence :*

- **(Obligatoire)** Peau grise, ou gris foncé allant presque au noir
- **(Obligatoire)** Cheveux blancs visibles
- **(Obligatoire)** Oreilles pointues
- **(Obligatoire)** Absence de pilosité faciale
- Cheveux blancs de 20 centimètres et plus
- Verres de contact colorés (sauf les verres de contact spéciaux comme les yeux d'animaux, en spirale, etc.), principalement de couleur rouge ou mauve
- Bijoux portés sur les oreilles et à la ceinture
- Présence de broderies ou de dentelles dans le costume

- *Culture*

- Affiche son appartenance à une maison, une famille, ou un ordre supérieur par les couleurs de son costume ou par une pièce de tissu portée à la ceinture ou en foulard
- Affiche son appartenance par un symbole, soit tatoué (indiquant l'asservissement), soit dessiné sur le costume - sur une pièce d'équipement visible - ou incorporée à un bijou mis en évidence
- Porte un habit qui cache les courbes de son corps, vues chez les Amaï comme un signe de fertilité, bon uniquement pour les esclaves.

### **Avantages :**

- *Attaque par derrière.*
- *Résistance aux sorts de charme niveau 1.*
- Commence chaque GN avec un *Poison* d'herboristerie.

### **Désavantages :**

- Un point de vie en moins à la création du personnage.
- Interdiction d'utiliser un Grand bouclier.
- Interdiction d'avoir une Armure lourde (ne peut porter plus de 10 points d'armure physique).
- **Race maléfique :** l'origine de la race est étroitement liée à l'existence des dieux de Chaos, il est donc *interdit* au personnage de choisir un dieu de Mador ou La Voie comme religion.

### **Classes permises :**

Acolyte combattant, Artisan, Cultiste, Guerrier (sauf Guerrier *Berserker*), Mage, Voleur.

## Chapardeurs

**Description physique** : Les Chapardeurs forment une race dont la physiologie s'approche beaucoup de celle des Humains. Ils sont de toutes les grandeurs et de toutes les grosseurs, mais le trait qui les différencie est leur chevelure flamboyante. En effet, les Chapardeurs sont facilement identifiables par leurs cheveux roux auxquels ils donnent beaucoup d'importance.

**Psychologie** : Bien qu'ils soient joviaux et courageux, les Chapardeurs sont considérés peu honnêtes car ils ne comprennent pas la notion de propriété; ils prennent le bien des autres car ils ne connaissent pas le concept de travail et ont de la difficulté à évaluer la nécessité de l'argent. Ils s'attardent peu à des activités académiques ou politiques de façon générale, plus par manque d'intérêt que par manque d'intelligence. D'ailleurs, leur insouciance et leur manque d'intérêt envers l'opinion des autres accentuent l'incompréhension des autres races à leur égard.

**Origine** : La majorité des Chapardeurs proviennent de Blivek mais également de la Confédération Urdienne, de la Khalonnie, et d'Argyle. Leur nature nomade fait qu'on les retrouve un peu partout.

### **Décorum demandé :**

Pour interpréter cette race il faut posséder **au moins 5 des points suivants**, incluant les points obligatoires. Il est libre à vous de posséder plus que 5 points afin d'améliorer votre décorum.

- *Apparence* :

- **(Obligatoire)** Cheveux roux naturels ou teints, allant de jaune-orangé jusqu'à rouge
- **(Obligatoire)** Vêtements flamboyants, aux couleurs vives, avec un style « gitan » ou « nomade »
- Porte au moins 5 accessoires en tissu (foulard, bandeau, etc.) de couleurs différentes
- Porte au moins 4 bijoux différents

- *Culture* :

- Porte des sandales ou marche pieds nus
- Porte au moins 4 bourses différentes
- Possède au moins 5 poches dérobées (cachées) sur son costume
- Porte au moins 4 objets hétéroclites accrochés à ses vêtements (cuillère, jouet, etc.)

### **Avantages :**

- *Vol à la tire.*

- Jusqu'à 3 fois par GN, un Chapardeur peut faire de grands yeux doux à une personne qui sera alors sous l'effet d'un sort de *Pitié*. C'est une habileté qui ne peut pas être arrêtée par une *Coquille anti-magie* ou un *Miroir*, mais la personne ne peut être affectée qu'une seule fois par GN par le même chapardeur.

### **Désavantages :**

- Interdiction d'utiliser un Grand bouclier.

- Interdiction d'avoir une Armure lourde (ne peut porter plus de 10 points d'armure physique).

- Leur nature désordonnée les empêche d'utiliser toute forme de magie arcanique. Ils ne peuvent pas acquérir l'habileté *Connaissance de la langue écrite arcanique* et, donc, ne peuvent avoir de niveau de *Magie arcanique* ni utiliser de parchemins.

- **Race divine de Mador**: L'origine de la race est étroitement liée à l'existence des dieux de Mador, il est donc *interdit* au personnage de choisir un dieu de Chaos comme religion. De plus, leur lien étroit avec les Sibylles les empêche de considérer sérieusement les autres religions. Ils ne peuvent pas prier un autre dieu à moins d'avoir une raison approuvée par l'organisation.

**Classes permises** : Artisan, Barde, Clerc, Guerrier, Prêtre, Voleur.



Photo : Kaile Gosselin

## Elfes

**Description physique** : Les Elfes sont généralement plus délicats et raffinés que les Humains. Un certain aspect magique semble les entourer. Ils sont imberbes, même pour les plus vénérables, mais le trait qui les différencie évidemment des Humains est leurs oreilles pointues.

**Psychologie** : Les Elfes vivent plusieurs siècles et sont très patients. Leur façon d'agir peut sembler assez abstraite aux yeux d'un non Elfe, mais ils sont clairement axés vers le bien et l'ordre, s'opposant toujours fortement aux suivants des dieux de Chaos et aux nécromanciens.

Il existe trois types d'Elfes : les Elfes communs, les Elfes nobles et les clans d'Elfes sauvages.

Les Elfes communs reflètent la grande profondeur de la race, ils incarnent la saveur et la vivacité des Elfes. Ils sont moins conservateurs que les nobles et moins farouches que les Elfes sauvages. Ce sont ceux que l'on retrouve le plus souvent près des Humains, car la fragile existence de ceux-ci les fascine.

Les Elfes nobles se caractérisent par leur esprit avisé et leur volonté de persévérance dans le temps et l'histoire, gardiens du savoir et de la sagesse des Elfes. Ils méprisent souvent les Humains à cause de leur propension à la destruction et sont les plus sages, les plus avisés et les plus rares des Elfes. (Ce type d'Elfe est réservé aux joueurs possédant des connaissances suffisantes sur les Elfes de l'univers de Bélénos, en particulier de la Cour Elfique; elle est considérée une *race spéciale*.)

Les Elfes sauvages sont les plus renfermés des Elfes. Ils sont souvent perçus comme les prédateurs ultimes des forêts, silencieux, rapides, presque invisibles et mortels.

**Origine** : Ils viennent de denses forêts comme celles de la Cour Elfique.

### **Décorum demandé :**

Pour interpréter cette race il faut posséder **au moins 5 des points suivants**, incluant les points obligatoires. Il est libre à vous de posséder plus que 5 points afin d'améliorer votre décorum.

- *Apparence* :

- **(Obligatoire)** Oreilles pointues
- **(Obligatoire)** Absence de pilosité faciale
- Perruque ou cheveux coiffés de plus de 20 cm
- Coiffure soignée découvrant ses oreilles

- *Culture* :

- Porte un habit richement décoré et bien travaillé, pouvant dissimuler les courbes.
- Porte un diadème ou une coiffe délicate
- Porte le symbole de sa religion en médaillon, en bague ou gravé sur une pièce d'équipement
- Porte le symbole de sa maison bien en évidence sur une pièce de vêtement
- Porte au moins 3 éléments de la forêt dans son costume (Elfes sauvages)
- Porte des éléments naturels à son costume, comme du cuir ou des os (Elfes sauvages)



### **Avantages :**

- *Résistance aux sorts de charme* niveau 1.

### **Désavantages :**

- Un point de vie en moins à la création du personnage.

- Interdiction d'avoir une Armure lourde (ne peut porter plus de 10 points d'armure physique).

- **Race divine de Mador** : l'origine de la race est étroitement liée à l'existence des dieux de Mador, il est donc *interdit* au personnage de choisir un dieu de Chaos comme religion ou le dieu Mak'Udar.

**Classes permises** : Artisan, Barde, Clerc, Guerrier (sauf Guerrier *Berserker*), Mage, Moine, Prêtre, Shaman, Voleur.

## Gobelins

**Description générale** : Les Gobelins se remarquent facilement par leur peau verte, leur long nez, leurs oreilles difformes et leurs dents bien acérées. Bien que la majorité de ces créatures ait le teint vert, il est commun de voir différentes variations cutanées selon la portée de la femelle qui les a engendrés. Ces teints varient d'un vert jauni à un vert très noirci, en passant par des couleurs rappelant le brun.

**Psychologie** : L'attitude des Gobelins évolue avec l'âge. Durant leur enfance, ils ont des tendances bouffonnes et ridicules mais, déjà, ils se caractérisent par leur ingéniosité et leur cruauté. Leur nature leur permet d'apprendre à lire, écrire et compter par eux-mêmes sans source d'éducation. Une fois à l'âge adulte, ils deviennent des créatures malsaines et vicieuses qui développent un talent inné pour la destruction, et parfois même l'autodestruction...

**Origine** : Plusieurs communautés goblinoïdes bien distinctes sont éparpillées sur Illimune. Certaines favorisent d'obscurs marais, d'autres les crevasses escarpées des montagnes, alors que de nombreux groupes forment d'impressionnantes cités. Les Gobelins restants partagent leur territoire avec les tribus et clans Orcs ou d'autres races, parfois soumis... parfois non.

### **Décorum demandé :**

Pour interpréter cette race il faut posséder **au moins 5 des points suivants**, incluant les points obligatoires. Il est libre à vous de posséder plus que 5 points afin d'améliorer votre décorum.

- *Apparence* :

- **(Obligatoire)** Porter un masque (nez pointu et longues oreilles pointues)
- **(Obligatoire)** Maquillage vert, vert-brun ou vert-noir appliquée sur toute la peau visible
- Longue capuche pointue : ce vêtement est prisé par la grande majorité des Gobelins
- Porte une armure ou un costume rapiécé (patchwork)
- Un Gobelin a une courte vie bien remplie et porte fièrement des piercings, cicatrices ou tatouages accumulés avec les années.

- *Culture* :

- Porte au moins 5 éléments hétéroclites à sa ceinture
- Porte au moins 5 morceaux d'ennemis vaincus (doigts, oreilles, os, etc.)
- Porte au moins 3 outils reliés à un métier comme l'alchimie, la forge ou la machinerie
- Intègre à son costume des pièces d'équipement qui lui ajoutent une utilité pratique (porte drapeau, atelier portatif, etc.)

### **Avantages :**

- *Sabotage.*
- *Vol à la tire.*

### **Désavantages :**

- Interdiction d'utiliser un Grand bouclier.
- Les Gobelins ont l'esprit fragile, cela a l'effet de **doubler la durée des sorts de charme** directement infligés sur un Gobelin (exclut donc *Attitude sereine* et *Animation végétale*).
- **Race maléfique** : l'origine de la race est étroitement liée à l'existence des dieux de Chaos, il est donc *interdit* au personnage de choisir un dieu de Mador ou La Voie comme religion.

**Classes permises** : Acolyte combattant, Artisan, Cultiste, Guerrier, Mage, Shaman, Voleur.



Photo : Kaile Gosselin

## Hommes-rats

**Description générale :** Les Hommes-rats (ou seulement « les Rats ») forment une des seules races anthropomorphiques, c'est-à-dire qui ont une forme humanoïde mais l'apparence d'un rat : une longue queue, un museau et du poil. Ils sont généralement plus petits que les Humains, mais il arrive parfois de voir de très grands Hommes-rats. Vêtus sommairement, ils portent de nombreux vêtements en lambeaux et leurs armes et outils sont souvent mal entretenus.

**Psychologie :** Le peuple des Hommes-rats est difficile à définir, puisque le seul trait commun chez eux est qu'ils sont imprévisibles. Généralement fourbes et peu téméraires, certains sont plutôt carrément suicidaires. Cette diversité de traits provient surtout du fait qu'ils sont très nombreux, car ils atteignent l'âge adulte en seulement 4 ans. Cependant, rares sont ceux qui quittent le nid pour partir à l'aventure. Ce seront souvent des éclaireurs ou des ambassadeurs désignés par leur clan, une poignée d'exilés, ou encore des esclaves capturés par des Orcs ou des Amaïs.

Les Amaïs sont d'ailleurs les ennemis jurés des Hommes-rats, qu'ils affrontent depuis des millénaires - donc un nombre incalculable de générations. Comme leurs ennemis, ils sont très hiérarchisés et leurs clans familiaux s'organisent autour d'un mâle ou d'une femelle dominante, ce qui cause parfois des conflits et des séparations de clans lorsqu'un nouveau leader veut s'imposer.

**Origine :** On retrouve les Hommes-rats principalement au sud des Montagnes Noires, mais aussi dans n'importe quelle région abandonnée par les autres races.

### **Décorum demandé :**

Pour interpréter cette race il faut posséder au moins 5 des points suivants, incluant les points obligatoires. Il est libre à vous de posséder plus que 5 points afin d'améliorer votre décorum.

- *Apparence :*

- **(Obligatoire)** Longue queue de rat
- **(Obligatoire)** Masque avec museau poilu et maquillage qui cache la peau du visage
- Fourrure qui cache le reste du corps, surtout les mains, les avant bras, les pieds et les mollets

- *Culture :*

- Tout chez un Homme-rat se raconte par son apparence. Il porte un nombre de morceaux de vêtement équivalent à son âge et chacun racontera l'histoire de cette année, comprenant autant de trous que ses combats perdus et autant de rapiècements que ceux qu'il aura gagné
- Peint son pelage avec une couleur et des motifs représentant l'appartenance à son clan et sa position sociale dans celui-ci
- Porte des anneaux dans les oreilles pour démontrer son niveau de richesse
- Porte des décorations sur sa queue ayant une signification personnelle (métier, religion, etc.)
- Possède des armes et des accessoires tellement usés qu'ils semblent prêts de se briser

### **Avantages :**

- *Ambidextrie* niveau 1.
- *Résistance aux poisons* niveau 1.
- *Smoke*.

### **Désavantages :**

- Interdiction d'utiliser un Grand bouclier.
- **Race maléfique :** l'origine de la race est étroitement liée à l'existence des dieux de Chaos, il est donc *interdit* au personnage de choisir un dieu de Mador comme religion ou la déesse Amaï'ra.
- Dû à son esprit hyperactif et chaotique, il ne peut pas acheter plus de deux (2) fois une habileté de type «b».



**Classes permises :** Acolyte combattant, Artisan, Cultiste, Guerrier, Shaman, Voleur.

## Nains

**Description physique :** La principale caractéristique pour différencier un Nain d'un Humain est sa barbe. Qu'ils soient hommes ou femmes, les Nains possèdent tous une barbe bien soignée et d'une bonne longueur, parfois même tressée et mise en valeur par des bijoux. Les Nains sont naturellement larges d'épaules et ils portent fièrement un bon ventre.

**Psychologie :** Ils sont généralement très méfiants envers les autres races. Habitué à se débrouiller seuls dans leur mine et à la guerre, ils semblent généralement têtus et bourrus lorsqu'ils se retrouvent en présence d'inconnus. Avec les autres Nains et les quelques personnes qui réussissent à gagner leur confiance, les Nains sont foncièrement sympathiques et d'une grande loyauté.

Les Nains sont d'ailleurs des êtres pour qui l'honneur est primordial; la parole d'un Nain vaut plus que tout l'or du monde et ils ne supportent pas qu'on les insulte. Cependant, ils ont une faiblesse pour l'or et les bijoux, et même une certaine avarice quand vient le sujet des richesses.

**Origine :** Les Nains sont originaires des Monts-Remparts.

### **Décorum demandé :**

Pour interpréter cette race il faut posséder **au moins 5 des points suivants**, incluant les points obligatoires. Il est libre à vous de posséder plus que 5 points afin d'améliorer votre décorum.

- *Apparence :*

- **(Obligatoire)** Porter visiblement une bedaine
- **(Obligatoire)** Barbe de 15 cm ou plus pour les hommes
- **(Obligatoire)** Pilosité faciale pour les femmes
- Moustache soignée
- Ceinture large (6 cm et plus)

- *Culture :*

- Porte une barbe tressée et ornementée à la manière des Monts-Remparts
- Porte une grande quantité de fourrure naturelle, incluant les pattes ou la tête de la bête
- Porte au moins 3 outils reliés à la forge, à la joaillerie ou à la sculpture
- Porte un bock ou une corne à boire à sa ceinture
- Possède un casque en cuir ou en métal
- Les Nains de grande taille sont généralement complexés par leur figure élancée et compensent en portant des vêtements et des armures pour accentuer la largeur de leur carrure.
- Un prêtre de Mak'Udar cherchera à incorporer une fine teinture d'argent ou d'or à une ou plusieurs de ses tresses pour signifier son dévouement et son respect des valeurs ancestrales



### **Avantages :**

- *Endurance* niveau 1.
- Immunisé à l'habileté *Assommer* (**mais pas aux autres effets assommant**).

### **Désavantages :**

- Les Nains n'aiment pas l'eau ; ils détestent en boire et sont terrorisés par l'idée de traverser un cours d'eau. Ils ont horreur d'être sous la pluie et refusent systématiquement de participer à toute cérémonie impliquant de l'eau ou d'être mouillés.
- Ils ont un désir compulsif pour l'alcool et vont dépenser au minimum 15 chads à chaque GN de leur argent en boisson.
- **Race divine :** l'origine de la race est étroitement liée à l'existence des dieux de Mador, il est donc *interdit* au personnage de choisir un dieu de Chaos comme religion ou la déesse Sylva.

**Classes permises :** Artisan, Clerc, Guerrier, Prêtre, Shaman, Voleur.

## Orcs

**Description générale :** De grandes et grosses créatures au teint verdâtre, les Orcs forment un peuple primitif, vêtu de haillons, de peau, d'os, et de pièces trouvées sur leurs pauvres victimes. Il n'est pas rare de les voir recouverts de sang et de saleté.

**Psychologie :** Les Orcs sont avant tout un peuple guerrier et sanguinaire. Des gens croient, à tort, que ce ne sont que des brutes sauvages et primaires, or ils ne sont pas plus stupides que n'importe quel Humain. On dit même que les Orcs peuvent être incroyablement habiles dans l'art de la guerre.

Leur civilisation est basée sur la domination et la violence et tient en haute estime les habiles combattants, sachant user de leur rage de façon contrôlée et sans pitié. La corruption est présente dans toutes les sphères de leur société et les affrontements entre hordes d'Orcs sont fréquents, autant qu'il y a de tentatives de meurtres sur le leader dans chacune de ces hordes. Leur économie est fondée sur le pillage et l'esclavagisme et ils voient d'un mauvais œil l'utilisation de la magie, même si les plus intelligents d'entre eux se tournent parfois vers la nécromancie.

**Origine :** Terra Gazaar (ancien territoire humain), mais on retrouve aussi les peaux-vertes dans les montagnes ou les marais, ainsi qu'en petites bandes rôdant à travers le monde d'Illimune.

### **Décorum demandé :**

Pour interpréter cette race il faut posséder **au moins 5 des points suivants**, incluant les points obligatoires. Il est libre à vous de posséder plus que 5 points afin d'améliorer votre décorum.

- *Apparence :*

- **(Obligatoire)** Porter un masque d'Orc (typiquement avec un nez plat, une arcade sourcilière et une mâchoire prononcée, ainsi que de petites oreilles pointues)
- **(Obligatoire)** Maquillage vert, vert-brun ou vert-noir appliqué sur toute la peau visible
- Porte des crocs remontant de la mâchoire inférieure
- Possède des cicatrices ou des blessures de guerre évidentes (dent cassée, œil manquant, etc.)

- *Culture :*

- Porte au moins 5 morceaux d'ennemis vaincus au combat (doigts, oreilles, os, etc.)
- Porte au moins 3 morceaux de fourrure, la chasse étant leur source d'alimentation principale
- Porte (avec leurs fourreaux) au moins 3 armes longues ou à deux mains
- Porte une armure ou un costume rapiécé (patchwork, pièces d'armure disparates, etc.)
- Porte des peintures de guerre ou tatouages; ceux-ci représentent souvent l'appartenance à son clan ou sa religion et sa position sociale

### **Avantages :**

- Point de vie supplémentaire.
- *Détruit bouclier.*
- *Droit à une arme supplémentaire* (à l'exception d'Armes complexes).

### **Désavantages :**

- *Résistance aux potions* niveau 2. Aucune potion ingurgitée par un Orc n'aura d'effet, pas même les potions bénéfiques; tout poison qui n'est pas ingurgité les affecte normalement.
- **Race maléfique :** L'origine de la race est étroitement liée à l'existence des dieux de Chaos, il est donc *interdit* au personnage de choisir un dieu de Mador ou La Voie comme religion.

**Classes permises :** Acolyte combattant, Artisan, Cultiste, Guerrier, Shaman.



## ***Les classes de personnages***

### **Acolyte combattant**

Un adepte du mal, l'esprit insondable de l'acolyte combattant recèle des prières incompréhensibles vouées à un dieu de Chaos. Il est le croisement entre le cultiste et le guerrier mais n'a pas de pouvoirs magiques aussi puissants que le cultiste.

**Restriction** : Prier un dieu de Chaos

**Points de vie de base** : 7

**Armes permises** : Armes de poing, Armes courtes, Armes longues, Armes à deux mains, Armes à deux extrémités.

**Armures permises** : Armures moyennes. Petit et moyen bouclier.

**Habiletés de départ** : *Magie cléricale* niveau 1 (10 éléments magiques au départ), *Malédiction* OU autre pouvoir selon le dieu.

### **Artisan**

L'artisan n'est ni un combattant, ni un homme de foi ou un mage. Il fait partie de la majorité tranquille qui fait rouler l'économie et il peut être un allié de choix, car il amasse souvent une petite fortune en vendant ses services.

**Points de vie de base** : 5

**Armes permises** : Armes de poing, Armes courtes, Armes à deux extrémités.

**Armures permises** : Armure légère. Aucun bouclier.

**Habiletés de départ** :

- **Alchimiste** : *Alchimie* niveau 1 (4 recettes de niveau 1 et 4 éléments d'alchimie à la création du personnage) et *Armes complexes*
- **Aubergiste** : *Production d'alcool* (les 3 types) niveau 1, *Richesse* x3
- **Forgeron** : *Commerce* (métal) niveau 1, *Forgeron* niveau 1, *Ingénieur* niveau 1 et *Richesse*
- **Guérisseur** : *Guérison*, *Herboristerie* niveau 1 (3 recettes au départ), *Premiers soins*
- **Notaire** : *Contact*, *Notaire*, *Richesse* x3

### **Barde**

Le barde est un être charmeur, plutôt social et frivole. C'est avant tout un chanteur, un conteur et un musicien, racontant les légendes du passé et les récits de grandes batailles, ou un artiste jouant un air populaire afin de récolter quelques piécettes. Le barde usera de ses talents plutôt que de sa lame pour se sortir du pétrin.

**Points de vie de base** : 5

**Armes permises** : Armes de poing, Armes courtes, Armes à deux extrémités, Armes à distance.

**Armures permises** : Armures légères. Aucun bouclier.

**Habiletés de départ** : *Chant* niveau 1, *Connaissance de la langue écrite arcanique*, *Magie arcanique* niveau 1 (5 éléments magiques au départ), *Vol à la tire* niveau 1.

### **Clerc**

Un représentant de son Église tout aussi pieux que le prêtre, le clerc est toutefois plus physique dans son approche. Il est la parole et l'épée de son dieu en ce monde. Bien que ses pouvoirs n'égalent pas ceux du prêtre, le clerc compense amplement avec ses habiletés guerrières.

**Restriction** : Prier un dieu de Mador.

**Points de vie de base** : 7

**Armes permises** : Armes de poing, Armes courtes, Armes longues, Armes à deux mains, Armes à deux extrémités.

**Armures permises** : Armures moyennes. Petit et moyen bouclier.

**Habiletés de départ :** *Magie cléricale* niveau 1 (10 éléments magiques au départ), *Rétablissement* OU autre pouvoir selon le dieu.

### **Cultiste**

Un adepte du mal, l'esprit insondable du cultiste recèle des prières incompréhensibles vouées à un dieu de Chaos aussi vil que macabre. Il est l'émissaire direct des dieux maléfiques dans le monde et bien qu'il ne soit pas aussi fort au combat que l'acolyte combattant, ses pouvoirs sont bien plus grands.

**Restriction :** Prier un dieu de Chaos.

**Points de vie de base :** 6

**Armes permises :** Armes de poing, Armes courtes, Armes à deux extrémités.

**Armures permises :** Aucune. Aucun bouclier.

**Habiletés de départ :** *Haute Magie, Magie cléricale* niveau 1 (25 éléments magiques au départ), *Malédiction* OU autre pouvoir selon le dieu.

### **Guerrier**

Le guerrier est une personne ayant voué sa vie à l'art du combat et peut-être même à celui de la guerre. Il peut être un aventurier, un pillard, un soldat ou un milicien ayant reçu un entraînement sommaire et qui va parfaire ses techniques au fil de ses aventures.

**Points de vie de base :** 9

**Armes permises :** Armes de poing, Armes courtes, Armes longues, Armes à deux mains, Armes à deux extrémités, Armes à distance, Armes d'hast.

**Armures permises :** Toutes, tous les boucliers.

**Habiletés de départ :** Tous les guerriers sont considérés « de base » à moins qu'ils ne demandent une autre spécialisation à la création du personnage.

- **Guerrier de base :** *Armure efficace* niveau 1, *Assommer* et *Détruit bouclier*
- **Guerrier Berserker :** *Assommer*, *Détruit bouclier* et *Rage Berserk* niveau 1
- **Guerrier Éclaireur :** *Ambidextre* niveau 1, *Herboristerie* niveau 1 (avec *Onguent antipoison*), *Résistance à la torture*
- **Guerrier Forgeron :** *Armure efficace* niveau 1 et *Forgeron* niveau 1
- **Guerrier Ingénieur :** *Armure efficace* niveau 1 et *Ingénieur* niveau 1

### **Mage**

Homme de savoir, curieux de nature, le mage poursuit une quête incessante du savoir et du pouvoir. Le mage est habile dans la manipulation des liens magiques qui tissent l'univers. Le comportement d'un mage peut être aussi varié que les sorts qu'il lance.

**Points de vie de base :** 4

**Armes permises :** Armes de poing, Armes courtes, Armes à deux extrémités.

**Armures permises :** Aucune. Aucun bouclier.

**Habiletés de départ :** *Connaissance de la langue écrite arcanique, Haute Magie, Magie arcanique* niveau 1 (30 éléments magiques au départ), *Parchemin* niveau 1.

## Moine

Les moines sont des personnages pacifiques, issus de différentes croyances, mais qui ont en commun le développement du potentiel du corps et de l'esprit. Même s'ils sont bienveillants, ils ne sont pas non plus sans défense. Ce sont souvent des maîtres des arts martiaux, mais aussi parfois de sages ermites, de pacifiques scribes errants, ou les sœurs d'un couvent.

**Restriction** : Suivre la Voie (voir le chapitre **Religions**)

**Points de vie de base** : 7

**Armes permises** : Armes de poing, Armes courtes, Armes longues, Armes à deux extrémités, Armes d'hast.

**Armures permises** : Aucune. Aucun bouclier.

**Habilités de départ** : *Guérison, Haute Magie, Magie de moine* niveau 1 (15 éléments magiques au départ), *Résistance à la torture*.

## Prêtre

Un pieux représentant de son Église, le prêtre est parfois un écrivain, un moine ou un aide de combat, mais il est surtout une personne de grande foi. Il est la parole directe de son dieu dans le monde. Il n'est pas aussi fort en combat que le clerc, mais ses pouvoirs divins sont très grands.

**Restriction** : Prier un dieu de Mador.

**Points de vie de base** : 6

**Armes permises** : Armes de poing, Armes courtes, Armes à deux extrémités.

**Armures permises** : Aucune. Aucun bouclier.

**Habilités de départ** : *Haute Magie, Magie cléricale* niveau 1 (25 éléments magiques au départ), *Rétablissement* OU autre pouvoir selon le dieu.

## Shaman

Le shaman est souvent l'autorité spirituelle dans les cultures moins avancées qui n'ont pas encore développé de culte organisé. Toutefois, certaines personnes peu orthodoxes développent des affinités avec les esprits même dans les civilisations plus avancées. Le shaman ne tire pas ses pouvoirs d'un dieu, mais des esprits qui habitent le monde.

**Restriction** : Prier les Esprits (voir le chapitre **Religions**)

**Points de vie de base** : 6

**Armes permises** : Armes de poing, Armes courtes, Armes à deux extrémités, Armes à distance, Armes d'hast.

**Armures permises** : Armures moyennes. Petit bouclier.

**Habilités de départ** : *Haute Magie, Herboristerie* niveau 1 (avec *Encens hallucinogène*), *Magie shamanique* niveau 1 (10 éléments magiques au départ), *Parler aux morts*.

## Voleur

Expert dans le dépouillement d'autrui, ce personnage ingénieux et inventif cherche d'abord et avant tout à faire fortune. Plus expérimenté, il cherchera toujours à s'accomplir à travers ses délits.

**Points de vie de base** : 6

**Armes permises** : Armes de poing, Armes courtes, Armes longues, Armes à deux extrémités, Armes à distance.

**Armures permises** : Légère. Aucun bouclier.

**Habilités de départ** : *Attaque par derrière, Vol à la tire* niveau 1.

## Religions

### Comportement selon la religion

La religion du personnage est normalement indicative de son comportement : soit le personnage aura été élevé d'une certaine façon, dans une certaine tradition, ou encore il se sera converti volontairement. Le résultat étant que la majorité des gens vont respecter et tenter d'appliquer les préceptes de leur religion dans la vie de tous les jours, même si ce n'est pas de façon aussi stricte que les suivants qui en retirent de la magie.

Tout personnage doit choisir une religion à l'inscription. Les dieux se manifestent quotidiennement à travers leurs suivants et par divers événements qui affectent notre plan matériel. Un joueur doit choisir une des 5 options suivantes pour son personnage (certaines restrictions s'appliquent selon le dieu en particulier) :

- **Prier une déesse ou un dieu de Mador** : La grande majorité des êtres vivants prient un dieu de Mador et le font ouvertement. Les races « de l'Ordre » (Chapardeurs, Elfes, Nains, etc.) ne peuvent prier les dieux de maléfique de Chaos. À l'image des dieux qu'elles représentent, les races de l'Ordre ont toujours une haine évidente envers les races maléfiques ainsi que les priants des dieux de Chaos. Les races de l'Ordre ont habituellement un sentiment de supériorité et vont rarement servir ou s'associer avec d'autres races. La hargne qu'elles éprouvent entre elles (par exemple la légendaire grogne entre Elfes et Nains) ne sera mise de côté qu'en d'extrêmes circonstances. Cependant, en aucun cas elles ne s'associeront à une créature maléfique, préférant plutôt se sacrifier.

- **Prier une déesse ou un dieu de Chaos** : Habituellement, les suivants des dieux maléfiques tentent de passer incognito sauf dans les endroits plus sombres dirigés par d'autres priants des dieux de Chaos. Les races maléfiques, ou « de Chaos » (Amaï, Gobelins, Hommes-Rats, Orcs, etc.) ne peuvent prier les dieux de l'Ordre. Corrompues par les dieux maléfiques de Chaos depuis des milliers d'années, les races maléfiques ont toujours une haine évidente envers les races de l'ordre, ainsi que tous les priants de dieux de Mador. Elles sont cependant plus ouvertes à coopérer entre elles, surtout selon la situation et ce que leur dicte leur instinct de survie. Ce type de coopération ne dure jamais très longtemps. Dès que la rupture ou la trahison de cette union est considérée plus avantageuse, les parties cesseront immédiatement de collaborer. Les Amaïs font exception et refusent normalement de s'associer à d'autres, démontrant le même complexe de supériorité que les Elfes.

- **Suivre les dieux en général** : Un personnage qui ne retire aucun pouvoir magique d'un dieu de Mador peut décider de suivre les enseignements de deux ou plusieurs dieux différents. Les suivants de dieux maléfiques de Chaos n'ont pas ce choix, vu la nature égoïste de ceux-ci et à cause du fanatisme des cultistes, qui considèrent cette incertitude comme un impardonnable affront.

- **Prier les Esprits** : Une religion alternative prônée par les shamans, le spiritualisme rejoint aussi certaines personnes proches de leurs ancêtres ou ayant des tendances plus primitives. Bien souvent, celle-ci seront mal perçues par les gens ayant des pouvoirs shamaniques, car il est facile de déstabiliser les esprits lorsqu'on ne sait pas comment leur parler. Prier les Esprits n'empêche pas d'être aussi suivant d'un dieu, mais les prières de *magie shamanique* ne peuvent y faire référence.

- **Suivre La Voie (moins seulement)** : Une autre religion spécifique, La Voie est le nom donné en général aux divers enseignements des moines, une catégorie de gens qui possèdent une grande force intérieure due aux préceptes rigides qu'ils s'imposent, pouvant ainsi en tirer un certain pouvoir magique. Suivre La Voie n'empêche pas d'être également suivant d'un dieu de Mador, mais ne s'accordera jamais avec les préceptes d'un dieu de Chaos.

## Les différents degrés de croyance

Un personnage sans religion aura de la difficulté à progresser dans un univers imprégné de magie tel que Bélénos s'il n'adhère pas à une religion : **un personnage qui prie les dieux en général, ou qui suit Les Esprits sans posséder la magie appropriée, sera limité en avancement. Lorsqu'il sera niveau 5, il ne pourra pas effectuer de quête d'habileté spéciale majeure, ni de titre de prestige.**

**Pour un personnage qui n'a pas de magie accordée par sa religion**, son comportement sera basé principalement sur sa race. **Pour les humains**, cela signifie qu'ils vont souvent considérer le conflit entre dieux comme une représentation du « bien » et du « mal », choisissant un côté ou l'autre, libres d'observer le ou les préceptes qu'ils désirent. Certains iront même jusqu'à prétendre être dans une zone grise et n'auront aucune difficulté à s'allier avec diverses parties, même si cela pourrait causer leur mort, car les gens n'apprécient pas qu'on prenne leur religion à la légère.

**Pour un personnage tirant des pouvoirs magiques de sa religion**, il est clair que son comportement est dicté d'abord par les préceptes de sa religion, puis par sa race. Certaines variations d'un même culte vont accorder plus d'importance à un précepte particulier qu'à un autre, mais ils sont tous importants et on ne peut ignorer l'un d'entre eux. Un personnage va perdre les pouvoirs qui lui sont accordés s'il ne suit pas les préceptes de sa religion qu'il a choisis. Il doit choisir minimalement 2 préceptes parmi ceux indiqués mais ne pourra pas aller à l'encontre de ceux qui sont, selon lui, moins importants. Il en sera de même s'il collabore avec des personnages qui sont diamétralement opposés à son culte (races maléfiques et/ou suivant de chaos versus races divines et/ou suivant de Mador).

## Conversion

Les utilisateurs de magie cléricale (des dieux, de moine ou de shaman) doivent absolument spécifier leur religion à l'inscription. Ensuite, un tel personnage qui désire se convertir :

- Perdra tous ses niveaux de magie et autres habiletés associées.
- Doit passer un GN complet de « transition », où il est considéré sans religion.
- Ne pourra plus retourner à sa religion d'origine avant qu'une année se soit écoulée.

Un personnage sans magie n'est pas limité dans son choix de religion, il pourra se convertir sans délai ni pénalité, mais seulement une fois par GN.



## **Dieux et déesses de Mador**

### **Ayka**

**Description :** Celle qui jadis était la compagne de Galléon est aujourd'hui la Mère vengeresse. Ayka met de l'avant la nécessité de la rétribution et oblige à montrer la férocité dont peut faire preuve le vrai fidèle. Bien qu'elle soit une déesse de Mador, ses préceptes tendent parfois vers des comportements difficilement acceptés par la majorité, ce qui fait d'elle un mouton noir dans le panthéon.

**Némésis :** Godtakk

**Symbole :** Une Chaîne ou un Fouet.

**Pouvoirs accordés aux prêtres et clercs :** *Torture et Résistance à la torture.*

**Préceptes :**

I. *N'accepter aucun affront :* Tu es le bras divin de la justice et de la rétribution. Celui qui osera questionner ton existence devra être remis à l'ordre. Celui qui s'attaquera à ceux que tu chéris devra être poursuivi jusqu'à ce que vengeance soit accomplie.

II. *La lance des dieux :* Tu seras mon sombre combattant, car jamais les dieux de Chaos ou leurs engances ne devront être tolérés. Toute tactique est bonne à utiliser lors du combat contre les suivants des dieux de Chaos. Ta fureur brisera leurs lignes et transpercera leur cœur pour n'y laisser que frayeur. Va et frappe !

III. *La souffrance est le prix à payer :* Ne crains pas la souffrance. À chaque événement est associée une souffrance et seul celui qui l'accepte peut apprendre à l'éviter. Tire un enseignement de cette souffrance afin qu'elle soit le moteur de ta quête de justice et de vengeance. Après la vengeance, la sagesse est acquise.

### **Gaea**

**Description :** Gaea est la déesse de la nature et elle s'incarne dans tous les éléments qui la composent, du plus petit insecte à la terre qui recouvre le monde entier, des aspects bénéfiques des plantes à la destruction apportée par les tremblements de terre et les tsunamis. Rares sont les dieux aussi présents qu'elle dans le monde des mortels. Elle représente également une neutralité quasi absolue, tel l'arbre qui se contente d'exister. Son principal ennemi est le dieu de Chaos Ottor-Kom qui cherche à dénaturer son œuvre. L'archétype du druide tel que vu dans d'autres jeux sera représenté à Bélénos par le prêtre de Gaea.

**Némésis :** Ottor-Kom

**Symbole :** Un Arbre.

**Pouvoir accordé aux prêtres et clercs :** *Herboristerie niveau 1 (choix entre Onguent de soins ou Onguent antipoison seulement).*

**Préceptes :**

I. *Telle la terre tu seras :* Tu seras rigide, ferme et immuable. Seuls les siècles peuvent éroder ta dévotion et ton devoir. Tu seras ferme dans tes décisions et tu seras le sol fertile pour les priants. Tu ensemenceras mon culte dans la nature, tu prôneras sa richesse et le feras grandir tel un chêne en sol riche.

II. *Telle la tempête, tu laveras les impuretés :* Face à chaque ennemi de la balance naturelle, face à chaque être cherchant à détruire l'existence même, ta colère n'aura d'égale que la puissance des vents et des mers. Les profanateurs, de même que les nécromants et les horreurs d'Ottor-Kom, doivent être éradiqués.

III. *Telles les saisons, le roulement du Cycle doit se perpétuer :* La vie et la mort se succèdent dans le royaume. Lorsque tu enlèves la vie, tu te dois de la redonner ailleurs sans discrimination, le cycle naturel doit perdurer. La destruction totale est à stopper et la préservation complète de toute forme de vie est à éviter, le roulement permet l'évolution et le changement, le changement est la vie. Détruis les horreurs brisant ce cycle : les morts-animés et les ravageurs de la nature.

## Galléon

**Description :** L'individualisme est le domaine de Galléon. Il demande incessamment à ses suivants de démontrer leur supériorité sur leurs ennemis, et même sur leurs voisins. Pour lui, seuls les plus forts peuvent faire évoluer les choses et, en mettant de l'avant cette perfection, il ne peut qu'améliorer la race humaine. Galléon ne demande pas nécessairement de ne prouver sa supériorité que par le fer; le verbe et la théologie sont des armes tout aussi tranchantes qu'une lame lorsque bien utilisés.

**Némésis :** Kaalkhorn

**Symbole :** Croissant de Lune pointant vers le haut avec une étoile en son creux.

**Restrictions :** Humains uniquement

**Pouvoir accordé aux prêtres et clercs :** *Endurance.*

**Préceptes :**

I. *Humanité* : L'Humanité est tout et sera toujours le tout. Sois fort, crée une élite, représente ta race et élève-toi plus près de moi. Deviens l'exemple pour tes pairs et apporte la suprématie de l'Homme.

II. *Suprématie* : L'Humain se doit de tout contrôler et de tout posséder. Le monde est sien. L'Humanité est la perfection et tu te dois d'en être l'incarnation. Tu travailleras toujours à son édification.

III. *Vérité* : Tu excelleras de par mon patronage, tu seras le seul connaissant la Vérité sur l'avenir de l'Homme. Galléon est et sera toujours l'unique voie vers la grandeur. Démonstre-le par ta supériorité, perfectionne-toi et fais éloge de tes prouesses au nom de Galléon.

## Golgoth

**Description :** Après s'être éloigné des mortels pour empêcher la domination de Chaos, Golgoth reste, depuis la création, celui qui maintient le fragile équilibre d'Illimune. Son jugement millénaire et absolu est certes critiqué mais a su préserver le Monde de la destruction causée par Chaos. Il ne faut pas s'y méprendre : Golgoth n'est pas un dieu qui croit en l'équilibre. La balance bouge et c'est normal. Chaque événement est dans l'ordre des choses. Golgoth n'offre son pouvoir qu'à de très rares mortels. Ses suivants ont tendance à être retirés et contemplatifs.

**Némésis :** Chaos

**Symbole :** Une Balance.

**Restrictions :** Golgoth n'accorde des pouvoirs qu'à ceux réussissant une quête pour attirer son attention (i.e. : le personnage doit accomplir une quête).

**Pouvoir accordé aux prêtres et clercs :** *Guérison* (utilisable dès la création du personnage).

**Préceptes :**

I. *Golgoth est l'incarnation même de la neutralité* : Toute créature et toute croyance a un rôle à jouer dans la balance, par la vie ou par la mort, même si elle ne le sait pas. Chaos et ceux qui s'attaquent à la création existent aussi pour une raison même si leurs plans doivent être contrés.

II. *La balance est universelle et vivante* : La création doit être préservée et, pour cela, il est inévitable et même souhaitable que la balance bouge sans atteindre un point de non-retour. La balance doit être vue de façon globale. Un seul événement ou un seul endroit n'est qu'un élément de cette balance. Pour la comprendre dans son ensemble, il faut imiter Golgoth : vivre en retrait du monde et l'observer de loin.

III. *La patience de Golgoth est infinie* : Il faut laisser les choses bouger d'elles-mêmes et attendre le moment critique avant d'agir directement. La majorité des mortels ne vivront pas un tel moment, même une seule fois dans leur courte vie. Mais, lorsqu'il sera temps, la volonté de Golgoth sera accomplie et rien ne l'empêchera.

## Mak'Udar

**Description :** Dieu de la forge, de la droiture et du courage, Mak'Udar est aujourd'hui prié aux quatre coins d'Illimune. Son culte sans cesse grandissant attire les fidèles de toutes les races et de toutes les cultures. Anciennement le dieu des Nains, il a ouvert son dogme avec l'ensemble des races civilisées. Ses valeurs : le travail honorable et bien fait, la protection des siens, le sens du devoir, ainsi que le fait de savoir bien se nettoyer le gosier avec une bonne bière après les efforts de la vie quotidienne. Mak'Udar se veut simple et solide comme la pierre et le fer. Aujourd'hui, il est autant vénéré par les soldats protecteurs que par les artisans et marchands fiers de leur art.

**Némésis :** Toyash

**Symbole :** Deux marteaux qui se croisent.

**Restrictions :** Interdit aux Elfes

**Pouvoir accordé aux prêtres et clercs :** *Forgeron* niveau 1.

**Préceptes :**

I. *Travailleur de l'Ordre* : Le travail bien fait est à glorifier. Chaque suivant se doit d'être prêt à mettre la main à la pâte, à savoir travailler et maîtriser un métier, aussi de base soit-il. Tu feras avancer la connaissance pratique. Tu développeras de nouvelles techniques pour améliorer la vie des races de l'Ordre.

II. *Célébration du travailleur* : Tu célèbreras un travail bien accompli. Une fête après une longue saison de travail ou un moment de repos bien mérité est toujours le bienvenu. Lorsqu'il est temps de fêter pour récompenser, tu te devras d'encourager cet esprit sans tomber dans les excès. Le bon travailleur a toujours droit à sa récompense.

III. *La tradition du Fer* : Tu te devras de savoir te défendre et d'être toujours prêt à prendre les armes lorsque l'Ordre doit être protégé. Tout objet autour de toi peut devenir une arme. Sache cela et défends-toi.

## Les Sibylles

**Description :** Regroupement de quatre déités mineures représentant l'art (le Ménestrel), le destin (le Voyageur), la fête (le Bon-vivant) et la prospérité (le Mécène), les Sibylles sont des voyageurs festifs formant une sorte de famille de nomades. Se déplaçant d'un domaine divin à un autre, elles font fi des conventions divines et aident selon leurs propres idéaux leurs frères et sœurs du panthéon. Malgré cet esprit fort axé sur le libertinage, les Sibylles vouent tout de même une haine sans borne à tout ce qui est maléfique, ces êtres étant la négation même de la beauté et de la joie.

**Némésis :** Khalii

**Symbole :** Un Chapiteau à quatre couleurs, ou un Cercle séparé en quatre

**Pouvoir accordé aux prêtres et clercs :** Une fois par heure, le jeteur peut doubler la durée d'un sort de *charme*, pour lui-même ou la personne qu'il touche (même effet qu'*Extension d'un sort*).

**Préceptes :**

I. *L'art et l'esthétique* : Tu valoriseras les arts et la beauté en toute chose. Ta main, ta parole et ta personne seront toujours l'émissaire de l'harmonie. Combats avec ardeur toutes les engéances chaotiques, celles-ci étant le contraire de l'harmonie et de la joie en ce monde. L'évolution d'un peuple passe par la culture plutôt que par la peur.

II. *Destin et voyage* : Nous sommes tous des voyageurs qui traversons le passé, le présent et le futur. Le temps est une rivière fluctuante et imprévisible dont nous devons profiter à chaque instant. Peu importe le destin ou la liberté totale, chaque expérience doit être savourée. Suis tes propres règles, dompte le destin, va où bon te semble et fais ta propre chance.

III. *La richesse et la prospérité* : Il faut savoir s'enrichir et prospérer, le moins souvent au détriment d'honnêtes gens, surtout ceux protégeant l'art, la beauté et l'harmonie du monde. L'abus n'est pas une solution, peu importe la situation, et l'honnêteté est une valeur qui doit être réciproque.

## Sylva

**Description :** La déesse de la magie et de la connaissance prône l'harmonisation de la Toile magique et une utilisation justifiée, altruiste, de celle-ci. Elle est la Patronne de la Magie Arcanique du côté de de Mador. Les abus de même que les excès la révoltent et elle cherche toujours à protéger et entretenir la Toile telle une mère protégeant son enfant. Elle valorise la connaissance, l'érudition et le raffinement des arts arcaniques. Elle entretient des relations tendues avec Mak'Udar, qui opte plus souvent pour la voie des armes et du métal. Ayant été jadis priée surtout par les Elfes, son amitié avec Gaea n'a d'égal que sa profonde haine pour Amaï'ra, qui a corrompu une partie de son peuple et lui oppose aujourd'hui sa vision machiavélique de la magie.

**Némésis :** Amaï'ra

**Symbole :** Trois Flèches.

**Restrictions :** Interdit aux Nains.

**Pouvoir accordé aux prêtres et clercs :** *Résistance aux sorts de charme* niveau 1 (niveau 2 si le personnage a déjà le niveau 1 grâce à sa race).

**Préceptes :**

I. *Raison et Patience :* L'impulsivité et la passion sont la perte de l'Ordre. L'irrationalité est pire que le mal, elle conduit au chaos et à la destruction. L'impulsivité est la mort de la raison, qui conduit alors vers le sombre chemin des viles passions. Tout est calculable et tout doit se calculer; rien n'est fortuit. Ne te presse point et réfléchis.

II. *La Structure :* L'Ordre est précieux, tout doit être structuré et bien géré. La désorganisation et l'anarchie sont les essences qui nourrissent Chaos. Tu devras combattre toutes parcelles de chaos et répandre la connaissance, car l'ignorance est l'outil qui permet aux simples d'être pervertis.

III. *L'Arcane est Ordre :* L'Art se doit d'être structuré et protégé. Tu propageras l'Art comme étant un outil pour servir les peuples et la civilisation, Décourage les fous qui croient en être le maître et ne sombre point dans l'égoïsme. Combats les filles et les fils de l'Égoïste Traîtresse, ainsi que son influence.

## Usire

**Description :** Usire, Lumière du peuple, veut toujours guider l'humanité vers une meilleure existence. S'imprégnant des valeurs de Vaul, Usire incarne la Loyauté ainsi que l'Honneur, que ce soit au niveau de la guerre comme au niveau du peuple. Il est un exemple de bonté et de pardon mais aussi le Père de l'idée d'une race humaine unie et forte dans l'adversité. Les priants d'Usire sont aussi appelés Aédonites, puisqu'il portait le nom d'Usire Aédon lorsqu'il était humain.

**Némésis :** Noctave

**Symbole :** La Croix ou le Chêne rouge.

**Restrictions :** Humains uniquement.

**Pouvoir accordé aux prêtres et clercs :** *Repousser les morts-vivants.*

**Préceptes :**

I. *Usire est l'incarnation du Bien :* Tu ne prendras jamais la défense d'une créature maléfique, ni de l'être qui travaille contre l'unification et la communauté. Combats les ennemis perfides et individualistes. Seule l'unification permettra à l'Homme de grandir.

II. *La Voix d'Usire est Pardon :* Tu offriras le salut à ton adversaire, surtout s'il est humain. Donne-lui l'occasion de se rendre ou de se repentir sans tomber dans la naïveté aveugle. Illumine la communauté de ta piété et de ton pardon, mais jamais à ses dépens.

III. *La Lumière d'Usire rassemble tous les Hommes :* Tu aideras ton prochain. L'Homme doit être protégé, tant et aussi longtemps que celui-ci travaille pour le bien de la communauté. S'il faillit à cette tâche, deviens ma Voix.

## Dieux et déesses de Chaos

### Amairā

**Description :** Créée par Mador, Amairā trahit ses frères et sœurs pour rejoindre les troupes de Chaos voilà plusieurs millénaires. Plusieurs elfes la suivirent, créant ainsi la race des Amaïs. Son comportement est changeant et arrogant, comme ses suivants. La Reine des ténèbres cherchera toujours à étendre son influence, gardant ses ennemis sur leurs gardes. Son culte étant matriarcal, elle est aussi la patronne des sorcières, oracles et autres femmes arcanistes.

**Némésis :** Sylva

**Symbole :** Une Toile d'araignée.

**Restrictions :** Interdit aux Hommes-rats.

**Pouvoir accordé aux cultistes et acolytes :** *Résistance aux sorts de charme* niveau 1 (niveau 2 si le personnage a déjà le niveau 1 grâce à sa race).

**Préceptes :**

I. *Passions & pulsions :* Telle la sombre Toile tu te dois d'être passionné, d'écouter tes pulsions internes. La magie vibre en toi. Écoute sa douce mélodie. Laisse-toi bercer par celle-ci et ravage tes ennemis avec sa terrible puissance. Développe ton Art afin d'en devenir le seul maître.

II. *La trahison de la nuit :* Telle la nuit froide tu seras. Enveloppe-toi de son obscurité, embrasse sa froideur et utilise-les pour commettre tes actes. Frappe tes ennemis sans que personne ne le sache, sois une ombre aussi silencieuse que la plus douce des brises nocturnes. Sache quand frapper, quand discuter et quand maintenir le voile du mystère afin de maximiser ton pouvoir.

III. *Le pouvoir par le mystère :* Tisse ta propre toile d'intrigues et de mystères. Entretiens cette aura de secrets et utilise tes connaissances supérieures pour contrôler ton environnement. Chéris-les égoïstement et ne dévoile que ce qui te sera profitable plus tard.

iv. *La magie source de toute force :* La toile est un ensemble de fins fils invisibles et infinis pouvant soumettre l'ennemi le plus fort. La magie est l'outil de l'intelligent : la force infinie surpassant et commandant celle bestiale et physique.

### Chaos

**Description :** Chaos est l'ombre destructrice planant au-dessus d'Illimune et de l'univers tout entier. Il est difficile de comprendre les aspirations profondes de Chaos, ce dieu originel étant aussi ancien que puissant. Toutefois, on sait de lui qu'il est l'image même de la destruction et de la création, cherchant à détruire ce qui est et à créer ce qui n'est pas. Inévitablement, son retour serait donc synonyme d'apocalypse. Heureusement, depuis son dernier éveil, Golgoth le maîtrise activement, l'empêchant de mettre à bien ses ambitions nihilistes.

**Némésis :** Golgoth

**Symbole :** Étoile du Chaos.

**Restrictions :** Il n'accorde de pouvoir qu'à ceux réussissant une quête pour attirer son attention

**Pouvoir accordé aux cultistes et acolytes :** Peut lancer *Identification faussée* sur lui-même à volonté (utilisable dès la création du personnage).

**Préceptes :**

I. *Annihilation :* L'Ordre, de sa simple existence, est l'affront ultime. Il doit donc être éliminé. La Création actuelle doit être détruite de même que tous ses enfants. Sois le vaisseau de cette hécatombe apocalyptique; ceci est mon principal désir.

II. *Création :* Le Chaos est la base de la création. Il faut faire émerger les idées de demain dès maintenant. Elles remplaceront l'Ordre actuel et feront en sorte que la roue tourne sans cesse.

III. *Futilité :* L'existence elle-même est futile et sans intérêt; tout ce qui existe et existera disparaîtra éventuellement. Il est inutile de garder une quelconque attache, car elle n'est que temporaire et précaire. La Fin est toujours plus proche que le commencement.

## **Dagoth**

**Description :** Dagoth le conquérant, créateur d'empire et de royaume était un mortel autrefois. Il s'est élevé au rang de dieu de Chaos en accomplissant l'exploit de traverser la faille du Morkar. Maintenant au panthéon, il impose sa loi et son ordre à tous. Un Dieu fier qui ne laisse personne remettre en cause sa légitimité. « Personne ne peut te dicter l'étendue de ta grandeur. Affronte les meilleurs pour en devenir un toi-même ».

**Symbole :** Trois ou quatre griffes noires

**Restrictions :** Dagoth n'accorde des pouvoirs qu'à ceux réussissant une quête pour attirer son attention (i.e.: le personnage doit accomplir une quête).

**Pouvoir accordé aux cultistes et acolytes :** Alter-Ego : Une fois par jour, tu peux te déguiser pour une heure (imite l'habileté *Déguisement*).

### **Préceptes :**

I. *Créer des empires* : Tu devras mettre ta vie au service de l'édification d'un empire. Les grandes civilisations marquent l'histoire et fixent leur propre moralité. Tu dois fédérer tes ennemis à ton autorité pour atteindre la grandeur.

II. *Les grands risques amènent de grandes récompenses* : C'est ceux qui prennent le plus de risques qui courent le plus de chance d'obtenir ce qu'ils veulent. Sois un de ceux-là : n'hésite pas à risquer tout ce que tu possèdes, incluant ta vie, pour obtenir mieux.

III. *Si ton visage ne te permet pas d'atteindre tes objectifs, crées-en d'autres* : Il ne faut jamais hésiter à changer d'apparence si les besoins s'en font sentir. Le déguisement est l'un des outils principaux de la manipulation. La manipulation est la meilleure arme contre les faibles.

IV. *Une histoire est complète seulement si on en voit la fin* : Tout ce que tu œuvres à construire et à mettre en place doit être en mesure de se terminer de ton vivant. Contempler la finalité brutale des choses sera ton sentiment d'accomplissement ultime.

## **Godtakk**

**Description :** Godtakk est l'incarnation de la force brute et sans nuance. Il pousse un enseignement tout simple : le fort dicte les lois. Pour lui, les sociétés organisées ne sont que des moyens permettant aux faibles de se mettre ensemble pour voler les forts. Par leurs règles, les états nivellent par le bas. Pire, elles sont un cancer pour leurs membres, qu'elles transforment en individus amorphes et lâches. L'anarchie est la seule voie permettant de garder le chaos nécessaire pour que naisse la grandeur, la force réelle.

**Némésis :** Ayka

**Symbole :** Une tête de bête portant la croix du Chaos sur son front.

**Pouvoir accordé aux cultistes et acolytes :** *Résistance aux chants* niveau 1.

### **Préceptes :**

I. *La puissance par la Force* : Entretiens ton potentiel. Sois toujours le plus fort et le plus dominant. Laisse aller ta rage et elle nourrira ton corps, le rendant prêt au combat. Sois mon chien de guerre et fait trembler les vastes terres.

II. *La violence fait le droit* : La parole, les conversations et la diplomatie ne servent à rien. Elles sont pour les mous et les faibles. Tordre un bras ou casser une mâchoire est toujours plus rapide et direct.

III. *Seigneur de la destruction* : L'anarchie doit régner. Il faut détruire les alliances, les empires et l'ordre. L'anarchie permet l'entretien de la force. Tant que l'anarchie règne, chacun est son propre maître.

IV. *La liberté est la vertu suprême* : Soit un individu souverain. N'obéis qu'à tes propres règles, sois l'empereur absolu de ton corps, de ton âme et de ton destin.

## **Kaalkhorn**

**Description :** Kaalkhorn est le dieu de ceux qui poussent trop loin l'individualisme de Galléon. Ses vaniteux suivants recherchent gloire et pouvoir avant tout. Pour eux, une vie n'a de sens que si elle imprime sa marque durablement sur ce monde, quelle qu'en soit la manière. Kaalkhorn est souvent représenté par un chevalier tout de noir vêtu.

**Némésis :** Galléon

**Symbole :** Un carré avec un losange au milieu (deux K face à face).

**Pouvoirs accordés aux cultistes et acolytes :** *Résistance à la torture* et immunité au sort *Toucher de vérité* et à la *Potion de vérité*.

**Préceptes :**

I. *Sur-élite* : Tu seras droit et fier car tu es mon élu. Toi seul peux entrevoir l'avenir et la grandeur possible d'un groupe, d'un peuple, d'une nation. Oblige-les à devenir ce qu'ils doivent, peu importe les sacrifices nécessaires. Pousse-les dans une gloire que tu chevaucheras sans partage.

II. *Le tarreur, l'épée des tyrans* : Le pouvoir s'obtient par la peur et le désespoir. Un ennemi sans espoir, brisé et dénué de volonté n'est qu'une marionnette qui attend tes ordres. Inspire la peur, contrôle et obtiens la gloire qui est tienne, démontre ta supériorité et prouve-moi ta valeur.

III. *Double-face* : Tu es magnifique, sache le prouver à tous. Tu montreras toujours le visage de l'élite et de la suprématie. Tu seras le plus grand et le plus fourbe à tes heures. Garde toujours deux visages: le calme, montrant le devoir et la rationalité du Chevalier noir, et la langue fourchue, manipulatrice et mielleuse du Serpent.

IV. *Plutôt la mort que l'anonymat* : Préserve ta vie de tout sauf de ta gloire. Une vie chantée 100 fois vaut 100 fois 100 vies oubliées. Les empires parfois tuent leurs souverains, toujours vénèrent leur créateur.

## **Khali**

**Description :** Khali est la personnification de l'excès. Avec l'accumulation des pouvoirs qu'elle a obtenus et par le toucher de Chaos, elle plane entre les délires luxurieux, une once de folie et une lucidité alarmante. Elle est la mère des vices et des marchands amoraux.

**Némésis :** Les Sibylles

**Symbole :** Un Œil sanglant.

**Pouvoir accordé aux cultistes et acolytes :** Une fois par heure, le jeteur peut doubler la durée d'un sort de *charme*, pour lui-même ou la personne qu'il touche (même effet qu'*Extension d'un sort*).

**Préceptes :**

I. *Mère de tous les Vices* : Toute vertu peut devenir un vice si on encourage l'excès. Tente les mortels vers cette voie. Ton rôle est d'être le médium, de séduire et de tenter les autres à vivre dans la luxure, les excès et de toujours chercher à aller plus loin dans la déchéance.

II. *Le délire salvateur* : Entretiens un état d'euphorie et de délire qui peut se développer dans l'esprit de chacun. Submerge leurs sens des délectations de ce monde et de tes paroles. Rends-les dépendants de cet état et tu pourras en faire tes pantins tant qu'ils seront hors de leurs moyens.

III. *L'opulence dans le succès* : Ne fais pas qu'accumuler la richesse, sers-t'en pour briller de mille feux comme un soleil d'or pur. Toujours répète-toi : le succès est gage de justesse, la mesure de ta valeur.

IV. *La vie n'est qu'esclavage* : Tous, nous sommes reliés par des chaînes invisibles. Pour jouir un tant soit peu d'une certaine liberté, le fort se doit de garder pour lui une bonne allonge, qu'il ne peut gagner qu'en limitant les plus faibles. Par cette vérité, servitude et esclavage sont inévitables : de quel droit le faible mériterait-il d'entraver les plaisirs du fort?

## Noctave

**Description :** La Mort est l'Ordre par excellence. La nécromancie est l'arme du gardien de cet Ordre. Noctave recherche l'élite dans la mort : des morts-vivants intelligents et élitistes. Noctave est donc très différent de son prédécesseur Mortis par le fait qu'il ne cherche pas nécessairement à lever une horde grouillante et gémissante, mais bien à engendrer le mort-vivant parfait. Il cherche toujours à avoir une ascendance sur la mort elle-même, souhaitant établir un empire éternel et immuable où le pouvoir nécromant serait maître. Il désire ainsi unifier les plus puissants des vivants dans la mort, les condamnant à le servir dans les tourments et la soumission pour l'éternité.

**Némésis :** Usire

**Symbole :** Un crâne avec un diamant dans le front.

**Pouvoir accordé aux cultistes et acolytes :** *Contrôler les morts-vivants.*

**Préceptes :**

I. *La Mort est l'Ordre et la Perfection :* La Mort va au-delà de la nécromancie. Les êtres faibles et ignares ne peuvent pas le comprendre. C'est à toi de les éduquer sur la froideur du baiser de l'outre-tombe, car les forts comprennent ce qu'est la Mort et l'utilisent à leur fin pour arriver à leur apogée : le pouvoir ultime par l'éternité.

II. *Amant de la Mort :* Tu te dois d'être le marionnettiste des plus puissantes forces de la Mort. Tu dois vivre avec celle-ci et la chérir comme ta plus fidèle amie. Tu pourras y arriver par la compréhension absolue de la nécromancie ou grâce à l'élite morte-vivante. Tu pousseras toujours plus loin ta compréhension du dernier voyage vers l'éternité.

III. *L'Union par la Mort :* La vie n'est que division et chaos. Il faut unir dans la Mort l'ensemble des êtres de ce monde afin que, dans une communauté parfaite et ordonnée, tous servent ceux qui comprennent l'ultime Vérité. Traque les vivants, libère-les de leur vie et fais-en des sujets de l'Ultime Maître afin qu'éternellement ils le servent.

IV. *La compassion par la mort :* La mort est une délivrance, la seule solution durable aux vies misérables, à la peur ou à la faiblesse. Donne-la en mon nom à ceux qui aspirent au soulagement suprême. Donne-la également à ceux qui méritent ce soulagement mais n'osent pas l'implorer.

## Ottor-Kom

**Description :** Surnommé le dévoreur d'âmes, Ottor-Kom s'oppose frontalement à Gaea et à son cycle de la nature. Pour lui, ce monde est tombé dans une spirale de déchéance depuis trop longtemps pour espérer une guérison. La majorité des races pensantes ou non créées par les dieux sont éteintes depuis longtemps et les dieux de Mador sont incapables de les remplacer.

Ottor-Kom désire rebâtir un monde plus dense, plus vivant. Un monde sain. Et, pour cela, il doit briser le Cycle, ce qui apporte ses suivants à exacerber toutes les tares qu'ils dénoncent. Après tout, achever un être à l'agonie n'est-il pas un acte de charité ?

**Némésis :** Gaea

**Symbole :** Un sombre totem.

**Pouvoir accordé aux cultistes et acolytes :** *Parler aux morts.*

**Préceptes :**

I. *Le cycle des morts :* Je suis l'ultime abysse des trépassés. Je suis le dévoreur, le transformateur. Le cycle de la mort est trop lent ; tu te dois de l'accélérer en m'offrant les âmes de ceux qui ignorent la vérité.

II. *La grande tribu :* Tous les mortels font partie d'une seule et même tribu. Qu'ils le veuillent ou non, tous finiront par me nourrir. Réunis-les, de gré ou de force. Tu es le gardien des traditions tribales de ta partie de ce vaste monde. Protège ces traditions, répands-les et honore ceux mourant au combat pour ma gloire. Au final, tous me serviront, que ce soit dans la vie ou dans la mort.

III. *Perturbateur du Cycle :* Le Cycle de la nature est trop structuré, organisé, simplifié. Accélère sa dégénérescence par tous les moyens possibles pour que je puisse le remplacer par un ordre nouveau où la vie sera renouvelée dans un chaos salvateur.

IV. *Le respect de la mort :* La mort est nécessaire pour que la vie puisse renaître. Traque tous ceux qui tentent d'y soustraire corps, âmes, secrets et magies.

## Toyash

**Description :** Des flammes de la mort de Goldo, Toyash émergea. Il est impossible de savoir s'il s'agit du même dieu transformé ou d'un autre qui l'aurait consommé mais, dès sa naissance, elle prit place dans la forge infernale de son ancêtre et continua son œuvre. Maintenant déesse, toujours baignée de flammes, le feu est son arme, son outil et l'esclave de sa volonté. Vénérer Toyash, c'est utiliser son don du feu pour créer les plus grands chefs d'œuvre d'ingéniosité ou pour implorer ses pouvoirs. Toyash ne veut pas de priants faibles d'esprit, seuls ceux animés d'une curiosité passionnée et d'une volonté à toute épreuve méritent son approbation.

**Némésis :** Mak'Udar

**Symbole :** Un Engrenage et du Feu.

**Pouvoirs accordés aux cultistes et acolytes :** *Ingénieur et Droit à une arme supplémentaire (armes complexes).*

**Préceptes :**

I. *Tout sera consommé :* La puissance du feu n'est limitée que par ton intelligence et ta curiosité. Telle la flamme, tu dois tout consommer, tout expérimenter et tout apprendre. Tu domineras tes ennemis par ton ingéniosité sans limite et ton intelligence. Tes échecs ne t'arrêteront pas et tu travailleras sans cesse jusqu'à atteindre tes buts.

II. *Sois toujours prêt :* Il est inutile de s'enflammer si c'est pour échouer immédiatement. La préparation est la science de la victoire. La flamme, l'explosion et l'acier sont tes outils et tu feras tout pour les exploiter afin de créer les armes de demain. Face à toutes les épreuves, tu auras un plan pour tourner les choses en ta faveur.

III. *Vis tel le feu :* Une fois sa proie consommée, le feu ne regarde plus les restes calcinés et continue vers l'avant selon sa volonté dévorante. De même, chacune de tes décisions se doit d'être empreinte de passion et de détermination jusqu'au bout.

IV : *La complexité comme sécurité :* La meilleure création est celle que tu es le seul à maîtriser. Ne sois pas le bâtisseur de l'objet de ta perte.

## **Autres religions**

### Les Esprits

De connaissance générale, lorsqu'une personne meurt - peu importe sa race - son esprit va rejoindre son dieu dans l'au-delà. Les shamans, eux, savent que ce n'est pas aussi simple.

Chaque être intelligent possède un esprit qui va rejoindre un autre monde, un domaine immatériel, où il n'a plus de race ni de sexe. Il n'existe que sous la forme d'énergie. Certains esprits, ayant attiré les faveurs (ou les foudres) de leur dieu, vont poursuivre leur chemin au-delà de ce domaine, mais la majorité y resteront.

Ce monde spirituel, séparé du nôtre par la limite de nos cinq sens, n'est pourtant jamais bien loin. C'est pourquoi certains shamans découvrent, au cours de leur vie, une façon d'appeler et de faire agir ces esprits sur notre réalité. Ils peuvent faire appel à différents types d'esprits, notamment ;

#### Esprits des animaux (sans pouvoir)

Les animaux, bien qu'intelligents, sont des esprits naissants. Ils existent mais n'ont aucun pouvoir sur le monde matériel et vont souvent même se réincarner dans les minutes suivant leur mort. **Un shaman ne peut pas faire d'incantations qui implorent le pouvoir des animaux.**

#### Esprits en général

Les shamans prient ce type d'esprits tirent leurs pouvoirs de l'ensemble des morts errant dans le domaine des esprits. Lorsqu'un shaman incante, il fait appel aux esprits en général sans déterminer à qui la prière est adressée.

## Archétypes

En adressant leurs prières à un type d'esprits en particulier, les shamans cherchent à s'identifier à ce groupe d'esprits. Ils espèrent alors obtenir des pouvoirs spécifiques à l'archétype. En aucun cas un shaman peut incanter au nom d'un dieu ou des suivants de ceux-ci, qui sont dans un monde spirituel différent. Voici quelques exemples d'archétypes qu'un shaman peut invoquer :

- Les esprits de guerriers tombés au combat
- Les esprits d'assassins, ou d'autres personnes meurtrières
- L'esprit de forgerons et d'autres artisans
- L'esprit d'enfants, ou d'âmes pures
- L'esprit de puissants mages



## La Voie

Les utilisateurs de la magie de moine suivent une série de préceptes que l'on appelle habituellement « La Voie ». Il s'agit de trois serments qui doivent être suivis à la lettre. Les moines peuvent prier n'importe quel dieu de Mador et doivent se soumettre aux préceptes suivants en tout temps, sans quoi ils perdront leurs pouvoirs.

### **Préceptes :**

I. *Serment de paix* : Le moine s'efforce de maintenir l'Ordre et utilise la violence seulement en dernier recours, quand sa vie ou celle d'une autre personne est en danger. Il n'attaquera jamais le premier et poursuivra rarement son attaquant. Il doit donner à son adversaire l'option de se rendre et il ne peut achever volontairement un adversaire s'il considère que celui-ci peut être ramené dans le droit chemin, ce qui exclut les créatures maléfiques mais pas les suivants des dieux de Chaos.

II. *Serment de pauvreté* : Un moine fait vœu de pauvreté et ne peut jamais avoir de possessions personnelles autres que ses vêtements, ses armes et son livre de maximes. Le reste de ses avoirs appartient à son ordre ou à sa communauté. Le moine ne porte rarement plus d'argent sur lui que ce dont il a besoin pour boire et se nourrir et, s'il pratique un métier, tous ses profits sont versés à son ordre ou à sa communauté.

III. *Serment de vérité* : Le moine ne peut délibérément mentir, bluffer, ou prononcer de « demi-vérités » avec l'intention de tromper, exagérer ou trahir. Cela s'applique à toute forme de discussion, parlée ou écrite. Dans le cas où dire la vérité trahirait un autre serment, le moine gardera le silence. Certains moines préfèrent même faire du serment de vérité un vœu de silence absolu.

## Provenance des personnages

Après avoir choisi parmi les options mentionnées ci-haut, un personnage n'est encore qu'un squelette dépourvu de chair et de sens. Il faut désormais travailler à en faire un habitant crédible du monde de jeu qu'est Bélénos. La première tâche consiste à lui créer une histoire originale et acceptable, ce qui veut dire qu'il faut oublier immédiatement les traditionnels villages brûlés par des Orcs, les seigneurs déchus, les amnésies gratuites ou les fugues.

Pour créer une bonne histoire autour d'un nouveau personnage, il faut tout d'abord en définir la provenance. Il existe un monde riche et diversifié créé autour des Terres de Bélénos. Ce monde contient les seuls endroits possibles d'où peuvent provenir les personnages. Cela veut dire qu'un personnage ne peut pas venir d'*Eauprofonde* (Le monde des *Royaumes Oubliés*) ou encore du *Gondor* (Le monde du *Seigneur des Anneaux*). Il doit trouver racine dans l'univers de jeu qu'est Bélénos, via le monde d'Illimune.

Lors de l'inscription, un joueur devra répondre à plusieurs questions sur la provenance de son personnage, son passé, la raison de sa présence au comté de Francourt, et autres sujets le concernant. S'il répond correctement, il recevra une somme de **25 chads** à la création du personnage.

### Langues

Tout Bélénois peut s'attendre à discuter tout au long de sa vie avec des personnes parlant le tweel (français), qui est la langue la plus importante du monde connu, et seule langue officielle du puissant et immédiat voisin de Bélénos, le Saint-Empire de Twyden. Il est toutefois important de comprendre que l'univers linguistique n'est pas uniforme. Si tout bon voyageur se doit de connaître le tweel, il gardera parfois l'accent ou la langue de son pays d'origine.

### Explication territoriale

Le monde de jeu n'est pas un globe rond, il est plat et est soutenu par des forces magiques. Il n'est pas nommé, mais la région accessible par un personnage (là où il peut s'aventurer entre les saisons sans justifier son retour) se nomme **Illimune**. C'était anciennement un très vaste royaume humain bordé par un océan hostile, des montagnes qui le sont tout autant et un désert de glace. Il s'est vu envahir il y a de cela environ 1 000 ans et de toutes nouvelles nations se sont formées après quelques siècles de chaos. Tous les pays d'Illimune ont leur propre saveur et une bonne part des aventuriers qui évoluent dans le pays où se déroule le jeu, Bélénos, proviennent de ces pays. D'autres viennent de plus loin encore, mais alors ils doivent arriver à justifier leur venue et la faire approuver par l'organisation via le "background".

Le pays de **Bélénos** n'est pas unifié. Depuis une vingtaine d'années, il est entendu que l'ensemble du pays est découpé en petites unités nommées baronnies.

**Les Baronnies** correspondent normalement à une ville, voire un village, et aux territoires alentours. Les baronnies ne sont pas d'égaux valeurs en termes de population, allant d'une centaine d'habitants à plusieurs milliers. Aucune baronnie n'évolue seule; elles se regroupent toutes en entités plus grandes nommées comtés. L'intérêt des baronnies est que le commandement des plus petites d'entre elles puisse être donné à un individu qui n'y habite pas. Donc, un personnage en jeu peut acquérir ce titre. Les baronnies sont importantes en jeu puisque ce sont les barons qui communiqueront leurs problèmes ainsi que les opportunités pour lesquelles ils accepteront de l'aide extérieure.

**Les Comtés** ont une fonction plus importante encore. Alors qu'une baronnie est indivisible, les comtés, eux, peuvent gagner ou perdre des baronnies – bien que ce soit rare, sauf en temps de guerre active. Chacun d'entre eux possède son identité propre et son histoire, tandis que les baronnies sont majoritairement anonymes. Un regroupement de comtés se nomme un duché.

**Les Duchés** possèdent des armées conséquentes et, lorsqu'il y a guerre, ce sont les ducs qui mènent la danse. En jeu, les duchés sont importants puisque ce sont les ducs qui signeront les reconnaissances d'aide portées à l'un ou l'autre de leurs vassaux (baron et comte). Ainsi, l'aide

portée à un comte est reconnue partout dans le duché auquel il appartient. Enfin, certains duchés sont regroupés en royaumes.

**Les Royaumes** de Dagoth et d'Aurélius ainsi que les territoires du Conclave Impériale, de Taurë Ilfirin et d'Eseldorf constituent le pays de Bélénos. Ils possèdent une importance majeure et cherchent à unifier l'ensemble du pays sous leur bannière. Outre pour des considérations purement politiques, ce fait se traduit peu en jeu, l'emphase étant donnée aux échelons inférieurs.

#### Échelle de grandeur des territoires

Baronnies □ Comtés □ Duchés □ Royaumes □ Pays de Bélénos □ Grandes Nations □ Monde d'Illluminate

Le terrain de jeu se trouve dans le comté de Francourt. Il est constitué de trois baronnies présentes sur le terrain de jeu : la baronnie des Brumes, la baronnie de Syptosis et la baronnie d'Hyden. Les frontières de chacune ne sont pas fixes et dépendent du campement qui lui jure allégeance. Une quatrième baronnie, hors du terrain de jeu, complète le comté. Elle porte le nom de baronnie de Saint-Léon et se situe à l'est. Montagneuse, elle inclut la zone où se trouvent l'inscription et la plaine hors-jeu.

### **Les grandes nations**

Évidemment, Bélénos n'est qu'un pays dans un monde bien développé. Il est possible d'avoir un personnage venant directement des grandes nations.

*Note: Les informations sur les baronnies, comtés, duchés, royaumes et grandes nations sont disponibles sur le site internet des Terres de Bélénos au <https://www.terres-de-belenos.com/>*



# Le Jeu Étendu

Sur le terrain, les interactions avec le monde extérieur se feront via quelques mécanismes simples et complémentaires. Il est nécessaire de bien les connaître et de comprendre la base de la mécanique sous-jacente pour bien saisir les différents systèmes et opportunités mis en place. Le système de jeu étendu tend à rendre les interactions avec l'organisation plus concrètes et intuitives. Les joueurs peuvent donc répondre à des demandes et proposer des interactions.

## Liste des termes à assimiler pour comprendre le jeu étendu.

### **Système postal**

Il existe sur l'ensemble du territoire de Bélénos. Il est fiable et toutes les lettres et les articles envoyés arriveront à bon port. Chaque campement possède sa propre boîte postale, qui est utilisée pour l'envoi. Les boîtes postales sont en jeu mais sont inaltérables. Elles ne peuvent pas être sabotées ni même ouvertes par aucun moyen – elles ne servent que pour l'envoi, vers les différents départements de l'organisation comme les missives *rôleplay*, les tâches, les missions, ect.

Ces envois peuvent également être faits par courriel après l'activité. Le retour se fait directement à l'inscription, lors de l'activité suivante. Les boîtes postales seront également utilisées pour laisser tous les documents et objets qu'un joueur veut transmettre à l'inscription et qui ne font pas partie du jeu, tels : les déclarations de mort, des offrandes à son dieu, etc.

### **Trame historique**

L'actualité met en scène dans chaque comté un nombre plus ou moins élevé d'événements marquants pour lesquels les joueurs seront appelés à poser des actions en jeu ou entre les scénarios. Ces événements sont appelés trames historiques. Toutes accessibles sur le site internet, certaines seront apportées en jeu puisque c'est en regard de ces trames que seront écrites les missions et les tâches.

Lorsqu'un scripteur ou un personnage qui s'y investit le désire, une trame pourra se développer et une histoire véritable et potentiellement complexe en découlera. Ses implications pourraient impacter le comté, mais aucun avantage statistique direct n'en découlera. Ces trames seront nommées **trames historiques complexes** et donneront lieu à plusieurs mission et/ou tâches.

Enfin, une minorité de trames historiques vont dégénérer au cours de l'année. Elles demanderont à être résolues sous peine de sanctions appliquées aux groupes ayant une construction dans le duché où elles se trouvent. Ces trames sont nommées **trames historiques catastrophiques** et un bonus sera donné si les joueurs arrivent à les résoudre rapidement via le grand chantier proposé.

### **Grand chantier**

Un grand chantier est un ensemble de plusieurs missions liées ensemble dans le but de venir à bout d'une trame historique catastrophique. Un grand chantier est proposé par un duc.

### **Mission**

Les missions sont des documents d'une page rédigés par les comtes qui exposent un problème relatif au comté et qui fait appel à une aide extérieure pour le résoudre. Elles se trouvent dans les auberges, dans le feuillet d'hyden, via des PnJ (personnages non joueurs), en fonction de rumeurs ainsi qu'après de certains joueurs qui les ont demandées. Les missions sont la seule source de travail reconnue. Toutes les missions requièrent une seule et même chose : une équipe de travail formée de 8 travailleurs de métiers divers. Elles offrent une récompense unique: 200 chads et une faveur pour le chef de l'expédition.

**Note : Des missions "publiques" sont aussi disponibles via le site internet de Bélénos ainsi qu'à la caravane hors-jeu dès le samedi.**

### **Les tâches (demande de quête d'habiletés spéciales mineures et majeures)**

Alors qu'une mission est publiquement apportée par un comte et que sa réussite donne une faveur qu'il sera possible d'utiliser au moment le plus propice, une tâche s'adresse directement à un personnage particulier qui va devoir la réussir dans le mois pour recevoir l'avantage promis par la personne qui l'a proposée. Les actes à poser pour réaliser une tâche peuvent être délégués en tout

ou en partie. Au final, ce sont les résultats qui comptent. Les tâches permettent d'accomplir tout ce à quoi les faveurs donnent accès et vice versa.

### **Institution**

Il est possible de mettre des efforts pour construire, hors du terrain de jeu, une œuvre qui apportera des avantages à son ou ses propriétaires. L'institution en question est une construction liant un groupe de personnes dans un objectif particulier. Par exemple : une école de magie, une bibliothèque, une guilde de voleur, etc. Dans sa description, chaque institution est différente et laisse libre cours à la créativité des joueurs. Pour en déterminer les avantages, le système utilisé est inspiré de celui de progression des joueurs, à l'exception que le gain en puissance n'est jamais gratuit. Une institution peut être académique, commerciale, interlope, militaire, politique ou religieuse.

### **Les métiers**

Dès sa création, chaque personnage doit choisir un métier parmi la liste. Les métiers sont considérés comme des compétences et le personnage pourra en apprendre de nouvelles en dépensant des points d'expériences. À chaque GN, le joueur recevra une carte de travail qui atteste de sa – ou de ses – compétence(s). Cette carte n'est pas volable, car elle représente sa force de travail pour le mois à venir. Il y sera noté le nom du joueur (pas du personnage) et le métier du personnage incarné. Le propriétaire pourra y ajouter le nom de son personnage, son surnom, son identité d'infiltré ou rien du tout. C'est à sa guise.

### **Avantage donné aux nouveaux personnages**

À leur arrivée en Bélénos, tous les personnages préinscrits se verront donner d'une à trois cartes métier supplémentaires tirées au hasard. Ces cartes excédentaires représentent des contacts rencontrés en chemin qui recherchent un travail et que le personnage peut faire engager à sa guise, gardant même l'argent négocié pour le mois. Les cartes de travail porteront le nom du joueur qui les aura reçues.

### **Apprentis**

Il sera possible d'acheter la compétence *Apprentis fictifs* (en habileté courante), qui permet de faire travailler un apprenti d'un métier identique au vôtre dans un même projet que vous. Comme il s'agit d'un apprenti, vous obtiendrez ses gains. Si vous possédez plusieurs métiers, vos apprentis peuvent exercer celui que vous choisirez de mettre de l'avant dans une équipe de travail donnée.

### **Faveur**

**Gagnée en effectuant une mission pour un comte, une faveur est une promesse d'assistance dans le futur.**

Les faveurs sont octroyées par le duché auquel appartient le comte qui a rédigé la mission.

Les faveurs sont des documents physiques de la taille d'une lettre de change à l'effigie du duché qui le donne et comportant le nom de celui à qui elle a été donnée. Elles sont volables, mais l'utilisateur doit être le détenteur officiel nommé sur le document. Il est toutefois possible de transférer son droit en utilisant les services d'un notaire... ou d'un faussaire.

Une faveur peut servir à :

- 1- Compléter une étape d'apprentissage d'habileté spéciale pour un personnage possédant les prérequis. Ce processus est normalement nommé « quête personnelle ».
- 2- Aider à débiter ou améliorer une institution.
- 3- Remplacer une tâche.
- 4- S'échanger contre 200 chads (à la caravane).
- 5- Différentes demandes en jeu comme des cadeaux et des paiements.
- 6- Réduire les objectifs (2) lors d'une quête de prestige

### **Les faveurs sont ducales.**

Une faveur est un élément concret signé par la main d'un duc dans le cadre de ses fonctions. Elle lie le duché, pas la personne le dirigeant. Ainsi, un changement de duc n'aura pas d'impact sur la qualité de celle-ci mais, si le duché est démantelé, elle n'aura plus aucune valeur.

### **Les faveurs sont transférables uniquement si cet échange est notarié.**

Le nom du destinataire d'une faveur est inscrit sur le document qui l'officialise et elle peut être volée. Que ce soit par la vente ou le vol, il est possible de la transférer à un nouveau destinataire. Cette transaction doit se faire par document notarié et devra être envoyée aux archives. Toutefois, les ducs ne vérifieront pas systématiquement si un transfert a été effectué. C'est-à-dire que si le premier propriétaire l'envoie sans mentionner que sa faveur a été transférée, le duc risque de l'accepter sans hésitation à moins qu'il ait des doutes (si le transfert est noté sur la faveur, par exemple).

### **Une faveur ne peut aider un ennemi.**

Pour qu'une faveur soit réalisée, il faut que la personne qui l'utilise ne soit pas un ennemi du duc. Si le duc règne sur des comtes ayant des natures ou des aspirations divergentes, le duc va devoir accepter les faveurs tant qu'elles ne visent pas à le renverser. Les restrictions d'utilisation de faveur sont indiquées pour chaque duché.

Une faveur qui ne peut pas être accordée à cause d'un mauvais usage ou d'une demande non permise sera remise au demandeur le GN suivant avec la cause du refus tant que cette erreur est faite de bonne foi. Dans le cas contraire, elle sera détruite.

### **Une faveur par mois par personne ou par institution.**

Un joueur ne peut pas utiliser plus qu'une faveur par GN. Il n'est pas non plus possible d'utiliser plus d'une faveur par mois pour un même objectif (voir la section traitant des institutions).

### **Un duc ne donne des faveurs qu'en récompense aux missions qu'il propose/accepte.**

L'unique manière de gagner une faveur d'un duc est de réaliser une mission. Notez que les missions ne se limitent pas qu'à celles affichées dans les auberges. Il est possible de contacter un comte ou une institution pour demander ou même proposer une mission particulière (via les dépôts postaux ou par courriel à l'équipe de rédaction).

## **Trouver des missions et recevoir sa récompense**

Toutes les missions sont rédigées sous forme d'offres d'emploi relatant le problème, le moyen envisagé pour y remédier et les personnes requises pour concrétiser la solution, soit une équipe de travail formée de 8 travailleurs de métiers divers. La composition de cette équipe sera bien expliquée dans l'offre de travail. Normalement, une mission demandera de 4 à 6 travailleurs qualifiés (un métier défini). La nature des autres membres de l'équipe sera indiquée comme « indéfinie ». Occuper ces postes reviendra à servir d'aide aux gens des postes définis (manœuvres, aide de camp etc.).

### **Obtenir une mission dans une auberge**

Chaque auberge ne se verra donner que les missions proposées par des comtés non hostiles à sa clientèle. Une même mission pourra être affichée plus d'une fois et pourra également être réalisée par plusieurs équipes différentes. Il sera également demandé de ne pas voler les missions affichées.

### **Obtenir une mission en jeu**

Bien que les auberges soient un lieu de prédilection pour l'acquisition de missions, il est possible pour un personnage de découvrir des opportunités de missions ailleurs. Certaines seront accessibles par le Feuillet d'Hyden, par les demandes de PnJ ou via l'habileté courante *Magouilles et découverte*. Il est donc important pour vous de garder l'œil ouvert.

### **Proposer une mission**

Il est possible de proposer une mission à un comte ainsi que la composition d'une équipe de travail qui l'effectuera. Cette action peut se faire par missive. La mission doit avoir pour but d'aider une trame historique du comté tel qu'identifiée sur le site internet et doit être formulée de manière

*rôleplay*. L'utilité de chacun des métiers pour l'accomplissement de la mission doit être justifiée. Ce sera au responsable du système d'accepter ou de refuser la proposition.

### **Obtenir une mission via une correspondance directe**

Un personnage ou un groupe peut aussi demander directement à un comte, avec lequel il entretient une correspondance *rôleplay*, de recevoir une mission en lien avec les différentes trames historiques. Pour cela, il suffit de lui en faire la demande par la poste. Il recevra alors une mission le GN suivant lors de l'inscription de son personnage/groupe.

### **La récompense**

Toutes les missions se présenteront sous une même forme et permettront toutes une même récompense de 200 chads au chef de mission, en plus d'une faveur de la part du duc. Il sera de la responsabilité des personnes engagées de s'entendre sur leur paiement. Comme la récompense est connue, il est conseillé aux travailleurs de se faire payer à l'avance bien que ce choix leur appartienne. La récompense en question sera donnée au chef de mission lors de l'inscription de l'événement suivant.

## **Déroulement et opportunité d'une mission**

### **Pour accepter une mission**

Pour qu'une équipe de travail participe à une mission, elle doit le signaler au comte en envoyant par la poste une enveloppe contenant les cartes travail demandées par la mission ainsi que le contrat d'embauche dûment rempli. Un personnage pourra participer à la mission de son choix dans la mesure où son métier concorde avec la demande. En revanche, si la personne en charge du système découvre une incohérence majeure, elle pourra annuler la mission et répondra que l'équipe de travail s'est fait refuser l'accès au comté. En plus de l'identification de la mission choisie, le contrat d'embauche doit contenir les informations suivantes :

- Le nom fictif et véritable du chef d'équipe (c'est à lui que seront envoyées les récompenses),
- Une « déclaration de bonne foi »,
- Un message à transmettre au comte si désiré (message *rôleplay*),
- Une section où indiquer à qui apporter du prestige (si les travailleurs ont l'ordre de mousser la popularité d'un individu, d'un groupe ou d'une institution, il faudra son nom),
- La possibilité de noter que la mission vise un sabotage (voir plus bas).

**Note : Dès qu'il aura légué sa carte métier, l'entente sera scellée et le personnage devra accepter de travailler à la tâche où il sera affecté.**

**Plusieurs équipes de travail peuvent travailler simultanément à une même mission.**



### **Infiltrer une Mission**

Il est possible d'infiltrer une mission dans le but de la saboter de l'intérieur. Vu la proximité des autres membres de l'équipe, cette méthode est très risquée pour un personnage. La perfidie de celui-ci pourrait être découverte. Le personnage ne peut subir de sanction durant cette mission; nous vous invitons plutôt à jouer ces tensions pendant le jeu. Pour confirmer cette action, le personnage doit utiliser le système postal pour en avertir l'organisation. Le message doit contenir minimalement le nom du joueur et du personnage ainsi qu'une courte description *roleplay* de l'infiltration.

### **Mission de sabotage**

Il est possible de créer une équipe de travail qui réponde aux conditions d'embauche telles que définies par le comte, de l'envoyer en mission normalement mais d'indiquer qu'une fois sur place elle travaillera à saboter les efforts des autres travailleurs, ou mieux, œuvrera discrètement à ce que la situation dégénère! Pour cela, il suffit de cocher la case sabotage sur le contrat d'embauche. Note : Une telle équipe doit être crédible. Ainsi, des Orcs ou des démonistes notoires ne seront pas admis pour aider un comté d'Aurélius et seront refoulés à la frontière. Si elle est admise, l'équipe sera récompensée comme si elle avait aidé la mission et recevra son paiement en argent et en faveur du comte.

### **Dénoncer une équipe de travail illégitime**

Une équipe de travail ne peut pas être contrée, mais une équipe de travail illégitime peut l'être. Ainsi, si une équipe de travail comporte un ou plusieurs membres hostiles au comté qu'elle a pour mission d'aider, une personne pourra envoyer une dénonciation écrite par voie postale directement au comte. Si les renseignements sont vrais, l'équipe de travail sera refoulée aux frontières, comme indiqué précédemment. Le dénonciateur recevra, dans cette éventualité, un paiement de 200 chads mais n'obtiendra pas de faveur si l'équipe tentait réellement d'aider. Dans le cas où il s'agissait d'une équipe de sabotage, le dénonciateur recevra également la faveur du comte. Le nom du dénonciateur ne sera pas mis public, mais certains processus d'espionnage de groupe pourront permettre de le connaître.



## **Quête (acquisition d'une habileté spéciale)**

Les quêtes pour acquérir des habiletés spéciales peuvent être réalisées par toute personne possédant les prérequis, sans égard à son niveau et ce, au GN où la demande est envoyée. Une demande de quête entraîne automatiquement la perte des *shadow lives* pour un personnage qui en possède encore.

Les habiletés spéciales sont acquises en allant voir un spécialiste qui est à même de l'enseigner. Cette opération se fait entre le GN où la quête est complétée et le GN suivant et n'empêche pas de travailler normalement. Il est possible de trouver un spécialiste pour apprendre toutes les habiletés spéciales dans tous les duchés sauf si cet enseignement va directement à l'encontre des valeurs du duché et ne peut être expliquée de manière *rôleplay* (la nécromancie, les cultes ennemis, etc.).

### **Tâche faveur ou paiement**

Toutes les étapes de quêtes peuvent être réalisées en utilisant une faveur, en réalisant une tâche ou en payant pour le service. Il s'agit de trois voies distinctes mais il est possible de passer de l'une à l'autre en tout temps. Toutes les procédures doivent se faire via la base de données. Toutefois, l'ensemble des éléments physiques demandés doit être identifié et déposé dans une boîte postale. Pour rappel : une faveur est donnée au chef d'équipe d'une mission réalisée et les tâches sont des actions à réaliser en jeu.

**Première étape** : Convaincre une institution capable de dispenser l'enseignement.

L'institution ou le spécialiste qui peut enseigner l'habileté peut être contacté directement (vous devez savoir à qui vous adresser) ou indirectement en demandant à un comte qui ne considère pas votre personnage comme un ennemi potentiel (une connaissance du comte ou du comté est nécessaire).

Cette demande doit indiquer quelle habileté il souhaite apprendre et peut appuyer sa demande de manière *rôleplay*. Si le demandeur a vu juste et que la personne visée peut l'aider, il recevra une tâche à accomplir le mois suivant. Dès qu'elle sera remplie, il pourra passer à la deuxième étape. Si le destinataire ne peut l'aider, la réponse lui indiquera qui contacter au GN suivant. Ce processus prend donc deux GN au minimum (1<sup>er</sup> GN : envoi de la demande, 2<sup>ème</sup> GN : réalisation de la tâche). Il est cependant possible d'accélérer les choses en ajoutant à sa demande un paiement de 1 000 chads ou une faveur (du duché où réside le destinataire). Si le destinataire ne peut aider le demandeur, le paiement et la faveur seront renvoyés en même temps que la réponse.

**Deuxième étape** : Payer les frais de cours.

Si la demande est acceptée, le personnage devra payer les frais d'enseignement le mois suivant. Ce paiement peut se faire en argent pour 2 000 chads, en effectuant une tâche (qui sera transmise automatiquement quand la première étape sera réalisée) ou par l'envoi d'une faveur (du duché où sera donné l'enseignement). Si l'habileté spéciale est catégorisée comme mineure, elle sera acquise après la réalisation de cette étape.

**Troisième étape** : Si l'habileté est catégorisée comme majeure, le futur élève recevra, lors de son inscription au GN suivant, une liste de travaux pratiques à réaliser et d'objets à ramasser avant de débiter ses cours (sera considéré comme une tâche). Encore une fois, il pourra s'y soustraire en utilisant une faveur du duché approprié ou en payant 3 000 chads.

**Note** : *La réalisation de chacune de ces étapes sera notée sur votre fiche de personnage dans la partie quête.*

## **Acquisition d'un titre de noblesse (baronnies extérieures au terrain)**

Tous les personnages peuvent demander de devenir baron dans la baronnie sous-développée d'un comté. La procédure est la même que celle pour acquérir une compétence spéciale mineure, excepté que :

- Le titre de baron n'étant pas réellement une habileté, il ne compte pas dans la limite d'habiletés spéciales que peut posséder un personnage. Cependant, il est impossible de demander une quête pour devenir baron si une autre quête est déjà en cours et vice versa.
- Le titre de baron est donné par un comte, ce n'est pas enseigné par un spécialiste.
- Les places de baron sont limitées.
- Les tâches à effectuer varient selon le royaume dans lequel le personnage veut devenir baron.

***Note : Les prérequis pour entreprendre une quête de baron sont : les habiletés richesse (2) et l'habileté contact.***

### **Rôle d'un baron**

Les comtes sont prêts à donner aussi facilement un titre de baron uniquement pour les petites baronnies mal organisées. Pour bien visualiser la portée du titre, une telle baronnie compte rarement plus de 100 habitants. Au départ, celles-ci n'apportent rien de plus aux barons, à part leur titre. Pour en tirer des avantages, les barons-personnages doivent convaincre des investisseurs (des groupes de Bélénos) d'y installer des institutions.

### **Avantage**

Une baronnie sera dite active dès qu'une institution s'y sera implantée. Chaque institution rapportera au baron un montant fixe 100 chads par mois jusqu'à un maximum de 300 chads. Une baronnie active aura également sa propre trame historique (voir la section à cet effet).

### **Désavantage**

Si une trame historique du duché (celle de la baronnie ou de tout comté inclus dans la baronnie), dégénère et devient catastrophique, le baron devra donner au duc un montant de 500 chads (maximum 1 500 chads) par institution présente sur la baronnie à chaque GN où le problème perdure (voir la section trame historique). En résumé, aucun désavantage ne sera imposé à la baronnie lors du GN pendant lequel le problème est apporté en jeu. Ce sera le cas, par la suite, s'il n'a pas été réglé.

### **Chasser une institution de sa baronnie**

Il est possible pour un baron de tenter de chasser une institution de sa baronnie. Pour cela, il doit contacter l'organisation et indiquer qu'il souhaite que cette action fasse l'objet d'une trame historique dont il aura la mission. S'il réussit, l'institution devra quitter (voir la section traitant des institutions).

### **Se faire retirer son titre**

Si un comte a des preuves soutenant qu'un de ses vassaux est en fait un ennemi, il pourra le destituer et même mettre sa tête à prix. C'est le seul moyen de faire perdre son titre à un baron.

### **Succession**

Les baronnies données à des barons qui n'habitent pas dans la baronnie ne sont jamais héréditaires ni transférables. Si le baron-personnage meurt, le titre sera remis au comte. Une baronnie inactive sera à nouveau accessible au premier demandeur. Si des institutions sont présentes dans la baronnie, elles pourront elles-mêmes nommer le prochain baron. Cette nomination doit être faite par missive et requiert la signature de tous les responsables d'institutions (toutes celles encore supportées par des joueurs).

## Progression du personnage

Les habiletés d'un personnage à son premier GN dépendent de sa race et de sa classe, mais de nouvelles habiletés peuvent être achetées avec des points d'expérience ou par des quêtes. Toutes les joueuses et tous les joueurs peuvent accéder à leur fiche de personnage par la base de données en ligne (<http://www.terres-de-belenos.com/BD>) en créant un compte à l'avance ou à l'inscription.

Progression de personnage			
Inscription	Niveau du personnage	Expérience	Shadow lives*
Premier GN	1	Aucune, habiletés de race et de classe	2
Deuxième GN	2	Reçoit 50 XP au début du jeu	2
Troisième GN	3	Reçoit 50 XP au début du jeu	2
Quatrième GN	4	Reçoit 50 XP au début du jeu	0
Cinquième GN	5	Reçoit 50 XP au début du jeu	0
Plus de 6 GN	6+	Peut recevoir jusqu'à 20 XP s'il a enseigné des cours au GN précédent	0

**\*Les personnages ont un total de 2 shadow lives (en tout) pour les trois premiers GN sauf lors d'une demande de quête (voir [Vie et mort des personnages](#).)**

### Points d'expérience octroyés au joueur (Habilités courantes)

En participant à des activités autres que les GN principaux, il est aussi possible d'acquérir des points d'expérience qui seront attribués au joueur plutôt qu'à un personnage. Ces points pourront être dépensés sur n'importe quel personnage du joueur au moment où il le voudra. Ils peuvent même être utilisés sur un personnage de niveau 1. Par contre, il y a une limite de 120 points d'expérience de joueur utilisables sur un même personnage pendant une même année.

### Enseignement

Une fois rendu au niveau 5, un personnage peut enseigner à d'autres un ou plusieurs cours par GN et recevoir jusqu'à 20 points d'expérience au GN suivant (voir [Maîtres et entraînements](#)).

### Demande de quête de points d'expérience

Un personnage peut demander une quête pour 30 points d'expérience à partir du niveau 6 pour pallier le fait qu'il ne reçoive plus de points d'expérience par sa seule présence.

### Demande de quête (Habilité spéciale, Titre de prestige, Êtres mythiques)

En plus de son gain d'expérience, le joueur peut faire la demande d'une quête d'habileté spéciale ou de titre de prestige dès son premier évènement. Il doit cependant posséder les prérequis nécessaires et il perdra ses *shadow lives* restantes. Chaque personnage ne peut posséder plus de deux habiletés spéciales mineures et une habileté spéciale majeure (voir [Habilités spéciales](#)).

- **Contester un titre de prestige** : Si un autre joueur conteste le titre de prestige d'un personnage, ce dernier aura alors deux quêtes à accomplir, celle qu'il a demandée ainsi que celle qui l'empêchera de perdre son titre (voir la section [Habilités spéciales et titres de prestige](#)). Un prétendant qui échoue sa quête en tentant de retirer le titre à un autre personnage devra attendre 2 GN complets avant d'en refaire la demande.

**Note: Les quêtes n'offrent aucune garantie d'obtenir l'habileté ou l'expérience demandée! En tout temps, il est possible qu'une quête soit échouée complètement ou qu'une partie de la quête doive être reprise avant de la considérer terminée.**

## Table des habiletés courantes

### Type d'habiletés

- **Habiletés à niveaux (notées d'un «a»)** : Ces habiletés progressent de niveau. L'achat du premier niveau d'une habileté se fait toujours au prix complet. Pour les niveaux subséquents, chaque niveau coûte la moitié du prix si l'habileté fait partie d'une catégorie pour laquelle la classe du personnage possède un rabais. Par exemple, un guerrier a droit à ce demi-prix pour les habiletés de la catégorie Guerrier, alors qu'un Mage y a droit pour les habiletés de Mage. On ne peut pas acheter plus d'un niveau d'habileté par GN, même avec les XP d'activités connexes.

- **Habiletés à achats multiples (notées d'un «b»)** : Ces habiletés ne possèdent pas de niveau, mais peuvent être achetées plus d'une fois pour le coût complet à chaque achat. On peut également acheter ces habiletés plus d'une fois par GN. Elles peuvent être achetées 6 fois maximum.

- **Habiletés uniques (notées d'un «-»)** : Ces habiletés ne peuvent être achetées qu'une seule fois.

### Rabais de catégorie selon la classe du personnage

Le coût des habiletés diffère pour chaque classe. Toutes les classes évoluent différemment et ont chacune leurs forces et leurs faiblesses. Chaque classe paie 25 % de moins (rabais) pour les habiletés de certaines catégories et 25 % de plus (pénalité) pour d'autres catégories. Cet ajustement est appliqué avant le 50% de rabais pour les niveaux d'habiletés de type «a».

Classes	Rabais de 25 %	Pénalité de 25 %
Acolyte, Clerc, Cultiste, Moine, Prêtre, Shaman	Prêtre	Voleur
Barde, Voleur	Voleur	Prêtre
Guerrier	Guerrier	Mage
Artisan	Artisan	Mage et Prêtre
Mage	Mage	Guerrier

*Note : Le résultat final est toujours arrondi vers le haut.*

### Rabais d'enseignement

Si une habileté a été enseignée au personnage dans un GN précédent, il reçoit un rabais de 20% sur son prix en points d'expérience.

- **Habiletés à niveaux (notées d'un «a»)** : Un cours différent doit être reçu pour chaque niveau.

- **Habiletés à achats multiples (notées d'un «b»)** : Chaque cours ne donne le rabais qu'une seule fois. Il faut recevoir un cours d'un maître différent pour avoir le rabais sur un autre achat. Les sorts ainsi que les recettes ne peuvent faire l'objet d'un rabais d'enseignement.

Par exemple, un prêtre humain a reçu un enseignement pour le niveau 2 de *Magie cléricale* :

1. Le coût de base est de 50 XP pour l'Humain.
2. Puisqu'il est Prêtre, on réduit de 25% pour 37.5 XP.
3. Puisque c'est un niveau 2 ou plus et qu'il a droit à un rabais, on réduit de 50% pour 18.75 XP.
4. Puisqu'il est entraîné, on réduit de 20% pour 15 XP.

Table des habiletés (* habilité avec pré-requis )		Temps		Races communes		
		Type	Enseignement	Humain	Elfe	Nain
Ambidextrie	a	45 min	70	50	90	70
Armure efficace*	a	60 min	125	150	100	-
Assommer	-	30 min	60	70	60	60
Brise arme*	b	45 min	90	100	75	120
Coup critique*	-	45 min	100	80	90	120
Détruit bouclier	b	45 min	60	80	55	80
Droit aux armures	a	30 min	40	40	20	60
Droit aux boucliers	a	30 min	25	25	25	40
Droit à une arme supplémentaire	b	30 min	50	60	40	60
Endurance	a	-	90	100	75	120
Rage <i>Berserk</i>	a	45 min	100	150	80	150
Régénération	a	-	-	-	-	-
Spécialisation martiale* (par catégorie)	a	60 min	125	140	110	145
1er Point de vie	-	-	10	25	5	10
2e Point de vie	-	-	20	35	15	20
3e Point de vie	-	-	30	40	25	35
4e Point de vie	-	-	40	50	35	45
Autres Points de vie	b	-	50	60	45	60

Table des habiletés (* habilité avec pré-requis)		Temps		Races maléfiques			
		Type	Enseignement	Orc	Elfe Noir	Gobelin	Homme-Rat
Ambidextrie	a	45 min	70	50	75	50	
Armure efficace*	a	60 min	100	150	130	130	
Assommer	-	30 min	60	60	60	60	
Brise arme*	b	45 min	80	100	110	110	
Coup critique*	-	45 min	90	80	100	100	
Détruit bouclier	b	45 min	50	90	60	90	
Droit aux armures	a	30 min	25	40	30	40	
Droit aux boucliers	a	30 min	25	25	25	25	
Droit à une arme supplémentaire	b	30 min	45	50	50	45	
Endurance	a	-	80	100	90	110	
Rage Berserk	a	45 min	80	125	100	125	
Régénération	a	-	100	-	150	-	
Spécialisation martiale* (par catégorie)	a	60 min	100	140	110	130	
1er Point de vie	-	-	5	25	5	5	
2e Point de vie	-	-	10	35	15	15	
3e Point de vie	-	-	15	40	25	25	
4e Point de vie	-	-	20	50	35	35	
Autres Points de vie	b	-	25	60	45	45	

## Guerrier

Table des habilités ( * habilité avec pré-requis )		Temps			Races communes			
		Type	Enseignement	Humain	Elfe	Nain	Chapardeur	
Artisan	Alchimie	a	45 min	100	85	150	110	
	Apprentis Fictifs	b	45 min	50	50	50	50	
	Autopsie	-	30 min	25	25	25	25	
	Contact	b	45 min	80	90	90	90	
	Commerce (chacune de 5 habilités)	a	30 min	40	40	40	50	
	Forgeron	a	45 min	70	70	40	90	
	Grand maître*	-	-	40	40	40	40	
	Herboristerie	a	45 min	60	40	90	50	
	Ingénieur	a	30 min	50	50	40	65	
	Métier Secondaire	b	45 min	50	50	50	50	
	Notaire	-	30 min	30	35	50	50	
	Premiers soins	b	30 min	40	35	40	40	
	Production d'alcool (par spécialisation)	a	30 min	40	40	35	40	
	Recette d'alchimie (XP/niveau)*	b	-	10	10	10	10	
	Recette d'herboriste (XP/niveau)*	b	30 min	10	10	10	10	
	Résistance aux poisons	a	-	50	50	40	50	
	Richesse	b	30 min	25	25	25	25	
	Mage	Connaissance de la langue écrite arcanique	-	30 min	20	15	40	-
		Élément magique supplémentaire	b	-	8	8	8	-
		Haute magie	-	45 min	60	60	60	-
Magie arcanique*		a	45 min	60	50	80	-	
Parchemins*		a	45 min	100	90	125	-	
Résistance aux sorts de charme		a	-	90	60	75	80	
Sort complexe*		b	-	50	50	50	-	
Traduction de langages obscurs		-	30 min	30	25	40	-	
Transcription arcanique*		-	30 min	30	25	40	-	

**Table des habiletés**  
(\* habilité avec pré-requis)

	Temps		Races maléfiques			
	Type	Enseignement	Orc	Elfe Noir	Gobelin	Homme-Rat
Alchimie	a	45 min	150	85	100	100
Apprentis Fictifs	b	45 min	50	50	50	50
Autopsie	-	30 min	25	25	25	25
Contact	b	45 min	120	100	110	120
Commerce (chacune de 5 habilités)	a	30 min	50	50	50	60
Forgeron	a	45 min	70	70	65	70
Grand maître*	-	-	40	40	40	40
Herboristerie	a	45 min	65	90	60	90
Ingénieur	a	30 min	65	60	45	40
Métier Secondaire	b	45 min	50	50	50	50
Notaire	-	30 min	50	35	30	50
Premiers soins	b	30 min	50	40	40	30
Production d'alcool (par spécialisation)	a	30 min	45	40	45	45
Recette d'alchimie (XP/niveau)*	b	-	10	10	10	15
Recette d'herboriste (XP/niveau)*	b	30 min	10	10	10	10
Résistance aux potions	a	-	40	50	40	20
Richesse	b	30 min	25	25	25	25
Connaissance de la langue écrite arcanique	-	30 min	50	15	30	50
Élément magique supplémentaire	b	-	8	8	8	8
Haute magie	-	45 min	60	60	60	60
Magie arcanique*	a	45 min	70	50	70	90
Parchemins*	a	45 min	125	65	110	125
Résistance aux sorts de charme	a	-	125	45	125	45
Sort complexe*	b	-	50	50	50	50
Traduction de langages obscurs	-	30 min	40	25	40	30
Transcription arcanique*	-	30 min	35	30	35	45

**Artisan**

**Magie**

Table des habiletés (* habilité avec pré-requis)		Type	Temps Enseignement	Races communes			
				Humain	Effe	Nain	Chapardeur
<b>Prêtre</b>	Contrôler les morts-vivants*	-	45 min	80	-	-	-
	Éléments magiques supplémentaires (5x)	b	-	40	40	40	40
	Guérison	b	45 min	75	60	90	75
	Haute magie	-	45 min	60	60	60	60
	Magie clérical	a	30 min	50	50	50	50
	Magie shamanique	a	30 min	50	35	60	65
	Magie de moine	a	30 min	50	50	50	75
	Malédiction*	-	-	80	-	-	-
	Parler aux morts*	-	45 min	50	50	50	70
	Repousser les morts-vivants*	-	45 min	80	80	80	80
	Résurrection*	b	30 min	30	40	35	30
	Rétablissement	-	-	80	80	80	80
	Sort supplémentaire (XP/niveau)	b	-	10	10	10	10
	Attaque par derrière	-	45 min	60	55	75	50
	Chant	a	60 min	125	95	150	120
	Déguisement	-	90 min	200	200	200	200
	Égorgement*	-	60 min	125	125	190	130
	Engourdissement*	-	45 min	90	100	80	100
	Magouille/découverte	b	30 min	50	50	50	20
	Prise du sommeil*	-	45 min	80	85	90	100
Résistance à la torture	-	30 min	40	40	40	100	
Résistance aux chants	a	-	90	125	75	90	
Résistance aux poisons	a	-	60	60	50	60	
Sabotage	-	45 min	100	100	100	100	
Smoke	b	45 min	75	75	90	40	
Torture	-	30 min	40	45	55	40	
Vol à la tire	a	45 min	80	90	100	80	

**Voleur**

Table des habiletés (* habilité avec pré-requis)		Temps		Races maléfiques			
		Type	Enseignement	Orc	Amal	Gobelin	Homme-Rat
Prêtre	Contrôler les morts-vivants*	-	45 min	80	80	80	80
	Éléments magiques supplémentaires (5x)	b	-	40	40	40	40
	Guérison	b	45 min	100	100	100	90
	Haute magie	-	45 min	60	60	60	60
	Magie cléricale	a	30 min	50	50	50	75
	Magie shamanique	a	30 min	60	-	45	60
	Magie de moine	a	30 min	-	-	-	75
	Malédiction*	-	-	80	80	80	80
	Parler aux morts*	-	45 min	50	-	50	50
	Repousser les morts-vivants*	-	45 min	-	-	-	-
	Résurrection*	b	30 min	30	40	30	40
	Rétablissement	-	-	80	80	80	80
	Sort supplémentaire (XP/niveau)	b	-	10	10	10	10
	Attaque par derrière	-	45 min	90	50	60	40
	Chant	a	60 min	150	125	125	150
	Déguisement	-	90 min	200	200	200	200
	Égorgement*	-	60 min	175	100	150	90
Engorgissement*	-	45 min	80	100	110	110	
Magouille/découverte	b	30 min	50	60	45	40	
Prise du sommeil*	-	45 min	30	80	90	95	
Résistance à la torture	-	30 min	35	40	45	40	
Résistance aux chants	a	-	60	125	90	110	
Résistance aux poisons	a	-	50	45	55	30	
Sabotage	-	45 min	100	100	75	75	
Smoke	b	45 min	90	40	50	40	
Torture	-	30 min	40	20	30	20	
Vol à la tire	a	45 min	100	60	75	60	

## ***Habiletés courantes***

Tout matériel nécessaire au fonctionnement d'une habileté devra être fourni par le joueur, à moins d'indication contraire dans la définition de l'habileté.

### **Alchimie**

Donne la capacité de fabriquer des potions en utilisant un *Laboratoire* (voir **Les installations**). L'artisan alchimiste commence avec quatre recettes niveau 1 de son choix. Cependant, quelqu'un qui achète l'habileté Alchimie commencera avec seulement deux recettes. Pour acheter des recettes supplémentaires, l'alchimiste doit acheter les recettes en points d'expérience ou les apprendre d'un autre alchimiste. Pour plus de détails, voir le chapitre **Alchimie**.

**Niveaux 2 à 4** - Permet d'acheter les recettes du niveau en question et donne gratuitement 1 recette du niveau obtenu ou inférieur.

***Note** : Les potions de niveau 1 ne se conservent pas de GN en GN. Les ingrédients réagissent ensemble et détruisent l'effet alchimique après quelques jours.*

*Les alchimistes doivent apporter eux-mêmes leurs fioles et leurs ingrédients alchimiques. Il est à noter que les fioles peuvent être volées pendant le jeu, c'est pourquoi il est conseillé d'avoir une alternative si vous désirez garder vos plus belles fioles.*

### **Ambidextrie**

Permet d'utiliser en même temps deux armes plus longues que la normale en mêlée. Sans cette habileté, les joueurs peuvent seulement utiliser une arme de poing (45 cm et moins) avec leur arme principale.

**Niveau 1** - Permet de se battre avec deux armes de 70 cm et moins, permet aussi de tenir un pistolet dans chaque main si le personnage a également *Spécialisation martiale* niveau 1 pour les armes complexes.

**Niveau 2** - Permet de se battre avec une arme de 120 cm et moins et une arme de 70 cm et moins.

### **Apprentis Fictifs**

Permet de faire travailler l'apprenti du personnage dans une mission. L'apprenti possédera le même métier que son maître, ou l'un de ceux-ci s'il en a plusieurs, et donnera tous ses gains à ce dernier.

### **Armure Efficace**

**Prérequis** : *Droit aux armures lourdes*.

Grâce à un entraînement militaire rigoureux, un combattant expérimenté devient plus apte à utiliser les armures. Il est capable d'optimiser son armure et ses mouvements en combat pour obtenir une protection maximale sans accroître son encombrement.

**Niveau 1** – Si l'armure du personnage possède au moins 6 points d'armure de plates (plaques de métal complètes, voir **Évaluation des armures**), pour chaque 3 points d'armure physique portés le personnage reçoit 1 point d'armure supplémentaire. Son maximum d'armure physique et magique devient 20 points.

**Niveau 2** - Si l'armure du personnage possède au moins 6 points d'armure de plates (plaques de métal complètes, avant l'ajustement dû à l'effet du niveau 1), et que cette armure a encore des points, elle peut bloquer un sort offensif au choix du porteur, avec un délai minimal de 30 minutes entre chaque utilisation.

**Niveau 3** - Si l'armure du personnage possède au moins 11 points d'armure de plates (plaques de métal complètes, avant l'ajustement dû à l'effet du niveau 1), et que cette armure a encore des points, elle peut bloquer un second sort offensif au choix du porteur, avec un délai minimal de 30 minutes entre chaque utilisation.

***Note** : Lorsqu'un sort est bloqué, la cible doit dire « Armure efficace! ».*

## Assommer

Coup léger sur la tête à l'aide d'une arme contondante (notez bien que les pommeaux ainsi que le plat des lames ne peuvent pas être utilisés). Cette habileté peut être utilisée seulement quand la victime ne s'y attend pas (de dos obligatoirement) ou si celle-ci est coincée ou maîtrisée. Le joueur qui utilise l'habileté *Assommer* doit être particulièrement prudent pour ne pas blesser sa victime. Si la victime reçoit 1 point de dégâts ou se retrouve dans un contexte pouvant la réveiller (ex. : bruit d'une bataille), elle se réveille. Cette habileté est interdite en mêlée. **Le casque rigide protège contre Assommer si cela a été spécifiquement approuvé lors de l'inspection de l'armure.**  
**Durée :** La personne assommée est inconsciente pour 1 minute.

## Attaque par derrière

Attaque surprise, faite dans le dos de la victime, infligeant 5 points de dégâts. Aucun autre effet (sort, force, arme magique, spécialisation, etc.) ne peut augmenter le nombre de points de dégâts. Il n'est pas possible de faire deux attaques par derrière simultanément à la même personne pour faire plus de dégâts.

- Cette habileté est interdite en mêlée. **Il est également interdit de pointer avec son arme (estoc).**
- L'attaque doit être faite avec une dague de 45 cm et moins.
- L'attaquant ne peut porter qu'une armure légère ou aucune armure, ni avoir une autre arme que sa dague dans les mains.

## Autopsie

Permet de déterminer la cause de la mort d'un personnage décédé depuis moins de 24 heures. Pour pouvoir utiliser cette habileté, la totalité du cadavre doit être disponible (tout au plus, il peut manquer un bras ou une jambe). Pour pratiquer une autopsie, le personnage aura besoin d'une trousse d'outils décorum comprenant pinces, couteaux etc. Une autopsie prend un minimum de deux minutes le jour et de 10 minutes la nuit si le corps est bien éclairé. Dans le cas contraire, il sera impossible de tirer des conclusions justes.

L'autopsie permet de connaître la force d'un poison utilisé, le type d'arme ayant blessé la victime, si elle a été torturée, s'il lui manque du sang ou toute autre cause et information permettant d'en savoir plus à propos de la mort du personnage visé.

## Brise arme

**Prérequis :** *Détruit bouclier.*

L'utilisateur doit dire « Brise arme » **avant** de lancer son coup, qui doit toucher de plein fouet l'arme d'un adversaire. Si le coup touche clairement et directement l'arme, celle-ci est brisée et devient inefficace : son possesseur ne peut plus s'en servir tant qu'elle n'est pas réparée. Si le coup touche une partie du corps de la cible, le coup fait les dégâts normaux. **L'utilisation est perdue si le coup ne touche pas l'arme.**

Chaque achat de cette habileté donne la capacité de briser l'arme de son adversaire une fois par combat, avec un délai minimal de 30 minutes entre chaque utilisation.

Il est à noter que les lances et autres armes à long manche se brisent de la même façon que les autres armes. Une arme qui est magique, qui a reçu le sort *Arme enchantée*, ou encore le *Renfort* d'un *Forgeron*, ne peut pas être brisée. Toute arme brisée peut être réparée par un *Forgeron*.

**Note :** *Cette habileté peut être utilisée seulement avec des armes de la catégorie Armes longues ou Armes à deux mains.*

## Chant

Habileté à jouer de la musique ou à chanter pour utiliser les effets des chants de barde. Le livre de chants est obligatoire et doit être en jeu de la même façon qu'un livre de sort. Voir la section **Chants** pour les détails du fonctionnement.

## Commerce

Il y a en fait quatre habiletés de commerce. Ces habiletés représentent la capacité d'une personne à connaître des fournisseurs pour les produits appartenant à l'une des catégories suivantes :

- Éléments de métal (fer et argent)
- Éléments alchimiques
- Potions et équipement magique (parchemins vierges)
- Production d'alcool

Pour chacune de ces catégories, l'habileté possède trois niveaux, qui permettent d'obtenir un rabais sur les coûts hors-jeu des matériaux mentionnés.

**Niveau 1 - 10%**

**Niveau 2 - 20%**

**Niveau 3 - 30%**

Évidemment, les coûts d'achat pour un personnage avec commerce seront plus hauts que les coûts de production pour un personnage qui peut produire la ressource en question lui-même. En revanche, aucune installation et aucun travail en jeu n'est requis.

## Connaissance de la langue écrite arcanique

Permet de lire et d'écrire la langue arcanique (runique) nécessaire pour pouvoir déchiffrer les sorts qui se trouvent dans un grimoire et faire de la Magie arcanique. On ne peut donc pas savoir quels sorts se trouvent dans le grimoire d'un mage sans cette habileté. La clé sera fournie par l'organisation et est disponible sur le site internet.

## Contact

Cette habileté représente les liens d'un personnage avec un contact à l'extérieur de Bélénos, l'informant d'une demande lucrative pour des éléments d'art, de culture ou autre provenant de Bélénos.

Pour chaque achat de l'habileté, le joueur recevra une demande exclusive tirée au hasard au début du GN. Le joueur pourra alors rapporter ses trouvailles à l'inscription pendant les heures de « caravane », ou encore à la fin du GN; il recevra alors un montant d'argent fixe pour chaque objet ainsi rapporté. Seule la personne possédant l'habileté peut se présenter à l'inscription.

Il est également possible pour un joueur avec l'habileté Contact de demander un renseignement sur l'histoire à l'organisation, à condition que la demande soit faite au moins une semaine avant le GN à [redaction@terres-de-belenos.com](mailto:redaction@terres-de-belenos.com). La qualité de cette information peut varier et elle pourrait même s'avérer n'être qu'une rumeur...

## Contrôler/Repousser les morts-vivants

**Prérequis pour Contrôler les morts-vivants :** *Magie cléricale* niveau 1 et prier un dieu de Chaos, ou *Magie shamanique* niveau 3

**Prérequis pour Repousser les morts-vivants :** *Magie cléricale* et prier un dieu de Mador

L'utilisateur pointe jusqu'à une créature par niveau de magie qu'il possède et énonce son niveau **de magie** à voix haute. Si le niveau de magie est suffisamment haut, la créature est contrôlée/repoussée. À noter que c'est le niveau de magie et non celui de personnage qui est pris en compte.

L'habileté peut être utilisée une fois par combat mais l'effet dure une heure. Une créature repoussée ne peut donc plus s'approcher à moins de 5 mètres de l'utilisateur pendant 1 heure, même si on lui ordonne. Seul un priant d'un dieu de Mador peut repousser un mort-vivant.

Une créature contrôlée obéit aux commandes de l'utilisateur. Si deux personnages tentent de contrôler le même mort-vivant en même temps, celui avec le plus haut niveau de magie prend le contrôle. Si leur niveau est identique, le mort-vivant reste sous le contrôle de celui qui le contrôlait déjà; s'il n'était pas déjà contrôlé, il reste libre et les tentatives de contrôle s'annulent. Seul un priant d'un dieu de Chaos peut contrôler un mort-vivant.

Plusieurs utilisateurs avec la même habileté peuvent combiner leurs efforts de la façon suivante : le

plus haut niveau de magie sert de base et chaque personnage possédant l'habileté ajoute 1 niveau au total, ou 2 niveaux si le niveau de magie du personnage est de 5 ou plus. La combinaison n'est pas obligatoire. Plusieurs utilisateurs peuvent contrôler/repousser séparément s'ils le veulent. *Exemple de combinaison* : Trois utilisateurs tentent de contrôler/repousser une horde de morts-vivants les attaquant. Leurs niveaux de magie sont respectivement de 6, 5 et 1; ils le font donc avec un niveau de magie de 9 (le niveau 5 donnant +2).

#### Niveau requis pour les divers types de morts-vivants :

Zombie : 1

Zombie ju-ju : 5

Zombie Majeur : 3

Autres morts-vivants : Spécifique au type de mort-vivant.

### Coup critique

**Prérequis :** *Spécialisation martiale* avec au moins une arme.

Un guerrier ayant atteint un sommet dans la maîtrise des armes pourra, une fois par combat, dire « Coup critique » pendant qu'il prend son élan avant de porter son coup. Si le coup touche, il causera 6 points de dégâts : ce nombre de dégâts est fixe et ne peut être augmenté, mais les éventuels effets magiques sont encore appliqués. Si le coup manque, l'utilisation est perdue. Un personnage peut utiliser *Coup critique* avec toutes ses armes (une seule fois par combat).

### Déguisement

N'importe quel personnage peut se « déguiser ». Si le personnage n'a pas l'habileté *Déguisement*, et qu'il est interrogé (hors-jeu) par un joueur qui croit le reconnaître, il doit immédiatement révéler (hors-jeu) sa vraie identité.

L'habileté *déguisement* permet de mentir et d'affirmer en jeu comme hors-jeu qu'il joue un autre personnage. Pour pouvoir utiliser son habileté, le joueur doit se créer une ou plusieurs identités alternatives qu'il doit faire approuver à l'avance, par un seul et même arbitre ou organisateur. Chacune de celles-ci doit comporter un background crédible (qui peut être dicté, pas nécessaire de l'écrire) ainsi qu'un costume totalement différent (à l'exception des souliers, des verres de contacts, des lunettes et des armes normales appartenant au joueur).

La personne déguisée doit également garder sur elle un élément de costume incriminant commun aux deux costumes (porté en tout temps sur les deux, mais à des endroits différents), qu'il devra porter de manière visible. L'élément incriminant doit également être approuvé. Il doit être sensiblement unique, mais peut être discret (bague, épée magique, foulard, etc.).

Pour découvrir un personnage sous *déguisement*, il faudra que la personne qui a des doutes pointe l'élément incriminant et indique où le personnage le porte normalement lorsqu'il n'est pas déguisé. Si c'est réussi, le subterfuge tombera et le personnage sera reconnu. Il est interdit de tenter de *briser un déguisement* en cherchant toutes les possibilités possibles! Si tel est le cas, la personne déguisée doit porter plainte à un arbitre.

La torture et certains sorts peuvent également percer à jour l'identité d'une personne déguisée. Toutefois, ces mesures ne peuvent pas le cibler. Elles doivent être faites de manière systématique et ne peuvent pas débiter avec la venue de la personne déguisée. Enfin, il est impossible de reconnaître une personne déguisée en raison de ce qu'il dit, sauf s'il révèle lui-même son identité ou s'il connaît des choses inconnues par toute autre personne. Dans ce cas, la présence d'un arbitre est nécessaire pour déterminer si les raisons sont valables.

Une personne déguisée n'obtient pas les habiletés de la classe associée à son déguisement et ne peut pas changer de race ou de sexe. Enfin, il ne pourra qu'utiliser les habiletés de départ de la classe associée à son déguisement, sous peine d'être découvert immédiatement par les personnes présentes. Un joueur déguisé peut utiliser toutes les habiletés suivantes s'il les possède : endurance, résistance à la torture, résistances aux chants, résistance aux sorts de charme, résistances aux poisons et résistances aux potions sans contrecoup.

## **Détruit bouclier**

Peut être utilisée une fois par combat par habileté Détruit bouclier achetée. L'utilisateur doit dire « Détruit bouclier » pendant qu'il prend son élan. Si le coup touche, le bouclier perd 1 point de résistance. Si le nombre de résistances du bouclier est réduit à zéro, il devient inutilisable. Si le coup touche une partie du corps de la cible, le coup fait les dégâts normaux. **L'utilisation est perdue si le coup ne touche pas le bouclier.** Voir le chapitre **Boucliers** pour savoir le nombre de résistances de chaque type de bouclier. Les coups en estoc ainsi que les armes d'estoc (les lances et les dagues) ne peuvent pas être utilisées pour faire *Détruit bouclier*.

*Note : Cette habileté peut être utilisée seulement avec des armes de la catégorie Armes longues ou Armes à deux mains.*

## **Droit aux armures**

Cette habileté permet au personnage d'augmenter le nombre maximum de points d'armure physique qu'il peut porter, normalement dicté par sa classe de départ.

**Niveau 1** - Armures légères (toute combinaison d'armure jusqu'à 5 points).

**Niveau 2** - Armures moyennes (jusqu'à 10 points).

**Niveau 3** - Armures lourdes (jusqu'à 15 points). *Interdit aux Elfes, Charpardeurs, et Amaïs.*

*Note : Même avec cette habileté, il n'est pas possible de faire de la Magie arcanique avec une armure. Il n'est pas possible d'acheter le droit à une armure proscrite par sa race.*

## **Droit aux boucliers**

Cette habileté détermine la capacité du personnage à utiliser un certain type de bouclier :

**Niveau 1** - Petits boucliers.

**Niveau 2** - Moyens boucliers.

**Niveau 3** - Grands boucliers. *Interdit aux Charpardeurs, Amaïs, Gobelins et Hommes-rats.*

*Note : Même avec cette habileté, il n'est pas possible de faire de la Magie arcanique avec un bouclier. Il n'est pas possible d'acheter le droit à un bouclier proscrit par sa race.*

## **Droit à une arme supplémentaire**

Cette habileté donne la possibilité au joueur d'utiliser une catégorie d'armes supplémentaire, normalement proscrite par sa classe.

Les catégories sont les suivantes :

- Armes de poing\* (moins de 45 cm; inclut les armes de jet)
- Armes courtes (45 à 70 cm)
- Armes longues (70 à 120 cm; inclut le javelot)
- Armes à deux mains (120 cm à 190 cm)
- Armes à deux extrémités\* (bâton, épée double et autres)
- Armes d'hast (lance, hallebarde, etc.)
- Armes à distance (arc, arbalète et sarbacane)
- Armes complexes (armes à feu et autres)

\* Ces catégories sont données automatiquement à tous les personnages lors de leur création.

## **Égorgement**

**Prérequis :** *Attaque par derrière.*

Avec cette habileté, un joueur peut éliminer rapidement un personnage (l'amener au stade *Agonisant* de sorte à pouvoir l'achever avec un coup supplémentaire), sous certaines conditions :

- L'attaquant doit tenir une dague au cou de la victime et compter lentement 3 secondes à son oreille en chuchotant (Ex. « Un égorgement, deux égorgements, trois égorgements »).
- Il ne peut pas porter d'armure, ni utiliser cette habileté en mêlée (voir **Situations de combat**).
- Si des dégâts sont infligés sur l'attaquant pendant l'égorgement, celui-ci est interrompu.

- La victime peut être protégée par une pièce d'armure appropriée (approuvée à l'inscription).
- La victime ne peut pas parler (ni lancer de sort ou utiliser de chant) pendant l'égorgement.

Saisir une personne pour l'égorger est considéré comme une attaque, par exemple si la victime est assommée, elle se réveillera subitement. Si le joueur dort vraiment, l'assassin peut tenter de l'égorger dans son sommeil, en dessinant une ligne sur sa gorge à l'aide d'un instrument approuvé par l'organisation (normalement du rouge à lèvres) et laisser un papier indiquant quel personnage a été égorgé à un endroit très en évidence (comme sur la porte de sortie) près de la personne qui dort. Sinon, il faut réveiller le joueur en l'égorgeant.

## Endurance

Le personnage acquiert une résistance physique hors du commun. Il résiste aux attaques les plus violentes en subissant moins de blessures. Par contre, cette habileté n'a aucun effet sur la résistance de l'armure ou les protections magiques de la personne. Elle n'affecte que les points de vie et non les points d'armure magique ou physique. Il est à noter que la douleur ressentie est aussi intense qu'avant.

**Niveau 1** - Les dégâts dus à la magie sont réduits d'un point, jusqu'à un minimum de un.

**Niveau 2** - Tous les dégâts reçus qui lui feraient perdre des points de vie, que ce soit par de la magie ou des armes, sont réduits d'un point, jusqu'à un minimum de un. Un coup d'épée, infligeant normalement 2, n'infligera donc qu'un seul point de dégâts. Inclut les dégâts infligés par des sorts, mais ne s'applique pas aux effets magiques ou au poison.

## Engourdissement

**Prérequis :** *Assommer*.

La personne possédant cette habileté peut, deux fois par combat, engourdir un membre de son adversaire. L'utilisateur doit dire « Engourdissement » pendant qu'il prend son élan, avant de porter son coup. Si le coup touche une jambe ou un bras, **il ne fait pas de dégâts** mais ce membre ne sera plus utilisable durant les 15 prochaines secondes. Comme *Détruit bouclier*, une utilisation est perdue si le coup ne touche pas.

Avoir une jambe engourdie force à mettre le genou par terre; un bras engourdi ne laisse pas tomber ce qu'il tient mais doit être gardé le long du corps.

## Forgeron

**Niveau 1** – Un forgeron peut réparer les armures, les épées et les boucliers s'il a accès à une *Forge* (voir **Les installations**) et un feu (un vrai). Pendant la réparation, le forgeron **doit faire du bruit**, en frappant de son marteau sur une enclume. Il peut cependant amortir le son produit en frappant sur une pièce de cuir ou autre.

- Réparer une armure demande 1 minute de travail par point d'armure et coûte 1 élément de métal par tranche de 2 points d'armure (les points bonus d'*Armure efficace* ne sont pas comptés).

- Redonner une résistance à un bouclier ou réparer une arme demande 10 minutes de travail et 4 éléments. Une arme magique ne devrait pas se briser, mais sinon elle se répare normalement.

- Un Forgeron peut aussi réparer une porte brisée au coût de 10 éléments de métal et une heure de travail. Il n'a pas besoin d'être près d'une forge pour ce faire.

**Niveau 2** - Le personnage peut donner une résistance supplémentaire aux boucliers (1 de plus que le bouclier normal). Les résistances supplémentaires restent d'un GN à l'autre, tant qu'elles ne sont pas détruites.

- **Duo** : Deux forgerons qui sont au moins de niveau 2 chacun peuvent travailler en duo, réduisant le temps de travail de moitié (30 secondes par point d'armure). Ne s'applique qu'aux armures.

**Niveau 3** - Le personnage peut donner un point de résistance supplémentaire aux boucliers (2 de plus que le bouclier à la base).

- **Réduction des coûts** : 1 élément de métal pour 3 points d'armure; 2 éléments de métal par

résistance des boucliers; 2 éléments de métal par arme réparée.

**Niveau 4 - Renfort** : À l'aide de sa forge, 10 minutes de travail et au coût de 5 éléments de métal, le personnage peut ajouter une protection supplémentaire sur une armure ou une arme :

- Une arme renforcie résistera au premier coup reçu avec l'habileté *Brise arme*.
- Une armure renforcie annulera les dégâts du premier coup reçu en combat par une arme de mêlée (qu'il soit de 1 point ou de 5 points de dégâts). L'armure doit être composée d'au moins 6 points d'armure provenant de plates (plaques de métal complètes, voir **Évaluation des armures**).

Cette protection est perdue dès le premier coup reçu et ne demeure pas d'un GN à l'autre. On ne peut mettre qu'un seul Renfort à la fois sur une armure ou une arme.

- **Réparation improvisée** : Une fois par combat, avec un délai minimal de 30 minutes entre chaque utilisation, le personnage peut réparer une arme, redonner un point de résistance à un bouclier ou 5 points à une armure, en travaillant dessus pendant 1 minute. Cette habileté ne requiert ni élément de métal, ni forge, mais le personnage doit utiliser des outils respectant le décorum, tels que son marteau.

**Niveau 5 - Maître armurier** : Lorsqu'il est rendu à son 5ème niveau de *Forgeron*, le personnage peut créer des armes d'argent; pour les coûts et les matériaux à utiliser, voir avec l'organisation avant de procéder. Il peut aussi faire qu'une arme cause des dégâts de feu en la chauffant pendant 15 minutes. Ce bonus dure un total de 1 h et heure et ne peut pas être appliqué à une arme magique, même si elle n'a aucun bonus.

- **Réduction des coûts** : 1 élément de métal pour 4 points d'armure.

Niveau	Coût de réparation		Ajout résist. sur boucliers	Autre
	Armure	Arme ou bouclier		
1	1 élément / 2 pts	4 éléments	0	
2	1 élément / 2 pts	4 éléments	1	Duo
3	1 élément / 3 pts	2 éléments	2	
4	1 élément / 3 pts	2 éléments	2	Renfort, Réparations
5	1 élément / 4 pts	2 éléments	2	Maître armurier

*Note* : Par souci de simplicité, tous les types d'armures sont traités de la même façon. Voir l'habileté spéciale *Forgeron mythique* pour la création d'armes et objets magiques.

## Grand maître

**Prérequis** : Niveau 5

Un personnage avec l'habileté Grand maître peut enseigner toutes les habiletés qu'il connaît, même celles qui sont d'une catégorie pour laquelle il a un malus. Il peut aussi réduire le temps d'enseignement d'une habileté de 15 minutes, pour un minimum de 30 minutes par cours. Par exemple, une habileté qui prend 90 min à enseigner prendra désormais 75 minutes. Toutes les autres conditions d'enseignement doivent être respectées.

## Guérison

Le guérisseur peut utiliser ses connaissances médicales pour redonner à un personnage son maximum de points de vie. Cette habileté n'est pas magique et ne guérit pas non plus le poison. Il est possible d'utiliser cette habileté pendant un combat, mais pas lorsqu'on est en mêlée (à portée d'une arme). Il doit toucher la cible pendant 1 minute. Il est possible de le faire sur soi-même, mais toujours pas en mêlée. Si le personnage reçoit des dégâts pendant qu'il se concentre sur l'usage de guérison, cet usage est perdu et aucune guérison n'a lieu.

Cette habileté peut être utilisée 2 fois par GN pour chaque achat.

## Haute Magie

**Prérequis :** *Magie arcanique, cléricale, de moine ou shamanique* niveau 5.

Un personnage doit avoir cette habileté pour apprendre des sorts de Haute Magie (niveau 5) et pour obtenir des réceptacles magiques lors de l'inscription. L'habileté permet également à un personnage avec *Magie cléricale* de recevoir un pouvoir aléatoire de « Visage divin » par GN, avec son premier réceptacle de Haute Magie (voir le chapitre *Magie cléricale*).

## Herboristerie

**Niveau 1** - Permet d'utiliser l'herboristerie niveau 1 et donne accès à une recette de niveau 1.

**Niveau 2** - Permet d'utiliser l'herboristerie niveau 2 et donne accès à une recette de niveau 2.

**Niveau 3** - Permet d'utiliser l'herboristerie niveau 3 et donne accès à une recette de niveau 3.

Les autres recettes doivent être achetées séparément, ou enseignées par un autre herboriste.

**Note :** *Une seule recette à la fois peut être préparée.  
Pas de production à la chaîne.*

## Ingénieur

**Niveau 1** - L'Ingénieur possède les connaissances requises pour l'opération de machines de guerre et de siège. Il a également les compétences pour réparer une porte brisée au coût de 10 éléments de métal et une heure de travail.

**Niveau 2** - L'ingénieur peut améliorer les défenses d'un bâtiment. En observant et en bricolant une porte pendant 30 minutes, l'ingénieur trouvera le moyen de lui donner plus de résistance. Il faudra alors 50% plus de coups de bélier pour défoncer cette porte (par exemple, une porte de maison qui possède 10 résistances en aura maintenant 15). Cette habileté n'est pas cumulative, et une note doit être apposée sur la porte pour signifier qu'elle est renforcée.

Un ingénieur peut également superviser un forgeron (qui n'est donc pas l'ingénieur lui-même) lors de la réparation d'une porte de bâtiment. Le temps de travail du forgeron est alors coupé de moitié (30 minutes plutôt qu'une heure).

## Magie arcanique

**Prérequis :** *Connaissance de la langue écrite arcanique.*

**Niveau 1** - Permet d'utiliser la magie arcanique. Le joueur qui achète cette habileté commence avec 5 éléments arcaniques. Cette magie ne fonctionne pas si le personnage porte une pièce d'armure ou un bouclier.

**Niveau 2 à 4** - Donne 5 éléments supplémentaires et l'accès aux sorts du niveau en question.

**Niveau 5 et plus** - Donne 5 éléments supplémentaires. Le personnage doit également posséder l'habileté *Haute Magie* pour pouvoir accéder aux sorts de niveau 5 et se procurer des réceptacles.

**Note :** *Les personnages autres que les Bardes et les Mages sont limités au niveau 3, sauf avec l'habileté spéciale Niveau de magie supérieur.*



## Magie cléricale

**Restriction et prérequis :** Le personnage doit suivre les préceptes de son dieu, respecter les contraintes de race de la déité priée, et posséder un livre de prières avec ses incantations inscrites à l'intérieur.

**Niveau 1** - Permet d'utiliser la magie cléricale. La déité priée par le personnage détermine sa liste de sorts utilisables. Le joueur qui achète cette habileté commence avec 5 éléments magiques.

**Niveau 2 à 4** - Donne 5 éléments supplémentaires et permet d'acheter les sorts de ce niveau.

**Niveau 5 et plus** - Donne 5 éléments supplémentaires. Le personnage doit également posséder l'habileté *Haute Magie* pour pouvoir accéder aux sorts de niveau 5 et se procurer des réceptacles.

*Note : Les personnages autres que les Acolytes, Clercs, Cultistes et Prêtres sont limités au niveau 3, sauf avec l'habileté spéciale Niveau de magie supérieur.*

## Magie de moine

**Restriction et prérequis :** Le personnage doit suivre les préceptes de la Voie, et posséder un livre de prières avec ses incantations inscrites à l'intérieur.

**Niveau 1** - Donne la possibilité d'utiliser les techniques de moine. Le joueur qui achète cette habileté commence avec 5 éléments magiques par GN. **La cible d'un sort bénéfique du Moine est toujours lui-même;** ces sorts sont donc «**Portée** : jeteur» même s'il est indiqué autrement dans la description générale.

**Niveau 2 à 4** - Donne 5 éléments supplémentaires et permet d'acheter les sorts de ce niveau.

**Niveau 5 et plus** - Donne 5 éléments supplémentaires. Le personnage doit également posséder l'habileté *Haute Magie* pour pouvoir accéder aux sorts de niveau 5 et se procurer des réceptacles.

*Note : Les personnages autres que les Moines sont limités au niveau 3, sauf avec l'habileté spéciale Niveau de magie supérieur.*

## Magie shamanique

**Restriction et prérequis :** Le personnage doit vénérer les esprits (voir le chapitre *Les Esprits*), et posséder un livre de prières avec ses incantations inscrites à l'intérieur.

**Niveau 1** - Permet d'utiliser la magie shamanique. Le joueur qui achète cette habileté commence avec 5 éléments magiques. De plus, **pour faire un sort bénéfique (soins, protection, etc.) le shaman doit faire une peinture rituelle sur la cible.** Celle-ci n'a pas besoin d'être élaborée, mais l'empêche de faire des sorts bénéfiques en combat, sauf sur lui-même.

**Niveau 2 à 4** - Donne 5 éléments supplémentaires et permet d'acheter les sorts de ce niveau.

**Niveau 5 et plus** - Donne 5 éléments supplémentaires. Le personnage doit également posséder l'habileté *Haute Magie* pour pouvoir accéder aux sorts de niveau 5 et se procurer des réceptacles.

*Note : Les personnages autres que les Shamans sont limités au niveau 3, sauf avec l'habileté spéciale Niveau de magie supérieur.*

## Magouille / Découverte

Cette habileté traduit l'acharnement à magouiller pour acquérir quoi que ce soit qui pourrait être bénéfique, l'œil éveillé et l'esprit d'aventure qui mène loin des sentiers battus à la recherche de trésors. Au début de chaque GN, pour chaque achat de cette habileté, le joueur peut lancer une fois des dés qui détermineront ce qu'il a trouvé pendant le mois. La majorité des effets sont bénéfiques (argent, éléments d'alchimie ou de métal, etc.), mais il existe toujours un risque de sortir bredouille ou pire, que ses mains ou sa personne aient été au mauvais endroit au mauvais moment. En ce cas, quelqu'un quelque part aura promis à un autre joueur une prime sur la tête du personnage et il devra essayer de vivre avec. Le personnage ne peut pas être mort durant le mois.

## **Malédiction**

**Prérequis :** *Magie cléricale* niveau 1 et prier un dieu de Chaos, ou *Magie shamanique* niveau 1.

Le personnage peut invoquer une malédiction qui affectera de façon permanente sa victime. Pour lancer une malédiction, le personnage doit utiliser 10 éléments de magie, puis faire un rituel de 5 minutes et toucher sa cible. Il peut également infliger automatiquement cette même malédiction lors de sa mort, sur la personne qui l'a tué, mais utiliser sa malédiction de cette façon apporte la **mort définitive** du personnage (voir **Vie et mort des personnages**).

La malédiction est permanente et ne peut être retirée qu'avec le sort *Guérir d'une malédiction*. On ne peut être affecté que par une seule malédiction à la fois, et la dernière reçue aura priorité. Seul le sort *Maléfice* peut infliger une seconde malédiction.

Une malédiction contient deux éléments, un déclencheur et un effet. Ceux-ci doivent être écrits dans le livre de prières du jeteur et approuvés à l'inscription avec l'étampe officielle. Le déclencheur ne peut pas être trop générique, i.e. il ne doit pas s'appliquer trop souvent. Une même malédiction ne peut s'appliquer qu'une fois par 30 minutes. L'effet quant à lui reproduira un autre effet (tel qu'un sort, une potion, etc.) mais la victime ne pourra utiliser aucune de ses résistances, autre que d'avoir reçu un *Exorcisme*. Les combinaisons abusives seront évidemment refusées.

### **Déclencheurs :**

- « Quand tu blesses (type générique de personnage : prêtre, magicien, soldat, etc.) ... »
- « Quand tu vois (type spécifique de personnage : Gobelin, Nain, Fils de la Lumière, etc.) ... »
- « Quand tu vois (type spécifique d'événement : chant, messe, siège de forteresse, etc.) ... »
- « Quand tu reçois un sort de (type spécifique : feu, soins, nécromancie, charme, etc.) ... »
- « Quand tu reçois une flèche... »
- « Quand tu es seul dans la forêt la nuit... » ou « Quand tu es seul dans un bâtiment... »

D'autres déclencheurs similaires peuvent être proposés mais doivent être approuvés à l'inscription.

### **Effets**

- <i>Abrutissement</i>	- <i>Faiblesse</i>	- <i>Toucher paralysant</i>
- <i>Anima</i>	- <i>Irrésistible rire</i>	- <i>Toucher de vérité</i>
- <i>Aveuglement</i>	- <i>Moquerie</i>	- <i>Potion d'ivresse</i>
- <i>Contemplation</i>	- <i>Peur</i>	- <i>Potion d'apaisement</i>
- <i>Croc-en-jambe</i>	- <i>Silence</i>	- <i>Potion d'émotivité</i>
- <i>Engourdissement</i>	- <i>Sommeil</i>	- <i>Poison de mal de tête</i>

L'effet aura une durée maximum de 5 minutes. Par exemple, un effet de *Peur* durera 30 secondes comme le sort, mais *Charme Personne* durera 5 minutes, pas une heure. Les résistances (poison, charmes, etc.) ne permettent pas de se protéger des effets de sa malédiction.

### **Exemples de malédictions :**

- « Quand tu vois un Orc, tu ne peux rien faire d'autre que le regarder (*Contemplation*). »
- « Si tu blesses un Gobelin, tu te prendras ensuite pour un poulet (*Anima*). »
- « Lorsque tu vois une messe, tu te mets à rire (*Irrésistible rire*). »
- « Quand tu reçois un sort de nécromancie, tu t'évanouis (*Sommeil*). »

## **Notaire**

Cette habileté permet d'officialiser des documents produits pendant le GN. Un document notarié sera archivé par l'organisation et disponible sur demande par l'un des signataires du document (avec des frais de 25 chads par demande). Cela pourra par exemple : officialiser un acte de propriété ou de noblesse, un compte bancaire, un changement d'armoirie pour une baronnie, etc. Pour faire authentifier un document, le notaire devra prouver la véracité des faits. Par exemple, il est impossible de faire un acte de propriété à un groupe ne possédant pas réellement le bâtiment, le notaire devra soumettre l'historique du personnage pour faire approuver la noblesse, etc.

Un notaire peut également user de ses contacts pour déterminer s'il est en présence d'un faux document. En se présentant à l'inscription et en payant des frais de 100 chads, il aura la certitude qu'un document est vrai ou faux mais ne pourra toujours pas en déterminer la provenance.

Certaines possibilités s'ajoutent à l'habileté Notaire lorsqu'un groupe utilise le système de « Groupes et influence », détaillé dans les **Règlements avancés** disponibles sur le site web.

## **Parchemin**

**Prérequis :** *Connaissance de la langue écrite arcanique et Magie arcanique* niveau 1.

Habilitété qui permet à un Mage de transcrire un sort sur un parchemin et de le donner à un autre personnage pour qu'il le lance ou le transcrive dans son grimoire.

Le papier parchemin possède des caractéristiques magiques qui emmagasinent le sort; n'importe qui peut lancer le sort en se servant du parchemin comme élément de sort. Comme un Mage, l'utilisateur d'un parchemin ne peut pas porter d'armure lors de l'incantation. Cependant, son utilisateur doit avoir l'habileté Magie arcanique s'il veut utiliser un parchemin avec un sort de « Portée : Jeteur ». Par contre, il n'est pas nécessaire d'avoir la *Connaissance de la langue écrite arcanique* pour savoir ce que contient un parchemin.

Si le jeteur doit préciser un niveau de magie (*Dissipation*, etc.), le niveau effectif sera le même que le niveau du sort utilisé, à moins que le parchemin soit lancé par un personnage avec un niveau de *Magie arcanique* supérieur au sort; dans ce cas, il pourra utiliser son propre niveau.

Pour créer un parchemin, le Mage doit d'abord **retracer au crayon toutes les runes d'apprentissage** déjà présentes sur la feuille et suivre les mêmes étapes que s'il transcrivait le sort dans un grimoire, incluant l'ajout d'une version au sort (voir **Magie arcanique**). De plus, il doit aussi traduire la formule runique à l'endos et détruire le même nombre d'éléments vierges que qu'il lançait le sort.

Un sort de nécromancie entraînera également une marque de nécromancie (et potentiellement 1 point de dégâts) lors de la création du parchemin. L'utilisateur d'un tel parchemin recevra lui aussi cette marque (et l'éventuel point de dégâts), même si c'est un parchemin qu'il a lui-même créé.

Les parchemins vierges doivent être obtenus de l'organisation, et les parchemins non utilisés se conservent d'un GN à l'autre.

**Niveau 1** - Seuls les sorts de niveaux 1 à 3 peuvent être retranscrits sous forme de parchemin.

**Niveau 2** - Permet de transcrire des sorts de niveau 4. Le Mage peut également transcrire des sorts de Version 2 et 3 sans avoir à changer la version.

## **Parler aux morts**

**Prérequis :** *Magie shamanique* niveau 1

Les shamans peuvent donner un dernier souffle à un cadavre en le marquant d'une peinture funéraire au visage. Le shaman (et seulement lui) pourra parler à l'esprit du mort, même si la voix sortant du cadavre peut être entendue par toutes les personnes présentes.

Le lien entre le corps et l'esprit est fragile. Le shaman sait que les derniers moments de la vie de la victime seront flous; l'esprit n'aura pas souvenir des 30 minutes précédant sa mort. La limite pour utiliser l'habileté est la même que pour une *Résurrection* (la cible ne doit pas être morte depuis plus d'une heure). Si la cible est volontaire, le shaman peut parler avec elle pendant tout ce temps, mais si l'esprit est forcé de communiquer, le shaman ne peut lui parler pendant plus d'une minute. De plus, si le shaman et le mort ne parlaient pas le même langage, ils ne se comprendront pas plus



*Parchemin vierge*

que de leur vivant.

D'ailleurs, l'esprit n'est pas obligé de répondre ou de dire la vérité. *Toucher de vérité* ou tout autre effet compulsif du genre ne fonctionnent pas sur un esprit. La cible est consciente qu'elle est morte, et est capable de reconnaître le shaman autant qu'elle aurait été capable de le reconnaître de son vivant. Si le shaman sait comment la victime est morte, cette dernière le saura aussi intuitivement pendant la conversation. Il n'est donc pas possible de tuer quelqu'un et de parler à son esprit en lui faisant croire qu'il est mort autrement. La cible oubliera la discussion si elle est ressuscitée, tout comme la façon dont elle est morte.

## **Premiers soins**

Cette habileté représente la capacité de sauver un personnage *agonisant* ou qui vient de mourir, après 5 minutes de travail intensif sur la victime. Simplement mettre un bandage et attendre 5 minutes n'est pas suffisant. À la fin du traitement, le personnage reviendra à 1 point de vie. L'habileté peut être utilisée deux fois par GN, par achat de l'habileté. Un papier hors-jeu sera remis au joueur pour chacun de ses usages permis. Pour plus de détails sur l'Agonie et la Résurrection, voir le chapitre **Vie et mort des personnages**.

### **Certaines conditions doivent être respectées :**

- Un personnage peut être sauvé seulement s'il est *agonisant*, ou mort depuis moins de 5 minutes.
- Cette habileté ne peut pas être faite en mêlée mais peut être utilisée pendant un combat. Par contre, l'intervention est interrompue si le soigneur ou le soigné reçoit des dégâts. Il est possible de recommencer si le délai initial de 5 minutes n'est pas encore écoulé.
- Un papier hors-jeu sera remis au joueur pour chacun de ses usages permis. Ce papier doit être déchiré et remis à la personne sauvée comme preuve.

## **Prise du sommeil**

**Prérequis :** *Attaque par derrière*.

Avec cette habileté, un joueur peut assommer un personnage, comme l'habileté du même nom, sous certaines conditions :

- L'attaquant doit prendre les épaules de sa victime par derrière, et dire à son oreille «Prise du sommeil, assommé 1 minute».
- Il ne peut pas avoir d'arme dans ses mains; il doit mettre une main sur chaque épaule de sa cible.
- Il ne peut pas porter d'armure, ni utiliser cette habileté en mêlée (voir **Situations de combat**).
- La victime peut être protégée par une armure suffisante (approuvée à l'inscription).

## **Production d'alcool**

Il y a trois types d'habiletés de production d'alcool, une pour chaque classe d'alcool :

- La bière (représentée normalement par du jus de pêche)
- Les vins (blancs ou rouge, représentés normalement par du jus de raisin)
- Les spiritueux (alcool fort, représentés normalement par du thé glacé)

Pour utiliser cette habileté, le personnage doit avoir à sa disposition une *Brasserie* pour la bière, une *Cave à vin* pour le vin, ou une *Distillerie* pour les spiritueux (voir **Les installations**). Il peut alors produire cet alcool en utilisant les ressources achetées à l'inscription. Il est permis de commencer la préparation avant le début du jeu, si toutes les conditions sont remplies.

**Niveau 1** - Aucun rabais, donne seulement l'habileté de produire

**Niveau 2** - 10% de rabais sur les ressources lorsque commandé à l'avance

**Niveau 3** - 20% de rabais sur les ressources lorsque commandé à l'avance

**Niveau 4** - 30% de rabais sur les ressources lorsque commandé à l'avance

## **Rage Berserk**

Durant sa rage, le *berserker* ne peut s'empêcher de pourchasser ses ennemis tant qu'il y en aura à portée de vue ! Il ne peut pas non plus utiliser d'armes à distance et il est immunisé aux charmes (*Résistance aux sorts de charme* niveau 2).

Pour entrer en rage, le *berserker* doit grogner ou se battre durant 2 minutes (s'il se bat pendant plus de 2 minutes, il *doit* entrer en rage) pour ensuite attaquer sans retenue en criant. S'il ne voit pas d'ennemis pendant plus de 30 secondes, il s'effondre sous l'effet d'une *Faiblesse extrême*.

**Niveau 1** - 6 points de vie supplémentaires pour la durée du combat. Ces points temporaires seront les premiers points de vie perdus et disparaissent à la fin du combat s'ils ne sont pas utilisés.

**Niveau 2** - Le *berserker* entre en rage plus rapidement s'il le veut : 1 minute. Il devient tellement enragé qu'il cause 1 point de dégâts supplémentaire avec ses armes, sans dépasser la limite permise. Ceci est un bonus de force et n'est pas cumulatif, voir le chapitre **Bonus de dégâts**.

**Niveau 3** - Le *berserker* peut entrer en rage dans un délai encore plus court: 30 secondes. Il est maintenant immunisé à l'effet des chants (*Résistance aux chants* niveau 2) pendant sa rage et les chants qui l'affectaient avant sa rage n'ont plus d'effets.

## **Régénération**

**Prérequis** : Orc ou Gobelin (ainsi que certaines races à accès restreint)

Cette habileté permet à son possesseur de se remettre incroyablement rapidement de ses blessures, tellement que **la cicatrisation est visible à l'œil nu**. En termes de jeu, le personnage récupère 1 point de vie par minute. Il n'y a que quelques races qui peuvent acheter cette habileté.

Dans tous les cas, les points de dégâts de feu ne se régénèrent pas, et doivent être regagnés autrement. Les effets causant instantanément la mort (**Vie et mort des personnages**) ne peuvent pas être régénérés non plus. Le personnage doit d'abord être ressuscité et il recommence alors à se régénérer normalement.

**Niveau 1** – L'habileté ne cesse pas de fonctionner si le personnage tombe *Agonisant* (à 0 point de vie) : s'il est agonisant, il passera les 5 prochaines minutes par terre, mais au lieu de mourir au bout de ce délai, il se relèvera avec 1 point de vie ainsi qu'en *état de choc*, comme s'il avait été soigné (voir **Vie et mort des personnages**). Il ne peut pas revenir de la mort et les membres de son corps ne se régénèrent pas.

**Niveau 2** – Le personnage ne sera plus en état de choc s'il régénère à partir du stade *Agonisant*. S'il meurt (dans le cas où on l'achève pendant qu'il est par terre), il reste *inconscient* par terre, malgré le nombre de dégâts qu'il reçoit, puis se relève 5 minutes plus tard, avec 1 point de vie. Pour mourir de façon définitive, le personnage doit recevoir autant de dégâts de feu que son nombre maximum de points de vie. De plus, ses membres repoussent au rythme d'un membre/heure, mais la régénération ne peut pas empêcher la *mort définitive* du personnage, par exemple en entreposant ailleurs du sang, un bras ou toute autre partie du corps. Pour connaître l'information sur les bûchers ou autres morts définitives, voir dans la section **Vie et mort des personnages**.

**Note** : Les effets qui requièrent un mort (*Zombie, Résurrection, Armure des morts, Parler aux morts, etc.*) ne marchent pas sur un personnage dont la régénération peut encore fonctionner.

## **Repousser les morts-vivants**

Voir la description sous *Contrôler/Repousser les morts-vivants*.

## **Résistance aux chants**

**Niveau 1** – Une fois par jour, le personnage peut ignorer l'effet d'un chant de barde de son choix.

**Niveau 2** – Les chants de barde n'ont aucun effet sur le personnage, même les chants bénéfiques.

## Résistance aux poisons

**Niveau 1** - Le personnage ignore le premier poison (sauf le *Poison mortel*), ou sort de *Miasme* qu'il reçoit une fois par jour (pour plus d'information, voir le chapitre **Les poisons**).

**Niveau 2** - Le personnage ne peut être empoisonné par un poison (sauf le *Poison mortel*), ni affecté par le sort *Miasme*.

## Résistance aux potions

**Niveau 1** - Le personnage ignore l'effet de la première potion qui l'affecte une fois par jour, qu'elle soit bénéfique ou malsaine (y compris les poisons ingérés, mais pas le *Poison mortel*; pour plus d'informations, voir le chapitre **Les poisons**).

**Niveau 2** - Le personnage ignore l'effet de toutes les potions qui l'affectent, qu'elles soient bénéfiques ou malsaines (y compris les poisons ingérés, mais pas le *Poison mortel*).

## Résistance aux sorts de charme

**Niveau 1** - Le personnage ignore le premier sort de charme qu'il reçoit une fois par jour.

**Niveau 2** - Le personnage ignore l'effet des sorts de charme qui l'affectent.

Le personnage n'est pas affecté par ces sorts de charme, peu importe le type de magie : *Abrutissement*, *Anima*, *Animation végétale*, *Attitude sereine* (niveau 2 seulement), *Charme personne*, *Commandement*, *Contemplation*, *Horreur*, *Irrésistible rire*, *Maquerie*, *Obstination bornée*, *Peur*, *Sommeil troublant*, *Sommeil*.

**Note** : *Tous les sorts de charme de Mage contiennent le mot «arkam» dans leur incantation. Résistance aux sorts de charme ne protège pas contre les Chants, l'habileté Charme de Barde, la Haute Magie (comme l'effet de Terreur) ou les pouvoirs légendaires.*

## Résistance à la torture

Lorsque torturé, le personnage peut mentir malgré les dégâts subis. Cela ne l'empêchera pas de mourir pendant la torture, mais il n'aura pas à révéler d'informations.

## Résurrection (cléricale)

**Prérequis** : *Magie cléricale* niveau 2.

Résurrection peut être utilisée une fois par GN, pour chaque achat de l'habileté. Un papier hors-jeu sera remis au joueur pour chacun de ses usages permis.

Lors d'une résurrection :

- La cible ne doit pas être morte depuis plus d'une heure.
- Le personnage doit effectuer un rituel de 5 minutes près du corps à relever.
- L'habileté ne peut pas être faite en combat et recevoir des dégâts force à recommencer le rituel.
- La cible se réveillera avec la moitié de ses points de vie, arrondie vers le haut.
- La cible voit également son total de points de vie réduit de 1 de façon permanente.
- Chaque résurrection doit être notée à la fin du livre de sorts, sur une page hors-jeu.
- Le ou les papiers de Résurrection doivent être signés et remis au ressuscité comme preuve.

Pour tous les détails sur la Résurrection, voir le chapitre **Vie et mort des personnages**.

## Rétablissement

**Prérequis** : *Magie cléricale* niveau 1.

Permet au priant d'augmenter l'efficacité des sorts de soin qu'il incante. Ses sorts de soins mineurs guériront maintenant de 3 points de vie et ses sorts de soins majeurs de 8 points de vie.

## **Richesse**

Le joueur obtient 25 chads par achat de l'habileté, qui lui sont remis au début de chaque GN auquel il participe.

## **Sabotage**

Habilitété permettant de saboter le mécanisme d'ouverture des portes d'un fort. Une porte sabotée pourra alors être ouverte au premier coup (coup de bélier pour une porte de fort ou d'une arme à deux mains pour les portes de maisons ou intérieures). On peut également saboter une arme de siège, qui devra alors être réparée par un *Forgeron*, comme une arme brisée. Voici les détails de l'habileté Sabotage :

- Utilisable seulement une fois par GN, mais la personne peut essayer un nombre infini de fois avant de réussir.
- Le joueur doit simuler le sabotage pendant 15 minutes consécutives en cognant très fort avec un outil.
- Si le saboteur est interrompu (reçoit des dégâts ou doit se déplacer), il devra attendre 30 secondes avant de continuer son sabotage.
- Le sabotage peut se faire de l'intérieur comme de l'extérieur du bâtiment.
- Le saboteur recevra un papier qu'il doit placer sur une partie du mécanisme saboté (poutre, corde, chaîne, treuil, etc.)

Une personne voyant ce papier saura que la porte est sabotée et pourra agir en conséquence.

## **Smoke**

*Smoke* est une habileté permettant à un combattant de se sauver dans le sens opposé à ses adversaires. Ses ennemis ne peuvent pas le suivre pendant 10 secondes. L'habileté peut être utilisée 2 fois par GN pour chaque achat de l'habileté, mais un délai minimal d'une heure doit s'écouler entre chaque utilisation. Nous demandons à l'utilisateur de cette habileté d'au minimum mimer de jeter quelque chose à ses pieds pour simuler la fumée avant de se sauver.

Si le combattant est encerclé (par exemple s'il y a déjà des adversaires derrière lui; il ne peut pas bousculer ses ennemis pour se sauver) ou s'il est maîtrisé (attaché, retenu par *Prise du sommeil*, *Égorgement*, etc.), alors il ne peut pas utiliser *Smoke*. *Smoke* ne fonctionne que pour une seule personne; il est impossible de tirer (traîner) quelqu'un en utilisant *Smoke*, et si des alliés se sauvent dans la même direction que la personne ayant utilisé *Smoke*, l'habileté s'annule.

## **Sort complexe**

**Prérequis :** *Magie arcanique* niveau 6

Cette habileté permet au mage d'ajouter un sort exclusif dans son répertoire, qu'il aura appris d'un autre mage de haut niveau. Le sort n'est pas donné à l'achat de l'habileté : il doit être trouvé en jeu ou acheté à la caravane. Il est impossible d'avoir accès à un sort complexe sans cette habileté. Un mage ne peut apprendre qu'un seul sort complexe par achat de l'habileté, mais celle-ci peut être achetée jusqu'à 3 fois. Une fois le sort appris, l'habileté est « dépensée » : le mage ne peut pas « désapprendre » un sort complexe pour le remplacer par un autre.

## **Spécialisation martiale**

**Prérequis :** *Droit à une arme supplémentaire* de la catégorie d'armes à spécialiser

Le combattant a une grande maîtrise d'une certaine catégorie d'armes. Même si cette habileté est de type «a», elle peut être achetée plusieurs fois, pour une catégorie d'armes différente à chaque fois. Ne peut pas être appliquée aux catégories « armes de jet » et «armes à distance».

**Niveau 1** – Lorsque la spécialisation est appliquée à une des six catégories d'armes de mêlée, le combattant inflige 1 point de dégâts supplémentaire avec les armes de cette catégorie (voir *Droit à une catégorie d'armes supplémentaire*). Pour la catégorie « armes complexes », elle ne permet pas à l'arme de faire plus de dégâts, mais permet à l'utilisateur d'une arme à feu de ne pas avoir à faire

le pile ou face : l'arme fonctionne à tous les coups. Permet aussi de tenir un pistolet dans chaque main si le personnage a également Ambidextrie niveau 1.

**Niveau 2** – Disponible seulement pour les catégories « armes à deux mains » et « armes d'hast » ; le combattant inflige 1 point de dégâts de plus que sa spécialisation, avec les armes de la catégorie choisie. Les dégâts maximaux de 5 peuvent donc être atteints uniquement avec ce niveau d'habileté.

### Torture

Une victime doit normalement être maîtrisée pour pouvoir être torturée. Après au moins deux minutes à torturer une victime, le bourreau peut annoncer qu'il utilise l'habileté *Torture*. La victime devra répondre sans mentir. La torture fait progressivement des dégâts à la victime, à la discrétion du tortionnaire (voir *Résistance à la torture* en complémentarité).

### Traduction de langages obscurs

Toutes les races peuvent lire et écrire le tweek. Les langues raciales sont toutes considérées comme éteintes depuis longtemps. Traduction des langages obscurs permet de lire et d'écrire ces langues mortes. Cette connaissance est donc nécessaire pour pouvoir déchiffrer certains documents en jeu. La clé sera fournie par l'organisation. Exemples de langages obscurs :



### Transcription arcanique

**Prérequis :** *Magie arcanique* niveau 1.

Permet d'échanger des sorts de niveau plus haut que son niveau de Magie arcanique actuel. Cette habileté ne permet pas de faire des sorts ou de fabriquer des parchemins d'un niveau plus haut que son niveau de magie. Par exemple, un Mage niveau 1 ne peut échanger *Armure glorieuse* (sort niveau 3) avant d'avoir le niveau 3 de magie, à moins d'avoir l'habileté *Transcription arcanique*.

Le joueur peut aussi, une fois par GN, demander l'original (feuille imprimée par l'organisation) pour un sort qu'il possède déjà dans son grimoire. Cette feuille appartient uniquement au joueur et ne peut être utilisée comme parchemin, ou échangée de quelque façon que ce soit.

### Vol à la tire

**Niveau 1** - En touchant pendant 5 secondes un objet que détient un autre joueur sans qu'il ne s'en rende compte, il est possible de le lui voler. Il faut cependant utiliser son bon sens; on ne peut pas voler une épée lorsque quelqu'un l'a dans sa main. De plus, les objets personnels ne peuvent être volés (ou du moins, pas sans la permission du possesseur). Il est demandé de laisser au moins quelques chads à la personne subissant le larcin. Si la tentative de vol est faite sur un contenant (sacoche, coffret, etc.), le joueur ne peut prendre qu'une poignée du matériel à l'intérieur et non tout le contenu.

**Niveau 2** - Le voleur peut également insérer un objet dans la bourse, tant que celui-ci peut tenir dans sa main (par exemple une pièce ou une fiole, mais pas une dague.)

**Note :** *Il faut demander la permission avant de voler une potion, car la fiole appartient au joueur volé. Si vous avez l'intention de voler beaucoup de potions, apportez-vous des fioles vides. Dans tous les cas, vous pouvez laisser les fioles qui ne vous appartiennent pas à l'inscription.*

## Maîtres et enseignements

Pour qu'un personnage puisse apprendre plus rapidement certaines habiletés, il peut faire appel à un maître qui lui enseignera l'art qu'il désire maîtriser. Un joueur s'étant fait enseigner une habileté pourra, par la suite, l'acheter avec ses points d'expérience en recevant une réduction de 20%. Ce bonus est appliqué une seule fois, après les ajustements pour la classe et le niveau si applicables.

Pour les habiletés ayant un niveau (comme la magie), chaque niveau doit faire l'objet d'un cours différent. Pour les habiletés pouvant être achetées plus d'une fois (habiletés de catégorie «b»), aucun niveau n'est à considérer mais le rabais ne sera appliqué qu'une fois. Il faut être entraîné à nouveau et par un maître différent pour avoir encore un rabais à un deuxième achat.

Une fois qu'un personnage est entraîné, il peut attendre aussi longtemps qu'il le veut pour apprendre l'habileté et profitera quand même du rabais. Toutefois, il n'est pas possible de s'entraîner pour un niveau supérieur d'une habileté tant qu'on n'a pas appris le niveau précédent, ni de recevoir un enseignement pour une habileté sans avoir les prérequis de cette habileté.

Par exemple : un guerrier s'entraîne pour *Forgeron* niveau 1 mais décide finalement d'attendre deux GN avant d'acheter l'habileté. Il aura quand même droit à son rabais de 20%, mais ne pourra pas s'entraîner pour *Forgeron* niveau 2 tant qu'il n'a pas acquis *Forgeron* niveau 1.

### Maîtres

Pour devenir maître, il faut satisfaire ces deux exigences :

1. Être de niveau 5 ou plus.
2. Faire approuver son plan de cours et l'avoir en sa possession lors du cours.

Des exemples de plans de cours sont disponibles sur demande. Pour approuver son cours, il faut faire parvenir à l'organisation, au plus tard une semaine avant le GN, un plan de cours indiquant les détails de chaque exercice que le maître demandera aux élèves, ainsi que le temps alloué à chacun.

Pour être efficace, un maître ne peut évidemment pas enseigner plus d'une habileté à la fois ni à plus de 3 élèves en même temps. Chaque cours prend le temps spécifié dans la table des habiletés. Ce temps d'enseignement peut être divisé en blocs de minimum 15 minutes, qui ne peuvent être séparés par plus d'une demi-heure. De plus, le maître doit enseigner sur un site approprié à l'habileté. Par exemple, on ne peut pas enseigner la magie arcanique dans un endroit bruyant, la fabrication d'alcool sur le bord d'un chemin, ou encore l'herboristerie sans être dans la nature.

- *Type d'habileté* : Un maître peut enseigner toutes les habiletés qu'il possède et qui ne sont pas d'une catégorie pour laquelle il a un malus. Par exemple, un Mage ne peut donc pas enseigner des habiletés de catégorie Guerrier, même s'il en possède.

- *Magie cléricale* : Les niveaux de *Magie cléricale*, *de moine*, ou *shamanique* ainsi que les habiletés qui ont comme prérequis ces types de magie ne peuvent être enseignés qu'à un autre personnage de la même religion.

Un maître recevra 5 points d'expérience par élève à qui il enseigne, pour chaque 30 minutes d'enseignement, jusqu'à un maximum de 20 points par GN. Un maître peut par exemple enseigner 2 cours de 30 minutes à deux élèves, ou un cours de 45 minutes à 3 élèves pour recevoir 20 points



d'XP. Enseigner à un élève qui n'a pas les prérequis ou qui a déjà suivi ce cours (du même maître ou non) ne donne aucune expérience.

Pour que les personnages puissent recevoir leur bonus respectif, il faudra que le maître mette par écrit et envoie par courriel à l'adresse [maitre@terres-de-belenos.com](mailto:maitre@terres-de-belenos.com), au plus tard une semaine après l'activité :

- Le nom de l'élève (vrai nom et nom du personnage).
- L'habileté enseignée (et le niveau si nécessaire).
- Le lieu où s'est déroulé l'enseignement.
- La durée de l'enseignement.

***Note** : Si un joueur est maître et qu'il est trouvé coupable de tricherie (improviser un cours, donner le nom d'élèves sans vraiment faire de cours, etc.), de sévères sanctions seront appliquées, telles que la mort du personnage, ainsi que le retrait des habiletés des élèves fautifs.*

## Habilités spéciales et Titres de prestige

### Quêtes

#### Officialisation de son historique

Faire officialiser son historique (background) de personnage est nécessaire pour demander des quêtes personnelles. L'officialisation avant le niveau 5 apportera deux avantages :

- Un gain de 5 xp à la création du personnage (Si le background est approuvé avant l'entrée en jeu du personnage.)
- Les historiques seront analysés et pourront être utilisés pour meubler rumeurs et quêtes.

**Les habiletés spéciales** sont des aptitudes très rares, plus puissantes que les habiletés courantes mais beaucoup plus difficiles à obtenir. Les habiletés spéciales fonctionnent de la même façon que les habiletés courantes à l'exception qu'elles ne peuvent être acquises via l'achat en points d'expérience. Elles sont acquises suite à une quête qui se déploiera en deux parties (GN) pour celles qualifiées de mineures ou en trois parties pour les majeures. Il est possible de posséder jusqu'à deux habiletés spéciales mineures et une seule majeure. Les prérequis demandés pour chacune des habiletés doivent être possédés par le joueur dès la demande de la quête.

**Les titres de prestige** s'obtiennent également par quête, mais leur fonctionnement est unique puisqu'un seul personnage peut posséder ce titre à la fois et qu'il devra se battre pour le garder. Concrètement, un joueur doit posséder une habileté spéciale mineure, une habileté spéciale majeure et les prérequis du titre de prestige désiré pour demander la quête qui lui en donnera accès. Cette quête d'un seul GN lui accordera le titre de prestige, mais il devra faire un résumé à chaque GN subséquent afin d'indiquer les actions de prestige qu'il fait pour se maintenir au sommet de son art. Évidemment, un personnage ne peut avoir qu'un titre de prestige à la fois. Il est toutefois possible d'abandonner son titre (ou sa candidature) au plus tard le vendredi 17 heure précédant l'événement en question.

**Note**: Seul un pouvoir légendaire donné via l'obtention d'un titre de prestige peut avoir un effet sur la Haute Magie, rien d'autre ne peut affecter la Haute Magie.

## ***Habiletés spéciales mineures***

### **Baboche**

**Prérequis :** *Production d'Alcool* niveau 3 et accès à une *Installation d'alcool* niveau 2.

Le maître-brasseur peut fabriquer un alcool tellement fort que boire un seul verre occasionne l'effet d'une *Potion d'ivresse* puis, après les 5 minutes d'ivresse, la personne tombe assommée. Cet alcool est une « drogue », comme certaines recettes d'Herboristerie. Créer de la baboche nécessite deux fois le nombre d'éléments d'alcool normalement demandés. (i.e. crée un phénomène d'accoutumance entièrement *rôleplay* qui est laissé à la discrétion du joueur.)

### **Botte sournoise**

**Prérequis :** *Smoke* ou *Engourdissement*.

La botte sournoise peut être utilisée une fois par combat et avec un délai minimal d'une heure entre chaque utilisation. Le personnage lance une poignée de poudre vers un adversaire à moins de 2 mètres de lui en criant : « Botte Sournoise. Aveuglement, 30 secondes. » La cible doit alors fermer les yeux pendant 30 secondes et ne peut les ouvrir que si elle est blessée.

### **Brise-sort**

**Prérequis :** *Armure Efficace* niveau 2 ou *Magie Arcanique* niveau 3.

Qu'ils affectionnent ou détestent la magie, certains êtres exceptionnels sont aptes à couper physiquement les liens de la Toile magique. Une fois par combat (maximum une fois par heure), le personnage peut donner un coup avec son arme qui ne fera aucun dégât, mais aura l'effet d'une *Dissipation majeure*, en considérant que le personnage possède 10 niveaux de magie.

### **Canalisation**

**Prérequis :** *Magie cléricale* ou *Magie shamanique* niveau 5.

Dans des cas exceptionnels, certains êtres ont un contact direct avec leur déité, qui se manifeste au moment de leur plus grand besoin. Quand le personnage utilise un sort de Haute Magie qui nécessite un rituel, cette cérémonie peut prendre 5 minutes au lieu de 30. Toutes les autres contraintes s'appliquent normalement.



Photo : Jeremy Ezekiel

## **Charognard**

**Prérequis :** Race maléfique sauf les Amaïs (ainsi que certaines races à accès restreint) ou Humain priant un dieu de Chaos.

En se penchant sur un cadavre pendant 30 secondes, le charognard fait semblant de le manger. Après les 30 secondes, il aura regagné 2 points de vie et le cadavre subira le même effet que sous le *Baume de décomposition accélérée*. Un cadavre ne peut être cannibalisé de la sorte qu'une fois seulement, peu importe le nombre de charognards.

## **Décret**

**Prérequis :** *Notaire*.

Pouvant être produit jusqu'à 5 fois par GN, cet acte notarié est écrit à l'*encre magique* et doit être porté de façon visible par son détenteur. Elle imposera de graves conséquences aux fautifs (individus ne respectant pas l'ordonnance qui y est inscrite). Chaque décret comporte quatre sections, comportant chacune un maximum de 20 mots.

### **1- Identification :**

Chaque décret n'a de force que sur les gens qui sont sous l'autorité directe et objective de l'officiel qui le signera pour lui donner force de loi. La section d'identification se déploie ainsi : (Identification du groupe d'individus visé par le décret) en accord avec (énumération du nom et du titre de l'officiel).

Trois types d'autorités sont acceptés :

- i- Autorité par vassalités : Elle unit la population au noble (normalement un baron) dont le territoire englobe son campement. Ce dernier est défini par le système des drapeaux. Il est nécessaire de posséder un titre pour pouvoir signer un décret de vassalité.
- ii- Autorité religieuse : Elle unit les priants aux hauts prêtres de son culte (prêtre de niveaux 5 ou supérieurs).
- iii- Autorité établie par document notarié : Que ce soit la propriété d'un esclave ou l'appartenance à un groupe dirigé par un chef dûment identifié.

Le porteur du décret doit obligatoirement se trouver sous l'autorité directe de l'officiel. Dans le cas contraire, le décret n'aura aucune force (les conséquences ne seront pas appliquées).

### **2- Ordonnance :**

Un décret ne peut contenir qu'un seul type d'ordonnance : l'interdiction d'agir physiquement ou magiquement sur son possesseur d'une façon précise, par exemple en demandant de ne pas l'attaquer ou en interdisant de le ramener à la vie. De plus, l'ordonnance doit être statique, c'est-à-dire qu'elle peut empêcher une action spécifique mais ne peut pas demander une action (ramener à la vie, rapporter son corps à son campement, etc.) Un décret peut aussi indiquer une et une seule exception où il ne sera pas appliqué. *Note* : Les chants ainsi que l'alchimie ne sont pas considérés comme de la magie dans ce contexte.

### **3- Conséquence :**

Si un décret n'est pas respecté, la ou les personnes qui ont brisé le décret seront affectées par une *Malédiction* (voir l'habileté du même nom, 2 minutes entre chaque malédiction), telle que décrite sur le document. Un décret ne peut pas obliger ou empêcher de briser un autre décret (ou lui-même).

### **4- Datation et signatures :**

Date de création du décret (expire à la fin du GN).

Nom et signature du notaire ainsi que de l'officiel.

Seul son possesseur, l'officiel ayant signé le décret ainsi que tout supérieur direct à l'officiel peuvent détruire ou transférer un décret. L'habileté faussaire fonctionne sur un décret.

## **Défense impénétrable**

**Prérequis :** *Ambidextrie* niveau 2 ou *Spécialisation Martiale* niveau 1 ou *Endurance* niveau 2.

La défense impénétrable peut être utilisée seulement avec une armure légère ou sans armure et avec un délai minimal d'une heure entre chaque utilisation. Au début d'un combat, le personnage gagne 5 points d'armure magique pour la durée du combat ou jusqu'à ce qu'il les perde. La défense impénétrable ne compte pas comme un sort de protection et ne permet pas de dépasser le maximum de 15 points d'armure (l'habileté *Armure efficace* ne s'applique pas, dû à la restriction d'être en armure légère).

## **Dosage excessif**

**Prérequis :** *Alchimie* niveau 3 et accès à un *Laboratoire* niveau 2.

Normalement, si les alchimistes tentent de créer plus d'une dose à la fois, les résultats sont désastreux, mais ce personnage en détient le secret. En utilisant 50% plus d'éléments d'alchimie dans une formule, le personnage produit 2 doses de cette formule.

## **Esprits ancestraux**

**Prérequis :** *Magie shamanique* niveau 5.

Les plus grands shamans peuvent faire appel aux esprits pour utiliser leurs connaissances. Lors d'un rituel de 30 minutes, le shaman pourra créer un lien entre l'esprit convoqué, lui-même et une victime consentante ou non. Ce lien permettra au shaman d'obtenir une habileté courante à son niveau 4 ou maximum si le niveau stoppe avant comme régénération niveau 2. Ce lien perdurera pendant une période de 12 heures (soit de 7h00 à 19h00 ou de 19h00 à 7h00). Utilisant l'énergie de la victime pour aider le shaman, la victime de ce rituel ne pourra plus recevoir de soin pendant toute cette période. L'utilisation de cette habileté est limitée à 2 fois par évènement.

## **Expert en pièges**

**Prérequis :** *Smoke*, ou *Sabotage* ou *Alchimie* niveau 2.

En utilisant 2 doses de poudre noire, le personnage peut reproduire l'effet des sorts *Rune explosive* et *Piège de feu*. Si le joueur fait approuver par l'organisation des pièges respectant le décorum et ayant une apparence et un son distinctifs, ils pourront être utilisés une première fois sans coût et possiblement avec des capacités accrues.

Le personnage ignore aussi les effets de *Piège de feu*, *Rune explosive*, *Rune explosive améliorée* et toute autre forme de piège; ceux-ci ne s'activeront tout simplement pas. Il est donc recommandé de mentionner son habileté d'*Expert en piège* avant un *Vol à la tire*.

## **Fascination**

**Prérequis :** *Chant* niveau 3.

Le barde peut dédier chacune de ses performances à un public limité. Jusqu'à 5 personnes présentes seront alors sous un effet de *Contemplation*, comme le sort (donc ne peut pas être fait en combat); elles sont fascinées par la performance du ménestrel et ne peuvent entreprendre d'autre activité que de contempler le barde jusqu'à la fin de son chant.

## **Fournisseur exclusif**

**Prérequis :** *Commerce* niveau 3 (pour n'importe quelle ressource).

Le personnage peut acheter la marchandise liée à son habileté *Commerce* avec un rabais supplémentaire de 10% via une commande à la caravane entre les GN. Il peut aussi acheter cette marchandise à la caravane hors-jeu au prix normal, quelles que soient les situations politique et économique des Terres de Bélénos, mais la quantité sera alors limitée par les stocks de la caravane (maximum de 500 chads de valeur par jour).

## Grande messe

**Prérequis :** *Magie cléricale* niveau 5, prier un dieu de Chaos ou de Mador.

La grande messe est un rituel spécial qui coûte 10 éléments de magie. Elle doit durer au moins 15 minutes, et un délai minimal de 3 heures doit s'écouler entre chaque messe. La messe ne peut évidemment pas être faite en combat et, si elle est interrompue plus de 2 minutes, elle sera échouée et les éléments seront perdus. Elle peut cependant être reprise avant le délai de 3 heures.

Lorsqu'elle se termine, le célébrant peut accorder à un maximum de 10 personnes dans l'assemblée les effets de deux sorts qu'il possède, soit deux sorts niveau 1, ou un sort niveau 1 et un sort niveau 2. Ces sorts ne peuvent pas être de « Portée : Jeteur », ni faire de dégâts ou empoisonner. Leur durée sera la même que les sorts standards.

Plusieurs célébrants ayant l'habileté peuvent faire la messe ensemble et affecter plus de gens mais ils doivent tous dépenser 10 éléments; ils peuvent également combiner leur choix de sorts, mais ne peuvent accorder plus de 2 sorts à la fois.

## Grenades

**Prérequis :** *Alchimie* niveau 3, *Ingénieur* et accès à un *Laboratoire* niveau 2.

Cette arme au pouvoir dévastateur, aussi appelée « feu grégeois », peut être fabriquée à l'aide de poudre noire. L'alchimiste peut créer jusqu'à 8 grenades par GN, qui auront chacune l'effet d'un sort de *Boule de feu*. Les grenades ainsi créées ne peuvent être manipulées que par un personnage avec l'habileté *Ingénieur*. Le temps de fabrication est d'une minute par grenade et chacune nécessite une dose complète de poudre noire. Chaque grenade expire après 12 heures.

## Hantise

**Prérequis :** *Parler aux morts*.

Suite à un rituel de *Parler aux morts* ou *Parler aux esprits*, le shaman laisse une empreinte sur l'esprit de sa cible; il peut lui donner un *Commandement* qui se déclenchera une fois dans une situation précise si jamais la cible revient à la vie, comme avec le sort de *Résurrection arcanique*.

## Harmonie

**Prérequis :** *Magie de moine* niveau 5.

Le moine n'a plus la restriction que ses sorts bénéfiques soient limités à lui-même. Cependant, pour utiliser un sort sur une autre personne, il doit expliquer la signification du proverbe lié à la technique, et la cible doit comprendre et accepter l'explication. Les techniques ne peuvent pas être utilisées pour promouvoir la violence (exemple : Donner une armure magique à quelqu'un qui planifie attaquer une autre personne), sauf en cas de légitime défense. Les sorts qui sont de « **Portée** : jeteur » ne peuvent toujours pas être appliqués sur d'autres cibles que le jeteur.

## Incorruptible

**Prérequis :** *Résistance aux sorts de charme* niveau 2 ou *Résistance aux chants* niveau 2.

Le personnage est désormais immunisé aux effets suivants : l'habileté *Pitié* des *Chapardeurs*, **tous les Chants, tout effet de peur (même la Haute Magie *Terreur*)**, les sorts **Charme personne, Commandement, Folie meurtrière, Moquerie et Rage subite**, ainsi que le **Philtre d'amour**.

## Manœuvre diplomatique

**Prérequis :** *Contact* et *Richesse*.

Permet au noble de négocier sa liberté en échange de Chads. Il aura donc à sa disposition 500 Chads pour négocier avec ses ennemis sa libération. Si le groupe ennemi accepte, il devra se rendre avec le noble à l'inscription et celui-ci pourra revenir en jeu par l'endroit de son choix. Le groupe se verra remettre 500 Chads physiques.

**Note :** *Cette habileté ne peut être utilisée qu'un GN sur deux.*

## **Niveau de magie supérieur**

**Prérequis :** *Magie arcanique, cléricale, shamanique* ou de moine niveau 3.

Permet d'outrepasser la limite de niveau imposée aux personnages qui ne débudent pas le jeu avec un type de magie. Le niveau 4 de magie est obtenu gratuitement avec cette habileté et les niveaux subséquents pourront être achetés aux GN suivants. Le personnage aura quand même besoin d'obtenir l'habileté Haute Magie pour accéder aux sorts de niveau 5.

Par exemple, un Guerrier qui a 3 niveaux de *Magie arcanique* se verra attribuer le niveau 4 lorsqu'il aura terminé la quête pour cette habileté et il pourra ensuite acheter le cinquième niveau et les niveaux subséquents avec ses points d'expérience, tout en respectant la limite d'un niveau par GN.

## **Parler aux esprits**

**Prérequis :** *Magie shamanique* niveau 4 et *Parler aux morts*.

Un shaman capable de parler aux esprits peut communiquer avec un personnage mort dans les dernières 24 heures. Il peut parler à l'esprit du mort s'il est en présence de son corps ou d'un objet lui ayant appartenu. Dans ce dernier cas, le joueur du personnage mort doit être volontaire – et présent – en hors-jeu.

Suite à une cérémonie de 5 minutes, le shaman pourra interroger le mort pendant 5 minutes. Alors, l'esprit sera obligé de répondre à ses questions et de dire la vérité, comme sous l'effet d'une *Potion de vérité*. Un délai minimal de six heures doit s'écouler entre chaque utilisation. Autrement, cette habileté est identique à *Parler aux morts*.

## **Recette personnelle**

**Prérequis :** *Herboristerie* niveau 2, *Production d'alcool* niveau 1 et accès à une *installation d'alcool* niveau 2.

Le personnage peut fabriquer un produit alcoolisé exclusif auquel sont associés les effets d'une seule et unique recette d'*Herboristerie* de niveau 1 ou 2 (à l'exception de *Papyrus* ou *Poison*). Le temps de fabrication et les ingrédients nécessaires à la recette d'herboristerie sont ajoutés à la fabrication de l'alcool, mais celui-ci n'a plus de temps d'expiration. Le temps de cueillette ainsi que la préparation d'une recette d'herboristerie sont nécessaires pour chaque 6 litres d'alcool; ce qui correspond à un élément d'alcool.

## **Rempart**

**Prérequis :** *Droit aux armures* niveau 3, *Endurance* niveau 1.

Le personnage peut imiter le sort *Roc* trois fois par GN, mais pour une durée de 5 minutes. Il peut activer cette habileté seulement s'il lui reste au moins 1 point d'armure physique. Tout son équipement sera également considéré en *Roc*.

## **Renfort supérieur**

**Prérequis :** *Forgeron* niveau 5 et accès à une *Forge* niveau 2.

Pour 5 éléments de métal supplémentaires, l'habileté *Renfort* du *Forgeron* sera doublée. Une armure bloquera donc les deux premiers coups reçus en combat par une arme de mêlée et une arme pourra résister à deux *Brise arme*. Les autres règles du *Renfort* s'appliquent toujours.

## **Sanctification**

**Prérequis :** *Magie cléricale* niveau 3 et prier un dieu de Mador.

Le personnage est un guerrier qui a voué sa vie à son dieu; en échange, ce dernier lui offre sa bénédiction éternelle. Tout objet ou arme qu'il utilise est béni tant qu'il le tient dans ses mains et il est lui-même toujours sous l'effet du sort *Bénédictio*.

## Soliste

**Prérequis :** *Chant* niveau 3.

Extrêmement talentueux, ce barde peut faire tous ses chants en solo et n'a donc besoin que d'un seul instrument ou de sa voix et d'aucun accompagnateur. Il ignore alors la règle du **Nombre de bardes requis**. Cependant, même s'il n'a pas besoin de faire plusieurs actions simultanément, il doit respecter la forme « principale » du chant; il ne peut pas utiliser la forme d'Accompagnateur.

## Stupéfiant

**Prérequis :** *Herboristerie* niveau 2.

Certains gens tordus aiment ajouter à la misère du monde... C'est en ajoutant différentes plantes à la préparation que l'herboriste peut maintenant ajouter le qualificatif de « drogue » à n'importe quelle recette, à l'exception de *Papyrus* ou *Poison*.

## Toucher nécromant

**Prérequis :** *Magie arcanique* niveau 4 et avoir une marque de nécromancie au visage ou *Magie cléricale* niveau 5 et prier un dieu de Chaos.

Une fois par GN, le personnage peut faire apparaître une marque de nécromancie sur sa cible. Le personnage doit toucher la peau de la victime et la marque apparaîtra à l'endroit touché. Cette marque est aussi permanente que toute autre marque de nécromancie. Elle peut être enlevée avec *Guérir d'une malédiction*.

Une fois par GN, le personnage peut également transférer ses propres marques de nécromancie sur une cible volontaire ou absorber les marques nécromantiques de la cible pour les ajouter aux siennes.

Pour utiliser l'habileté, il faut posséder un marqueur qui permettra de dessiner les marques nécromantiques. Si les marques ne sont pas appliquées dans les 5 minutes suivant l'utilisation de l'habileté, ses effets seront annulés.

## Transe berserk

**Prérequis :** *Rage berserk* niveau 3.

Deux fois par GN, avec au moins une heure entre chaque utilisation, le personnage peut choisir d'utiliser une *Transe berserk* au début d'un combat. Il entre en *Rage berserk* sans délai, avec les mêmes avantages que son niveau lui procure, ainsi qu'un bonus supplémentaire de spécialisation, ajoutant 1 point de dégâts à ses attaques (voir **Bonus de dégâts**). Cependant, il peut mettre fin à sa transe au moment où il le souhaite, lui faisant subir le contrecoup normal de la rage. De plus, lorsqu'il est en *Transe berserk*, il est immunisé à toute forme de peur, même la Haute Magie *Terreur*.

## Virtuose

**Prérequis :** *Chant* niveau 4.

Un virtuose est un grand adepte de son art. Il peut ignorer la limite de ne pas pouvoir faire le même chant plus d'une fois par heure. Il peut également donner les effets de deux chants différents à la même personne.



## ***Habilités spéciales majeures***

### **Apothicaire**

**Prérequis :** *Herboristerie* niveau 3 et *Premiers soins*.

L'apothicaire détient le secret de trois recettes spéciales d'herboristerie, qui ne peuvent être enseignées ou échangées :

**Poudre d'or** (niveau 1)

**Temps de fabrication :** 5 minutes

**Type de recette :** Poudre

**Plante spécifique :** Une feuille jaune

**Effet :** La poudre d'or se met dans les cheveux, comme un shampoing. Une fois appliquée, elle protégera la personne pendant 1 heure contre l'habileté *Assommer* (donc seulement l'habileté utilisée avec une arme, les autres habiletés ou pouvoirs fonctionnent toujours).

Note : Un outil spécial est requis pour faire cette recette : une pierre sur laquelle on a lancé un sort d'arme *enchantée* doit être utilisée pour réduire les plantes en poudre.

**Nectar** (niveau 2)

**Temps de fabrication :** 10 minutes

**Type de recette :** Sirop

**Plante spécifique :** Une plante qui pousse dans un endroit réputé pour sa magie

**Effet :** Le nectar est supposément la boisson des dieux, qui leur donne pouvoir et immortalité. Cette version s'en approche en reproduisant les effets d'une *Potion de soins du corps*.

**Gelée royale** (niveau 3)

**Temps de fabrication :** 15 minutes

**Type de recette :** Sirop

**Plante spécifique :** Une fleur

**Effet :** Puissant antidote, la gelée royale protège également de tous les poisons (sauf le *Poison mortel*) et du sort *Miasme* pendant 1 heure.

### **Arme magique supérieure**

**Prérequis :** *Forgeron* niveau 5 et accès à une *Forge* niveau 3.

Le personnage peut créer une arme magique avec un Mage qui fait le sort *Objet enchanté permanent*. Cette opération rendra une arme magique jusqu'à un bonus de +2. Il peut également ajouter un effet sur l'arme, mais celle-ci sera alors affectée d'une malédiction au hasard, sans les éventuels rabais qu'elle donnerait. Voir avec l'organisation pour les termes de fabrication.

### **Brise-cou**

**Prérequis :** *Prise du sommeil* et *Égorgement*.

Le personnage, qui ne doit pas porter d'armure, pourra poser ses mains de chaque côté du cou de sa cible pendant une seconde tout en lui chuchotant « Brise-cou »; la victime mourra alors instantanément, sans passer par le stade *Agonisant*. Le port d'un casque ou d'un camail ne protège pas contre brise-cou. Cette habileté est interdite en mêlée et un délai minimal de 30 minutes doit s'écouler entre chaque brise-cou.

### **Charme de Barde**

**Prérequis :** *Chant* niveau 3.

Personne ne veut vraiment tuer un barde... Le personnage qui réussit à faire rire ou grandement sourire sa cible modifie en sa faveur ses réactions. Celle-ci ne peut pas s'en prendre au Barde ou le laisser être agressé sans provocation. L'effet est donc similaire au sort de *Pitié* et s'estompe après la rencontre ou après 1 heure. La victime n'est pas consciente d'avoir été manipulée.

## **Convergence**

**Prérequis :** *Alchimie* niveau 3

Avec l'aide de ses connaissances accrues et de produits catalyseurs, un maître alchimiste peut fabriquer une ou des potions spécifiques, sans avoir besoin d'accéder à un laboratoire ni à une source de chaleur. L'alchimiste pourra développer cette spécialité avec une combinaison de 3 niveaux de potions, c'est-à-dire qu'il doit choisir, au moment de faire sa quête, soit une potion de niveau 3, une de niveau 1 et une de niveau 2, ou encore trois potions de niveau 1. L'habileté de Convergence permettra alors à l'alchimiste de créer n'importe où la ou les potion(s) choisie(s), tant qu'il possède les ingrédients et les éléments d'alchimie nécessaires.

## **Cri de guerre**

**Prérequis :** *Endurance* niveau 1 ou *Rage Berserk* niveau 2. Le joueur et son costume doivent être physiquement impressionnants.

Le personnage pousse un hurlement le plus puissamment possible en dévisageant son adversaire, ce qui reproduira pour une attaque l'effet de la Haute Magie *Terreur*. Le prochain coup porté aura l'effet d'un sort de Peur d'une durée de 30 secondes. Cet effet n'est pas considéré comme un sort de charme. Le jeteur doit spécifier l'effet «Terreur!» et doit atteindre le corps de la victime pour que l'habileté fasse effet, et non pas seulement le bouclier ou l'arme de l'adversaire. Comme *Détruit Bouclier*, une utilisation est perdue si le coup ne touche pas. Le Cri de Guerre peut être utilisé deux fois par combat.

## **Faussaire**

**Prérequis :** *Magouille / Découverte*.

Une fois par GN, le personnage peut créer et expédier un document contrefait. La lettre peut être conservée par le faussaire (par exemple, s'il se crée des lettres de noblesse), livrée par la poste à un personnage en jeu, ou expédiée à un personnage dans l'histoire. Le faussaire reçoit aussi 1 jet de *Magouille / Découverte* supplémentaire pour chaque lot de deux jets de *Magouille / Découverte* auxquels il a droit.

## **Frappe puissante**

**Prérequis :** *Spécialisation Martiale* niveau 1, ou *Brise arme*, ou *Engourdissement*.

Le guerrier frappe avec une force et une précision exceptionnelle, obtenant +1 aux dégâts infligés avec toutes les armes de mêlée. Ce bonus ne se cumule pas avec d'autres bonus de force (voir **Bonus de dégâts**) et ne peut pas dépasser le maximum de l'arme utilisée.

## **Inquisition**

**Prérequis :** *Magie cléricale* niveau 3.

En discutant religion et/ou philosophie pendant 5 minutes, il peut déterminer avec certitude si son interlocuteur prie sa déité même s'il est déguisé, ou sous l'effet d'une magie ou habileté permettant de cacher son allégeance. Si la discussion s'étend sur 10 minutes, il peut alors déterminer si la personne prie un dieu de Mador ou de Chaos, encore sans compter les éventuelles protections de sa cible, mais il ne peut toujours pas savoir exactement quelle déité elle prie. Seul un pouvoir légendaire permet de résister à cette habileté.

## **Lame arcanique**

**Prérequis :** *Magie Arcanique* niveau 3 et *Spécialisation martiale*.

Jusqu'à deux fois par combat, le mage peut lancer un sort de catégorie Combat du niveau 1 à 4 sur son arme de mêlée. Le personnage aura alors 30 secondes pour toucher un adversaire avec son arme, comme pour un sort de portée « Toucher ». L'arme infligera le même effet que le sort qu'elle a reçu. Le personnage ne peut utiliser ce pouvoir qu'un sort à la fois et seulement avec son arme spécialisée. Il est préférable de mentionner l'habileté pour éviter les soupçons de tricherie.

Trois sorts ont un effet différent lorsqu'utilisé avec cette habileté :

- *Langue de feu* : l'arme fait 3 points de dégâts de feu pour la durée du sort.
- *Lumière* : l'arme fait des dégâts d'argent pour la durée du sort.
- *Pierre saillante* : En plus de recevoir les dégâts du sort, la cible doit tomber sur le dos.

## **Maître des malédictions**

**Prérequis** : *Malédiction et Magie cléricale* niveau 5.

Le cultiste obtient le sort de Haute Magie *Maléfice*, qui lui permet d'affliger une personne d'une malédiction supplémentaire (voir l'habileté *Malédiction*). De plus, il peut maudire jusqu'à 4 autres personnes dans un rayon de 5 mètres lorsqu'il meurt.

## **Pacte divin (ou Chaotique)**

**Prérequis** : *Magie cléricale* niveau 5, *Haute Magie* et prier un dieu de Mador ou de Chaos.

Dès que le personnage passe du stade *Agonisant* à la mort, son corps est affecté par le sort de *Roc* qui perdurera jusqu'à sa réincarnation. Après au moins une heure passée en *Roc*, il pourra choisir le moment où il ressuscite. Il revient alors à son maximum de points de vie, lequel est réduit de 2 de façon permanente. Sa renaissance s'accompagne de l'effet d'une *Armure de vent*, centrée sur lui. Cette habileté ne peut être réutilisée avant d'avoir passé un autre GN complet avec ce personnage (donc 1 GN sur 2).

## **Parade**

**Prérequis** : *Magie de moine* niveau 5. Le joueur doit faire approuver ses protections aux avant-bras et aux tibias.

Le moine peut parer les coups qu'il reçoit avec ses avant-bras et ses tibias, ainsi que le dessus des pieds et le dos des mains, sans subir de dégâts. Les surfaces qui servent à la parade doivent être entièrement protégées par des plaques de métal ou une autre pièce d'armure approuvée par l'organisation pour la parade. Cette armure ne requiert pas de *Droit aux armures* et ne donne pas de points d'armure.

## **Poison secret**

**Prérequis** : *Attaque par derrière*.

Caché sur le personnage se trouve un puissant poison dont le simple contact peut s'avérer fatal. Trois fois par GN, au toucher ou à l'aide d'une dague, il peut infliger l'effet *poison mortel*. (Ce n'est pas un poison qui peut être ingurgité, voir le chapitre **Les poisons**). Ce poison n'est pas présent physiquement sur le joueur et même une fouille complète ne peut révéler sa présence.

## **Posture défensive**

**Prérequis** : *Endurance* niveau 2.

L'habileté *Endurance* du personnage s'appliquera également à ses points d'armure physique. Cela veut dire que **tous** les dégâts reçus, pas seulement ceux qui affectent ses points de vie, sont réduits d'un point, jusqu'à un minimum d'un.

## **Pyrotechnie**

**Prérequis** : *Alchimie* niveau 3 ou *Sabotage*, accès à un *Laboratoire* niveau 3. Le joueur doit faire approuver une bombe décorum et sécuritaire produisant un son et/ou de la fumée.

Le personnage peut créer une bombe dans un *Laboratoire* niveau 3, avec 30 minutes de travail et en utilisant 20 charges de poudre noire, et qu'il est seul à pouvoir utiliser. La bombe prend 30 secondes à mettre en place puis explose après un délai supplémentaire de 15 secondes (pendant lesquelles elle ne peut pas être désamorcée ou déplacée). Elle reproduit l'effet de l'habileté *Sabotage* lorsque placée contre une porte. Elle inflige aussi 4 points de dégâts de feu à toutes les personnes dans un rayon de 5 mètres et les souffle au sol comme sous l'effet d'*Armure de vent*.

## Renaissance sauvage

**Prérequis :** *Magie shamanique* niveau 5 et *Haute Magie*.

Dès que le personnage passe du stade *Agonisant* à la mort, son corps est affecté par le sort de *Roc* qui perdurera jusqu'à sa renaissance. Après au moins une heure passée en *Roc*, il pourra choisir le moment où il ressuscite. Il revient alors à son maximum de points de vie, lequel est réduit de 2 de façon permanente. Sa renaissance s'accompagne de l'effet d'une *Animation végétale*, centrée sur lui. Cette habileté ne peut être réutilisée avant d'avoir passé un autre GN complet avec ce personnage (donc 1 GN sur 2).

## Rune personnelle

**Prérequis :** *Magie arcanique* niveau 4.

Permet de tracer une rune magique de son cru plutôt que la rune de chaque sort sur ses éléments de sort, lui donnant une versatilité incomparable. Il peut ainsi tracer jusqu'à 3 runes personnelles par niveau de magie qu'il détient. Ces éléments peuvent ensuite servir à lancer n'importe quel sort qu'il connaît, au coût d'un élément par niveau du sort. Par exemple, un mage de niveau 8 pourra inscrire sa rune personnelle sur 24 éléments et ensuite lancer 6 sorts de niveau 4, ou 24 sorts de niveau 1, ou n'importe quelle autre combinaison de sorts. Le personnage peut choisir entre la méthode traditionnelle ou les runes personnelles, mais il ne peut les utiliser simultanément.

## Sacrificateur

**Prérequis :** *Magie cléricale* niveau 5 et prier un Dieu de Chaos

Ce cultiste peut, lors d'une cérémonie d'une durée minimale de 30 minutes, arracher et dévorer le cœur de sa victime. La victime meurt instantanément et ne dispose que de 30 minutes pour être ressuscitée, comme sous l'effet d'un *Baume de décomposition accélérée*. Le Sacrificateur ajoute 1 point de vie et 2 éléments de magie à son maximum. Seulement deux personnes par GN peuvent être sacrifiées de cette façon.



## Signature magique

**Prérequis :** *Magie arcanique* niveau 4.

Les arcanistes développent parfois une obsession pour un sort particulier. Le personnage avec cette habileté se spécialise dans un sort de niveau 1 à 4 (choisi lors de la quête), qui coûtera un élément de moins et pourra être mémorisé 10 fois sans tenir compte du maximum de sorts mémorisables. Par exemple, un mage dont la signature est le sort *Pierre saillante* pourra mémoriser ce sort en utilisant 2 éléments plutôt que 3 et en avoir 10 en réserve, en plus de sa limite de sorts habituelle.

Si le sort est de niveau 1, le coût reste d'un élément mais le personnage reçoit 10 éléments supplémentaires au début de son GN, utilisables exclusivement pour son sort signature.

## **Sort résiduel**

**Prérequis :** *Magie arcanique* niveau 6.

Le mage peut avoir sur lui-même un sort pour une durée prolongée (1 GN). Ce ne sera pas un sort « Permanent », il pourra donc être dissipé. Au début du GN, il doit choisir un sort de niveau 1 à 3 qu'il possède dans son livre, de « **Portée** : Jeteur », ou de « **Zone** : Personne ciblée » (la cible étant lui-même). Si le sort est utilisé, ou dissipé, il revient automatiquement après une heure, ou bien le mage peut dépenser les éléments appropriés pour le ravoir avant : il n'a pas à mémoriser le sort, mais il doit détruire ses éléments vierges et prononcer l'incantation.

## **Synthèse**

**Prérequis :** *Herboristerie* niveau 3.

Un herboriste peut connaître les composantes de ses recettes à un point tel qu'il peut choisir la forme qu'il leur donne. Le personnage peut changer le type (poudre, onguent, baume, sirop ou infusion) de n'importe quelle recette d'herboristerie, à l'exception de *Papyrus*.

## **Transmutation alchimique**

**Prérequis :** *Alchimie* niveau 3.

Le personnage peut, à l'aide d'un laboratoire de niveau 3, transformer des éléments de métal, des éléments d'argent, des éléments réactifs et des pièces de monnaie en n'importe quel autre élément de cette liste. Une table avec le temps et le ratio de conversion est remise à l'obtention de l'habileté. Le personnage peut aussi extraire la moitié des éléments d'alchimie d'une potion en passant 5 minutes à la distiller dans un laboratoire. La potion est alors détruite.

## ***Titres de prestige***

### **Archimage**

**Prérequis :** *Magie arcanique* niveau 6, *Parchemin* niveau 2 et *Transcription arcanique*.

**Description :** L'Archimage est à l'apogée du savoir arcanique; il est la référence à consulter lorsque l'on recherche un sort rare ou un savoir perdu, et parfois même en combat quand vient le temps d'affronter l'inconnu. Il est toujours prêt à partager son expérience : pour lui, la magie est une ressource omniprésente mais surtout accessible pour tous.

**Pouvoirs légendaires :**

- *Contre-sort* : En utilisant 4 de ses éléments de magie, l'Archimage peut annuler un sort lancé par un autre lanceur de sort arcanique. Il doit déclarer qu'il annule le sort avant que l'autre mage n'ait fini de dire la description de son sort, puis doit déchirer ses éléments à la vue du mage ennemi.
- *Apogée* : Il est toujours considéré comme ayant un niveau plus élevé que son adversaire.

### **Assassin**

**Prérequis :** *Smoke*, *Prise du sommeil* et *Égorgement*.

**Description :** Les assassins les plus redoutables sont capables d'enlever la vie en un clin d'œil sans l'aide d'une arme autre que leurs mains nues. Ils portent souvent allégeance à un ordre supérieur, c'est pourquoi ils ont des principes, mais aucun scrupule. Les assassins ont rarement choisi cette profession que pour le plaisir de tuer.

**Pouvoir légendaire :**

- *Mort feinte* : Pendant qu'il est au stade *Agonisant*, le joueur doit choisir s'il fausse sa mort. Si c'est le cas, il doit rester immobile un minimum de 10 minutes. Pendant ce temps, le personnage est en vie mais il n'y a aucun moyen de le savoir. Il ne peut pas recevoir de dégâts et aucun sort ou habileté n'aura d'effet sur lui, même ceux nécessitant un cadavre ou les diverses méthodes de résurrection. Il entend également tout ce qui se dit autour de lui.

Suite à ce délai, le joueur pourra se relever à tout moment mais il peut également faire le mort aussi longtemps qu'il le veut. Par contre, dans le cas d'une exécution publique (voir **Vie et mort des**

**personnages**), il doit absolument se sauver avant ou il sera mort définitivement.

Au moment où le joueur se relève :

- Il aura la moitié de son maximum de points de vie, lequel est réduit de 1 de façon permanente.
- Il n'est sous aucun effet de faiblesse et peut donc se sauver en courant. D'ailleurs, tous les effets temporaires l'affectant, y compris le poison, auront également disparu.
- Si on ne porte pas attention à son cadavre, il peut se relever puis se déplacer hors-jeu comme pour se rendre à l'inscription, mais il doit indiquer à la personne la plus proche que son cadavre disparaîtra dans 5 minutes. Le personnage reviendra immédiatement en jeu lorsqu'il sera à 10 mètres de l'endroit où était son cadavre.
- S'il est observé ou emprisonné, il peut revenir en jeu à l'endroit même de son cadavre, mais la supercherie est dévoilée et ses ennemis peuvent l'attaquer sur le champ.

## **Bretteur**

**Prérequis :** *Coup critique.*

**Description :** Le bretteur vit pour l'amour des armes, c'est un passionné des duels et de tous les jeux d'épée. Malgré son apparence anodine, sans armure ou presque, ce n'en est pas moins un adversaire redoutable et parfois même mortel. Il n'attaquera jamais une personne désarmée.

**Pouvoir légendaire :**

- *Coup mortel* : Une fois par combat, si le bretteur porte un coup franc au niveau du torse de son adversaire, ce dernier tombe *Agonisant*, mais son armure reste intacte. Le bretteur doit annoncer le « coup mortel » avant de le faire. Si le coup manque, l'utilisation est perdue. Il ne peut utiliser cette habileté qu'en armure légère ou sans armure. Un délai minimal d'une heure doit s'écouler entre chaque utilisation et le bretteur ne peut porter plus qu'une armure légère.

## **Cuirassé**

**Prérequis :** *Droit à l'armure lourde, Droit au moyen bouclier, Endurance niveau 2, Armure efficace niveau 2* et 2 points de vie supplémentaires.

**Description :** Fer de lance lors d'une attaque massive, ou garde du corps en dehors des combats, le Cuirassé est reconnu pour son endurance phénoménale et la confiance qu'il porte envers son équipement. Le défenseur par excellence, il porte souvent de nombreuses cicatrices, symboles des combats et des multiples blessures qui lui ont été infligées au cours de sa carrière de combattant.

**Pouvoir légendaire :**

- *Implacable* : *S'il porte une armure lourde (même si elle n'a plus de points)*, le Cuirassé est immunisé aux sorts et aux effets qui le paralyseraient ou le forceraient à se déplacer, c'est-à-dire les habiletés *Engourdissement*, les effets de *Peur* et *Terreur*, les sorts *Armure de vent*, *Blizzard de glace*, *Course folle*, *Croc-en-jambe*, *Enchevêtrement*, *Faiblesse extrême*, *Fusion*, *Obstination bornée*, *Toucher paralysant*, *Végétamorphose*, la poudre de paralysie et le chant *Force de la voix*. Il reçoit quand même les dégâts de ces sorts.

## **Chapelain**

**Prérequis :** *Magie cléricale* niveau 6 et prier un dieu de Mador.

**Description :** Le chapelain est le responsable des rituels, et plus particulièrement des litanies qui les composent. Il est donc rarement un adepte du combat, mais s'occupe personnellement de motiver les troupes et de remonter le moral collectif de ses suivants.

**Pouvoir légendaire :**

- *Aegis* : Une fois à toutes les 12 heures, le chapelain peut choisir un champion parmi les suivants de son dieu. À la suite d'un rituel d'au moins 15 minutes, le champion choisi recevra les bonus suivants pour une heure (même si le chapelain n'a pas acheté ces sorts) :

- Toute arme qu'il tient obtient les bonus de *Bénédictio*.
- Il est lui-même toujours béni, même après sa mort.

- Sacrifice personnelle : pour chaque point de vie sacrifié par le Chapelain, son champion reçoit 2 points de vie. il ne peut dépasser le maximum de point de vie autorisé mais ceux-ci sont soignable et régénérable pendant toute la durée de l'*Aegis*.
- *Résistance aux sorts de charme* niveau 2.
- *Résistance aux potions* niveau 2.
- *Résistance aux chants* niveau 2.
- *Symbole de puissance* (arme OU bouclier, au choix).

## **Destructeur**

**Prérequis :** *Spécialisation Martiale* niveau 1, *Brise Arme et Détruit bouclier* supplémentaire.

**Description :** Le destructeur est un expert en démolition, il brise tout sur son passage. Très offensif, c'est souvent un berserker, mais pas toujours; parfois, un destructeur est un as de la stratégie qui utilise ses habiletés pour tailler un chemin que ses alliés suivront pour achever des opposants désarmés. C'est un maître de la guerre, son corps est une force destructrice, son esprit est affûté par la stratégie, et sa volonté sculpte le champ de bataille... Ou encore, c'est une brute épaisse qui écrase tout ce qui bouge.

### **Pouvoir légendaire :**

- *Destruction* : Une fois par combat, avec un délai de huit heures, le destructeur peut frapper un objet qui sera automatiquement brisé. Il peut briser de cette manière n'importe quel objet ordinaire, tels une arme ou un bouclier (peu importe le nombre de résistances), tout comme un objet ou une arme magique, ou encore un bouclier avec *Symbole de puissance*. Sur une porte, la frappe destructrice la détruira si elle est faite de jour et aura l'effet d'un *Sabotage* si elle est faite de nuit.

## **Élémentaliste**

**Prérequis :** *Magie shamanique* niveau 5 et *Endurance* niveau 1.

**Description :** Non seulement l'élémentaliste communique avec les esprits, il possède une telle influence dans le monde spirituel que ceux qu'il attire à lui sont assez puissants pour influencer les forces primaires du monde matériel. Sa capacité à manipuler ces éléments fait de lui un solide compétiteur à la force de frappe du magicien.

### **Pouvoir légendaire :**

- *Esprit du Phoenix* : L'élémentaliste obtient le sort *Ultima*, qu'il peut lancer comme un sort de Haute Magie cléricale (incantation de 30 mots); le contrecoup s'applique normalement et s'il survit, il doit attendre un GN avant de pouvoir réutiliser le sort. Il ajoute aussi ces sorts à son répertoire, au niveau indiqué : *Armure de vent* (niveau 3), *Blizzard de glace* (niveau 4), *Boule de feu* (niveau 1), *Piège de feu* (niveau 2), *Poigne électrique* (niveau 1), *Peau de pierre* (niveau 3) et *Roc* (niveau 2).

## **Ermite**

**Prérequis :** *Magie de moine* niveau 5 et *Endurance* niveau 1.

**Description :** Certains moines vont préférer vivre en retrait de la civilisation, soit parce qu'ils s'imposent cet exil suite à une transgression qu'ils ne peuvent se pardonner, ou parfois en préparation au moment ultime où leurs habiletés seront requises. Quel que soit leur choix, les conditions auxquelles ils font face en solitaire sont également un rigoureux entraînement, aussi mental que physique.

### **Pouvoir légendaire :**

- *Technique mortelle* : L'ermite possède le secret d'une technique ancienne, tellement puissante qu'il ne pourra l'utiliser qu'une fois dans sa vie. En touchant son adversaire au corps, l'ermite déclenche l'arrêt graduel des fonctions vitales de son corps. À partir de ce moment, il ne reste qu'une heure à vivre à la victime, et rien ne peut empêcher sa mort ou permettre sa résurrection, à part un *Miracle*. L'ermite doit offrir à son adversaire de se rendre avant d'utiliser ce pouvoir et il ne peut utiliser cette habileté qu'une fois par GN.

## Espion

**Prérequis :** *Déguisement, Résistance à la torture et Prise du sommeil.*

**Description :** L'espion est un personnage obscur qui peut changer de visage comme il change de chemise. Il est souvent à la source de conflits, même s'il n'en est pas l'acteur principal, car c'est non seulement un habile manipulateur, mais également un collecteur d'informations hors-pair.

### **Pouvoirs légendaires :**

- *Infiltration* : Étant maître de la mascarade, cette habileté permet à l'espion de tromper le sort *Vision véritable de Markelus* peu importe son déguisement, l'habileté spéciale *Inquisition* et le pouvoir divin *Torture insoutenable*. Le joueur peut également camoufler son identité en donnant un pseudonyme lorsque l'organisation devra afficher son nom quelque part.

- *Transformation accrue* : Fait passer la durée de la potion de transformation de 2 heures à 12 heures.

## Expérimentateur

**Prérequis :** *Alchimie* niveau 4, *Connaissance des catalyseurs* et accès à un *Laboratoire* niveau 3.

**Description :** Spécialiste des potions, l'expérimentateur possède une connaissance inouïe des élixirs qu'il fabrique et des ingrédients avec lesquels il travaille. Tentant de percer tous les mystères de cette science, il quitte rarement son laboratoire, mais cela ne l'empêche pas d'être une référence pour les autres alchimistes ainsi qu'une figure importante du commerce local.

### **Pouvoir légendaire :**

- *Expérimentation* : Peut combiner ensemble deux potions et leurs effets. Les potions doivent être différentes (pas de potions « doublées »), et une potion déjà combinée ne peut pas être utilisée pour un résultat de trois effets ou plus. Le résultat doit être approuvé à l'inscription avant le GN.

## Forestier

**Prérequis :** *Herboristerie* niveau 3 et au moins 10 recettes au total.

**Description :** Les plus grands herboristes connaissent tous les trucs de leur métier autant qu'ils connaissent la forêt. En sachant comment bien préserver leurs herbes et en connaissant tous les détails sur leurs propriétés, ils arrivent à être bien plus efficaces.

### **Pouvoir légendaire :**

- *Grand herbier* : Un herboriste qui a cette habileté n'a besoin que de 10 minutes de cueillette, plutôt que d'une demi-heure, pour amasser les plantes nécessaires à la fabrication de 5 recettes. Il obtient également toutes les recettes d'herboristerie qui lui manqueraient.

## Forgeron mythique

**Prérequis :** *Forgeron* niveau 5 et accès à une *Forge* niveau 3.

**Description :** Certains forgerons percent les secrets les plus obscurs de la fabrication d'objets magiques. Ils peuvent créer des merveilles dont les autres forgerons ne peuvent que rêver.

### **Pouvoir légendaire :**

- *Talent mythique* : Le forgeron peut créer des objets magiques autres que des armes. Il peut également mettre une malédiction sur une arme afin d'en diminuer le coût de production. Voir avec l'organisation pour les possibilités et les contraintes de fabrication.



## Fou de guerre

**Prérequis :** *Rage berserk* niveau 3 et 4 points de vie supplémentaires.

**Description :** Toujours en première ligne, les fous de guerre sont des machines à tuer qui ne reculent devant rien. Les fous de guerre peuvent être de plusieurs origines et servir plusieurs

armées différentes, qu'ils soient des fanatiques religieux voués à Ayka, de sanguinaires barbares de Godtakk, ou des mercenaires sans foi, ni loi.

**Pouvoir légendaire :**

- *Fureur sanguinaire* : Une fois par GN, le fou de guerre peut imiter l'effet de la *Potion de l'ogre enragé*.

**Fripon**

**Prérequis :** *Vol à la tire* niveau 2, *Déguisement* et ne pas prier un dieu de Chaos.

**Description :** Le fripon est un voleur de nature positive et joviale, le genre à voler aux riches pour donner aux pauvres. Il adore briser les règles, parfois avec malice, mais ultimement, le résultat est souvent positif. Il passe avec facilité de l'autodérision au sérieux le plus total et il a l'humour pour arme de prédilection, même si celui-ci peut parfois être cruel.

**Pouvoir légendaire :**

- *Hypnose* : Le fripon développe des dons quasi surnaturels vu son influence sur les gens. Il obtient 10 éléments arcaniques spéciaux (avec l'étampe de l'organisation) qui peuvent être utilisés pour lancer les sorts suivants : *Anima*, *Course folle*, *Identification faussée*, *Irrésistible rire*, *Obstination bornée* et *Sommeil*. Ces « sorts » utilisent chacun un élément et les lancer ne demandent pas d'incantation, mais il faut mentionner que c'est l'habileté de son titre. Comme la source de ces sorts est un pouvoir légendaire, aucun autre sort ou habileté ne permet d'y résister. La portée des sorts est aussi réduite à 2 mètres, même s'il est indiqué autrement.

**Gardien de la Voie**

**Prérequis :** *Magie de moine* niveau 5 et *Assommer*.

**Description :** Représentant tous les sages préceptes attribués aux moines, le gardien de la voie est l'ultime pacifiste. Il est rarement armé et préfère la parole aux gestes, qui apportent selon lui beaucoup plus de malheur que de justice.

**Pouvoir légendaire :**

- *Pacifisme* : Combinant harmonie, sagesse et maximes, il peut convaincre n'importe qui d'obéir aux préceptes de la Voie. Pour ce faire, il peut utiliser 3 sorts, au coût d'un élément chacun : *Pitié*, *Commandement* (seulement pour l'ordre de donner tout son argent) et *Toucher de vérité*. Comme la source de ces sorts est un pouvoir légendaire, aucun autre sort ou habileté ne permet d'y résister.

**Guerrier arcanique**

**Prérequis :** *Magie arcanique* niveau 4, *Droit à une arme supplémentaire* (Armes longues, ou Armes à deux mains) et *Droit à l'armure légère*.

**Description :** Le Guerrier arcanique est un expert en magie de combat. Son expérience combinée du champ de bataille et des arcanes lui a permis de percer le secret qui afflige les magiciens depuis toujours. Il a su développer une affinité pour l'armure et ainsi surpasser la barrière mystique qui empêche les autres mages d'incanter alors qu'ils sont vêtus d'une armure.

**Pouvoir légendaire :**

- *Armure magique* : Peut lancer des sorts arcaniques en armure et les sorts de protection qu'il lance sur lui-même peuvent se combiner avec son armure, même si le contraire est indiqué (la limite est encore de 15 points d'armure, ou 20 points avec *Armure efficace*).

**Maître Aubergiste**

**Prérequis :** *6 niveaux cumulés de production d'alcool ou plus* et *travailler comme aubergiste*.

**Description :** En total symbiose avec son établissement, le maître aubergiste arrive à comprendre ses clients mieux qu'eux-mêmes. Au besoin, il pourra se servir de son talent inné pour se faire leur confident ou pour tenir en laisse les tempéraments les plus chauds.

**Pouvoirs légendaires :**

-*Influence de l'aubergiste*: lorsque le maître aubergiste boit avec un client un verre qu'il lui aura

personnellement donné, il pourra ensuite soit :

i- Lui poser une question à laquelle le client devra répondre sans mentir ( effet torture )  
ii-Lui interdire de se battre pendant 1 heure. (L'effet tombera s'il est attaqué.) ( effet commandement )

- *Colère de l'aubergiste* : 1 fois toutes les 12 heures, l'aubergiste peut obliger toutes les personnes présentes dans l'auberge à sortir de l'établissement. Les employés, actifs à ce moment (serveur, cuisinier), sont insensibles à ce pouvoir. ( effet commandement )

## **Maître d'armes**

**Prérequis** : 2 *Spécialisations Martiales* de différente catégorie.

**Description** : Reconnu comme le guerrier le plus versatile, le maître d'armes a une affinité naturelle au maniement d'armes, que ce soit un marteau ou une hache à deux mains. Sa religion est le fer et il la prodigue à qui veut bien l'entendre, aussi bien qu'à ceux qui doutent de ses prouesses.

**Pouvoir légendaire** :

- *Attaque à distance Kai* : L'attaque à distance Kai peut être utilisée une fois par combat et avec un délai minimal d'une heure entre chaque utilisation. Pour utiliser l'attaque à distance Kai, le personnage doit être à moins de 10 mètres de sa cible et fixer celle-ci des yeux. Il frappe ensuite avec une lame en direction de la cible en hurlant. La cible et celui qui utilise l'attaque reçoivent alors de 1 à 7 points de dégâts au choix de l'attaquant. Les dégâts sont directement déduits des points de vie; ils ignorent les armures et les protections magiques pour les deux personnages.

## **Ménéstrel**

**Prérequis** : *Chant* niveau 4.

**Description** : Souvent vu errant d'un village à l'autre, un ménestrel partage son talent avec qui veut bien l'écouter. Il lui sera parfois difficile de subvenir à ses besoins par son art seul, car malgré son talent extraordinaire, la musique n'est pas une préoccupation pour les peuples en guerre.

**Pouvoir légendaire** :

- *Charisme irrésistible* : Maître incontesté de son art, le Ménéstrel joue des émotions de son public comme il joue de son instrument. Nul ne peut résister aux mélodies de ce musicien émérite, sauf certaines créatures (comme les zombies); l'habileté *Résistance aux chants* ne fonctionne pas contre ses chants. Bien sûr, personne ne saurait faire taire un tel talent, donc le Ménéstrel est immunisé aux sorts de *Silence* lorsqu'il chante.

## **Négateur**

**Prérequis** : *Droit à l'armure lourde, Armure efficace* niveau 2, *Résistance aux sorts de charme* niveau 1 et n'avoir accès à aucun type de magie.

**Description** : Le négateur s'est entraîné toute sa carrière à affronter des mages; il déteste toutes les sortes de magie, mais en particulier les arcanes. Il pourchasse souvent des mages et des nécromanciens, mais parfois aussi des créatures magiques, et considère les bardes et autres combattants qui se servent de magie comme des faibles qui ne méritent pas de tenir une arme.

**Pouvoir légendaire** :

- *Coquille ultime* : Lorsqu'il porte une armure, tous les sorts **arcaniques** lancés directement sur lui sont bloqués. Les autres types de magie, effets magiques (armes magiques, etc.) et pouvoirs légendaires l'affectent normalement.

## **Prophète**

**Prérequis** : *Magie cléricale* niveau 5 et *Grand maître*.

**Description** : Lorsqu'un fidèle fait preuve d'une piété sans faille et est confronté à une épreuve insurmontable ou une situation insolvable, il arrive parfois que sa divinité réponde à ses supplications et intervienne directement en faveur de son suivant. Elle altère alors la réalité de

façon dramatique. Cette intervention est un privilège aussi rare qu'il est puissant.

#### **Pouvoir légendaire :**

- *Miracle* : Permet d'imiter n'importe quel sort présent dans le **Livre de règles**, d'influencer l'histoire, d'influencer le jeu de manière instantanée, de ressusciter un ou plusieurs personnages, ou encore d'acquiescer des pouvoirs temporaires. Chacun de ces effets doit être approuvé par l'organisation (plus de détails dévoilés à l'obtention de la haute classe). Le personnage perdra ensuite le titre de Prophète et ne pourra plus jamais le reprendre, mais pourra quand même redemander une quête pour un autre titre de prestige.

### **Seigneur ténébreux**

**Prérequis :** *Droit aux armures* niveau 3, *Contrôler les morts-vivants*, *Magie cléricale* niveau 5 et prier un dieu de Chaos.

**Description :** Représentation ultime du mal, le seigneur ténébreux fera tout pour être à l'image de son dieu. C'est souvent lui qui dirige les membres de son culte en recueillant leurs offrandes et il s'opposera fermement aux suivants de dieux qui se mettent dans son chemin.

#### **Pouvoir légendaire :**

- *Dégâts vampiriques* : En tout temps, le seigneur ténébreux peut déclarer que ses dégâts sont « vampiriques ». S'il blesse son adversaire avec son arme, il reprend instantanément le même nombre de points de vie que les dégâts infligés.

### **Traqueur**

**Prérequis :** *Herboristerie* niveau 2, *Ambidextrie* niveau 2 et *Résistance aux poisons* niveau 1.

**Description :** Le traqueur est un expert en survie : c'est un ermite qui préfère vivre seul et qui n'a aucun problème à subsister avec ce que la forêt lui offre. Chasseur émérite, il est extrêmement territorial, allant parfois jusqu'à développer une haine profonde des créatures qui osent pénétrer dans son domaine.

#### **Pouvoir légendaire :**

- *Animosité* : Il fera toujours les dégâts maximums contre les races non-humaines du Chaos (Orcs, Gobelins, Amaï, Homme-rats, etc.) ou de l'Ordre (Elfes, Nains, Chapardeurs, etc.), l'un ou l'autre devant être choisi lors de l'obtention du pouvoir. Les armes de poing, à deux extrémités feront 2 points de dégâts, les armes courtes feront 3 points de dégâts, les armes longues feront 4 points de dégâts et les armes à deux mains et d'hast feront 5 points de dégâts. Les armes à distance et complexes ne sont pas affectées.

## **Êtres mythiques**

Quelques personnages sur le terrain font parfois exception et possèdent des habiletés non listées ci-dessus; il s'agit des *êtres mythiques*.

Les *êtres mythiques* sont en fait une évolution permanente qu'un personnage peut aller chercher via la réalisation d'une quête spéciale. Ces quêtes sont des perches qui seront lancées en jeu sporadiquement : elles ne peuvent pas être demandées en quête personnelle, par contre un groupe peut en démontrer l'intérêt par des recherches de documents rares (voir les **Règlements avancés**). Un personnage qui cherche à atteindre ce statut mythique devra user de tous ses talents et de tous ses contacts pour espérer arriver jusqu'à ce point, mais il doit quand même avoir atteint le niveau 5. Les habiletés octroyées par cette évolution ne sont pas connues avant la réalisation de la quête. Voici une liste des types d'êtres mythiques connus et les prérequis suggérés pour ces personnages désirant le devenir :

### **Archon**

**Prérequis :** *Magie arcanique* niveau 6, *Parchemin* niveau 2, *Transcription arcanique*, ne jamais avoir mémorisé de sort de nécromancie ni posséder librement des sorts de ce type.

**Description :** Tout mage sait manipuler la toile magique universelle, mais certains ont une connexion tellement forte qu'elle changera physiquement le mage. Lorsque celui-ci est touché par la toile, il devient un Archon, une créature magique liée étroitement avec l'énergie arcanique qui parcourt tout l'univers

### **Avatar**

**Prérequis :** *Magie cléricale* niveau 5, *Malédiction* ou *Repousser les morts-vivants*, avoir déjà possédé le titre de prestige de *Prophète*.

**Description :** Les mortels les plus dédiés à leur religion peuvent, dans des cas exceptionnels, accueillir une fraction de l'essence même de leur déité. L'adorateur prend alors la forme d'un avatar de sa déité, conférant un pouvoir redoutable à l'hôte mais limitant aussi son libre arbitre.

#### **Pouvoir légendaire :**

- *Incarnation* : L'avatar possède un pouvoir spécifique à son dieu, révélé seulement lorsque la quête d'Être mythique est terminée.

De plus, il reçoit chacun des 4 pouvoirs secondaires du Visage divin de son dieu, utilisables une fois chacun pendant le GN. Lorsqu'un de ces pouvoirs est décrit comme durant pour « la durée du Visage divin » ou « jusqu'à la fin du Visage divin », l'effet dure une heure à partir du moment où il est utilisé; les effets pouvant être utilisés un nombre de fois pendant le Visage divin doivent tous être utilisés dans l'heure suivant le premier usage.

### **Liche**

**Prérequis :** *Magie arcanique* niveau 8, *Alchimie* niveau 1.

**Description :** Beaucoup de nécromanciens sont constamment en quête de puissance, c'est pourquoi la majorité d'entre eux espèrent un jour percer les secrets d'un mythique procédé, alliant arcanes et alchimie, qui leur permettraient de devenir une liche, et ainsi acquérir les pouvoirs attribués à ces puissants morts-vivants.

### **Loup-garou**

**Prérequis :** *Résistance aux poisons* niveau 1, *Magie cléricale* niveau 5 et prier Gaea ou Ottor-Kom ou *Magie shamanique* niveau 5.

**Description :** Les légendes sur les loups-garous sont on ne peut plus contradictoires; certaines évoquent une création divine pour repousser le mal des forêts, d'autres que c'est la forme ultime des élus du démon Morgh, ou encore une ancienne malédiction d'Irmondul. Peu importe leur origine, les loups-garous sont des créatures imprévisibles et violentes, constamment pourchassés.

### **Vampire**

**Prérequis :** *Magie arcanique* niveau 5, *Résistance aux sorts de charme* niveau 1, *Spécialisation martiale*.

**Description :** Présentes dans les légendes, mais aussi dans les armées de certaines organisations maléfiques, ces rares créatures sont l'apothéose du combat et des arcanes. Nécromanciens d'expérience, les vampires obtiennent, lors de leur transformation, des pouvoirs qui font d'eux une puissance inégalée en mêlée, combinant leur arsenal arcanique avec d'incroyables résistances.

## Éléments de jeu (monnaie, installations, et autres)

Les terres de Bélénos possèdent un système de monnaie basé sur le Chad. Cette monnaie est la seule propre à Bélénos, mais plusieurs monnaies étrangères y sont utilisées tout autant, sinon plus. Le Chad est la seule monnaie officielle de la province de Bélénos. Il est possible de retrouver la monnaie de l'Empire de Twyden ou d'Argyle à l'occasion.

### La caravane

Le terme est utilisé à la fois pour désigner les convois qui transportent les marchandises à travers le monde de jeu (les caravanes) et l'endroit physique où aller se ravitailler en cours de GN lorsque l'on n'arrive pas à trouver ce que l'on cherche en jeu. Cette dernière se trouve au kiosque d'inscription. S'y rendre se fait en jeu, mais les transactions se déroulent en hors-jeu.

### Acheter des marchandises

Le système d'importation bélénois est en constante évolution et reflète la situation politique courante, c'est pourquoi les prix peuvent changer selon la situation. La liste des marchandises qui suit est accessible à tous les joueurs qui se présentent à la caravane pendant l'activité. Or, la caravane ne garantit pas la disponibilité des marchandises, ni le prix qui peut varier. Un nombre limité de ressources est mis à la vente. La seule manière de s'assurer de la disponibilité de la marchandise voulue et d'un prix stable, outre les blocus, c'est de passer une commande via une institution. En effet, seules les institutions sont autorisées à déposer une commande à la caravane. La « caravane » présente pendant le jeu se trouve à l'inscription et ses heures d'ouverture sont limitées au vendredi soir et à la journée du samedi.

Marchandise	Prix courant
<b>Installations</b>	
Installation	375 chads
Outil	75 chads
<b>Production d'alcool</b>	
6L de bière	50 chads
6L de vin	100 chads
6L de spiritueux	150 chads
<b>Éléments</b>	
Alchimie	20 chads
Métal	4 chads
Argent	25 chads
<b>Potions (exclut les poisons)</b>	
Niveau 1	45 chads
Niveau 2	150 chads
<b>Équipement magique</b>	
Parchemin arcanique vierge	75 chads

\* Les joueurs doivent fournir leurs propres contenants.

### Voler et fouiller les gens

Il est interdit de voler les objets personnels de joueurs ou de groupe (accessoires, bannières, armes de siège, ingrédients de laboratoire, etc.) Les objets qui peuvent être volés (autres que la monnaie) sont identifiés du logo des Terres de Bélénos ou mentionnés dans ce chapitre.

Il est possible de fouiller un personnage neutralisé (agonisant, mort, assommé, attaché, etc.) On doit alors dire en hors-jeu au joueur l'endroit que l'on fouille, par exemple : «Je fouille ta bourse.»

La cible a deux choix : il peut donner tout ce qui se trouve dans l'endroit fouillé ou autoriser l'autre joueur à fouiller pour vrai. Ne pas tout donner à quelqu'un qu'on ne laisse pas fouiller pour vrai est un cas de tricherie. Évidemment, les endroits «privés» ne sont jamais fouillés pour vrai.

Après 5 minutes à fouiller de cette manière, la victime devra donner tout ce qu'elle possède, sans exception. Il sera considéré que le pillard aura fini une fouille systématique et minutieuse de tous les vêtements susceptibles de dissimuler des objets de valeur (poche secrète, fond de botte, etc.)

## Armes / objets magiques

### **Tous les objets magiques peuvent être volés.**

Une arme magique volée doit être répertoriée par l'organisation. Une arme/objet magique a maximum 10 charges lors du premier GN d'utilisation. Ensuite, l'arme perdra 1 charge par GN jusqu'à concurrence de 0. L'arme sera alors détruite et inutilisable.

Pour que l'arme ou l'objet soit magique, il doit obligatoirement être répertorié par l'organisation. Il est de la responsabilité du propriétaire de l'objet magique d'aller s'identifier à l'organisation lorsqu'il est en possession d'un objet magique. Le Forgeron qui fait des objets magiques doit aller aviser l'organisation afin d'ajouter ces objets au répertoire.

Les armes magiques sont fournies par l'organisation et sont spécifiquement identifiées. Les armes magiques peuvent être brisées au même titre qu'une arme normale. Elles peuvent ensuite être réparées par un Forgeron tout en gardant leur habileté magique.

Si un joueur porte plus de 2 armes ou 2 objets magiques sur lui, ceux-ci cessent de fonctionner.

## Les éléments

Certaines matières premières comme le métal et certains produits alchimiques sont représentés en jeu par des éléments. Ces éléments peuvent être achetés à la caravane ou trouvés en jeu. Voici les éléments les plus communs :

### *Éléments de métal*

**Représentation hors-jeu** : Carton avec l'illustration d'un lingot de fer.

Les éléments de métal ont un poids virtuel d'un kilo chacun et il est possible d'en transporter seulement cinq à la fois dans les mains. Ils ne peuvent pas être transportés dans une bourse. Il est par contre possible de transporter 100 éléments de métal à l'aide d'un coffre et de deux personnes. Ils doivent être brûlés dans le feu de la forge après avoir été utilisés. Les éléments d'argent suivent les mêmes règles que les éléments de métal.

### *Éléments alchimiques*

**Représentation hors-jeu** : Carton avec l'illustration d'une potion.

Chaque carton représente un élément alchimique qui doit être détruit lors de la fabrication d'une recette alchimique.

### *Ingrédients alchimiques*

**Représentation hors-jeu** : Voir le tableau dans la section **Alchimie**.

Les ingrédients alchimiques servent à créer les différentes recettes alchimiques en jeu. Il est de la responsabilité de l'alchimiste de fournir ce matériel. Les ingrédients ne sont pas vendus à la caravane. **Il est interdit de voler les ingrédients alchimiques**, car ils appartiennent au joueur. Par contre, il est possible de voler les Éléments alchimiques.

### *Vin, Bière, Spiritueux*

**Représentation hors-jeu** : Sachet de jus en poudre (raisin/pêche/thé glacé)

Il est possible de se procurer à la caravane du jus en poudre servant à simuler l'alcool. La recette de jus doit être suivie, selon les indications fournies. Il est possible de diluer son « alcool » avec de l'eau, mais dans ce cas, aucune saveur ne peut être ajoutée, pas même du sucre. **Il est interdit de voler le jus en poudre**, mais il est tout à fait possible de voler les bouteilles une fois que l'alcool est

« produit ». Il est également interdit d'utiliser des saveurs d'alcool (goût de rhum, gin, etc.)

### **Éléments réactifs :**

**Représentation hors-jeu :** Cristaux de couleur

Il est possible de retrouver, dans tout le secteur Hyden, des éléments réactifs sur le sol. La dernière mine d'éléments réactifs de tout Bélénos se trouve dans le secteur. Pour les trouver, il suffit de marcher en forêt la nuit. Ces éléments bruts doivent être raffinés (retournés à l'inscription) avant d'être utilisés. Ils peuvent aussi être vendus avec un compte à la caravane, mais ne s'achètent pas à la caravane. Un joueur ne peut en porter plus que 1 par main.



## **Les installations**

Les installations sont **nécessaires** à l'utilisation des habiletés *Alchimie*, *Forgeron*, et *Production d'alcool* et consistent en deux parties : une partie décorum installée par les joueurs, et une partie technique, fournie par l'organisation.

### **1. Faire approuver la partie décorum**

*Le lieu physique de l'installation doit d'abord être représenté de façon décorum.*

- Une *Forge* doit être située à moins de 10 mètres d'un emplacement de feu, et avoir au minimum une enclume et un marteau. Elle devrait inclure des gants et d'autres outils, tels que des pinces.
- Un *Laboratoire* représente l'atelier d'un alchimiste, il doit contenir les *ingrédients alchimiques* et une source de chaleur (simulée). Les accessoires nécessaires sont habituellement : mortier, pilon, divers récipients, cuillères à mesurer, et de l'eau.
- Les *Installations d'alcool* sont généralement moins complexes, elles peuvent aller de quelques tonneaux pour la *Cave à vin*, jusqu'à représenter un alambic pour la *Distillerie*. Chaque type de production d'alcool doit utiliser l'installation appropriée.

### **2. Acheter l'installation à l'inscription**

*Un groupe doit ensuite envoyer des photos de son installation avant de pouvoir s'en procurer une.*

Les installations peuvent seulement être achetées via la caravane : elles ne peuvent pas être déplacées en jeu. Si un groupe désire la déplacer, il doit le faire entre deux GN et en payer la moitié du prix initial directement à l'organisation. Si une installation a été aménagée ou déplacée sans

l'approbation de l'organisation, celle-ci se donne le droit de détruire l'installation fautive. Elle est également liée au **groupe** à qui elle appartient : à moins d'indication contraire, les installations du groupe disparaissent si celui-ci cesse d'exister.

Une installation officielle est représentée par une caisse de bois de la couleur appropriée selon son type : rouge pour la *Forge*, bleu pour le *Laboratoire* et vert pour l'*Alcool*. La caisse doit être posée directement à côté de la partie décorum pour pouvoir être utilisée.

**Outils**

L'installation ne peut être sabotée, mais ses « outils » peuvent être volés. Les outils volables sont représentés par des morceaux de bois de la même couleur que l'installation. La caisse de bois doit contenir au moins 5 outils (ou plus) du bon type afin de pouvoir utiliser l'habileté, c'est pourquoi il est important de vérifier que tous les outils sont présents avant d'utiliser l'installation.

Les outils ne peuvent être déplacés qu'à raison d'un morceau par main, donc deux par personne. L'installation peut être déménagée, mais il en coûtera la moitié de l'achat initial, le déplacement devra être effectué entre les GN et le nouvel emplacement devra être approuvé par l'organisation.

Une installation ne peut pas non plus être utilisée en combat (voir **Situations de combat**).

**Niveaux des installations**

Chaque installation peut, une fois par GN, augmenter en niveau pour être éventuellement utilisée à sa pleine capacité. Pour faire passer une installation à un niveau supérieur, il faut envoyer une photo de son décorum à l'organisation et démontrer les améliorations qu'elle a reçues.

Il ne peut y avoir qu'une seule installation de niveau 3 par bâtiment (cabane).

Le niveau de l'installation détermine le nombre d'outils requis pour son utilisation, les habiletés qui peuvent y être utilisées, et le nombre de personnes pouvant l'utiliser simultanément,

Installations			
Niveau	Outils requis	Habiletés permises	Nombre d'utilisateurs
1	5	Habiletés de base	1
2	10	Habiletés de base et habiletés spéciales mineures	2
3	15	Habiletés de base, habiletés spéciales mineures, majeures, et pouvoirs légendaires*	3

\* Il n'y a pas d'*Installation d'alcool* niveau 3 puisqu'il n'y a pas d'habiletés de ce type.



## Vie et mort des personnages

Lors d'une activité, un personnage n'est jamais à l'abri de la mort. Tous les personnages reçoivent des blessures, puis tombent agonisant et finissent par mourir, à moins d'avoir pris des précautions.

### Résistance

Les personnages peuvent obtenir des résistances permanentes ou temporaires grâce à des habiletés ou des sorts. Lorsque ces résistances sont utilisées, il est convenu d'utiliser l'appellation "résiste" pour favoriser un jeu rapide. Seul un arbitre ou un organisateur peut alors demander d'expliquer cette résistance si la situation le demande.

### Blessures

Lorsqu'un coup est porté (par une arme ou par magie), le personnage reçoit un nombre de points de dégâts égal aux dégâts annoncés par l'attaquant.

- Un personnage ne peut pas avoir plus de 30 points en additionnant ses points de vie et d'armure.
- Il déduit d'abord les dégâts de ses points d'armure magique.
- S'il n'a pas ou plus de points d'armure magique, il les déduit alors de ses points d'armure physique. L'armure passe toujours avant les points de vie sur les coups reçus par des armes ou de la magie, même si le coup n'a pas touché l'armure.
- S'il n'a plus de points d'armure, il les déduit alors de ses points de vie.

**Toutes ces blessures doivent être accompagnées d'un rôleplay de douleur adéquat, même si l'attaque n'enlève que des points d'armure, magiques on non.**

### Feindre la mort

**Il est interdit de feindre la mort lorsqu'on se fait blesser. Il existe des effets et habiletés pour pouvoir simuler la mort.** Si un personnage tombe au sol après avoir été frappé et qu'il lui reste 1 point de vie ou plus, il doit clairement agir pour démontrer qu'il est toujours en vie; il a trop mal pour rester immobile. S'il fait le mort, un joueur admet qu'il n'a plus de points de vie, ou s'il recalcule par la suite et réalise qu'il lui en restait, il est trop tard, il a déjà renoncé à vivre et ne passe même pas par le stade d'*Agonisant*. Seul un personnage non blessé peut feindre la mort.

### Démembrement et marquage

Il est interdit de démembrer un personnage vivant à moins que le joueur en donne la permission en hors-jeu. Dans ce cas, le tortionnaire devra également fournir à la victime le maquillage ou la prothèse nécessaire à la crédibilité de l'opération pour le reste de la durée du GN. Si la victime est morte, il est possible de la démembrer sans autorisation, mais cette action n'altérera en rien les chances de retour à la vie de la victime ni n'obligera la victime à subir les impacts physiques imposés pendant sa mort.

Un personnage ayant accepté de subir une altération physique pourra retrouver son état initial entre deux activités, par une régénération ou un retour à la vie.

### Les coups à la tête

Les coups à la tête sont strictement interdits, sauf une exception : l'habileté *Assommer*, qui est un coup **léger**. En mêlée, aucune atteinte à la tête ou au visage n'est permise, pour des raisons de sécurité (cela inclut les coups d'armes et les habiletés *Égorgement*, *Brise-cou*, *Poigne électrique*, *Assommer*, etc.)

Pourtant dans un combat, ils peuvent tout de même arriver. Dans la majorité des cas, il faut assumer que c'est une erreur. La personne qui le donne doit tout de même demander discrètement si la victime va bien et s'excuser. Normalement ce sera suffisant. Si le choc apporte la victime à quitter le combat, la personne qui l'a porté devra elle aussi le quitter et ne pourra y revenir que si la victime revient.

Si un coup franc est porté contre une personne debout, les dégâts associés seront considérés comme "miroir" pour l'attaquant. Enfin, un arbitre possède le droit d'exclure d'un combat les récidivistes en plus de leur donner un *avertissement*.

## ***L'agonie, le coup de grâce et l'épargne***

Un personnage réduit à 0 point de vie devient *agonisant* pour une durée de 5 minutes.

Pendant ces 5 minutes, le personnage ne peut plus utiliser ses habiletés, ni bouger par lui-même. Il peut à peine parler et s'il ne reçoit pas de soins dans un délai de 5 minutes, il meurt.

Il est possible de ramener un personnage du stade d'*agonisant* en lui redonnant des points de vie ou en lui donnant les *Premiers soins*. Un personnage sauvé de cette façon sera en *état de choc* : pendant 30 minutes, il ne pourra faire d'effort physique soutenu, de sorte que l'activité la plus difficile qu'il puisse faire est de marcher, et seulement s'il était déjà debout, sans armure et sans charge. Dans le cas contraire, il doit se faire aider ou rester assis ou couché.

Il est possible de précipiter la mort d'un personnage agonisant en lui infligeant un « coup-de-grâce ». Le joueur adverse doit le signifier clairement au joueur *agonisant*, par exemple en lui donnant un grand coup exagéré ; un simple petit coup ne suffit pas.

À l'inverse, un membre du groupe qui l'a attaqué (et non d'un autre groupe, ni un allié infiltré dans ce groupe) peut déclarer à une victime agonisante qu'il décide de l'épargner. Pour cela il doit au minimum toucher la victime en l'informant qu'il l'épargne. Elle passera alors à 1 point de vie, mais toujours en *état de choc* comme si elle avait été soignée.

Épargner est une action hors-jeu réalisée par un joueur envers un autre joueur. Épargner un ennemi racial n'est donc pas du mauvais jeu.

Pendant qu'il est agonisant, un joueur peut décider volontairement que son personnage meurt ; il passe alors au stade de *mort définitive* et ne peut plus être ramené à la vie par qui que ce soit.

## ***Mort***

Après 5 minutes d'agonie, ou après avoir été achevé, le personnage est considéré mort. Tous les soins qui redonnent des points de vie ne peuvent plus l'aider, il doit être ramené à la vie par *Premiers Soins* ou un autre type de résurrection. Tout effet affectant le personnage (magie, herboristerie, alchimie, etc.) prend également fin à sa mort, à moins d'indications contraires.

Certains effets provoquent la mort de façon immédiate, sans passer par le stade *Agonisant*. La Régénération, ou toute autre habileté semblable, est alors impossible. Ces effets sont :

- Le poison et le poison mortel
- Coup vengeur
- Emprisonnement
- Force de la nature
- Les dégâts d'une arme de siège
- L'habileté spéciale Brise-cou
- L'habileté spéciale Sacrificateur
- Le pouvoir Mort de Visage divin
- Le pouvoir Technique mortelle de l'Ermite

Lorsqu'un personnage meurt, il doit rester couché un minimum de 5 minutes dans la position où il est tombé. C'est un minimum, car les *Premiers soins* peuvent se faire jusqu'à 5 minutes après la

mort, la *Résurrection* jusqu'à 1 heure et le *Rappel à la vie* fonctionne pour tout le GN, seulement si la personne ne s'est pas déplacée. **Dans tous les cas, un personnage mort oublie les 30 minutes précédant sa mort ainsi que la raison de sa mort. L'agonie n'entraînera pas d'effet d'oubli si le personnage qui passe par cet état est soigné ou épargné.**

Il peut être requis de rester par terre plus longtemps. Par exemple, lorsque le combat n'est pas fini, un personnage doit rester jusqu'à ce qu'il soit seul pour « s'envoler sous la forme d'un esprit ». Il n'y a pas de maximum, aussi peut-il faire le mort en espérant qu'une bonne âme ait pitié de son cadavre et ressuscite sa carcasse. Tout déplacement pour des raisons autres que de sécurité enlèvera la chance de pouvoir être ressuscité ou d'être rappelé à la vie. Par contre, un personnage peut se faire transporter par quelqu'un. Pour transporter une personne, il faut soit la transporter réellement ou s'arranger pour que deux individus la soutiennent sous les bras. Un sort de force ou d'autres effets similaires n'y changent rien.

Lors d'un déplacement sous forme de « fantôme », le joueur doit garder les avant-bras croisés clairement devant soi pour indiquer qu'il est hors-jeu; c'est normalement la seule raison qu'il peut avoir pour se déplacer en étant hors-jeu.

Pour savoir si une personne est morte dort ou feint la mort, il suffit de prendre son pouls (faire le geste est obligatoire.). Pour connaître la cause exacte d'un décès, il faut posséder l'habileté *autopsie*, ou alors il faudra se contenter de ce qui est évident (blessure)

Le jeu ne finira pas à chaque fois qu'un personnage perdra un combat. Ainsi, il est possible de continuer à jouer ce même personnage et ce, même après qu'il se soit fait tuer. Pour cela, deux possibilités existent, la *shadow life* ou la *résurrection*. Si ces deux options ne sont pas disponibles, le joueur devra faire un nouveau personnage.

## **L'âme**

Le concept d'avoir une âme et toutes les implications métaphysiques liées à l'univers de jeu sont délibérément laissés vagues, afin de laisser les personnages en discuter allègrement pendant le jeu. Le minimum des connaissances qui peuvent être confirmées est que :

- Tous les êtres intelligents possèdent un esprit, qui quitte leur corps au moment de leur mort et se dirige vers un autre plan d'existence.
- Les croyants déistes dont la vie et les actions sont en accord avec les préceptes de leur dieu seront acceptés dans le domaine de son dieu de Mador.
- Les âmes des individus ayant pactisé avec un dieu de Chaos seront réclamés par ce dernier après leur mort.
- La majorité sera purifiée et cette parcelle d'énergie sera donnée à une nouvelle forme de vie lors de sa naissance.
- Les esprits dont l'accomplissement n'est pas encore terminé, resteront dans cet univers intangible pendant des semaines, voire des années, en quête d'une renaissance éventuelle. Évidemment, ils perdront éventuellement tous leurs souvenirs et toutes les connaissances qu'ils avaient de leur vivant, pour atteindre le stade d'une âme pure et vierge qui sera alors réincarnée dans un nouvel être.

En termes de jeu, il est rare qu'une habileté affecte l'âme de la personne (champion Chaotique, Contrat de sang, etc.) mais en général si un personnage perd son âme, il ne peut plus être ressuscité s'il meurt, à moins d'un *Miracle*. Le personnage sans âme ne peut pas servir de « sacrifice » non plus, que ce soit pour un rituel, pour l'habileté *Sacrificateur*, etc. Seul le sort de *Tabula Rasa* peut redonner une âme à un personnage.

## Shadow lives

Les *shadow lives* permettent à un personnage de bas niveau, donc pas très connu, de revenir en jeu après une mort qui n'affecte pas vraiment le cours du jeu. Elles s'expliquent par le fait que le personnage a été laissé pour mort par ses ennemis, puis ignoré jusqu'à ce qu'il revienne en se traînant à son campement.

Les personnages ont un total de 2 *shadow lives* (en tout) pour les trois premiers GN. Une fois rendu au niveau 4, elles sont perdues même si elles n'ont jamais été utilisées. Si un personnage meurt et qu'il a déjà écoulé toutes ses *shadow lives*, sa mort sera définitive peu importe son niveau, à moins qu'il soit ressuscité par quelqu'un d'autre. Chaque utilisation d'une *shadow life* enlève un point de vie permanent au personnage. Un personnage ne peut pas perdre son dernier point de vie de cette façon, il aura toujours au minimum 1 point de vie total.

Lorsqu'un personnage se fera tuer, il devra se diriger vers l'inscription après avoir passé un certain temps comme cadavre pour signaler à l'organisation qu'il a perdu une *shadow life* et pour prendre en note qu'il a 1 point de vie en moins. Ensuite, il pourra s'en retourner jouer sans que cela ne paraisse trop. **Par contre, il oublie les 30 minutes précédant sa mort et au minimum la raison de sa mort.** Il est interdit de revenir participer à un même combat après l'usage d'une *shadow life*. Un personnage ne peut jamais récupérer de *shadow life*, pour quelque raison que ce soit.

## Résurrections

Les habiletés *Résurrection (cléricale)* et *Premiers soins*, ainsi que les sorts *Rappel à la vie Résurrection (arcanique)* et *Phoenix* peuvent faire revivre une personne sans qu'elle ne dépense une *shadow life*, mais toutes ces méthodes entraînent aussi **la perte d'un point de vie permanent**. À moins qu'il n'en soit spécifié autrement, le personnage sera en *état de choc* : pendant 30 minutes, il ne pourra faire d'effort physique soutenu, de sorte que l'activité la plus difficile qu'il puisse faire est de marcher, et seulement s'il était déjà debout, sans armure et sans charge. Dans le cas contraire, il doit se faire aider ou rester assis ou couché.

Il est possible qu'un personnage refuse une résurrection. Dans ce cas, il passe directement au stade de *mort définitive* et ne peut plus être ramené à la vie par qui que ce soit.

Ces habiletés ont aussi une limite de temps depuis la mort, après laquelle elles ne fonctionnent plus. Si un mort-vivant est détruit, le personnage peut être ressuscité par les moyens normaux, mais le temps passé en mort-vivant compte dans la limite de temps pour faire l'habileté.

Comme lorsqu'il utilise une *shadow life*, un joueur doit se diriger vers l'inscription après avoir été ressuscité. Le joueur devra signaler à l'organisation qu'il a été ressuscité pour qu'il soit pris en note qu'il a 1 point de vie en moins, si c'est le cas. Dans tous les cas, le sauveur du joueur lui aura donné un papier hors-jeu prouvant l'utilisation de son habileté ou sort. Ce papier doit être remis à l'inscription pour que le personnage soit considéré ramené à la vie. Il pourra retourner jouer par la suite.

Si, malgré tout, le personnage meurt sans trouver le moyen d'être ressuscité et sans *shadow life*, il faudra s'y résigner, le personnage est bel et bien mort et il faudra en créer un nouveau.

Quoi qu'il en soit, le joueur doit se rendre à l'inscription pour indiquer la mort de son personnage, sa perte d'une *shadow life*, ou sa *Résurrection*, et s'arrangera avec eux pour la suite.

## Reqaqner ses points de vie permanents

Il est possible de récupérer les points de vie perdus lors d'une résurrection ou de l'utilisation d'une *shadow life* (et seulement ceux-ci) : tout personnage inscrit avant le début de la saison récupère automatiquement deux points de vie permanents lors du premier GN.

## Être relevé en zombie

Les zombies sont des créatures enrégées et contagieuses (un personnage qui se fait toucher ou tuer par un zombie deviendra lui aussi un zombie) qui n'obéissent qu'aux ordres de leur maître. Une fois mort, n'importe quel personnage peut être transformé en zombie à moins d'avoir reçu une *Bénédictio* au préalable.

Si un zombie est détruit, le personnage peut être ressuscité par les moyens normaux, mais le temps passé en tant que zombie compte dans la limite de temps pour faire la résurrection. On ne peut pas non plus relever le même personnage en zombie deux fois de suite.

Les zombies ordinaires ont les caractéristiques suivantes :

- Ils ont 12 points de vie.
- Ils peuvent attaquer et se déplacer rapidement, mais sans courir.
- Ils infligent 1 point de dégâts et l'effet de *zombification* lorsqu'ils touchent quelqu'un avec leur main (3 secondes entre les touches) ou une arme.
- Immunisés aux chants (sauf *Requiem*), aux poisons, aux potions, et aux sorts de charme.
- Ne sont pas affectés par les soins, l'herboristerie, *Pitié*, *Terreur*, ou *Charme de barde*.
- Un sort de *Dissipation* n'a pas d'effet sur un zombie, à part dissiper les sorts qu'il aurait reçus.
- Le sort d'*Exorcisme* détruit un zombie ordinaire instantanément.
- Ils peuvent recevoir des sorts bénéfiques, à la limite d'un sort de protection, comme tout personnage. Par contre, leurs armes ne peuvent pas être enchantées.
- Un zombie dure un maximum d'une heure.

Les zombies **majeurs** ont les caractéristiques suivantes :

- Ils ont 24 points de vie
- Ils infligent 2 points de dégâts et l'effet de *zombification* lorsqu'ils touchent quelqu'un avec leur main (3 secondes entre les touches) ou une arme.
- Le sort d'*Exorcisme* lui inflige 6 points de dégâts.
- Ils sont, pour le reste, identiques aux zombies ordinaires.

## Zombie ju-ju

Ce type de zombie garde la mémoire et la personnalité qu'il avait de son vivant. Si la personne utilisée était un ennemi du jeteur, elle se retournera donc sûrement contre lui.

Un zombie ju-ju a les caractéristiques suivantes :

- 16 points de vie
- Il se bat avec la même ardeur qu'un personnage vivant. Il peut utiliser n'importe quelle arme, même les armes enchantées et inflige des dégâts normalement.
- Il perd TOUTES ses habiletés et ne peut pas utiliser de parchemin ou autre objet magique.
- Immunisé aux poisons et aux sorts de charme.
- N'est pas affecté par les soins ou l'herboristerie.
- Le sort d'*Exorcisme* lui inflige 6 points de dégâts.

## Contrôler et repousser les zombies

Le personnage ayant créé les zombies en a initialement le contrôle. Il ne peut leur donner que des ordres simples et offensifs : « Attaquez cet homme », « Allons attaquer tel endroit », etc. Si un zombie est inactif ou perd son maître de vue pendant plus de 5 minutes, il se mettra à attaquer les vivants les plus proches. Son maître ne pourra pas en reprendre le contrôle à moins d'avoir l'habileté ou le sort *Contrôle des morts-vivants*. En tout temps, les autres personnages peuvent également contrôler ou repousser les zombies avec l'habileté et le niveau requis.

## Zombification

Tous les dégâts causés par un zombie (mineur, majeur ou ju-ju) sont de type *zombification*. Une heure après avoir reçu des dégâts de ce type ou quand le personnage meurt, il se relève en zombie ordinaire. L'effet peut être guéri par un *Exorcisme* ou un *Antidote*. *Bénédictio* protège de l'effet lorsque les dégâts sont reçus, mais ne peut pas retirer la zombification après avoir été blessé.

## **Mort définitive**

Il y a des circonstances où un joueur ne peut pas utiliser de *shadow life*, régénérer, ni même être ramené à la vie, à moins d'un *Miracle*. Cette situation inclut être victime d'*Emprisonnement* ou de *Force de la nature*, lancer *Coup vengeur* avant d'être tué, etc. On parle alors d'une mort définitive.

La mort définitive d'un personnage survient également lors d'une **exécution publique**. Cette mort doit être évidente et publique : brûlé au bûcher, condamné à mort ou mort par un sacrifice spécifique où le personnage est ciblé. Ce sont des circonstances trop incongrues pour qu'une personne ait pu y échapper. Une exécution publique doit prendre au moins **une heure**, où le personnage condamné est présent, qu'il soit déjà mort ou non (de préférence vivant pour qu'il puisse participer) et où ses adversaires lui font subir un procès ou un rituel de sacrifice. L'exécution doit se terminer de manière significative, où la mort du personnage est sans équivoque : décapitation, pendaison, bûcher, etc. Un arbitre doit être présent pour s'assurer que les délais soient respectés. Un seul personnage à la fois peut ainsi être exécuté, on ne peut condamner un groupe en entier de cette façon. L'organisation se garde également un droit de veto dans le cas de personnages trop connus malgré leur niveau.

- **Bûcher** : Le bûcher est une des exécutions publiques les plus populaires. La présence d'un arbitre est nécessaire pour monter un bûcher : il pourra établir quelles seront les étapes à suivre pour y parvenir, mais au moins une demi-heure sera nécessaire pour construire un bûcher assez gros pour y brûler un corps. Les bûchers doivent être montés près d'un rond de feu réglementaire afin qu'on puisse l'utiliser comme combustible; le bois destiné à la construction des bâtiments ne peut être utilisé pour faire un bûcher, sous peine de sanction. Un bûcher ne peut être réutilisé une deuxième fois, à moins de le démonter pour le remonter ensuite (toujours en présence d'un arbitre).

- **Exil** : L'exil est une autre solution possible pour faire disparaître de façon temporaire (ou permanente s'il n'est pas libéré à temps) un personnage de niveau 3 ou plus. Les détails sont expliqués dans le chapitre **Prisonniers**.

## **Déclarer sa mort**

Lorsqu'un personnage meurt, le joueur doit déclarer sa mort à l'inscription. Il aura l'occasion de créer un nouveau personnage à ce moment.

- Si le personnage a été ramené à la vie, le joueur peut déclarer sa mort dans l'un des dépôts postaux disponible dans tous les campements. il doit joindre dans sa déclaration le papier de *Premiers soins*, *Résurrection*, ou *Rappel à la vie* qui lui a été donné par le soigneur.
- Cette déclaration doit avoir des informations minimums soit ; le nom du joueur, le nom du personnage et le nom du soigneur doivent y être inscrits.
- Il est possible de se rendre à l'inscription hors-jeu, afin de ne pas se faire tuer à nouveau.
- Si un arbitre prend le nom d'un joueur, c'est pour vérifier qu'il déclare bel et bien sa mort; il ne le fera pas à la place du joueur.
- Les règles sont résumées sur les papiers, il n'y a pas de raison de les ignorer.

## **Changer de personnage**

Un nouveau personnage sera toujours de niveau 1. Les personnages créés après 23h le samedi seront de niveau 1 mais ne recevront pas leurs ressources de jeu (argent, éléments, etc.), ni leur niveau 2 au GN suivant (mais ils obtiendront toutes les ressources qu'ils obtiennent normalement au niveau 1).

Si le personnage d'un joueur est tué et qu'il doit en créer un nouveau pour continuer à jouer, il peut incarner un nouveau personnage dans le groupe dont il faisait partie avant sa mort, ou dans un groupe allié. Par contre, si tout le groupe est mort, il est interdit de créer un groupe aux buts généraux semblables ou d'aller avec ses anciens alliés. Cette contrainte est valide pour deux GN complets dans le but d'éviter les groupes qui se régénèrent instantanément. Il est permis de jouer un personnage différent à chaque GN et de conserver les autres vivants pour les rejouer plus tard.

Par contre, il n'est pas possible de changer de personnage pendant un GN sans retirer de façon permanente du jeu le premier personnage.

### **Retraite du personnage**

Tout personnage atteint un moment où son influence, sa puissance ou son impact sur le monde de jeu justifie qu'il passe à une autre étape. La retraite du personnage est une option que l'organisation offre aux joueurs dont le personnage atteint ou dépasse le niveau 5. En acceptant de retirer son personnage du jeu, le joueur peut prendre entente avec l'organisation afin de l'intégrer à l'univers de jeu de façon durable. Les détails de la retraite sont disponibles via une demande à l'organisation.

### **Déportation**

L'acte de sortir, contre son gré, un personnage du terrain de jeu vers une destination connue dans un autre comté se nomme déportation. Un personnage déporté pourra revenir en-jeu sous certaines conditions.

## **Situations de combat**

Les situations de combat sont divisées en trois catégories : Mêlée, Combat et Abri. Certaines actions peuvent ou ne peuvent être entreprises selon la situation de combat dans laquelle on se trouve. Pour cela, il est important de bien les connaître afin d'agir en conséquence.

### **Mêlée**

Deux personnages sont en mêlée lorsqu'au moins un des deux est armé (d'une arme ou d'un sort de toucher) et qu'il menace directement l'autre. Tout personnage à portée raisonnable (2 mètres) d'attaque d'un de ces personnages est aussi dans la mêlée. Lorsqu'un personnage tente de faire une attaque sournoise sur un autre, (*Attaque par derrière, Assommer, Égorgement, etc.*) la mêlée commence dès la première attaque ou quand les intentions hostiles de l'attaquant sont découvertes. Certaines actions sont interdites en mêlée pour des raisons de sécurité.

### **Combat**

À la base, un combat comprend tout ce qui est à 10 mètres ou moins d'une mêlée. Lors d'une prise de fort, la zone de prise de fort entière est considérée comme un seul combat du début à la fin. Ce combat se termine lors de la défaite ou retraite d'une des forces ou lorsque les forces en présence font la paix. Certaines actions ne peuvent pas être faites en combat normalement parce qu'elles demandent trop de concentration.

Il y a aussi des effets qui durent pour un combat. Ceux-ci se terminent dès que le personnage quitte le combat même si celui-ci se poursuit.

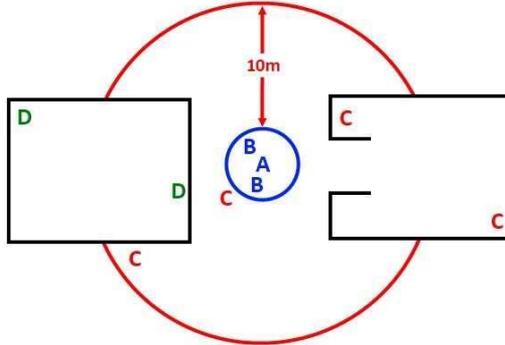
Certaines habiletés ont un nombre d'usages limité par combat. Quitter un combat et y revenir ne redonne pas de nouveaux usages de ces habiletés. Par exemple, si un guerrier a utilisé tous ses *Détruit bouclier* pour le combat, il ne les récupère pas en quittant le combat puis en y revenant.

## Abri

Pour être considérée comme un abri valide, une construction doit être verrouillée et ne contenir aucune brèche permettant le passage d'un sort ou d'une arme. Lors d'un combat, les personnages dans un abri ne sont pas considérés en combat. Dès qu'une porte est ouverte, qu'une autre faille est créée ou que la construction est attaquée par une arme de siège, tous ses occupants sont considérés en combat jusqu'au retour de l'intégrité de l'abri. Certains complexes sont considérés comme plusieurs constructions en ce qui concerne les abris. Dans le doute, vérifiez avec l'organisation.

### Exemple

Dans l'exemple qui attaque. Les **B** sont à la portée des **D** donc en mêlée de **Combat**. Les **D** sont donc considérés en combat de la mêlée de **Combat**. Les **C** sont donc considérés en combat de la mêlée de **Combat**. Les **A** sont donc considérés en combat de la mêlée de **Combat** de la mêlée de **Combat**. Les **D** sont donc considérés en combat de la mêlée de **Combat** de la mêlée de **Combat**. Les **C** sont donc considérés en combat de la mêlée de **Combat** de la mêlée de **Combat**. Les **A** sont donc considérés en combat de la mêlée de **Combat** de la mêlée de **Combat**.



suit, **A** est l'ennemi des deux personnages de son arme, ils se trouvent en mêlée. Jusqu'à 10 mètres se trouvent les personnages **C** en combat, même si leur droite est ouverte puisque leur arme est fermée. Les **A** sont donc considérés en combat de la mêlée de **Combat** de la mêlée de **Combat**. Les **D** sont donc considérés en combat de la mêlée de **Combat** de la mêlée de **Combat**. Les **C** sont donc considérés en combat de la mêlée de **Combat** de la mêlée de **Combat**. Les **A** sont donc considérés en combat de la mêlée de **Combat** de la mêlée de **Combat**.

## Armes

Toutes les armes doivent être approuvées pour être utilisées. Les armes non conformes seront saisies à l'inscription et pourront être récupérées à la fin du GN. Toute arme véritablement brisée lors d'un combat doit être considérée comme détruite, et si elle est réparée, il faut passer à l'inscription pour la faire révéifier.

De plus, on demande un certain réalisme dans la fabrication des armes, c'est-à-dire, il faut essayer d'éviter les armes de style *Klingon* ou à la *Final Fantasy*. Toute arme irréaliste ou surdimensionnée (hache plus large que son utilisateur, ou toute arme beaucoup trop grosse pour ce qu'elle représente) peut être confisquée à l'inscription comme une arme non sécuritaire.

Bien que toutes les armes doivent être approuvées, le joueur doit aussi indiquer à la personne responsable de la vérification s'il désire :

- Assommer (nécessite l'habileté, armes contondantes uniquement)
- Attaquer par derrière (nécessite l'habileté, lames très courtes sans armature uniquement)
- Égorger (nécessite l'habileté, lames très courtes uniquement)
- Pointer (coups d'estoc généralement limités aux dagues sans armature et aux lances)

### Armes de mêlée

N'importe qui peut utiliser une arme courte (70 cm) et une arme de poing (45 cm) ou deux armes de poing en même temps. Pour utiliser en même temps deux armes courtes ou une arme longue (120 cm) et une arme courte, il faut l'habileté *Ambidextrie*. Voir les détails de cette habileté.

Pour les armes du style nunchaku et fléau, chaque corde ou chaîne ne peut pas dépasser 30 cm de longueur et compte dans la longueur de l'arme. Il est possible d'avoir plusieurs chaînes de 30 cm si celles-ci sont séparées par une pièce rigide de 15 cm. Aucune pièce de métal n'est permise.

Les armes d'hast (lances, etc.) doivent avoir au moins 70 cm de mousse sur la longueur du manche, suivant la pointe.

Les longueurs indiquées sont pour la **longueur totale de l'arme** incluant la poignée et le pommeau.

Catégories	Dégâts		Longueur totale de l'arme	Utilisation
	Reg.	Max.		
Armes de poing	1	2	45 cm et moins (18 po et moins)	<b>1 main ou 2 mains.</b> Peut servir pour Attaque par derrière si non contondant, 2 mains obligatoirement. Peut servir pour Assommer si contondante.
Armes courtes	1	3	Jusqu'à 70 cm (18 po à 28 po)	<b>1 main ou 2 mains.</b> Peut servir pour Assommer si contondante.
Armes longues	2	4	70 cm à 120 cm (28 po à 48 po)	<b>1 main ou 2 mains.</b> Peut servir pour Assommer si contondante.
Armes à deux mains	2	4 (5*)	120 cm à 190 cm (48 po à 75 po)	<b>Toujours 2 mains.</b> Peut servir pour Assommer si contondante. *Les dégâts de 5 peuvent être atteints seulement avec Spécialisation martiale niveau 2.
Armes à deux extrémités	1	2	120 cm à 190 cm (Jusqu'à 75 po)	<b>2 mains obligatoires si plus de 120 cm,</b> ligne à 50 cm (20po) de chaque extrémité, 1 main minimum dans la partie centrale.
Armes d'hast	2	4 (5*)	120 à 275 cm (48 à 108 po)	<b>Toujours 2 mains.</b> Ligne à 50 cm (20 po) du pommeau, une main de chaque côté (doit avoir été approuvée pour pointer). *Les dégâts de 5 peuvent être atteints seulement avec Spécialisation martiale niveau 2.

**Note :** Ces maximums de dégâts ne peuvent pas être dépassés sauf dans des exceptions bien précises (voir **Bonus de dégâts**).

### Lances

La fabrication d'une lance est semblable à celle d'une flèche, seulement à plus grande échelle. Il faut particulièrement s'assurer que la mousse ne se déplace pas.

Les lances à deux mains doivent mesurer moins de 275 cm, et avoir une ligne **physiquement texturée (bosse) à 50 cm du pommeau**. Le maniement de la lance doit se faire obligatoirement à deux mains, en ayant une main de chaque côté de la ligne de 50 cm. Il est permis de faire glisser la lance dans sa main, à la manière d'un coup de billard tant que les mains restent de part et d'autre de la ligne. Il est donc obligatoire que la lance soit pourvue d'un moyen d'arrêter la main du joueur.

Les lances à une main doivent avoir une poignée à moins de 120 cm de la pointe, mais peuvent mesurer jusqu'à 150 cm. Cette longueur supplémentaire ne doit servir qu'à balancer le poids de l'arme; il est interdit de tenir une lance à une main plus loin que la poignée à 120 cm. Du à cette grandeur, les lances à une main sont considérées des Armes longues et non des Armes d'hast.

### Armes de pratique

Se pratiquer au combat avec des armes normales inflige de vrais dégâts aux personnes qui se pratiquent. Cette catégorie spéciale désigne les armes en bois (épées brunes) qui font exception à cette règle; peu importe leur grandeur, ces armes ne font qu'un point de dégâts, et peuvent être retenues pour se pratiquer et ainsi ne faire aucun dégât. N'importe quel personnage peut utiliser des armes de pratique. Par contre, les dégâts effectués avec ces armes ne peuvent pas être augmentés, que ce soit avec une habileté, de la force, un sort ou tout autre effet, et les règles d'Ambidextrie s'appliquent toujours.

Les armes « normales » considérées comme en bois (bâton, gourdin, massue, etc.) peuvent également être utilisées sans faire de dégâts, mais les autres règles et restrictions s'appliquent normalement.

### Armes de jet

Tous les personnages peuvent lancer des armes de poing sans armature (moins de 45 cm).

Les dégâts effectués avec une arme de jet ne peuvent pas être augmentés, que ce soit avec une habileté, du poison, un sort ou tout autre effet.

Toutes les armes faites pour être lancées à la main, que ce soit des dagues de lancer, des haches de

jet ou autres, n'infligent qu'un point de dégâts et ne peuvent pas contenir de cœur solide à l'exception du javelot.

Un javelot doit être de recouvert de mousse en totalité et doit obligatoirement avoir des ailettes, comme une flèche. Celui-ci inflige deux points de dégâts. Un personnage doit avoir droit aux Armes longues (70 à 120 cm) pour utiliser un javelot.

Lancer à main nue des pierres en mousse ne fait aucun dégât et il est interdit de lancer une lance.

## Armes à distance

Comme les armes de jet, les dégâts effectués avec une arme à distance (voir les armes ci-dessous) ne peuvent pas être augmentés.

### **Arbalète**

Arme à distance qui lance des carreaux, dont la fabrication doit être la même que celle des flèches. Comme l'arc, l'arbalète n'a pas de dimension donnée et elle doit être réaliste. Toutes les arbalètes doivent être maniées à deux mains et les carreaux font 4 points de dégâts. Une arbalète doit avoir 30 livres de pression maximum.

### **Arc**

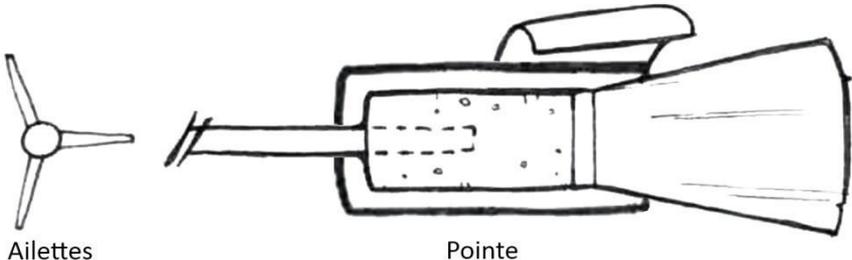
L'arc n'a pas de dimension en tant que telle, mais il doit être manié à deux mains et vérifié lors de l'inscription. Les flèches font 4 points de dégâts et l'arme doit être maniée à deux mains. Un arc doit avoir 20 livres de pression maximum.

### **Flèches et carreaux**

Les flèches de GN étant beaucoup plus lentes que de véritables flèches, il est interdit d'attraper ou de dévier une flèche avec son arme ou ses mains. Un joueur qui le fait recevra les dégâts comme s'il avait été touché. Il demeure possible d'arrêter une arme à distance avec son bouclier.

Tout carreau ou flèche doit obligatoirement être fabriqué de façon très sécuritaire :

- L'organisation se réserve le droit d'ouvrir une flèche au besoin pour vérifier sa fabrication.
- Les flèches en latex doivent provenir d'un fabricant approuvé.
- Les flèches faites « maison » doivent suivre l'exemple de fabrication suivant :
  - Utiliser un fût de bois ou de fibre de verre. L'aluminium et le carbone sont interdits.
  - L'extrémité du fût, **dont on a retiré la pointe**, doit être fixée dans un bouchon de liège. Sur l'extrémité du bouchon, une pièce d'un cent doit être fixée.
  - Le bouchon doit être recouvert de mousse isolante pour tuyaux.
  - Il doit y avoir un coussin de 8 à 10 cm en mousse aérée (mousse jaune) entre le bouchon et l'extrémité de la flèche. La pointe doit avoir un diamètre d'au moins 5 cm.
  - La mousse peut être recouverte d'un bas de nylon, ou d'un matériau semblable, en



- prenant soin de ne pas l'écraser.
- Une encoche et des plumes (ailettes) sont **obligatoires**. Des plumes de ruban adhésif (duct tape) peuvent suffire.

## ***Sarbacane***

La sarbacane est un bâton creux pouvant mesurer de 45 à 120 cm, dans lequel on met un dard pour le propulser à l'aide du souffle. C'est la seule arme à distance qui peut être utilisée avec du poison. Le dard en tant que tel ne fait pas de dégât, mais s'il est enduit de poison, cette arme peut devenir mortelle. Cette arme doit être maniée à deux mains.

## **Armes complexes**

Par « armes complexes », nous faisons référence à tout ce qui n'est pas simple d'utilisation, c'est-à-dire les armes à feu, les arbalètes à plus d'un coup ou toute autre arme vraiment hors du commun ou possédant un mécanisme complexe.

### ***Armes à feu***

Manier une arme à feu requiert le *Droit aux armes complexes*. Même les guerriers doivent s'en acquitter. Seuls les artisans alchimistes peuvent se servir de cette arme dès le départ.

Pour recharger l'arme, il faut une dose de poudre noire et l'habileté *Alchimie* niveau 1. Il n'y a donc que les alchimistes qui peuvent normalement recharger une telle arme. Recharger l'arme doit prendre un minimum de 45 secondes.

Juste avant l'utilisation de l'arme, un « pile ou face » doit être fait, ce qui fait que chaque arme à feu nécessite les deux mains pour être utilisée. S'il est gagnant, l'arme fonctionne normalement. S'il est perdant, les dégâts sont faits à l'utilisateur, sans toutefois briser l'arme. Il est possible de proposer un système alternatif à approuver lors de l'inscription du personnage. Par exemple, une pochette avec des boules de couleur.

Une *Spécialisation martiale* ne permet pas de faire plus de dégâts, mais permet à l'utilisateur de ne pas avoir à faire le pile ou face : l'arme fonctionne à tous les coups. L'utilisation de l'arme nécessite quand même les deux mains. Seulement si le personnage possède les habiletés *Ambidextrie* et *Spécialisation Martiale*, pourrait-il tenir un *pistolet* dans chaque main.

Même si la *poudre noire* peut être considérée magique, un projectile ne l'est pas. Une arme à feu fait donc des dégâts normaux mais ne peut pas être utilisée dans une zone de « non-magie ».

**Pistolet** : 5 mètres de portée, 2 points de dégâts.

**Arquebuse** : 10 mètres de portée, 4 points de dégâts.

## **Armes interdites**

Ces armes sont interdites pour des raisons de sécurité ou de bon fonctionnement du jeu :

- Les arcs à poulie
- Les griffes de moins de 45 cm
- Les katars (« punching dagger »), « poings américains », gants de boxe, etc.
- Toute arme d'estoc autre que les armes de poing sans armature et les lances
- Toute arme attachée à l'avant-bras
- Pommeau de toutes les armes
- Bouclier, qu'il soit rembourré ou avec une lame
- Armes à feu avec canons multiples

***Note** : Il est possible que toute arme soit refusée lors de l'inscription, si elle n'est pas sécuritaire ou ne respecte pas le décorum.*

## Annoncer les dégâts et leur type

Lorsqu'on frappe avec une arme, peu importe son type, il faut annoncer les dégâts qui sont faits. En temps normal, le nombre suffit. Par exemple, si l'arme inflige trois points de dégâts, il faut dire «3» à chaque coup donné. Si un chiffre n'est pas annoncé alors que le coup est donné, cela n'empêche pas de recevoir des dégâts; il suffit de se fier sur la dernière attaque de son adversaire.

Il y a aussi certains effets qui doivent être spécifiés après le nombre pour que le joueur attaqué en tienne compte si besoin est. Par exemple : « 3 magique », « 2 béni » ou « 1 poison ».

Types de dégâts	
Béni	Effet de Bénédiction, affecte certains types de personnages
Dragon	Indique que la personne est affectée par Force du dragon
Feu	Affecte certains types de personnages, dont ceux avec Régénération
Magique	Affecte certains types de personnages
Poison	En plus des dégâts infligés, la victime est empoisonnée
Terreur	Produit un effet de Peur si la victime est touchée au corps
Ultime	Indique que la personne est affectée par Puissance ultime
Zombie	Transforme en zombie si l'effet n'est pas traité dans l'heure qui suit

Il est parfois possible de combiner plusieurs types comme « 4 magique de feu ». Il faut aussi spécifier l'attaque utilisée quand elle a un effet important sur le nombre de dégâts et ainsi éviter les présomptions de tricherie. Par exemple : « Attaque par derrière, 5 ». En tout temps, il est impossible de faire plus de 7 points de dégâts. Il faut aussi noter que tous les dégâts faits directement par un sort (*Flèche magique*, *Poigne électrique*, *Frappe énergétique*, etc.) sont considérés « magiques ».

## Bonus de dégâts

Lorsque des bonus s'ajoutent aux dégâts d'une arme, il est possible d'ajouter seulement 1 point de dégâts provenant d'un bonus de force et 1 point de dégâts provenant d'un bonus de spécialisation (ou 2 pour les armes à deux mains et les armes d'hast, avec la compétence *Spécialisation martiale* au niveau 2, ainsi que dans le cas d'une arme magique +2 créée avec l'habileté *Arme magique supérieure*).

Ces bonus ne s'appliquent qu'aux **armes de mêlée** et ne peuvent dépasser les dégâts maximum (voir le tableau dans **Armes de mêlée**), à moins d'indication contraire telle que le pouvoir de *Puissance ultime*. De plus, aucun de ces bonus ne peuvent s'appliquer aux sorts, ni aux effets qui font des dégâts fixes, comme par exemple *Attaque par derrière* ou la *Potion de l'ogre enragé*.

Bonus de dégâts par type		
Bonus de force	Bonus de spécialisation	Dégâts fixes
Chant de la Force	Bonus d'arme magique	Animosité (pouvoir du Traqueur)
Chant du héros	Spécialisation martiale	Attaque par derrière
Force	Symbole de puissance	Bénédiction (dégâts sur les zombies)
Frappe puissante	Transe berserk	Coup critique
Potion de Force		Folie meurtrière
Rage berserk niveau 2		Force du dragon
		Potion de l'ogre enragé

Dans tous les cas, il est souhaitable que le joueur bénéficiant d'avantages exceptionnels indique la raison de ces dégâts pour que les autres joueurs ne soient pas tentés de penser qu'il triche (voir le chapitre suivant).

## Les poisons

### Le poison « commun »

Le poison est un effet commun et se retrouve sous diverses formes à Bélénos, mais sa description est toujours la même :

*En quelques secondes, la victime ressent un grave inconfort qui dure pendant 2 minutes. Si au bout de ces 2 minutes la victime n'a pas reçu un antidote, elle meurt.*

*Si le personnage qui était empoisonné se fait ressusciter, il est toujours empoisonné à son retour à la vie, et n'aura que 2 minutes pour recevoir un antidote, sinon il meurt à nouveau.*

On peut séparer le poison en trois types, selon leur utilisation :

- **Le Poison Ingurgités** : Typiquement une potion d'alchimie, ce poison peut être ingéré directement, versé dans un verre, un bol, ou mélangé à une assiette. Pour simuler le goût du poison, la potion est extrêmement salée. Autrement, si elle goûte le Tabasco, c'est du *Poison mortel* (voir plus bas). Ce goût est un moyen hors-jeu de savoir que l'on est en train de s'empoisonner, car seul un alchimiste peut identifier une potion en la goûtant sans en subir les effets. L'habileté *Résistance aux potions* protège contre ce type de poison, autant que la *Résistance aux poisons*.

- **Le Poison Infligé** : L'utilisation la plus répandue, ce poison doit entrer en contact avec sa victime. Les versions d'alchimie et d'herboristerie peuvent être appliquées sur une arme, mais sèchent en 30 minutes; si elles ne sont pas utilisées pendant cette période, elles sont perdues. La sarbacane est la seule arme à distance qui peut être utilisée avec du poison. Une armure n'empêche pas le poison de faire effet, même si l'arme frappe une pièce d'armure. L'habileté *Résistance aux potions* ne protège aucunement contre ce type de poison. Les armes magiques qui ont l'effet de Poison et l'habileté spéciale *Poison secret* entrent aussi dans cette catégorie. L'*Onguent antipoison* est effectif uniquement pour ce type de poison.

- **Le Poison Magique** : Désigne uniquement le sort de *Poison magique*. Le sort est différent car il peut être bloqué par les *Coquilles anti-magie*, l'*Armure glorieuse*, ou reflété par un *Miroir*, sorts qui n'ont aucun effet sur le poison « physique ». Tous les antidotes fonctionnent normalement contre les effets infligés par le poison magique.

### Les autres poisons

Il existe toutes sortes de poisons, dont les effets sont tout aussi différents. Voici donc un résumé rapide des poisons et leurs effets.

- *Poison d'agonie* (ingurgité, infligé) : La victime est obligée de crier de douleur pendant 2 minutes.

- *Poison de faiblesse* (ingurgité) : Reproduit l'effet de *Faiblesse extrême*. En quelques secondes, la cible est incapable de faire le moindre effort. Pendant 1 heure, elle ne peut pas lever une arme, ni même marcher si elle porte une armure (voir *Faiblesse extrême*).

- *Poison de mal de tête* (ingurgité) : Provoque un violent mal de tête chez la victime. Elle attaque tous ceux qui parlent pendant 5 minutes et veut éteindre toutes les lumières.

- *Poison de rage* (ingurgité, infligé) : La victime ressent de la colère pendant 1 minute et devient ensuite enragée et attaque les gens autour d'elle pendant 5 minutes.

- *Poison d'intoxication* (ingurgité) : Après 15 secondes, la victime est prise d'étourdissements; elle perd toutes ses habiletés pendant 5 minutes et, en combat, elle peut seulement se défendre.

- *Poison mortel* (ingurgité) : Ce poison au fort goût de Tabasco tue sa victime en 15 secondes. La *Résistance aux poisons* ou aux potions ne protège pas contre ce poison.

- *Poison somnifère* (ingurgité, infligé) : Après 15 secondes, la victime perd connaissance pendant 1 minute, comme avec l'habileté *Assommer*.

### Antidotes

Il existe aussi différents antidotes pour contrer les effets des poisons, ainsi que deux habiletés qui peuvent résister aux poisons :

- L'Antidote, la *Potion de soins du corps*, les sorts *Antipoison*, *Phoenix*, *Tabula Rasa* et *Rappel à la vie*, ainsi que le *Chant du lendemain de veille* vont annuler les effets de tous les poisons.
- L'*Infusion de Nux Vomica* n'est effective que contre le poison **ingurgité**.
- L'*Onguent antipoison*, quant à lui, n'est effectif que contre le poison **infligé**.
- La recette de *Café stimulant* peut contrer un *Poison somnifère*, mais seulement si la victime n'est pas déjà endormie.
- L'habileté *Résistance aux poisons* protège de tous les poisons (sauf le *Poison mortel*) et du sort *Miasme*.
- L'habileté *Résistance aux potions* ne protège contre les poisons que lorsqu'ils sont **ingurgités** (sauf le *Poison mortel*).



## Armures

### Points d'armure

Les points d'armure représentent les « points de vie » d'une armure physique, ainsi que les points octroyés par les sorts de protection. Voici les principales règles relatives aux points d'armure :

- Ces points s'additionnent aux points de vie du personnage.
- Les points d'armure sont les premiers à disparaître lorsque l'on reçoit des dégâts.
- Il est impossible d'avoir plus de 15 points d'armure (20 avec l'habileté *Armure Efficace*).
- Il est impossible d'avoir plus de 30 points au total, incluant l'armure et les points de vie.
- Une armure endommagée ne récupère jamais ses points, elle doit être réparée.
- Une armure n'empêche pas l'effet d'une arme empoisonnée.

## Armure physique et annulation de sort

Lorsqu'une armure physique est portée, il est possible de cumuler un maximum de 3 effets d'annulations de sort au maximum. Tous effets supplémentaires seront perdus. Cette règle ne s'applique pas aux titres de prestiges ni à la haute magie.

### Évaluation des armures

Afin de connaître la protection offerte par une armure, il faut la faire évaluer lors de l'inscription. Il est **interdit de juger soi-même son armure**. Cela vaut autant pour les points que la résistance à *Assommer* ou *Égorgement*.

Pour qu'une armure obtienne des points, il est fortement conseillé que sa composition respecte le décorum «historique» demandé par les Terres de Bélénos, donc elle sera typiquement faite de cuir ou de métal.

**Le cuir** donne des points seulement lorsqu'il est assez rigide ou épais, à partir de 8 onces environ (4 à 5 mm). Il sera difficilement pliable, ce qui inclut également plusieurs épaisseurs de cuir rivetées, ou le cuir durci (bouilli). Un cuir simple ou de la cuirette sera considéré comme un vêtement, pas comme de l'armure, et ne donne pas de points.

**Le métal** entre évidemment dans la fabrication de cotte de mailles, écailles en métal, cuir doublé de métal, plaques de métal complètes, etc. Les parties recouvertes en majorité par des plaques de métal complètes offriront une protection supplémentaire avec l'habileté *Armure Efficace*.

**Certains autres matériaux** peuvent donner des points d'armure, mais seulement lorsqu'il est impossible de faire la différence avec des matériaux authentiques (résine recouverte de cuir, aluminium suffisamment lourd, etc.)

Une armure verra ses points divisés par 2 (arrondis à la baisse) si elle est composée de matériaux qui ne sont pas authentiques : aluminium léger, résine peinte de couleur métallique, métal trop mince ou facilement pliable, etc. L'armure et ses matériaux doivent quand même paraître réalistes, mais ne comptent pas comme du métal même s'ils en imitent l'apparence.

Si une armure ne paraît pas réaliste ou est composée de duct tape, carton, mousse, plastique, papier d'aluminium, fibre de verre ou toute autre matière similaire, elle sera simplement refusée. Il en est de même pour les armures trop fantaisistes, ou de *cosplay* (Warcraft, Warhammer, etc.)

### **Armures dangereuses**

Il faut s'assurer qu'une armure n'est pas dangereuse pour son porteur, pour un joueur qui entrerait en contact avec lui ou pour les armes qui la frapperont. Par exemple, les rebords tranchants devraient être recouverts de cuir et les pics devraient toujours être faits de matériaux souples. Une armure dangereuse dont le problème ne peut être réglé sera tout simplement refusée.

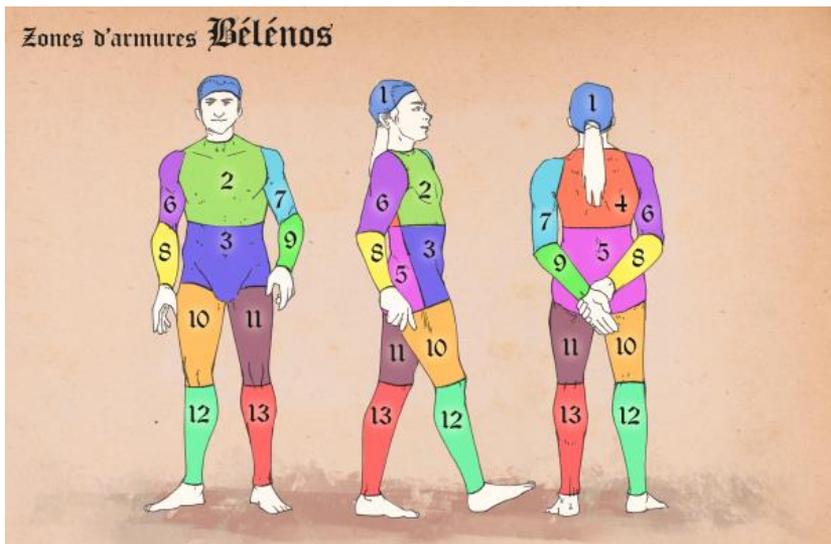
### **Couverture**

Les points sont attribués selon la zone que l'armure couvre. Chacune de ces zones donne un point d'armure physique si elle est couverte à plus de 50%, donc pour les épaules, une simple épaulette ne donnera aucun point elle doit être accompagnée d'une pièce d'armure qui couvre le bras et la moitié de la zone identifié sur l'image ci-bas.

Les zones 1 et 2 donnent un point *supplémentaire si elles sont composées de plates de métal*.

- |                               |                      |                          |
|-------------------------------|----------------------|--------------------------|
| 1. Casque (2 points en plate) | 4. Haut du dos       | 8 et 9. Coude/avant-bras |
| 2. Torse (2 points en plate)  | 5. Bas du dos        | 10 et 11. Cuisses        |
| 3. Ventre                     | 6 et 7. Épaules/bras | 12 et 13. Jambières      |

## Zones d'armures *Bélénos*



### **Habilitété Droit aux armures**

Le total de points obtenus lors de l'évaluation détermine la catégorie de l'armure, pour les restrictions de race et de classe de départ :

- **Armure légère** : toute combinaison d'armure pour un maximum de 5 points.
- **Armure moyenne** : de 6 à 10 points.
- **Armure lourde** : de 11 à 15 points.

Si un personnage n'a pas le *Droit aux armures* approprié, il ne peut pas porter une armure au nombre de points plus élevé, même si c'est seulement comme costume. Cependant, un joueur peut considérer que son armure a les points maximums de son niveau si celle-ci ne dépasse que de quelques points et qu'il est impossible de retirer les pièces qui excèdent la limite.

### **Enlever des morceaux d'armure**

En utilisant la liste des zones couvertes par l'armure, un joueur peut évaluer les points qu'il perd en retirant des pièces d'armure. Dans le doute, il faut arrondir au plus désavantageux.

### **Autres protections offertes par l'armure**

Certaines pièces offrent des protections supplémentaires :

- Une pièce protégera contre *Égorgement* seulement si elle couvre entièrement la partie avant de la gorge, du sternum au menton.
- Une pièce protégera contre *Prise du sommeil* seulement si elle couvre les clavicules puis jusqu'au muscle trapèze à l'arrière.
- Un casque en métal protégera contre *Assommer*.

**Note** : Un évaluateur doit confirmer si la pièce protège vraiment de ces habiletés.

## **Boucliers**

À la base, les boucliers servent tous à la même chose : bloquer les coups. La seule différence réside dans la grandeur du bouclier et dans la façon de le porter. Les boucliers bloquent tous les coups qu'ils reçoivent, sans avoir à être réparés. Cependant, ils peuvent être détruits en utilisant

l'habileté *Détruit bouclier*. Chacun de ces coups enlève une résistance au bouclier. Lorsque le bouclier n'en a plus, il n'est plus fonctionnel et doit être réparé par un *Forgeron*. Le nombre de résistances d'un bouclier varie selon sa confection et sa taille, mais ne peut pas dépasser 4 résistances.

Les boucliers doivent être rigides et fabriqués de matériaux authentiques (bois ou métal, pas d'aluminium), à l'exception de la mousse utilisée pour le rendre sécuritaire, et avoir un poids d'au moins 1 kilogramme.



Photo : Pierre-Olivier Nadeau

Un bouclier fabriqué avec des matériaux non-conformes (aluminium, plastique, latex, etc.), ou trop léger, ne peut avoir qu'une seule résistance de base, aucune ne pourra lui être ajoutée, et aucun sort bénéfique ne pourra l'affecter (ex. *Symbole de puissance*).

Les boucliers doivent passer la même inspection que les armes et un joueur peut s'en voir refuser l'utilisation s'il est considéré inapproprié, dangereux ou trop lourd.

Un bouclier, peu importe sa grandeur, fait partie du personnage le portant; celui-ci ne peut donc pas se cacher derrière pour éviter l'effet d'un sort ou d'une habileté. Toucher le bouclier est donc la même chose que toucher sa cible, à moins qu'il soit spécifié autrement. Un bouclier porté dans le dos ne protège pas mais peut quand même être attaqué avec *Détruit bouclier*.

Il est interdit de porter simultanément plus d'un bouclier.

La grandeur d'un bouclier est mesurée par sa diagonale, c'est-à-dire la distance entre les deux extrémités les plus éloignées.

#### **Petits boucliers**

- *Targe* : Bouclier très petit, la targe doit être attachée à l'avant-bras et ne doit pas mesurer plus de **20 cm**. C'est le seul bouclier qui peut être utilisé avec les armes à deux mains, avec l'habileté *Ambidextrie* ou avec un arc. Il a une seule résistance de base.

- *Rondache* : Petit bouclier normalement rond qui est pris dans une main. Il ne peut pas mesurer plus de **40 cm**. Il peut être utilisé avec toutes les armes à une main. Il a deux résistances de base.

**Moyen bouclier- Écu** : Bouclier assez grand qui finit souvent en pointe vers le bas. Il doit mesurer entre 40 et 80 cm à son plus long. Il a deux résistances de base. Les autres boucliers répondant à ces critères ont les mêmes statistiques, même si ce ne sont pas des écus à proprement parler.

### **Grand bouclier**

- *Pavois* : Le pavois est un bouclier qui donne la protection la plus optimale. Il est très utile dans les assauts contre les forts, mais est difficilement maniable par sa grandeur et son poids en combat singulier. Il ne doit pas mesurer plus de **140 cm** et ne pas être plus haut que les épaules de l'utilisateur. Il a deux résistances de base.

## **Magie**

### **Perception de la magie en jeu**

Évidemment, la magie dans un GN demande beaucoup d'imagination, ce qui peut parfois porter à confusion. Voici donc quelques notes importantes sur ce qui se passe quand un sort est lancé.

D'abord, il est important de retenir que lorsque le jeteur dit le nom du sort ainsi que sa description à la suite de son incantation, c'est strictement en hors-jeu. Seule l'incantation elle-même est entendue par les personnages. Il est donc difficile pour un personnage de savoir quel sort a été utilisé, à moins d'avoir lui-même ces sorts. Bien sûr, peu importe le type de magie, il est difficile de ne pas remarquer le rayon d'une *Frappe énergétique* ou une *Pierre saillante* qui jaillit du sol.

Il est fort possible que les personnages ne réalisent même pas qu'un sort a été jeté. Par exemple, un prêtre dit : « Je prie pour que tu vois un jour la lumière d'Usire. *Contemplation*, tu es fasciné par l'église pour deux minutes!» Un personnage qui voit cette scène pourrait prendre la prière du prêtre comme une simple phrase et croire que la fascination de la victime n'a rien de magique. Évidemment, faire passer inaperçu un sort de mage demande plus d'imagination puisque l'incantation est dans le langage arcanique.



### **Sorts affectant le comportement**

La plupart des sorts de charme et quelques autres sorts affectent le comportement de leur victime. La victime n'a alors pas conscience qu'elle est sous l'emprise d'un sort. Quand l'effet se termine, la victime ne réalise pas qu'elle a été manipulée, à moins que l'effet soit particulièrement évident. Par exemple, des sorts comme *Abrutissement* ou *Anima* ont un effet tellement peu commun que la victime réalisera probablement qu'elle a été affectée par une force surnaturelle.

### **Règles générales sur la magie**

Il y a quelques notions qui sont communes peu importe le type de magie utilisé, soit cléricale ou arcanique. Il est à noter que l'on ne peut maîtriser différents types de magie en même temps, c'est-à-dire qu'un personnage ne peut pas avoir de la magie cléricale ET de la magie arcanique, ou deux types de magie cléricale, en même temps. Il n'y a **aucun** moyen de passer outre cette contrainte.

### **Éléments de magie**

Tous les jeteurs de sorts ont des éléments de magie qui représentent leur réserve de puissance. Ce sont les « points de magie » du système Bélénos. À l'inscription, un personnage qui peut faire de la

magie reçoit un nombre d'éléments déterminé par son niveau de magie, avec un bonus possible selon sa classe.

Les éléments de magie sont valides seulement pour le GN en cours. Ils ne peuvent pas être conservés d'un GN à l'autre et ne sont pas considérés comme des objets en jeu. Ils représentent une force magique invisible et ne peuvent être vus ni volés.

En Magie arcanique, les éléments doivent aussi être préparés avant d'être utilisés. Voir le chapitre **Magie arcanique (mages et bardes)** pour plus de détails.

### Lancer un sort

L'utilisation d'un sort se fait en quatre étapes (que l'on peut se rappeler avec l'acronyme **D.I.C.E.**) :

1. **Détruire ses éléments** : Pour lancer un sort, le joueur doit d'abord détruire un nombre d'éléments de magie égal au niveau du sort.
2. **Incanter** : Il doit ensuite prononcer la formule arcanique ou la prière liée au sort à voix haute (on ne peut pas seulement chuchoter ou murmurer). Le jeteur doit voir sa cible et lui faire face pendant qu'il dit l'incantation. Si le jeteur est attaqué pendant l'incantation, le sort est annulé et les éléments sont perdus.
3. **Cibler** : Le jeteur désigne la cible en la pointant jusqu'à la fin de la description ou en la touchant. Si la cible d'origine n'est plus visible, le jeteur peut en désigner une nouvelle dans la même direction, qui est visible au moment d'énoncer le nom et l'effet du sort.
4. **Expliquer** : Le joueur devra prononcer le nom et décrire brièvement les effets du sort. Il doit avoir le bras tendu pour pointer sa cible et ce, jusqu'à ce que la description soit terminée. Le jeteur peut recevoir des dégâts pendant la description, le sort ne sera pas perdu.

Hors-combat, la cible doit entendre clairement l'incantation et la description du sort. En situation de Combat ou de Mêlée (voir **Situations de combat**), **le plus de gens possible** doivent entendre l'incantation et la description. Si le jeteur est incapable d'incanter assez fort, il peut compenser par une gestuelle appropriée. S'il est donc difficile de l'entendre, il faudra alors qu'il soit visible.

### Concentration

La concentration nécessaire pour lancer un sort est très grande et doit être entièrement fournie par le jeteur. Ainsi, si le jeteur est blessé, bafouille ou ne peut compléter sa formule de quelque façon, le sort est annulé et ses éléments sont perdus. **Le jeteur ne peut plus être déconcentré pendant la description de l'effet du sort, elle ne fait pas partie de l'incantation.**

De plus, le jeteur ne peut pas faire plus de trois pas pendant l'incantation, c'est-à-dire entre le moment où il détruit ses éléments et celui où il désigne sa cible. Il ne peut pas non plus dire de mots qui n'ont pas de lien avec le sort et cela tant que toutes les cibles n'ont pas été défini. S'il le fait, la concentration est brisée et le sort terminé.

### Effets et durées

L'effet d'un sort ne peut pas traverser un mur, mais passe au travers d'un bouclier. Il faut un espace d'un diamètre d'au moins 10 centimètres pour faire passer un sort. La largeur d'une main est un bon indicateur de l'espace requis.

Le sort n'est effectif que lorsque l'effet est décrit à la cible, et il ne peut se passer plus de 3 secondes entre l'incantation et la description du sort. À moins d'indication contraire (comme les sorts de portée Toucher), il est donc interdit de retenir un sort suite à son incantation. Se mettre dans une situation où on ne peut pas entendre la description hors-jeu du sort (la tête dans l'eau, par exemple) ne permet pas d'éviter l'effet; le jeteur peut alors répéter l'effet de son sort. La description n'est pas nécessaire si le jeteur utilise le sort sur lui-même, à moins que ce soit un effet que les autres personnages perçoivent ou qui les affecte.

À moins qu'il ne soit spécifié différemment dans la description d'un sort, un personnage ne peut pas arrêter l'effet d'un sort qu'il a jeté avant la fin de sa durée. Si la durée du sort est d'une heure, le sort doit durer une heure à moins qu'il ne soit dissipé. Le jeteur peut donc utiliser un sort de

dissipation pour arrêter son propre sort avant la fin de sa durée. Afin de confirmer la durée d'un sort en cas de litige, le joueur **doit** inscrire l'heure de l'incantation du sort dans son livre, qui sera vérifié par un arbitre au besoin.

- **Sorts de portée « Toucher »** : Un sort de Toucher peut être incanté, puis gardé en réserve pendant 30 secondes, ce qui permet au lanceur de lancer son sort avec la restriction de trois pas, puis de pouvoir se déplacer librement pendant 30 secondes pour aller toucher sa cible. Par contre, on ne peut avoir sur soi plus d'un sort de portée Toucher en même temps. Exemple : il est interdit de se lancer *Langue de feu* et *Poigne électrique*, puis de faire les deux attaques simultanément, ni même d'avoir un sort avec chaque main.

- **Sorts interruptibles** : Certains sorts peuvent être interrompus si la cible reçoit une **attaque**. Dans ces cas, recevoir des dégâts d'un allié n'est PAS considéré comme une attaque et n'arrête PAS le sort à moins qu'il ne soit spécifié autrement dans la description. Il est donc inutile de frapper son ami pour arrêter un sort qui l'affecte. Par contre, il est normalement possible de l'assommer.

## **Haute Magie**

Certains sorts sont identifiés comme de la Haute Magie, ce sont normalement tous les sorts de niveau 5. Ce sont des invocations très puissantes qui demandent une plus grande connaissance des arcanes que les sorts communs. Il faut posséder l'habileté *Haute Magie* afin d'accéder à ces sorts.

Pour utiliser un sort de Haute Magie, le joueur devra demander un réceptacle lors de l'inscription. Chaque réceptacle nécessite 10 éléments de magie, ne peut servir qu'à un sort en particulier, et sera valide pour un seul GN. Un joueur possédant 35 éléments de sort et souhaitant avoir la possibilité de lancer 2 sorts de niveau 5 se retrouvera avec seulement 15 éléments de sort pour la fin de semaine. Comme pour les éléments magiques, le réceptacle est un concept métaphysique qui ne peut être ni vu, ni volé.

Lancer un sort de Haute Magie demande un long rituel ou entraîne un contrecoup, tel qu'indiqué dans la description du sort; dans les deux cas le réceptacle est détruit à la fin de l'incantation. Un rituel ne peut pas être fait en combat et être dérangé ou blessé pendant celui-ci fait en sorte qu'il doit être recommencé, mais le réceptacle n'est pas perdu. Il est possible de réduire un rituel à 5 minutes ou d'éviter le contrecoup en détruisant un élément réactif (le rapporter à l'inscription).

Seul le pouvoir légendaire d'un Titre de prestige (avec le *Miracle* en priorité) peut avoir un effet sur la Haute Magie, à moins d'une indication contraire (par exemple, l'habileté spéciale *Incorruptible* qui résiste à la Haute Magie *Terreur*). Ainsi, un *Miracle* surpassera toujours un titre de prestige, les titres de prestige surpasseront la Haute Magie et la Haute Magie (incluant les pouvoirs aléatoires de Visage Divin) sera toujours plus forte que la magie régulière.

## **Magie cléricale (de dieu, de moine et shamanique)**

Sont inclus dans la magie de type cléricale : la magie des acolytes combattants, clercs, cultistes, shamans, moines et prêtres. Il est permis de porter une armure pendant l'utilisation de tous les types de magie cléricale.

**Particularité de la Magie de moine** : La cible d'un sort bénéfique du Moine est toujours lui-même; ses sorts sont donc de « **Portée** : Jeteur » même s'il est indiqué autrement dans la description générale. Cette restriction est contrée par l'habileté spéciale mineure *Harmonie*.

**Particularité de la Magie shamanique** : Pour faire un sort bénéfique (soins, protection, etc.), le Shaman doit faire une peinture rituelle sur la cible. Elle n'a pas besoin d'être élaborée mais ne peut donc pas faire de sorts bénéfiques en mêlée (à portée de l'arme de son adversaire).

### **Niveau de magie cléricale et achat de nouveaux sorts**

À la création de leur personnage, ces classes ont des sorts de départ prédéterminés par leur religion et reçoivent un bonus aux 5 éléments de départ.

Les personnages qui s'achètent une habileté de magie cléricale auront la moitié des sorts de départ

et les 5 éléments de départ seulement.

Lorsqu'un personnage s'achète un niveau de magie supplémentaire, il reçoit 5 éléments magiques supplémentaires et l'accès aux sorts de ce niveau, qu'il peut acheter avec ses points d'expérience.

### Sort gratuit à l'achat d'un niveau

Un sort gratuit peut être donné lors de l'inscription, avec l'achat du niveau 2 ou plus, si une page supplémentaire a été ajoutée par le joueur depuis le dernier niveau, ou s'il a reçu l'enseignement de ce niveau par un maître (voir **Maîtres et enseignement**). Le sort gratuit peut être de niveau égal ou inférieur au niveau de magie acheté, incluant le niveau 5 si le personnage possède également l'habileté *Haute Magie*.

Cette page supplémentaire doit inclure des textes religieux, incluant messes et rituels préparés, qui auront pour but d'améliorer le jeu de rôle du joueur, en représentant les connaissances religieuses de son personnage. Un maître pourra donc partager ses textes avec des élèves, et il arrivera parfois que l'organisation mette aussi des textes de ce genre à la disponibilité des joueurs, soit pendant le jeu ou sur le site internet.

Donc, si le joueur n'a qu'un calepin noir où il ne fait que noter ses sorts et leur prière nécessaire, il n'obtiendra jamais de sort gratuit, ni s'il ne fait qu'écrire 2 ou 3 phrases parce que son personnage « n'a pas d'éducation », ou pour toute autre raison.

Il est également encouragé d'améliorer le décorum de son livre de prière en ajoutant dans son livre des illustrations, enluminures et exemples de calligraphie qui reflètent la religion du personnage.

### Livre et prières

Pour les prêtres, cultistes et shamans, les incantations sont des prières, tandis que pour les moines, ce sont des maximes ou des proverbes, le tout inscrit dans un livre appartenant au personnage. Ce livre (communément appelé la « bible ») variera selon le jeteur, qui doit aussi y rédiger ses propres prières, mais les deux doivent respecter les critères suivants :

- Le livre doit être d'une grandeur d'au moins 10 par 13 cm (4 par 5 pouces).
- Il doit être en possession du personnage à chaque fois qu'il voudra utiliser sa magie.
- Chaque prière doit contenir un minimum de 10 mots au niveau 1, puis 5 mots par niveau supplémentaire (un sort de niveau 4 devra donc contenir un minimum de 25 mots) et ces mots doivent avoir un minimum de 2 lettres.
- Les prières (mais pas les maximes du moine) doivent aussi contenir le nom du dieu invoqué. Pour les shamans ce sera plutôt l'esprit invoqué.
- Elles doivent faire du sens : il ne peut y avoir de répétitions
- Chacun des sorts doivent avoir une prière différente.
- Le livre et les prières doivent être approuvés par l'organisation avant le début du GN.

En dehors d'une situation de combat, le jeteur peut improviser une prière en respectant les règles précédentes. Par contre, s'il y a un doute sur l'utilisation conforme d'une prière par un joueur, l'organisation peut vérifier le livre du jeteur; si la prière utilisée en combat est différente de celle approuvée par l'organisation, le sort est annulé et le joueur peut recevoir une sanction.

Les livres de prières sont tous considérés comme indestructibles, bien que cela ne soit pas toujours



logique. Un livre de prières peut être volé ou détruit, en tout ou en partie, mais seulement avec l'accord hors-jeu de son propriétaire.

Si un joueur écrit ses prières dans une langue autre que le français, il doit fournir une traduction de celles-ci à l'inscription pour la vérification. Si un alphabet différent est utilisé (japonais, arabe, elfique, code inventé, etc.), une transcription est aussi requise.

### Incantation et recueillement

Pour lancer un sort, le jeteur doit, dans l'ordre :

1. Détruire les éléments.
2. Prononcer la prière appropriée à haute voix (on ne peut pas seulement chuchoter ou murmurer).
3. Désigner la cible en tendant le bras dans sa direction, jusqu'à la fin de la description. Ex : la zone d'un *Cercle de protection*, la personne à soigner.
4. Prononcer le nom du sort et décrire brièvement les effets du sort.

En combat, les prêtres, cultistes, clercs, acolytes combattants, shamans et moines peuvent incanter un maximum de sorts égal à leur niveau de magie +3 avant de devoir se recueillir. Pour ce faire, ils doivent se retirer d'une zone de combat et consulter leur livre de prières pendant 2 minutes. Cette restriction s'applique seulement en situation de combat (voir **Situations de combat**).

### Visage divin

Lorsqu'un personnage priant un dieu demande son premier réceptacle de Haute Magie, il reçoit un pouvoir aléatoire de « Visage divin ». Ce pouvoir peut être utilisé une fois par GN, dans l'heure suivant l'incantation d'un sort de *Haute Magie* du jeteur. Cela veut donc dire que le jeteur ne reçoit qu'un seul « Visage divin » aléatoire par GN, mais il peut l'utiliser avec n'importe lequel de ses sorts de Haute Magie. Pour utiliser le pouvoir aléatoire, le joueur doit avoir le papier de son visage divin avec lui dans le but de faciliter l'arbitrage.

Ce pouvoir aléatoire ne demande pas d'incantation, mais il faut dire « Visage divin ou maléfique » avant le nom de l'habileté ou du sort lorsqu'il est utilisé.

**Mention « ultime »** : ce pouvoir est maintenant considéré comme de la *Haute Magie*; il ne peut pas être arrêté par *Armure glorieuse*, *Coquille anti-magie*, *Miroir*, ni être l'objet d'une *Dissipation* ou d'une *Extension d'un sort*. Voilà pourquoi, lorsqu'un pouvoir réplique l'effet d'un sort ou d'une habileté, on ajoute la mention « ultime » pour signifier qu'il est équivalent à la Haute Magie.

<b>Pouvoirs aléatoires des dieux de Mador</b>			
<b>Ayka</b>	<b>Gaea</b>	<b>Galléon</b>	<b>Golgoth</b>
Commandement	Poison magique	Blizzard de glace	Commandement
Fortitude	Régénération	Guérir d'une malédiction	Dissipation ultime
Sang brûlant	Repousser les morts-vivants	Incorruptible	Mort
Torture insoutenable	Végétamorphose	Puissance ultime	Rappel à la vie
<b>Mak'Udar</b>	<b>Sibylles</b>	<b>Sylva</b>	<b>Usire</b>
Fusion	Irrésistible rire	Dissipation ultime	Accumulation solaire
Pierre saillante	Pierre saillante	Engourdissement	Incorruptible
Puissance ultime	Richesse	Flèches invisibles	Puissance ultime
Réparation	Silence	Guérir d'une malédiction	Repousser les morts-vivants
<b>Pouvoirs aléatoires des dieux de Chaos</b>			
<b>Amaïra</b>	<b>Chaos / Dagoth</b>	<b>Godtakk</b>	<b>Kaalkhorn</b>
Affliction	Accumulation solaire	Fortitude	Affliction
Dissipation ultime	Égorgement	Puissance ultime	Commandement
Incorruptible	Sacrifice vital	Rage berserk	Oubli
Poison magique	Sang brûlant	Sang brûlant	Puissance ultime
<b>Khalii</b>	<b>Noctave</b>	<b>Ottor-Kom</b>	<b>Toyash</b>
Charme personne	Contrôle des morts-vivants	Commandement	Accumulation solaire
Extorsion	Toucher paralysant	Fortitude	Fusion
Smoke	Toucher nécromant	Parler aux esprits	Langue de feu
Richesse ultime	Zombie majeur	Puissance ultime	Réparation

La majorité des pouvoirs sont donc la version « ultime » du sort ou de l'habileté du même nom, mais certains sont uniques aux Visages divins, ou ont des particularités spéciales.

**Accumulation solaire ultime** : Exceptionnellement, il n'est pas requis que le soleil soit visible et peut même être fait la nuit.

**Contrôle des morts-vivants ultime** : S'il possède déjà l'habileté, le jeteur utilise le double de son niveau pour contrôler les morts-vivants pendant une heure.

**Dissipation ultime** : S'utilise comme *Dissipation majeure*, mais dissipe aussi la Haute Magie (sauf les sorts instantanés).

**Égorgement ultime** : Le jeteur peut utiliser l'habileté *Égorgement* 3 fois pendant une heure. Si le jeteur possède déjà l'habileté *Égorgement*, il peut égorger une personne avec son doigt plutôt qu'une dague. Il doit quand même respecter les contraintes d'égorgement (3 secondes, pas d'armure, etc.), et ne peut le faire que 3 fois pendant l'heure suivant le sort.

**Engourdissement ultime** : Le jeteur gagne l'habileté pendant l'heure suivant le sort.

#### **Extorsion ultime**

Sort spécial de Khalii, (Charme, Sortilège, Haute Magie)

**Portée** : Toucher

**Zone** : Personne touchée

**Durée** : 5 minutes

**Description** : « Tu as 5 minutes pour assouvir ton besoin de [...]. Sinon, tu entres en rage pour 1 minute. »

**Effets** : Ce sort crée chez la victime un manque d'alcool, de jeu, de drogue ou d'encens au choix du jeteur. Il doit toucher la victime et lui dire à l'oreille quelque chose qui occupera toutes ses pensées; la victime doit alors s'empresse d'assouvir ce besoin. La victime a 5 minutes pour agir en conséquence, sinon elle se mettra à attaquer les gens autour comme lors d'une *Rage subite*. Ce sort ne peut pas être bloqué sauf par un pouvoir légendaire et n'a aucun effet sur un mort-vivant.

**Note** : *Le jeteur peut utiliser ce sort 3 fois dans l'heure, sans dépenser d'éléments.*

**Fortitude** : Le jeteur gagne l'habileté *Endurance* niveau 2 pendant une heure.

**Incorruptible** : Le jeteur gagne l'habileté pendant l'heure suivant le sort. Si le jeteur possède déjà l'habileté, il peut donner cette immunité à une autre personne (et une seule). Cela ne fonctionne que si cette personne est en présence du jeteur et que ce dernier est vivant.

**Mort** : Pendant l'heure suivant le sort, le jeteur peut pointer une personne (vivante ou morte-vivante) qui meurt instantanément. Une zone de non-magie ou un pouvoir légendaire sont les seules façons de se protéger de ce pouvoir; aucun sort ne permet de s'en protéger. La victime peut être ramenée par toutes les méthodes normales incluant les *Premiers soins*.

**Puissance ultime** : Pendant l'heure suivant le sort, le jeteur fait 1 point de dégât de plus avec les armes de mêlée. Cumulatif aux autres bonus, ce pouvoir permet de dépasser d'un point les dégâts maximums : dans ce cas il est préférable de déclarer des dégâts « ultime » pour éviter les soupçons de tricherie.

**Rage berserk ultime** : Une fois dans l'heure suivant le sort, le jeteur peut entrer en rage comme s'il avait les trois niveaux de l'habileté *Rage berserk*.

**Régénération ultime** : Le jeteur peut lancer une fois le sort *Régénération* sans utiliser d'éléments, à l'exception que cette version ultime donne le niveau 2 de l'habileté *Régénération*.

**Réparation ultime** : Le sort répare **une** armure jusqu'à 10 points d'armure physique. L'armure ne peut dépasser son maximum, les points supplémentaires sont perdus.

**Repousser les morts-vivants ultimes** : S'il possède déjà l'habileté, le jeteur utilise le double de son niveau pour repousser les morts-vivants pendant une heure.

**Richesse ultime** : Le destin a souri au jeteur entre 2 GN. Il pourra échanger ce papier contre 150 chads à l'inscription, comme 6 achats de l'habileté *Richesse*.

**Torture insoutenable** : Pendant une heure après le sort, le jeteur peut utiliser l'habileté *Torture*. La cible ne pourra bénéficier d'aucune résistance, sauf pour le pouvoir légendaire de l'*Espion*. Un contacte initial est nécessaire, ensuite la torture peut se faire à distance, maximum 2 mètres.

**Sacrifice vital** : Une fois dans l'heure suivant le sort, le jeteur peut faire un rituel d'au moins 5 minutes pour arracher et dévorer le cœur d'une victime, s'abreuvant de sa force vitale. Le jeteur reprend alors 1 point de vie permanent qu'il aurait pu perdre avec une *shadow life* ou une résurrection. Si le jeteur n'a jamais perdu de points de vie, il peut offrir le sacrifice à un autre personnage, qui pourra alors retrouver un point de vie perdu.

***Note*** : Le jeteur ou le joueur visé devra rapporter ce papier à l'inscription comme preuve de son point de vie retrouvé.

**Silence ultime** : Pendant l'heure suivant le sort, le jeteur peut utiliser à volonté *Silence ultime* sans utiliser d'éléments, mais à la condition qu'un barde soit simultanément en train de chanter ou jouer d'un instrument, et que le sort ne soit pas utilisé contre un autre barde.

**Smoke ultime** : Le jeteur peut utiliser l'habileté une fois pendant l'heure suivant le sort. L'effet du sort ne peut être contré en entourant l'utilisateur.

**Toucher nécromant ultime** : Le jeteur peut utiliser l'habileté une fois pendant l'heure suivant le sort.

## Excommunications

Pour excommunier un prêtre, ou tout détenteur de magie cléricale que l'on croit hérétique, il faut qu'un membre de ce culte possédant au minimum un niveau de magie contacte l'organisation et y indiquer les causes qui lui font douter de la justesse de sa foi. Si les motifs semblent acceptables, une liste de membres du culte présent lors du GN de la plainte lui sera remise. Le GN suivant, une majorité de ces derniers devront signer un acte d'excommunication et une scène Rôleplay devra également avoir lieu pour appuyer la proposition. Si ces deux conditions sont réunies, l'excommunication sera officielle. Sinon elle ne sera pas entendue. Une seule excommunications est possible par GN pour un même culte. Si plusieurs demandes sont faites, seul celle ayant le plus fort taux d'appuis entraînera un excommunications.

Une personne excommunier perdra l'accès à sa magie le GN suivant. Elle pourra demander une quête pour la retrouver. (Quête en 2 parties.)

## Magie arcanique (mages et bardes)

### Sorts de départ

Seuls les personnages commençants en tant que Mage ou Barde ont droit à des sorts de départ, les autres devront les trouver en jeu. Les mages débutent avec les sorts (M) dans le **Tableau des sorts arcaniques** : *Flèche magique, Identification et Lumière*

- 2 autres choisis au hasard (le joueur peut spécifier s'il accepte de recevoir de la nécromancie)
- 1 sort de niveau 1 au choix du Mage (peut aussi être choisie au hasard)

Les bardes débutent avec les sorts (B) dans le **Tableau des sorts arcaniques** : *Charme personne, Obstination bornée, Silence* et un autre choisi au hasard

### Niveau de magie arcanique

Tous les arcanistes ont un niveau qui détermine les sorts auxquelles ils ont accès ainsi que le nombre d'éléments magique dont ils disposent. À la création de leur personnage, les mages ont leurs sorts de départ et 30 éléments magiques. Les bardes utilisent aussi ce type de magie mais n'ont que 5 éléments au départ. Ceux qui s'achètent l'habileté ont seulement 5 éléments et doivent trouver leurs sorts en jeu.

Lorsque leur personnage monte de niveau, ils peuvent s'acheter un niveau de magie arcanique pour lancer des sorts d'un niveau plus élevé, ce qui leur donne également cinq éléments magiques supplémentaires.

### Apprentissage de nouveaux sorts

Pour acquérir de nouveau sort, les arcanistes doivent retranscrire un ouvrage (grimoire d'un autre Mage ou parchemin) décrivant le sort et son fonctionnement. Seul un personnage avec l'habileté *Connaissance de la langue écrite arcanique* peut retranscrire les sorts qui se trouvent dans un grimoire.

Pour pouvoir apprendre un nouveau sort, le Mage doit d'abord posséder un niveau de magie égal ou supérieur au niveau du sort (exception : un personnage avec l'habileté *Transcription arcanique* peut apprendre des sorts de n'importe quel niveau).

Un Mage peut apprendre un nombre maximum de sorts égal à son niveau de magie +3 par évènement. Seul le niveau de **MAGIE** est pris en compte dans ce calcul.

Pour transcrire un nouveau sort dans son livre, un Mage doit retracer les runes d'apprentissage sur le cadre de la feuille et la rune complexe (le dessin central sur la page de grimoire) dans son livre de sorts, puis retranscrire les explications du sort mot à mot ainsi que la formule en langage runique. La copie d'un sort doit prendre un minimum de 15 minutes. Toutes les étapes doivent être faites alors que le Mage consulte le grimoire à copier. Il est donc impossible de s'échanger simultanément 2 sorts. Le processus prendra donc 30 minutes au total.

Il n'est pas permis de faire les runes d'apprentissage en avance en prévision d'une éventuelle transcription. De plus, un Mage ne peut échanger que des sorts de niveau égal ou inférieur à son niveau de magie.

Il est à noter que l'incantation en alphabet runique ne peut pas être « traduite » sur la page du sort dans le grimoire. Par contre, il est possible de la traduire sur une page différente.

***Note :** Il est strictement défendu de copier des sorts ailleurs qu'en jeu. Lors de l'approbation des sorts à l'inscription, un sort ne respectant pas les critères d'admissibilité sera noté d'un 3 et ainsi ne pourra plus être retranscrit. Le joueur pourra tout de même utiliser son sort, mais ne pourra pas le partager. Un sort considéré inacceptable sera refusé d'utilisation.*

### Dégradation des sorts

Retranscrire un sort dégrade les runes magiques. Cet effet est noté sous forme de chiffre à l'endos de tout sort. Un sort original de l'organisation est donc noté comme version 1, une sort retranscrit est donc une version 2 et ainsi de suite. Un sort noté d'un 3 ne peut pas être retranscrit même pour un parchemin. Si la copie d'un sort se fait à partir d'un parchemin, celui-ci est détruit sans déclencher son effet. Seuls les personnages possédant l'habileté *Parchemin niveau 2* peuvent stopper la dégradation des sorts notés 2 ou 3.

En résumé, copier un sort pour l'apprendre ou créer un parchemin ajoute 1 à la version du sort :

- Version 1 (original de l'organisation) -> Version 2 (retranscrit)
- Version 2 (retranscrit) -> Version 3 (ou version 2 grâce à l'habileté *Parchemin niveau 2*)
- Version 3 -> Ne peut être copié, ni dans un livre ni sur un parchemin. Seul l'habileté *Parchemin niveau 2* peut permettre de retranscrire cette version.

## Mémorisation et incantation

Pour arriver à lancer un sort, le Mage doit l'avoir mémorisé auparavant. Pour ce faire, il doit avoir redessiné sur ses éléments magiques la rune complexe caractéristique de ce sort (le dessin central sur la page de grimoire). Le Mage doit tracer la rune complexe sur un nombre d'éléments magiques égal au niveau du sort. Un sort de niveau 2 comme *Sommeil* prendra donc 2 éléments, qui devront tous deux avoir la rune complexe spécifique à *Sommeil* dessinée dessus.

Un Mage peut mémoriser un nombre de sorts égal à son niveau de magie +3. Un personnage qui a 3 niveaux de magie peut donc mémoriser 6 sorts, même si tous ces sorts sont de niveau 3. Cependant, un mage ne peut mémoriser plus de 10 sorts, et ce, même s'il est de niveau supérieur à 7 en magie arcanique. Le grimoire est requis pour la préparation des éléments magiques, le Mage doit s'y référer pour dessiner la rune complexe sur ses éléments.

Pour pouvoir lancer le sort, le Mage doit aussi avoir traduit la formule runique du sort au préalable. Cette formule est inscrite en alphabet runique sur la page de sort dans son grimoire.

Une fois que les runes complexes sont dessinées sur les éléments et que la formule runique du sort est traduite, il devient alors possible d'invoquer le sort. Hors-combat, la cible doit entendre clairement l'incantation et la description du sort. En situation de combat ou de mêlée (voir **Situations de combat**), **le plus de personnes possibles** doivent entendre l'incantation et la description. Si le mage est incapable d'incanter assez fort, il peut compenser par une gestuelle appropriée. S'il est donc difficile de l'entendre, il faudra alors qu'il soit visible. Notez bien que les incantations sont des mots séparés, pas seulement une série de syllabes (comme en musique, la pause est aussi importante que la note).

Il est interdit de porter une armure à toutes les étapes de l'utilisation de la magie arcanique. Le lanceur doit déchirer les éléments (ou le parchemin) à deux mains, il ne peut donc pas porter de bouclier dans ses mains lorsqu'il incante. Il peut seulement tenir son arme.

Pour ce faire, le jeteur doit, dans l'ordre :

1. Détruire les éléments. Ils doivent absolument être déchirés à deux mains.
2. Prononcer la formule appropriée à haute voix (on ne peut pas seulement chuchoter ou murmurer). **La formule doit être récitée un nombre de fois égal au niveau du sort.**
3. Désigner la cible en tendant le bras dans sa direction, jusqu'à la fin de la description. Ex : lancer la *Boule de feu*, pointer une Flèche magique.
4. Prononcer le nom du sort et décrire brièvement les effets du sort.

## Concentration pour lancer un sort arcanique

La concentration nécessaire pour lancer un sort de Mage est très grande et doit être entièrement fournie par le Mage. Ainsi, si le jeteur est blessé (même dans ses points d'armure), bafouille ou ne peut compléter sa formule de quelconque façon, le sort est manqué et ses éléments sont perdus. Le jeteur ne peut également se déplacer de plus de trois pas pendant l'incantation, c'est à dire à partir du moment où il détruit ses éléments jusqu'à la fin de la description.

## Nécromancie

Si la magie des prêtres et cultistes leur est accordée par le dieu qu'ils représentent, la capacité des Mages à faire de la magie leur est accordée grâce à leurs grandes connaissances de la structure magique universelle. C'est-à-dire que, par la force de leur esprit, ils sont capables de plier les fils magiques universels de telle manière que les modifications faites sur ce réseau invisible entraînent des réactions en chaîne qui auront des conséquences sur la portion de l'univers plus tangible.

Les sorts de nécromancie ont un coût supplémentaire aux éléments de magie, car ils ne tirent pas seulement leurs pouvoirs de la toile magique universelle, mais aussi de l'énergie vitale du Mage. Par conséquent, les sorts de nécromancie finissent par marquer le Mage qui en abuse. En pratique, ces sorts laissent de façon **permanente** une « marque de nécromancie » noire (ou d'une autre

couleur très visible si le personnage a la peau foncée) sur le corps, à un endroit dépendant du niveau du sort :

- Un sort niveau 1 laisse une marque sur un bras ou une jambe. Il est possible de les faire sur le torse tant que chaque membre en a au moins autant que le torse.
- Un sort niveau 2 laisse une marque sur une main.
- Un sort niveau 3 laisse une marque sur le visage.
- Un sort niveau 4 ou plus laisse une marque sur le visage et fait perdre 1 point de vie.

*Ces marques restent d'un GN à l'autre.*

Il est à noter qu'un sort de nécromancie fait par magie cléricale ou shamanique ne cause pas de marques ou de perte de points de vie. Cela affecte seulement la magie arcanique (mages, bardes, etc.)

### Livres de sorts

Un joueur devra garder son livre de sorts sur le terrain lors du GN, c'est-à-dire qu'il ne doit pas rester dans un endroit considéré hors-jeu.

Les livres de sorts sont tous considérés comme indestructibles, bien que cela ne soit pas toujours logique. Le livre est un objet appartenant au joueur et peut donc être volé ou détruit, en tout ou en partie, **seulement avec l'accord hors-jeu de son propriétaire.**

Un autre joueur qui réussit à voler un livre en jeu (par *Vol à la tire*, sur un cadavre, ou autre) doit obligatoirement demander l'autorisation hors-jeu au propriétaire de le lui emprunter pour une heure. Le Voleur et le Mage doivent convenir d'un rendez-vous hors-jeu pour que le livre soit rendu au Mage. Si le propriétaire ne veut absolument pas laisser le Voleur partir avec son livre, ils doivent se rendre à l'inscription où le Voleur pourra demander 2 sorts présents dans le livre du Mage (choisis au hasard si le Voleur n'a pas l'habileté *Connaissance de la langue écrite arcanique*), sous forme de parchemins qui ne peuvent être utilisés que pour apprendre le sort.

Si un Mage le veut, il peut mettre son livre en jeu de façon permanente. Pour ce faire, il doit dessiner un B barré dessus, et un autre joueur pourra ainsi garder le livre sans demander la permission. Lorsqu'il s'agit de détruire un élément de jeu, l'accord du propriétaire est toujours nécessaire. Si le propriétaire est inconnu, veuillez-vous référer à l'organisation.

Les livres de magie doivent avoir toutes les informations sur les sorts donnés à la création du personnage et les sorts échangés. Pour ce faire, un livre de sorts devra aussi contenir une page d'identification. Cette page est totalement hors-jeu et les informations qui y sont contenues ne peuvent être utilisées en jeu. Sur cette page, il doit y avoir le nom en jeu et hors-jeu du Mage ainsi qu'une liste de sorts échangés. Sur cette liste, tous les sorts échangés devront être notés.

*Exemple :*                    *Bouclier* - Donné à Arthur Tremblay (Alysium) en échange de Poigne électrique  
                                  *Arme enchantée* - Volé à Patrick Lavigne (Calbor) par Carl Lemay (Titûm)

Les pages d'un livre de sorts doivent avoir :

- Une grandeur d'au moins 13 par 21 cm (5 par 8 pouces).
- Des runes d'apprentissage qui font le contour de la page (il n'est pas obligatoire que ce soit le même runique que sur l'original, mais le niveau de complexité doit être au moins similaire).
- La formule écrite en alphabet runique (on ne peut pas la traduire sur la même page).
- La rune complexe du sort (S.V.P., tout dessin mérite le temps d'être bien fait).
- La description du sort (cela peut être aussi retranscrit à l'endos du sort s'il n'y a pas assez de place pour écrire toutes les informations sur un côté de la page). S'il manque une des informations mentionnées, le sort ne peut pas être utilisé tant et aussi longtemps qu'il n'est pas transcrit au complet dans le livre.

L'organisation peut supprimer le sort d'un livre (l'enlever ou le rayer au crayon feutre noir) s'il n'est pas conforme ou si la rune complexe est mal dessinée. Cela peut aller jusqu'à confisquer le livre pour la durée du GN s'il est trop mal fait. Chaque livre doit être approuvé à l'inscription dès le vendredi.

Il est impératif, au début de chaque saison, de valider la description de tous ses sorts en la comparant à celle qui est dans le livre de règles au cas où le sort aurait été modifié. Lorsque cela se produit, c'est la responsabilité du joueur de s'assurer que ses descriptions de sort sont à jour. Une version obsolète d'un sort peut être considérée comme un sort mal transcrit et détruite à l'inscription.



**TABLEAU DES SORTS DE MAGIE CLÉRICALE DES DIEUX DE MADOR**

**Ayka**

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Antipoison	Abrutissement	Arme d'acier	Armure glorieuse	*Prérequis : Haute magie
Armure mineure #	Dissipation mineure	Arme maudite	Dissipation majeure	Coup vengeur
Bénédiction # *	Force	Armure majeure	Langue de feu	Défense surmatuelle
Exorcisme	Frappe énergétique	Commandement	Régénération	Guérir d'une malédiction
Identification faussée # *	Moquerie	Réparation	Symbole de puissance	Terreur
Lumière # *	Sang brûlant	Sacrifice personnel	Volonté de fer	
Peur #	Soins mineurs	Soins majeurs		
Silence	Toucher de vérité			
Symbole religieux #				
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité				
# Sorts inclus à la création du personnage				

**Gaea**

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Antipoison # *	Abrutissement	Attitude sereine	Armure glorieuse	*Prérequis : Haute magie
Bénédiction	Anima	Force	Accumulation solaire	Appel de la foudre
Contemplation # *	Animation végétale	Mur d'épines	Cercle de protection	Éveil de la forêt
Croc-en-jambe #	Enchevêtrement	Peau de pierre	Flèches invisibles	Force de la nature
Exorcisme	Fusion	Pierre saillante	Régénération	Rappel à la vie
Lumière # *	Poison magique	Soins majeurs	Végétamorphose	
Peau d'écorce #	Roc	Transport du sylvanien		
Pitié	Rouille			
Soins mineurs #				
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité				
# Sorts inclus à la création du personnage				

<b>Galléon</b>				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Armure mineure #	Abrutissement	Arme d'acier	Armure glorieuse	*Prérequis : Haute magie
Bénédiction # *	Aveuglement	Arme maudite	Blizzard de glace	Appel de la foudre
Exorcisme #	Dissipation mineure	Armure de vent	Cercle de protection	Défense surnaturelle
Lumière # *	Faiblesse	Armure majeure	Dissipation majeure	Rappel à la vie
Moquerie	Force	Commandement	Faiblesse extrême	Terreur
Obsination bornée	Frappe énergétique	Messe de Bénédiction	Symbole de puissance	
Peur #	Soins mineurs	Soins majeurs		
Silence	Toucher de vérité			
Symbole religieux # *				
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité				
# Sorts inclus à la création du personnage				
<b>Golgoth</b>				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Antipoison	Abrutissement	Armure glorieuse	Cercle de protection	*Prérequis : Haute magie
Armure mineure	Armure majeure	Commandement	Dissipation majeure	Défense surnaturelle
Attitude serene #	Coquille anti-magie mineure	Extension d'un sort	Faiblesse extrême	Guérir d'une malédiction
Bénédiction # *	Dissipation mineure	Messe de Bénédiction	Horreur	Providence
Contemplation	Obsination bornée	Mot scellé	Régénération	Rappel à la vie
Exorcisme #	Frappe énergétique	Oubli	Volonté de fer	
Lumière # *	Soins majeurs	Sacrifice personnel		
Pitié # *	Toucher de vérité			
Soins mineurs #				
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité				
# Sorts inclus à la création du personnage				

<b>Mak'Udar</b>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Antipoison		Armure majeure	Arme d'acier	Armure glorieuse	*Prérequis : <i>Haute magie</i>
Armure mineure # *		Dissipation mineure	Coquille anti-magie mineure	Cercle de protection	Défense surnaturelle
Bénédiction # *		Force	Messe de Bénédiction	Dissipation majeure	Guérir d'une malédiction
Contemplation		Fusion	Peau de pierre	Langue de feu	Providence
Exorcisme #		Réparation	Pierre saillante	Rune explosive améliorée	Rappel à la vie
Ligne de protection #		Soins majeurs	Rouille	Symbole de puissance	
Lumière # *		Symbole religieux	Sacrifice personnel		
Obsination bornée		Toucher de vérité			
Soins mineurs #					
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité					
# Sorts inclus à la création du personnage					
<b>Sibylles</b>					
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	
Antipoison #	Armure majeure	Armure glorieuse	Cercle de protection	*Prérequis : <i>Haute magie</i>	
Armure mineure	Charme personne	Attitude sereine	Dissipation majeure	Défense surnaturelle	
Bénédiction	Course folle	Force	Faiblesse extrême	Guérir d'une malédiction	
Contemplation # *	Dissipation mineure	Messe de Bénédiction	Pierre saillante	Providence	
Lumière # *	Fusion	Miroir	Régénération	Rappel à la vie	
Obsination bornée #	Irrésistible rire	Réparation	Symbolique de puissance		
Pitié #	Soins majeurs	Sacrifice personnel			
Silence # *	Sommeil				
Soins mineurs					
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité					
# Sorts inclus à la création du personnage					

<b>Sylva</b>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Antipoison # *	Armure majeure	Armure glorieuse	Armure glorieuse	Cercle de protection	*Prérequis : <i>Haute magie</i>
Armure mineure	Coquille anti-magie mineure	Attitude sereine	Coquille anti-magie majeure	Coquille anti-magie majeure	Défense surnaturelle
Bénédiction #	Dissipation mineure	Extension d'un sort	Dissipation majeure	Dissipation majeure	Force de la nature
Contemplation	Flèche magique	Messe de Bénédiction	Flèches invisibles	Flèches invisibles	Guérir d'une malédiction
Exorcisme # *	Identification	Mot scelle	Symbolisme de puissance	Symbolisme de puissance	Rappel à la vie
Ligne de protection #	Soins majeurs	Sacrifice personnel	Volonté de fer	Volonté de fer	
Lumière # *	Symbolisme religieux	Transport du sylvanien			
Pitié	Toucher de vérité				
Soins mineurs #					
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité					
# Sorts inclus à la création du personnage					
<b>Usire</b>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Antipoison	Armure majeure	Armure glorieuse	Armure glorieuse	Accumulation solaire	*Prérequis : <i>Haute magie</i>
Armure mineure #	Aveuglement	Attitude sereine	Attitude sereine	Arme d'acier	Défense surnaturelle
Bénédiction #	Coquille anti-magie mineure	Force	Force	Cercle de protection	Guérir d'une malédiction
Contemplation	Dissipation mineure	Frappe énergétique	Frappe énergétique	Dissipation majeure	Providence
Exorcisme # *	Fusion	Messe de Bénédiction	Messe de Bénédiction	Langue de feu	Rappel à la vie
Ligne de protection	Soins majeurs	Réparation	Réparation	Symbolisme de puissance	
Lumière # *	Symbolisme religieux	Sacrifice personnel	Sacrifice personnel		
Pitié # *	Toucher de vérité				
Soins mineurs #					
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité					
# Sorts inclus à la création du personnage					

## TABLEAU DES SORTS DE MAGIE CLÉRICALE DES DIEUX DE CHAOS

### Ama't'ra

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Antipoison # *	Affliction	Arme d'acier	Blizzard de glace	*Prérequis : Haute magie
Armure mineure #	Aveuglement	Arme maudite	Cercle de protection	Coup vengeur
Identification faussée	Coquille anti-magie mineure	Armure glorieuse	Coquille anti-magie majeure	Guérir d'une malédiction
Lumière # *	Dissip. de la magie mineure	Commandement	Dissip. de la magie majeure	Rappel à la vie
Moquerie	Enchevêtrement	Frappe énergétique	Faiblesse extrême	Terreur
Peur #	Poison magique	Mot scellé	Symbole de puissance	
Silence #	Soins majeurs	Oubli		
Soins mineurs	Sommeil troublant			
Symbole religieux # *				
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité				
# Sorts inclus à la création du personnage				

### Chaos / Dagoth

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Armure mineure #	Abrutissement	Arme maudite	Dissip. de la magie majeure	*Prérequis : Haute magie
Contemplation #	Affliction	Armure glorieuse	Faiblesse extrême	Coup vengeur
Identification faussée # *	Aveuglement	Commandement	Rage subite	Défense surnaturelle
Lumière	Course folle	Folie meurtrière	Régénération	Terreur
Moquerie #	Force	Langue de feu	Symbole de puissance	Vol d'âme
Obsession bornée	Frappe énergétique	Mot scellé	Volonté de fer	
Peur # *	Fusion	Oubli		
Silence	Toucher de vérité			
Symbole religieux # *				
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité				
# Sorts inclus à la création du personnage				

Godtakk		Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Niveau 1					
Antipoison	Abrutissement	Arme d'acier	Armure glorieuse	*Prérequis : Haute magie	Coup vengeur
Armure mineure #	Aveuglement	Arme maudite	Langue de feu		Défense surnaturelle
Faiblesse #	Course folle	Armure majeure	Rage subite		Rappel à la vie
Identification faussée	Dissip. de la magie mineure	Commandement	Régénération		Terreur
Lumière # *	Force	Folie meurtrière	Symbole de puissance		
Moquerie # *	Frappe énergétique	Rouille	Volonté de fer		
Peur # *	Fusion	Soins mineurs			
Silence	Sang brûlant				
Symbole religieux #					
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité					
# Sorts inclus à la création du personnage					
Kaalkhorn		Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Niveau 1					
Antipoison	Abrutissement	Arme d'acier	Armure glorieuse	*Prérequis : Haute magie	Coup vengeur
Armure mineure #	Affliction	Arme maudite	Blizzard de glace		Défense surnaturelle
Identification faussée # *	Aveuglement	Armure majeure	Dissip. de la magie majeure		Rappel à la vie
Lumière # *	Coquille anti-magie mineure	Commandement	Faiblesse extrême		Terreur
Moquerie #	Dissip. de la magie mineure	Mot scellé	Symbol de puissance		
Peur #	Faiblesse	Réparation	Volonté de fer		
Silence	Force	Soins majeurs			
Soins mineurs	Frappe énergétique				
Symbole religieux # *					
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité					
# Sorts inclus à la création du personnage					

<b>Khalil</b>				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Antipoison #	Affliction	Arme maudite	Cercle de protection	*Prérequis : Haute magie
Armure mineure	Aveuglement	Armure glorieuse	Dissip. de la magie majeure	Coup vengeur
Contemplation #	Charme personne	Commandement	Faiblesse extrême	Défense surnaturelle
Identification faussée # *	Course folle	Force	Langue de feu	Guérir d'une malédiction
Lumière # *	Dissip. de la magie mineure	Frappe énergétique	Rage subite	Terreur
Moquerie	Irrésistible rire	Miroir	Symbole de puissance	
Peur #	Soins majeurs	Oubli		
Soins mineurs	Sommeil troublant			
Symbole religieux # *				
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité				
# Sorts inclus à la création du personnage				
<b>Noctave</b>				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Armure des morts	Affliction	Arme d'acier	Blizzard de glace	*Prérequis : Haute magie
Croc-en-jambe	Aveuglement	Arme maudite	Dissip. de la magie majeure	Coup vengeur
Exorcisme	Dissip. de la magie mineure	Armure majeure	Faiblesse extrême	Défense surnaturelle
Identification faussée # *	Faiblesse	Commandement	Régénération	Guérir d'une malédiction
Lumière # *	Frappe énergétique	Force	Symbole de puissance	Terreur
Peur #	Soins mineurs	Oubli	Zombie majeur	
Silence #	Sommeil troublant	Soins majeurs		
Symbole religieux # *	Toucher paralysant			
Zombie #				
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité				
# Sorts inclus à la création du personnage				

<b>Ottor-Kom</b>					
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	
Antipoison	Abrutissement	Arme maudite	Blizzard de glace	*Prérequis : <i>Haute magie</i>	
Armure des morts #	Affliction	Armure majeure	Dissipation majeure	Éveil de la forêt	
Faiblesse #	Animation végétale	Miasme	Faiblesse extrême	Force de la nature	
Exorcisme	Force	Peau de pierre	Langue de feu	Guerir d'une malédiction	
Identification faussée	Poison magique	Pierre saillante	Régénération	Terreur	
Lumière # *	Rouille	Sacrifice personnel	Symbole de puissance		
Peur #	Soins mineurs	Soins majeurs			
Silence #	Sommeil troublant				
Symbole religieux # *					
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité					
# Sorts inclus à la création du personnage					
<b>Toyash</b>					
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	
Antipoison #	Abrutissement	Arme d'acier	Accumulation solaire	*Prérequis : <i>Haute magie</i>	
Armure mineure #	Aveuglement	Arme maudite	Armure glorieuse	Coup vengeur	
Fusion # *	Course folle	Armure majeure	Langue de feu	Défense surnaturelle	
Lumière # *	Dissipation mineure	Commandement	Régénération	Guerir d'une malédiction	
Moquerie # *	Frappe énergétique	Force	Rune explosive améliorée	Providence	
Peur #	Poison magique	Miasme	Symbole de puissance		
Plège de feu	Réparation	Rouille			
Soins mineurs	Soins majeurs				
Symbole religieux					
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité					
# Sorts inclus à la création du personnage					

## TABLEAU DES SORTS DE MAGIE SHAMANIQUE ET DE MOINE

Shaman	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Antipolison #		Anima	Affliction mineure	Dissipation majeure	*Prérequis : Haute magie
Armure des morts #		Animation végétale	Arme maudite	Faiblesse extrême	Appel de la foudre
Contemplation # *		Armure majeure	Armure de vent	Flèches invisibles	Emprisonnement
Croc-en-jambe #*		Dissipation mineure	Coquille anti-magie mineure	Folie meurtrière	Éveil de la forêt
Exorcisme #		Enchevêtrement	Mur d'épines	Régénération	Phoenix
Lumière #*		Poison magique	Force	Zombie majeur (ju-ju seul.)	Tabula Rasa
Obstination bornée		Rouille	Sacrifice personnel		
Peur		Sommeil troublant			
Sommeil					
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité					
# Sorts inclus à la création du personnage					
Moine					
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	
Antipolison #	Armure majeure	Armure de vent	Régénération	*Prérequis : Haute magie	
Armure mineure # *	Attitude sereine	Extension d'un sort	Volonté de fer	Défense surmatuelle	
Contemplation # *	Force	Peau de pierre		Force du dragon	
Obstination bornée	Soins majeurs	Toucher paralysant		Harmonie éphémère	
Pitié	Sommeil			Tabula Rasa	
Soins mineurs #					
* Sorts inclus à l'achat de l'habilité					
# Sorts inclus à la création du personnage					

## TABLEAU DES SORTS ARCANIQUES

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
<b>Magie</b>				
Arme enchantée	Armure de vent	Arme maudite	Coquille anti-magie majeure	Armure de l'Archi-mage
Armure des morts	Extension d'un sort	Armure glorieuse	Dissipation majeure	Demi-mort de Tob-Lebend*
Aveuglement	Faiblesse	Bombe cadavérique	Faiblesse extrême	Métal brûlant
Bouclier	Mot scellé	Course folle	Flèches invisibles	Objet enchanté permanent
Boule de feu	Peau de pierre	Folie meurtrière	Hécatombe*	Pyromancie de Mukmu*
Charme per sonne (B)	Poison magique	Horreur	Poignards de la famille Rufo*	Recharge d'Albert*
Contrôle des morts-vivants	Rouille	Langue de feu	Rage subite	Résurrection
Coquille anti-magie mineure	Rune explosive	Miroir	Régénération	Ultima
Dissipation mineure	Sang brûlant	Oubli	Rune explosive améliorée	Vision véritable de Markelus*
Flèche magique (M)	Sommeil	Pierre saillante	Sanctuaire de Nessa*	
Identification (M)	Sommeil troublant	Réparation	Volonté de fer	
Irrésistible rire	Toucher paralysant		Zombie majeur	
Lumière (M)				
Miasme				
Moquerie				
Obstination bornée (B)				
Peur				
Piège de feu				
Poigne électrique				
Silence (B)				
Toucher vampirique				
Zombie				

\* Ces sorts requièrent l'habileté *Sort complexe*



### **Abrutissement** Clérical 2, (Combat, Charme)

**Portée :** 2 mètres

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 5 minutes, interruptible

**Description :** « Tu ne peux utiliser d'habiletés pour 5 minutes, à moins de recevoir une attaque. »

**Effets :** La cible perd instantanément une grande part d'intelligence et régresse au stade mental d'un enfant : elle peut toujours se défendre, mais ne pourra utiliser AUCUNE de ses habiletés. Hors d'un combat, la victime se comportera comme si elle avait de 3 ou 4 ans; par exemple, elle sera impatiente et aura de la difficulté à prendre une décision sans aide.

### **Accumulation solaire** Clérical 4, (Combat)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** 3 personnes ciblées

**Durée :** Instantanée

**Description :** « Toi, toi et toi! 6 points de dégâts de feu! »

**Effets :** Le jeteur est capable de concentrer l'énergie solaire pour la décharger d'un coup en un puissant faisceau. Pour que ce sort puisse fonctionner, il faut qu'il fasse soleil (que l'astre soit vu clairement et non au travers de la brume ou des nuages). Lancé devant le jeteur, le sort touchera jusqu'à 3 cibles présentes dans une zone d'environ 2 mètres de large, illustrée par les bras tendus du jeteur, jusqu'à 10 mètres. Les victimes recevront 6 points de dégâts magiques de feu.

### **Affliction** Clérical 2, Shaman 3, (Combat)

**Portée :** 2 mètres

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 6 heures

**Description :** « Tu ne peux pas recevoir de sorts de soins ou de protection pendant 6 heures. »

**Effets :** Ce sort empêche la cible de recevoir des sorts de soins ou de type Protection (points de vie, points d'armure magique, ou tout autre effet de protection) pendant 6 heures (la cible peut encore recevoir une *Résurrection*). Dès qu'elle est sous l'effet du sort, la cible va ressentir un profond malaise, qui peut même aller jusqu'à la panique, la paranoïa, ou autre selon la victime.

**Note :** *Ce sort ne peut pas être retiré par une Dissipation, ni par Exorcisme. Seul un sort de Guérir d'une malédiction peut annuler cet effet.*

### **Anima** Clérical 2, Shaman 2, (Sortilège, Charme)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 5 minutes, interruptible

**Description :** « Pendant 5 minutes, tu te prends pour un [animal] à moins de recevoir une attaque. »

**Effets :** La victime se prend pour un animal sauvage commun (canard, loup, grenouille, lièvre), au choix du jeteur. Comme *Contemplation*, le jeteur ne laissera personne attaquer la cible possédée par l'esprit animal. Si une attaque est tout de même réussie contre elle, le sort s'arrête. Il est à noter que la cible ne fait que croire qu'elle est un animal et ne se métamorphose pas.



### **Animation végétale** Clérical 2, Shaman 2, (Combat, Charme)

**Portée :** Toucher

**Zone :** 10 mètres (5 mètres de rayon autour de l'arbre)

**Durée :** 30 secondes

**Description :** « Tous ceux à 5 mètres de cet arbre, sauvez-vous en criant pendant 30 secondes! »

**Effets :** Avec ce sort, le jeteur peut toucher un arbre d'au moins 10 cm de diamètre; il ne doit pas être capable de l'encercler en utilisant ses deux mains. Celui-ci s'agitiera comme s'il prenait vie, de manière à faire peur aux gens. Ceux-ci ne recevront pas de dégâts, mais tous (y compris les alliés du jeteur) agiront comme sous l'emprise d'un sort de *Peur* (ils devront se sauver pendant 30 secondes et la fuite ne peut se faire en silence). Le sort n'a pas d'effet à l'intérieur des bâtiments.

### **Antipoison** Clérical 1, Shaman 1, Moine 1, (Combat)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** Instantanée

**Description :** « Tu es guéri de tout poison. »

**Effets :** Ce sort guérit la victime d'un poison; il arrête le compte à rebours ou annule ses effets. Il peut également purifier tout liquide d'un poison. Ce sort n'arrête pas les effets de l'alcool et ne redonne pas de points de vie perdus à cause du poison (voir aussi le chapitre **Les poisons**).

### **Appel de la foudre** Clérical 5, Shaman 5, (Combat, Haute Magie)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** 4 personnes

**Durée :** Instantanée

**Description :** « Toi, toi, toi et toi! 5 de dégâts. »

**Effets :** Le jeteur peut pointer jusqu'à 4 personnes différentes, à moins de 10 mètres, qui reçoivent instantanément un éclair infligeant 5 points de dégâts. Il est possible de désigner moins de 4 cibles, mais chacune recevra quand même 5 points de dégâts. Pour que ce sort fonctionne, des nuages doivent être présents pendant l'incantation.

**Contrecoup :** Pour chaque cible touchée, le jeteur reçoit 1 point de dégâts. Dans les 30 minutes suivant le sort, il recevra une décharge de 1 point de dégâts à chaque fois qu'il touche quelqu'un.

### **Arme d'acier** Clérical 3 ou 4, (Sortilège)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Arme touchée

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Tu peux faire un Brise arme avec cette arme d'ici 1 heure. »

**Effets :** Avec ce sort, le jeteur peut conférer à une arme la capacité de briser une arme. L'attaquant doit crier « Brise arme » avant son coup; si celui-ci frappe l'arme de l'adversaire, elle se brise. L'effet cesse après l'utilisation ou après 1 heure. Les armes magiques ne peuvent pas être brisées. Une seule arme à la fois par personne.

*Note : ce sort peut être utilisé seulement avec des armes de la catégorie **Armes longues** ou **deux mains**.*

### **Arme enchantée** Mage 1, (Combat, Protection)

**Portée :** Toucher

**Zone :** L'arme touchée

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Ton arme est magique et protégée contre le prochain sort ou Brise arme. »

**Effets :** L'arme enchantée devient magique et, pendant une heure, elle sera protégée du premier des sorts *Arme maudite* ou *Fusion* qu'elle reçoit, ou du premier *Brise arme*. L'arme fera aussi des dégâts magiques, mais aucun dégât supplémentaire. Ce sort ne peut pas rendre une arme magique de façon permanente; pour cet effet, voir le sort *Objet enchanté permanent*.

*Note : Ce sort est un sort de protection et aucun autre sort de protection ne peut être utilisé en même temps que celui-ci, que ce soit sur l'arme ou sur la personne possédant l'arme.*

### **Arme maudite** Clérical 3, Shaman 3, Mage 3, (Combat)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Ton arme fait 1 point de dégâts pendant 1 heure, et perd tous ses bonus. »

**Effets :** Le jeteur pointe une arme et celle-ci causera 1 point de dégâts seulement pendant 1 heure, peu importe les habiletés de son possesseur. L'arme perd également les sorts qui l'affectent, ainsi que ses propriétés magiques (si elles sont permanentes, celles-ci reviennent à la fin du sort).

### **Armure de l'Archimage** Mage 5, (Combat, Protection, Haute Magie)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Jeteur

**Durée :** 1 heure

**Effets :** Ce sort donne 9 points d'armure magique, et confère à sa cible l'effet de *Miroir* (reflète les 3 premiers sorts de niveaux 1 à 4) mais ne peut être dissipé. Il ne peut pas être combiné avec une armure physique, ni aucun sort de catégorie « Protection ». Le sort dure une heure complète ou jusqu'à ce que le total de dégâts soit atteint (l'effet de *Miroir* est perdu s'il n'y a plus de points d'armure provenant de l'Armure de l'Archimage).

**Contrecoup :** Le jeteur ne pourra bénéficier du sort *Bouclier* ou d'un sort de catégorie Protection pour les 30 minutes suivant la fin de l'armure, même si le sort est fait par un autre personnage.

### **Armure de vent** Clérical 3, Mage 2, Moine 3, Shaman 3, (Combat, Protection)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** 10 mètres (5 mètres de rayon autour du jeteur)

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Tout le monde jusqu'à 5 mètres autour de moi, vous tombez sur le dos. »

**Effets :** Avec ce sort, le jeteur est protégé pendant une heure par une force invisible; la prochaine fois qu'il reçoit des dégâts d'une arme de mêlée, un effet de coup de vent s'activera automatiquement, projetant par terre tout le monde se trouvant jusqu'à 5 mètres du jeteur (le jeteur ne peut pas s'infliger lui-même les dégâts). Tous les joueurs se trouvant dans la zone (sauf le jeteur) devront tomber sur le dos. Le coup de vent ne fait pas de dégâts, mais va quand même déconcentrer un lanceur des sorts. Ce sort ne peut pas être combiné avec une armure physique, ni aucun sort de catégorie Protection.

### **Armure des morts** Clérical 1, Shaman 1, Mage 1, (Combat, Protection, Nécromancie)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Jeteur

**Durée :** 6 heures

**Effets :** Ce sort donne au jeteur 4 points d'armure magique. Cet enchantement dure 6 heures ou jusqu'à ce que le total de dégâts soit atteint. Ce sort ne peut pas être combiné avec une armure physique, ni aucun sort de catégorie Protection. Le jeteur doit réciter ce sort au-dessus d'un cadavre, et le même cadavre peut servir pour plusieurs sorts.

### **Armure glorieuse** Clérical 3 ou 4, Mage 3, (Sortilège, Protection)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Plus 6 points d'armure et premier sort offensif annulé, pour 1 heure. »

**Effets :** Ce sort donne 6 points d'armure magique et protège du premier sort non-bénéfique l'atteignant. Cet effet ne fonctionne que contre les sorts de niveaux 1 à 4, dont la cible est le bénéficiaire (le sort doit être de « **Zone :** Personne ciblée »). Il ne protège donc pas des sorts de zone, des effets à longue durée, des sorts qui affectent l'arme, etc.

Ce sort ne peut pas être combiné avec une armure physique, ni aucun sort de catégorie Protection.

L'enchantement dure une heure ou jusqu'à ce que le total de dégâts soit atteint; la cible n'est plus protégée du sort offensif si elle n'a plus de points d'armure provenant de l'Armure glorieuse.

**Note :** *Le sort est évidemment perdu si le joueur ajoute ensuite des points d'armure physique.*

**Note :** *Lorsqu'un sort est bloqué, la cible doit dire « Armure glorieuse! ».*

### **Armure majeure** Clérical 2 ou 3, Shaman 3, Moine 2, (Combat, Protection)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Plus 4 points d'armure pour 1 heure. »

**Effets :** Ce sort donne 4 points d'armure magique. Ce sort peut être combiné à une armure physique mais la limite de 15 points (20 avec *Armure efficace*) ne peut être dépassée. Ce sort ne peut être combiné avec aucun autre sort de catégorie Protection. Cet enchantement dure une heure ou jusqu'à ce que le total de dégâts soit atteint.

### **Armure mineure** Clérical 1, Moine 1, (Combat, Protection)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Plus 2 points d'armure pour 1 heure. »

**Effets :** Ce sort donne 2 points d'armure magique. Ce sort peut être combiné à une armure mais la limite de 15 points (20 avec *Armure efficace*) ne peut être dépassée. Ce sort ne peut être combiné avec aucun autre sort de catégorie Protection même si l'autre sort ne donne pas de points d'armure. Cet enchantement dure une heure ou jusqu'à ce que le total de dégâts soit atteint.

### **Attitude sereine** Clérical 1 ou 3, Moine 2, (Sortilège, Charme)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Jeteur

**Durée :** 1 heure

**Effets :** Pendant une heure complète, le jeteur se voit rempli de joie et de paix. Le jeteur est immunisé aux sorts de charme, mais il ne peut attaquer personne et personne ne peut l'attaquer. Le jeteur ne peut pas briser le sort même s'il est attaqué par quelqu'un qui n'est pas affecté par *Attitude sereine*. De plus, le jeteur ne peut pas entreprendre d'action ne faisant pas partie d'une attitude de bonne humeur totale (c'est-à-dire espionner, bloquer des cadres de porte, etc.). S'il y a un combat, il va chercher à s'en éloigner.

Bien que, techniquement, la *Dissipation* fonctionne contre ce sort, il est très rare que l'usage en soit justifié. Le jeteur qui est sous l'effet du sort veut éviter la violence. Il ne va donc pas dissiper son propre sort ni chercher à le faire dissiper pour pouvoir se battre. Aussi, un ennemi affecté par l'Attitude sereine du jeteur ne veut pas l'attaquer il n'a donc pas de raison de vouloir dissiper le sort.

Le joueur doit porter un bandeau jaune sur la tête ou au bras (seulement, pas au cou, ni au poignet, ou à la cheville, etc.) pour représenter l'effet d'être serein.

**Note :** *Puisque ce sort est continu, Résistance aux sorts de charme niveau 1 ne permet pas d'y résister. Par contre, un personnage avec Résistance aux sorts de charme niveau 2 peut attaquer quelqu'un qui utilise ce sort.*

*Résistance aux charmes niveau 2 n'empêche pas de se faire soi-même une Attitude sereine.*

### **Aveuglement** Clérical 2, Mage 1, (Combat)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 30 secondes, interruptible

**Description :** « Ferme les yeux pour 30 secondes à moins de recevoir une attaque. »

**Effets :** Le jeteur pointe une cible et celle-ci devient automatiquement aveugle. Elle doit se fermer les yeux et compter 30 secondes. Si une attaque réussit contre elle, le sort s'arrête.

### **Bénédictio** Clérical 1, (Combat)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée, ou objet touché

**Durée :** Instantanée pour l'attaque, 1 heure pour l'effet

**Description :** « Ton arme fait des dégâts bénit pour 1 heure » ou « Ton corps est bénit, tu ne peux pas être relevé en zombie pour 1 heure. » ou « Cet objet est bénit pour 1 heure. »

**Effets :** Lorsque ce sort est fait sur une arme, elle fera des dégâts bénits (4 points de dégâts contre les zombies, 5 avec une arme à deux mains ou une arme d'hast). En bénissant un corps, celui-ci ne peut être envahi par le mal; il ne peut pas être transformé en zombie mais seulement si la *Bénédictio* est faite avant d'être victime d'un sort ou de recevoir des dégâts d'un zombie.

*Note : Ce sort ne peut être retiré par une Dissipation.*

### **Blizzard de glace** Clérical 4, (Combat)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** 3 personnes ciblées

**Durée :** 30 secondes, interruptible

**Description :** « Toi, toi et toi, vos jambes sont bloquées 30 secondes. 3 points de dégâts. »

**Effets :** Le jeteur désigne 3 cibles devant lui qui subissent 3 points de dégâts dus à des chutes de glace, leur bloquant aussi les deux jambes pendant qu'ils comptent jusqu'à 30 secondes. Les personnages entrant dans la zone pendant les 30 secondes ne sont pas affectés. Si une attaque réussit contre une des cibles, celle-ci peut alors se déplacer normalement.

### **Bombe cadavérique** Mage 3, (Combat, Nécromancie)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Mort-vivant touché / explosion d'un rayon de 5 mètres

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Zombie, lorsque tu mourras, tu exploseras, causant 3 de dégâts à tous ceux à moins de 5 mètres de toi. »

**Effets :** Le jeteur peut enchanter un mort-vivant de façon à ce qu'il explose lors de sa destruction et l'énergie ainsi dégagée infligera 3 points de dégâts dans un rayon de 5 mètres. Le mort-vivant aura droit à une Résurrection, mais le personnage ainsi ramené à la vie sera ensuite sous l'effet d'un sort d'*Affliction*. Ce sort ne peut être fait que sur un mort-vivant.

### **Bouclier** Mage 1, (Combat)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Jeteur

**Durée :** 6 heures

**Effets :** Ce sort donne 3 points d'armure magique pendant 6 heures ou jusqu'à ce que le total de dégâts soit atteint. Ce sort ne peut pas être combiné avec une armure physique, mais comme c'est un sort de combat et non de protection, il peut être combiné avec un autre sort de protection.

*Note : Le sort est évidemment perdu si le jeteur ajoute ensuite des points d'armure physique.*

### **Boule de feu** Mage 1, (Combat)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Jeteur (balle à lancer)

**Durée :** Instantanée

**Description :** « 5 points de dégâts de feu. » ou « 2 points de dégâts de feu. »

**Effets :** Le jeteur crée une boule de feu et aura 30 secondes pour la lancer. Si elle touche la cible, celle-ci perd 5 points de vie. Si la boule touche l'arme ou le bouclier de la cible, elle perd 2 points de vie. Ce sort fait des dégâts de feu; les vêtements de la victime ne prennent pas en feu pour autant. Une boule de feu reflétée par un *Miroir* renvoie les 2 points de dégâts indirects au jeteur.

*Note : L'organisation ne fournit pas les boules de feu. Les boules de feu doivent être sécuritaires.*

### **Cercle de protection** Clérical 4, (Combat)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Cercle tracé, maximum de 5 mètres de rayon (voir description)

**Durée :** Concentration, maximum 1 heure

**Description :** « Vous ne pouvez pas passer la ligne. »

**Effets :** Ce cercle empêche toute personne d'approcher, d'attaquer ou de jeter un sort sur quiconque se trouve dans le cercle immobile tracé par le jeteur. Même la Haute Magie est affectée à moins qu'il n'en soit spécifié autrement, comme dans le cas d'Ultima. Le jeteur doit être à l'intérieur du cercle quand il jette le sort. Les gens à l'intérieur ne peuvent rien faire d'autre que de crier à l'aide ou se faire des sorts entre eux. Le jeteur doit rester concentré pour maintenir le sort et ne peut pas jeter d'autres sorts sans interrompre celui-ci.

***Note :** Le jeteur doit tracer un cercle **visible** avant de faire le sort.*

### **Charme personne** Clérical 2 ou 3, Mage 1, (Sortilège, Charme)

**Portée :** 2 mètres

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 1 heure, interruptible

**Description :** « Tu es maintenant mon ami pour 1 heure, à moins que l'on t'attaque. »

**Effets :** La cible devient l'ami du jeteur jusqu'à ce qu'elle soit attaquée par le jeteur ou son groupe, ou jusqu'à une *Dissipation*.

***Note :** Ce sort ne permet pas de donner des ordres comme un sort de Commandement.*

### **Commandement** Clérical 3, (Combat, Charme)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 30 secondes

**Description :** « Tu dois [...] pendant 30 secondes. »

**Effets :** Un commandement simple doit être donné et la cible est obligée de faire ce qui a été dit. Aucun dégât ne peut être exigé. En cas de *Miroir*, le même commandement est renvoyé.

### **Contemplation** Clérical 1, Shaman 1, Moine 1, (Sortilège, Charme)

**Portée :** 2 mètres

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 1 minute, interruptible

**Description :** « Tu es fasciné par [...] pendant 1 minute, à moins d'être attaqué. »

**Effets :** La cible de ce sort devient fascinée par l'une des choses de la vie courante telles que le ciel, une fleur, ou encore l'odeur d'un bon repas. Pendant ce temps, elle ne peut entreprendre d'action constructive; elle ne fait que contempler. Il est à noter que durant cet instant où la cible est très proche du dieu, jamais le jeteur n'oserait lui faire du mal ou lui voler ses possessions, ni même tolérer que ses amis le fassent : ce serait un péché passible d'excommunication, rien de moins.

### **Contrôle des morts-vivants** Mage 1, (Combat, Nécromancie)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Voir la description de l'habileté Contrôler les morts-vivants.

**Durée :** 1 heure

**Effets :** Ce sort donne l'habileté « *Contrôler les morts-vivants* » avec un niveau de puissance égal au niveau de magie du jeteur.

### **Coquille anti-magie majeure** Clérical 4, Mage 4, (Sortilège, Protection)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 1 heure

**Effets :** Ce sort crée une coquille autour du jeteur (elle est collée à sa peau). Cette coquille arrêtera les 5 premiers sorts de niveaux 1 à 4, dont la cible est le bénéficiaire (le sort doit être « Zone :

Personne ciblée »). Ce sort ne protège donc pas des sorts de zone, des effets à longue durée, des sorts qui affectent l'arme, etc. Même la magie (pas les dégâts) des armes magiques est temporairement arrêtée, mais ne compte pas dans le nombre de sorts arrêtés. Il est à noter que le sort se dissipe après le 5ème sort arrêté, ce qui arrête également la protection contre les armes magiques.

Le jeteur ne peut utiliser de sorts qui sortent de la coquille, mais il peut lancer des sorts sur lui-même. Les sorts qui affectaient le jeteur avant qu'il ne lance la coquille continuent à être opérants, à moins que ce ne soit un autre sort de Protection. Ce sort sera annulé entièrement par une *Dissipation* venant d'un adversaire ayant un niveau de magie égal ou plus élevé que celui du jeteur. Si l'adversaire a un niveau inférieur à celui du jeteur, le sort de *Dissipation* n'a pas d'autres effets que de réduire de un le nombre de sorts que la coquille peut arrêter.

**Note :** *Lorsqu'un sort est bloqué, la cible doit dire « Coquille! ».*

### **Coquille anti-magie mineure** Clérical 2, Shaman 3, Mage 1, (Sortilège, Protection)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 1 heure

**Effets :** Ce sort crée une coquille autour du jeteur (elle est collée à sa peau). Cette coquille arrête les deux premiers sorts de niveaux 1 à 4, dont la cible est le bénéficiaire (le sort doit être « Zone : Personne ciblée »). Ce sort ne protège donc pas des sorts de zone, des effets à longue durée, des sorts qui affectent l'arme, etc. Les armes magiques gardent leurs pouvoirs et les sorts qui affectaient le jeteur avant qu'il ne lance la coquille continuent à être opérants, à moins que ce ne soit un autre sort de Protection.

Le jeteur ne peut utiliser de sorts qui sortent de la coquille, mais il peut lancer des sorts sur lui-même. Ce sort sera annulé entièrement par une *Dissipation* venant d'un adversaire ayant un niveau de magie égal ou plus élevé que celui du jeteur. Si l'adversaire a un niveau inférieur à celui du jeteur, le sort de *Dissipation* n'a pas d'autres effets que de réduire de un le nombre de sorts que la coquille peut arrêter.



### **Coup vengeur** Clérical 5, (Sortilège, Haute Magie)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** 5 mètres de rayon

**Durée :** 1 GN

**Description :** « Toi, toi et toi! Coup vengeur, vous êtes morts. Toi, toi, toi, toi et toi, vous allez avoir une malédiction, comme ceux qui sont morts. »

**Effets :** Suite au rituel, si le jeteur meurt à tout moment durant le GN, il peut maudire ses ennemis et ainsi entraîner dans la mort 3 personnes à moins de 5 mètres autour du jeteur. Jusqu'à 5 autres cibles présentes seront affectées par une *Malédiction* choisie par le jeteur (préalablement approuvée par l'organisation). Les personnes qu'il entraîne dans la mort seront aussi affligées de la *Malédiction* si elles sont ramenées à la vie de quelque façon que ce soit. Le jeteur ne peut être ramené à la vie que par un *Miracle*. Il est préférable d'expliquer la *Malédiction* après le combat.

**Rituel :** L'incantation du sort est un rituel qui doit durer un minimum de 30 minutes. L'heure à laquelle le rituel fut effectué doit être inscrite dans le livre du jeteur. Le jeteur ne peut faire un autre sort de Haute Magie pendant une heure après son rituel.

### **Course folle** Clérical 2, Mage 3, (Sortilège)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 1 minute, interruptible

**Description :** « Toi ! Cours droit devant pendant 1 minute, à moins de recevoir une attaque .»

**Effets :** La victime désignée par le jeteur ne peut plus se contrôler; elle doit courir rapidement! Elle courra rapidement en ligne droite, en évitant les obstacles. Il est à noter que la cible ne pense qu'à courir et non à attaquer. Elle peut tout au plus bloquer ou esquiver des coups, mais si une attaque réussit contre elle, le sort s'arrête.

### **Croc-en-jambe** Clérical 1, Shaman 1, (Combat)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** Instantanée

**Description :** « Toi ! Tu tombes à plat ventre. »

**Effets :** La victime de ce sort tombe sur le ventre.

### **Défense surnaturelle** Clérical 5, Moine 5, (Protection, Haute Magie)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Jeteur

**Durée :** 1 heure

**Effets :** Pendant une heure, le jeteur possède les habiletés suivantes :

- 15 points de vie
- *Résistance aux chants* niveau 2
- *Résistance aux poisons* niveau 2
- *Résistance aux potions* niveau 2
- *Résistance aux sorts de charme* niveau 2
- *Résistance à l'effet terreur*

**Contrecoup :** Lorsque le sort se termine, le jeteur sera en *état de choc* pendant 30 minutes (voir **Vie et mort des personnages**).

### **Demi-mort de Tob-Lebend** Mage 5, (Sortilège, Nécromancie, Haute Magie, Sort complexe)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** Instantanée

**Effets :** La cible, qui doit être consentante, devient un demi-mort. Elle a toujours des fonctions vitales mais aussi des parties nécrosées. Le nouveau demi-mort doit avoir un masque ou un maquillage approuvé au préalable. Ses statistiques ne changent pas avant qu'elle soit passée à l'inscription où on prendra son nouveau statut en note et lui donnera les détails du demi-mort.

**Rituel :** L'incantation du sort est un rituel qui doit se tenir à minuit le samedi soir et durer un minimum de 30 minutes. Une seule personne peut être transformée à la fois.

### **Dissipation majeure** Clérical 4, Mage 4, Shaman 4 (Combat)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** Personne ciblée, ou zone ciblée

**Durée :** Instantanée

**Description :** « Dissipation majeure niveau X. Tous tes sorts de niveaux 1 à 4 sont dissipés. »

**Effets :** Ce sort dissipe tous les sorts de niveaux 1 à 4 sur une même cible, mais ne peut rien envers les objets magiques et les sorts de durée Instantanée. Il n'affecte que les sorts de niveaux 1 à 4 et n'a donc aucun effet sur les potions. La dissipation peut cibler une seule personne ou un sort qui affecte une zone magique spécifique.

Si la personne ciblée a lancé elle-même le sort à dissiper, le jeteur doit alors avoir un niveau de magie égal ou plus élevé que celui de la cible. Par exemple, si la *Dissipation* est lancée sur un guerrier avec un sort de *coquille anti-magie mineure*, ce dernier sera automatiquement dissipé; par contre, si la cible de la dissipation est un autre jeteur qui s'est fait *coquille anti-magie mineure*, le jeteur devra dépasser en niveaux de magie cet autre jeteur, sinon la dissipation sera annulée.

Si le jeteur décide de cibler un endroit particulier, seule la zone sera affectée et non les gens à l'intérieur. Si la cible est un sort de zone maintenu par concentration comme *Cercle de protection* ou une *Rune explosive*, il faut dépasser ou égaliser le niveau du jeteur comme mentionné plus haut.

### **Dissipation mineure** Clérical 2, Mage 1, Shaman 2, (Combat)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** Personne ciblée, ou zone ciblée

**Durée :** Instantanée

**Description :** « Dissipation mineure niveau X. Ton sort le plus récent, niveau X ou moins est dissipé. »

**Effets :** Ce sort dissipe le sort le plus récent affectant la cible, mais ne peut rien envers les objets magiques et les sorts de durée Instantanée. Il n'affecte que les sorts de niveaux 1 à 4 et n'a donc aucun effet sur les potions. La dissipation peut cibler une seule personne ou un sort qui affecte une zone magique spécifique.

Si la personne ciblée a lancé elle-même le sort à dissiper, le jeteur doit alors avoir un niveau de magie égal ou plus élevé que celui de la cible. Par exemple, si la *Dissipation* est lancée sur un guerrier avec un sort de *coquille anti-magie mineure*, ce dernier sera automatiquement dissipé; par contre, si la cible de la dissipation est un autre jeteur qui s'est fait *coquille anti-magie mineure*, le jeteur devra dépasser en niveaux de magie cet autre jeteur, sinon la dissipation sera annulée.

Si le jeteur décide de cibler un endroit particulier, seule la zone sera affectée et non les gens à l'intérieur. Si la cible est un sort de zone maintenu par concentration comme *Cercle de protection* ou une *Rune explosive*, il faut dépasser ou égaliser le niveau du jeteur comme mentionné plus haut.

### **Emprisonnement** Shaman 5, (Sortilège, Haute Magie)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Jeteur

**Durée :** 1 GN

**Effets :** Suite au rituel, la prochaine personne causant la mort du jeteur mourra elle aussi automatiquement. Le jeteur devient hors-jeu et suit le cadavre de son assassin aussi longtemps que celui-ci est mort. L'assassin peut être ressuscité normalement. Au moment où il est ressuscité, le jeteur l'est également et réapparaîtra au côté d'un arbre à portée de vue. Si le cadavre est amené dans un bâtiment fermé, le jeteur restera à l'extérieur du bâtiment. À son retour, le jeteur ne souffrira pas de l'état de choc, se rappellera des événements l'ayant conduit à la mort ainsi que de ceux qui se sont déroulés à proximité du cadavre de son assassin.

Si l'assassin utilise une shadow life pour revenir à la vie, le jeteur reviendra à la vie lui aussi.

Si l'assassin accepte sa mort, le jeteur ne peut être ressuscité que par un *Miracle*.

**Rituel :** Le rituel doit durer un minimum de 30 minutes et si possible, un arbitre devrait être présent. L'heure à laquelle le rituel fut effectué doit être inscrite dans le livre du jeteur.

### **Enchevêtrement** Clérical 2, Shaman 2, (Combat)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** 3 personnes ciblées

**Durée :** 30 secondes, interruptible

**Description :** « Toi, toi et toi, vos jambes sont bloquées 30 secondes à moins de recevoir une attaque. »

**Effets :** Des racines sortent de la terre dans une zone précise, attrapant jusqu'à 3 personnes se trouvant à moins de 2 mètres une de l'autre. Leurs jambes se retrouveront bloquées pendant qu'ils comptent 30 secondes. Si une attaque réussit contre une des cibles, celle-ci peut se déplacer normalement; les autres sont toujours bloquées.

### **Éveil de la forêt** Clérical 5, Shaman 5 (Sortilège, Haute Magie)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Circonférence de 50 mètres

**Durée :** 1 GN

**Description :** « Ceux qui n'étaient pas du rituel d'Éveil, vous êtes expulsés de la zone pour tout le GN. »

**Effets :** Suite au rituel et pendant toute l'activité, le jeteur et les gens présents lors du rituel peuvent repousser automatiquement tous les intrus hors de la zone délimitée (un périmètre fermé de 50 mètres). Ceux qui y sont aperçus sans consentement sont automatiquement repoussés à l'extérieur. Comme la description du sort est en hors-jeu, un sort de Silence (ou autre habileté semblable) ne peut en empêcher l'effet. Bien qu'il puisse y avoir des tentes dans la zone, il ne peut pas y avoir de construction permanente. La zone doit être délimitée par un ruban de tissu rouge, mais la forêt doit être assez dense : s'il est possible d'entrer la zone sans être à 2 mètres ou moins d'un arbre, le sort ne fonctionne pas.

Les personnes choisies par le jeteur pour pouvoir pénétrer dans la zone doivent être présentes pendant tout le rituel, à l'intérieur de la zone à protéger. Il est possible de laisser entrer des alliés qui n'étaient pas présents au rituel, mais ceux-ci ne peuvent « activer » l'effet de la zone et sont repoussés avec les intrus si la zone est « activée ». Les intrus qui ont été repoussés au moins une fois ne peuvent plus entrer dans la zone pour le reste du GN.

**Rituel :** L'incantation du sort est un rituel qui doit durer un minimum de 30 minutes. L'heure à laquelle le rituel fut effectué doit être inscrite dans le livre du jeteur. Le jeteur ne peut faire un autre sort de Haute Magie pendant une heure après son rituel.

### **Exorcisme** Clérical 1, Shaman 1, (Combat)

**Portée** : 10 mètres

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : Instantanée

**Description** : « Toi, le mort-vivant, 6 points de dégâts. »

**Effets** : 6 points de dégâts au mort-vivant ciblé. Si le zombie est ordinaire (12 pv), il est instantanément détruit. Le sort peut également débarrasser un personnage d'une *Malédiction* pour une période de 30 minutes et de guérir de l'effet *zombification* (voir **Vie et mort des personnages**).

**Note** : *Ce sort ne permet pas d'enlever les marques de nécromancie et les dégâts qu'il cause n'ignorent pas les armures.*

### **Extension d'un sort** Clérical 3, Mage 2, Moine 3, (Sortilège)

**Portée** : Jeteur

**Zone** : Jeteur

**Durée** : 1 minute

**Effets** : La durée du prochain sort de niveau 1 à 4 lancé par le jeteur dans la prochaine minute sera doublée. Seule la magie du jeteur peut être affectée (ce sort ne peut pas être fait en parchemin), les sorts instantanés ne sont pas affectés, et un sort ne peut durer plus d'un GN. L'effet d'*Extension d'un sort* n'est pas cumulatif.

### **Faiblesse** Clérical 1 ou 2, Mage 2, (Combat)

**Portée** : 10 mètres

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : 1 minute

**Description** : « Tu frappes d'un point de dégâts de moins, minimum de 1, pour 1 minute. »

**Effets** : La cible de ce sort frappe de un point de dégâts de moins, minimum de 1. Les effets de ce sort sont cumulatifs.

### **Faiblesse extrême** Clérical 4, Shaman 4, Mage 4, (Combat, Nécromancie)

**Portée** : Toucher

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : 30 minutes

**Description** : « Tu es trop faible pour te tenir debout ou te battre pendant 30 minutes. »

**Effets** : La cible de ce sort sentira ses muscles se ramollir au point de ne plus être capable du moindre effort physique, de sorte que l'activité la plus difficile qu'elle puisse faire est de ramper. La victime ne peut même pas lever une arme, encore moins se défendre efficacement. Deux sorts de *Force* transforment ce sort en *Faiblesse* (voir plus haut).

### **Flèche magique** Mage 1, (Combat)

**Portée** : 10 mètres

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : Instantanée

**Description** : « Toi! 2 points de dégâts! »

**Effets** : Inflige 2 points de dégâts automatiquement à celui qui est pointé.

### **Flèches invisibles** Clérical 4, Mage 4, Shaman 4, (Combat)

**Portée** : 10 mètres

**Zone** : Personne ciblée (voir la description)

**Durée** : 1 minute, ou jusqu'à ce que les trois flèches soient lancées.

**Description** : « Toi! 3 points de dégâts! »

**Effets** : Le jeteur peut lancer trois projectiles invisibles, qui infligent 3 points de dégâts aux personnes qu'il désigne en pointant. Il doit s'écouler un minimum de 3 secondes entre chaque flèche.

### **Folie meurtrière** Clérical 3, Shaman 4, Mage 3, (Combat, Nécromancie)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Jeteur

**Durée :** 30 minutes

**Effets :** Ce sort transforme le jeteur en une machine à tuer. Son visage devient affreusement laid, il est défiguré et repoussant, gagne 5 points de vie temporaires et son toucher inflige maintenant 3 points de dégâts vampiriques (donc redonnent 3 points de vie au jeteur à chaque toucher et les touchers doivent être espacés d'au moins 3 secondes). Ces dégâts sont considérés magiques, et le jeteur ne peut combiner cet effet avec une autre attaque de Toucher, ni augmenter ses dégâts d'une quelconque façon. Le jeteur attaquera toutes les cibles en vue : lorsqu'il n'y aura plus d'ennemis, il doit s'en prendre à ses alliés.

Durant ce sort, le jeteur ne peut plus faire de magie. Aussitôt le combat terminé, le sort cesse de faire effet et le personnage perd les 5 points de vie temporaires. Le jeteur ne peut mettre fin au sort lui-même avant ce moment; il ne peut quitter le combat et, si possible, il doit poursuivre les fuyards. Pour lancer ce sort, le jeteur doit porter un masque de monstre.

### **Force** Clérical 2 ou 3, Shaman 3, Moine 2, (Combat)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Plus 1 à tes dégâts pendant une heure. »

**Effets :** La personne ciblée inflige 1 point de dégâts supplémentaire avec ses armes. Ce sort ne peut être cumulé à aucun autre sort de ce type, ni avec des potions ou des effets quelconques augmentant la force (voir **Bonus de dégâts**).

### **Force de la nature** Clérical 5 (Sortilège, Haute Magie)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Jeteur

**Durée :** 1 GN

**Effets :** Suite au rituel, la personne causant la mort du jeteur à tout moment durant le GN meurt automatiquement. Le jeteur devient hors-jeu et ne peut plus être ressuscité autrement que par ce sort ou un *Miracle*. Il suivra ensuite le cadavre de sa victime aussi longtemps que celle-ci sera en jeu (si le cadavre est amené dans un bâtiment fermé, le jeteur restera juste à l'extérieur du bâtiment). Lorsque la victime est ressuscitée, le jeteur l'est également et il réapparaîtra en sortant d'un arbre à portée de vue. Le personnage ainsi ressuscité perd 1 point de vie permanent, mais ne sera sous l'effet d'*état de choc* comme les autres types de résurrection.

**Rituel :** L'incantation du sort est un rituel qui doit durer un minimum de 30 minutes. L'heure à laquelle le rituel fut effectué doit être inscrite dans le livre du jeteur. Le jeteur ne peut faire un autre sort de Haute Magie pendant une heure après son rituel.

### **Force du dragon** Moine 5 (Combat, Haute Magie)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Jeteur

**Durée :** 1 heure

**Description :** « [Dégâts] dragon. »

**Effets :** Pendant une heure, les dégâts infligés par le jeteur seront grandement augmentés. Il fera un nombre de dégâts fixe basé sur l'arme utilisée, sans aucun autre bonus possible (les éventuels effets « magiques » sont encore actifs). Les armes de poing et à deux extrémités feront 3 points de



dégâts; les armes courtes feront 4 points de dégâts; les armes longues, à deux mains et d'hast feront 5 points de dégâts. Les armes à distance et complexes ne sont pas affectées.

**Contrecoup** : Après le sort, le moine devra se recueillir pour méditer sur ses actes et la nécessité de toute cette violence. Le jeteur ne peut faire aucun sort ni utiliser d'habiletés tant qu'il n'a pas médité seul ou avec d'autres moines pendant 30 minutes.

### **Frappe énergétique** Clérical 2 à 3, (Combat)

**Portée** : 10 mètres

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : Instantanée

**Description** : « Toi! 3 points de dégâts. »

**Effets** : Ce sort produit un rayon d'énergie qui inflige 3 points de dégâts sur une cible.

### **Fusion** Clérical 1 ou 2, (Combat)

**Portée** : 10 mètres

**Zone** : 2 objets ciblés (voir la description)

**Durée** : 5 minutes

**Description** : « [...] et [...] sont maintenant fusionnés pour 5 minutes. »

**Effets** : Ce sort permet de fusionner deux objets qui sont déjà en contact, vivants ou non, pendant 5 minutes ou jusqu'à une *Dissipation*. Il est impossible de fusionner quelque chose qui s'arrache ou s'enlève facilement comme de l'herbe, du sable, de l'eau, etc.

### **Guérir d'une malédiction** Clérical 5 (Sortilège, Haute Magie)

**Portée** : Toucher

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : Instantanée

**Effets** : Permet d'annuler de façon permanente une *Malédiction* en touchant un personnage, mais seulement si cette *Malédiction* a été reçue dans un GN précédent. Il est impossible de guérir une *Malédiction* reçue dans le même GN. Peut aussi retirer les sorts d'*Affliction* à tout moment.

Les priants peuvent également utiliser ce sort pour effacer toutes les marques de nécromancie d'un mage de façon permanente.

**Rituel** : L'incantation du sort est un rituel qui doit durer un minimum de 30 minutes. L'heure à laquelle le rituel fut effectué doit être inscrite dans le livre du jeteur.

### **Harmonie éphémère** Moine 5 (Sortilège, Haute Magie)

**Portée** : Jeteur

**Zone** : Jeteur

**Durée** : 1 heure

**Effets** : Pendant une heure, le jeteur peut utiliser ses sorts comme s'il avait l'habileté spéciale *Harmonie*. S'il possède déjà l'habileté, ce pouvoir aura alors l'effet de *Providence* : lorsque le jeteur utilisera les sorts *Armure majeure*, *Armure mineure*, *Soins majeurs* et *Soins mineurs*, leur effet (le nombre de points de vie ou d'armure) en sera doublé. La description des sorts reste la même en ce qui a trait à la durée, aux limites de points d'armure, etc.

Ce sort peut être fait avec un rituel OU en subissant le contrecoup.

**Rituel** : L'incantation du sort est un rituel qui doit durer un minimum de 30 minutes. L'heure à laquelle le rituel fut effectué doit être inscrite dans le livre du jeteur.

**Contrecoup** : Pendant une heure après le sort, les effets bénéfiques ne pourront affecter le moine (incluant les sorts et les habiletés comme *Guérison* et *Résurrection*). Seulement la Haute Magie et les pouvoirs légendaires pourront l'aider (*Rappel à la vie*, *Miracle*, etc.)

### **Hécatombe** Mage 4, (Sortilège, Nécromancie, Sort complexe)

**Portée :** Toucher

**Zone :** 3 personnes ciblées

**Durée :** 1 GN

**Description :** « Toi, toi, et toi, vous vous relèverez en zombie si je meurs. »

**Effets :** Lors de l'incantation de ce sort, le jeteur désigne 3 personnes qui seront affectées. Le sort peut être lancé plusieurs fois sur des cibles différentes; elles seront toutes affectées lorsque l'effet se déclenchera. L'heure à laquelle le sort fut effectué doit être inscrite dans le livre du jeteur. Le sort est activé lorsque le jeteur meurt : il se relève immédiatement en zombie ju-ju, pour un maximum d'une heure. Au moment où le jeteur se transforme et pendant l'heure qui suit, il peut relever en zombie mineur une des personnes préalablement ciblées par ce sort: l'effet est le même que le sort *Zombie* (un personnage ne peut être relevé en zombie qu'une seule fois).

*Note : Le sort ne s'active qu'une seule fois, même s'il a été lancé à plusieurs reprises avant.*

### **Horreur** Clérical 4, Mage 3, (Combat, Nécromancie, Charme)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** Instantanée

**Description :** « Toi! 6 de dégâts et Peur 30 secondes. »

**Effets :** L'énergie de ce sort est tellement nocive qu'elle endommage autant l'esprit que le corps. La cible reçoit 6 points de dégâts et doit se sauver pendant 30 secondes si elle n'est pas morte.

*Note : Le sort de Miroir protège normalement contre ce sort.*

### **Identification** Clérical 1, Mage 1, (Sortilège)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée, ou objet ciblé

**Durée :** Instantanée

**Description :** « Quels sont les sorts que tu as sur toi? »

**Effets :** Ce sort permet de savoir si un objet est magique et d'en connaître les propriétés (il faut demander à l'organisation). Il permet aussi de voir les sorts actifs sur une personne ou un objet.

### **Identification faussée** Clérical 1, (Sortilège)

**Portée :** 2 mètres

**Zone :** Personne ciblée, ou objet ciblé

**Durée :** 1 heure

**Effets :** Ce sort peut fausser les résultats de sorts tels qu'*Identification*, *Toucher de vérité* ou autres sorts ou chants détectant les pensées ou croyances du personnage. Il ne protège pas contre la Haute Magie ou les pouvoirs légendaires, et peut être dissipé normalement. Un cultiste sous l'influence de ce sort peut utiliser le nom d'un autre dieu lors de ses invocations : le dieu doit être choisi quand le sort est lancé et ne peut plus être changé.

### **Irrésistible rire** Clérical 2, Mage 1, (Sortilège, Charme)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 1 minute

**Description :** « Toi ! Tu dois rire plié en deux pendant 1 minute à moins de recevoir une attaque. »

**Effets :** La cible se met à rire, pliée en deux ; elle se marre durant une minute. Elle rit tellement qu'elle ne peut plus rien faire d'autre (par exemple, elle ne peut pas attaquer). Si une attaque réussit contre la cible, le sort s'arrête. Il n'est pas possible d'utiliser un autre sort de Toucher pendant que ce sort est actif.

### **Langue de feu** Clérical 3 ou 4, Mage 3, (Combat)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Jeteur

**Durée :** 5 minutes

**Description :** « 3 points de dégâts de feu. »

**Effets :** Chacune des mains du jeteur infligent 3 points de dégâts magiques. Il doit s'écouler un minimum de 3 secondes entre chaque toucher. Ce sort fait des dégâts de feu. Il n'est pas possible d'utiliser un autre sort de Toucher pendant ce sort.

### **Ligne de protection** Clérical 1, (Combat)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** Ligne (voir la description)

**Durée :** Concentration

**Description :** « Vous ne pouvez pas passer la ligne! »

**Effets :** Ce sort requiert deux jeteurs ou plus qui ont le même sort. Il se forme entre eux une ligne qu'aucune personne ne peut traverser, mais les objets et les sorts le peuvent. Par exemple, une ligne de protection n'empêchera pas une flèche de se diriger vers son destinataire. Le jeteur ne peut se déplacer durant ce sort. Les prêtres doivent se voir mutuellement. Si un des jeteurs reçoit des dégâts, sa concentration est brisée.

### **Lumière** Clérical 1, Shaman 1, Mage 1, (Combat)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Jeteur

**Durée :** 30 minutes

**Effets :** Ce sort donne la permission d'utiliser une lampe de poche pendant 30 minutes. Elle peut être éteinte à tout moment, et il suffit de dire l'incantation pour la rallumer pendant la durée du sort, sans avoir à dépenser d'élément. La lampe de poche doit **toujours** être dirigée vers le bas, de façon à éclairer le sol ou une table, et ne doit **jamais** être dirigée directement vers les autres joueurs. L'organisation peut interdire ou faire modifier une lampe si la lumière est jugée trop intense. Bien que la lumière soit évidemment très visible, on demande d'être aussi discret que possible avec la lampe de poche elle-même pour conserver le décorum, surtout lorsqu'elle est éteinte.

### **Maléfice** Clérical 5, Shaman 5 (Combat, Haute Magie)

**Portée :** 10 mètres ou objet touché

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** Instantanée

**Description :** « [Description de la malédiction] »

**Effets :** Le jeteur doit voir sa cible, ou posséder un objet appartenant à celle-ci. La cible est alors affectée par une *Malédiction*, comme l'habileté du même nom, dont l'effet doit également être approuvé par l'organisation et inscrit sur le réceptacle de Haute Magie lors de l'inscription. Si la cible n'est pas présente, elle recevra la *Malédiction* dès que son objet lui sera retourné.

**Contrecoup :** À chaque fois, le jeteur a 1 chance sur 10 d'être affecté par la même *Malédiction*.

### **Messe de bénédiction** Clérical 3, (Sortilège)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** Personne ciblée (jusqu'à 10 personnes différentes)

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Vous êtes bénits pour 1 heure, vos corps ne peuvent pas être relevés en zombies. »

**Effets :** Après une messe d'une durée minimale de 5 minutes sans interruption, 10 personnes de l'assistance, choisies par le jeteur, seront sous l'effet d'un sort de *Bénédition* pour 1 heure. Plusieurs personnages avec ce sort peuvent s'associer entre eux pour affecter plus de personnes s'ils participent tous à la messe. La messe doit avoir lieu dans un endroit préparé à cet effet.

**Métal brûlant** Mage 5, (Combat, Haute Magie)

**Portée** : 10 mètres

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : Instantanée

**Description** : « Toi ! Tu perds tous tes points d'armure physique, puis tu prends 7 de dégâts. Ton bouclier et toutes tes armes sont brisés. »

**Effets** : Ce sort détruit instantanément l'équipement que la cible porte, qu'il soit magique ou pas, incluant armure, bouclier et toutes ses armes. Il inflige ensuite 7 points de dégâts de feu. Malgré le nom du sort, tout l'équipement de la cible est affecté, même s'il n'est pas en « métal ».

**Contrecoup** : Le mage subit d'abord les effets de *Sang brûlant*. Pendant les 30 prochaines minutes, chaque sort qu'il lancera lui infligera 1 point de dégâts de feu.

**Miasme** Clérical 3, Mage 1, (Combat, Nécromancie)

**Portée** : Jeteur

**Zone** : Demi-cercle de 2 mètres de rayon devant le jeteur

**Durée** : 5 secondes

**Description** : « Tout le monde devant, reculez à 2 mètres de moi pendant 5 secondes, 2 points de dégâts si vous ne résistez pas au poison. »

**Effets** : Un nuage empoisonné sort du jeteur, qui doit rester immobile et perd aussi un point de vie. Toutes les personnes se trouvant dans ce nuage doivent s'éloigner à 2 mètres du jeteur et perdent 2 points de vie. Pendant les 5 prochaines secondes, personne ne peut s'approcher à moins de 2 mètres devant le jeteur. *Résistance aux poisons* protège contre les effets de ce sort (voir aussi le chapitre **Les poisons**).

**Note** : Ce sort ne cause pas l'effet de poison, seulement des points de dégâts.

**Miroir** Clérical 3, Mage 3, (Combat, Protection)

**Portée** : Jeteur

**Zone** : Jeteur

**Durée** : 1 heure

**Description** : « Les 3 premiers sorts que tu recevras seront réfléchis vers leur jeteur. »

**Effets** : Un sort lancé sur une personne bénéficiant de *Miroir* est reflété et se retourne contre la personne qui l'a lancé. *Miroir* retourne les 3 premiers sorts que reçoit la cible, qu'ils soient bénéfiques ou non. Ce sort ne fonctionne que contre les sorts de niveaux 1 à 4, dont la cible est le bénéficiaire (le sort doit être « Zone : Personne ciblée »). Le miroir ne protège donc pas des sorts de zone, des effets à longue durée, des sorts qui affectent l'arme, etc. *Miroir* peut être dissipé par un sort de *Dissipation*, sauf si le jeteur s'est fait le sort de *Miroir* sur lui-même ET qu'il a un niveau de magie supérieur au jeteur de *Dissipation*; dans ce cas, le sort de *Dissipation* est reflété. Ce sort ne peut pas être combiné avec une armure physique, ni aucun sort de catégorie Protection (il est perdu si le jeteur ajoute des points d'armure physique après avoir reçu le sort).



**Moquerie** Clérical 1, Mage 1, (Combat, Charme)

**Portée** : 10 mètres

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : 5 minutes

**Description** : « Toi ! Tu feras tout pour me tuer en moins de 5 minutes. »

**Effets** : Le joueur doit crier une insulte à la cible et celle-ci devient folle de rage. Elle doit faire tout son possible pour réussir à tuer le joueur pendant la durée du sort. La cible n'est pas obligée de charger tête baissée vers le joueur, elle peut se préparer ou demander de l'aide à ses alliés.

***Note** : Une personne sous un sort de Moquerie n'en est pas consciente et ne cherchera pas volontairement à aller faire dissiper ce sort qui la touche.*

**Mot scellé** Clérical 3, Mage 2, (Sortilège)

**Portée** : 10 mètres

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : 1 heure

**Description** : « Chaque fois que tu diras [...] dans la prochaine heure, tu subiras 1 point de dégâts. »

**Effets** : Chaque fois que la cible prononce le mot donné par le joueur, elle recevra un point de dégâts et devra se tordre de douleur.

**Mur d'épines** Clérical 3, Shaman 3, (Combat)

**Portée** : 2 mètres

**Zone** : Une corde ou un ruban de 10 mètres

**Durée** : Concentration, maximum 30 minutes

**Description** : « Vous ne pouvez pas passer la ligne! »

**Effets** : Le sort fait apparaître un mur d'épines qui ne peut être franchi. Ce peut être une ligne de 10 mètres de long, un cercle fermé de 3 mètres de diamètre ou toute autre combinaison. Toute entité physique (personne, arme ou flèche, etc.) sera alors arrêtée par le mur, mais pas les sorts ou les chants, par exemple. Le joueur doit rester concentré pour maintenir le sort et ne peut pas jeter d'autres sorts sans interrompre celui-ci.

***Note** : Le mur d'épines doit être délimité d'avance et visiblement avec une corde ou un ruban, ce dernier n'est pas volable.*

**Objet enchanté permanent** Mage 5 (Sortilège, Haute Magie)

**Portée** : Toucher

**Zone** : Objet ciblé

**Durée** : Instantanée

**Effets** : Rend magique de façon permanente une arme ou un objet forgé simultanément par un *Forgeron mythique*. Il s'agit d'un prérequis pour fabriquer une arme magique permanente (voir les précisions dans *Forgeron mythique*).

**Rituel** : L'incantation du sort est un rituel qui doit durer un minimum de 30 minutes. L'heure à laquelle le rituel fut effectué doit être inscrite dans le livre du joueur.

**Obstination bornée** Clérical 1 ou 2, Shaman 1, Moine 1, Mage 1, (Combat, Charme)

**Portée** : 10 mètres

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : 1 minute, interruptible

**Description** : « Continue ce que tu faisais pendant 1 minute à moins de recevoir une attaque. »

**Effets** : Pendant une minute, la cible doit continuer ou répéter l'action qu'elle entreprenait lorsque le sort a été jeté.

**Oubli** Clérical 3, Mage 3, (Sortilège)

**Portée** : Toucher

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : Instantanée

**Description** : « Tu ne te souviens plus de [...] ». »

**Effets** : La personne qui reçoit ce sort perd graduellement (dans l'espace d'une minute) sa mémoire de l'heure précédente.

**Peau d'écorce** Clérical 1, (Combat, Protection)

**Portée** : Jeteur

**Zone** : Jeteur

**Durée** : 1 heure

**Effets** : Ce sort ajoute 4 points d'armure magique. La limite de 15 points (20 avec *Armure efficace*) ne peut être dépassée. Ce sort n'a aucun effet sur quelqu'un portant une armure métallique. Ce sort ne peut être combiné avec aucun autre sort de catégorie Protection. Cet enchantement dure une heure ou jusqu'à ce que le total de dégâts soit atteint.

**Peau de pierre** Clérical 3, Mage 2, Moine 3, (Sortilège, Protection)

**Portée** : Toucher

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : 1 heure

**Description** : « Seule la magie te fait des dégâts, mais tu ne peux pas plier tes genoux ou tes coudes ni courir. »

**Effets** : La cible voit sa peau devenir dure comme la pierre. Tel un golem, elle devient limitée dans ses mouvements : elle ne peut courir, tourner la tête de côté ou de haut en bas, et ses articulations au niveau des genoux et des coudes ne plient plus. Par contre, toute arme non magique ne lui fera pas de dégâts, mais celles qui le sont et les sorts auront les effets normaux. Le joueur doit dire « *Peau de pierre* » quand il reçoit un coup pour indiquer sa résistance. Pendant la durée de ce sort, le jeteur peut faire de la magie s'il est capable de le faire sans plier les coudes.

**Peur** Clérical 1, Shaman 1, Mage 1, (Combat, Nécromancie, Charme)

**Portée** : Toucher

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : 30 secondes

**Description** : « Peur! Sauve-toi en criant pendant 30 secondes! »

**Effets** : La victime voit le jeteur comme la chose la plus terrifiante au monde et doit se sauver à la course en criant de peur. La fuite ne peut donc pas se faire en silence. La cible peut bloquer et esquiver mais n'attaquera que pour se frayer un chemin s'il n'y a pas d'autre issue ou si elle est prise dans un coin, incapable de se sauver, et qu'on l'attaque.

**Phoenix** Shaman 5 (Combat, Haute Magie)

**Portée** : Toucher

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : Instantanée

**Effets** : Le jeteur peut ramener instantanément une personne touchée à la vie. Elle n'est pas affaiblie, reprend tous ses points de vie, et n'est plus empoisonnée si jamais elle l'était avant de mourir. Cela ne fonctionne que sur un personnage mort dans le même GN, mais il n'y a pas de limite de temps entre la mort et la résurrection. Pour les détails sur la Résurrection, voir le chapitre **Vie et mort des personnages**. Le réceptacle du sort doit être déchiré et remis au ressuscité comme preuve. Ce sort peut être fait avec un rituel OU en subissant le contrecoup.

**Rituel** : L'incantation du sort est un rituel qui doit durer un minimum de 30 minutes. L'heure à laquelle le rituel fut effectué doit être inscrite dans le livre du jeteur. Le jeteur ne peut faire un autre sort de Haute Magie pendant une heure après son rituel.

**Contrecoup** : Le jeteur perd un point de vie permanent et ne peut faire un autre sort de Haute Magie pendant une heure après son rituel.

### **Piège de feu** Clérical 1, Mage 1, (Sortilège)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Un carton rouge (30 cm par 30 cm maximum)

**Durée :** 36 heures, ou jusqu'au déclenchement (voir la description)

**Effets :** Le jeteur doit enterrer un carton rouge et doit en laisser sortir les 2 coins opposés. Lorsque quelqu'un pose le pied dessus, le jeteur doit déclencher le sort en indiquant à la personne qu'elle a le pied sur un piège de feu. Le piège explose alors, causant 4 points de dégâts à la personne ayant le pied dessus. Le piège ne fonctionne qu'une seule fois. Il est impossible « d'empiler » plusieurs pièges de feu ou d'en mettre plus d'un par pied carré. Ce sort fait des dégâts de feu.

### **Pierre saillante** Clérical 3 à 4, Mage 3, (Combat)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** Instantanée

**Description :** « Toi! 5 points de dégâts. »

**Effets :** Fait surgir de la terre un pic de roche qui inflige 5 points de dégâts.

### **Pitié** Clérical 1, Moine 1, (Combat)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 5 minutes, interruptible

**Description :** « Tu n'as plus le goût d'entretenir de violence pour 5 minutes. »

**Effets :** La cible de ce sort se sentira soudainement plus calme. Le sort n'empêchera pas un personnage de se battre, mais ce ne sera pas lui qui frappera le premier, ni lui qui entretiendra le conflit. *Pitié* est aussi utilisé pour qu'un chef accorde son pardon à un ennemi vaincu ou gracie un prisonnier, pour sortir un *berserker* de sa rage ou annuler un sort de *Moquerie*. Ce sort ne fonctionne pas sur un personnage affecté par *Rage subite* ou *Folie meurtrière*.

### **Poignards de la famille Rufo** Mage 4, (Sortilège, Sort complexe)

**Portée :** Toucher

**Zone :** 4 dagues ciblées

**Durée :** 1 heure

**Description :** « 4 points de dégâts magiques et d'argent ! »

**Effets :** Le jeteur enchante 4 dagues qui frapperont de 4 points de dégâts magiques et d'argent, qui ne peuvent être augmentés d'aucune façon. Ces dagues conservent leur enchantement durant 1 heure ou jusqu'à leur unique utilisation. Suite au coup porté, la dague se casse et ne peut plus être réutilisée. Seul un forgeron peut réparer les dagues. Lors de l'incantation, les dagues doivent se toucher à la pointe de façon à former un X.

**Note :** *Il est impossible pour un mage ayant des marques de nécromancie de tenir ces dagues (même effet qu'un Symbole religieux).*

### **Poigne électrique** Mage 1, (Combat)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** Instantanée

**Description :** « 3 points de dégâts et tu ne peux pas bouger [ton membre touché] pendant 15 secondes. » OU « 3 points de dégâts et assommé 1 minute. »

**Effets :** Ce sort inflige 3 points de dégâts et le membre touché devient inutilisable pendant 15 secondes, comme avec l'habileté *d'Engourdissement*. Si la tête est touchée, la victime est assommée pour 1 minute comme avec l'habileté *Assommer*, même si elle porte un casque. Il est interdit de cibler la tête lors d'une mêlée.

## **Poison magique** Clérical 2, Shaman 2, Mage 2, (Sortilège, Nécromancie)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** Instantanée

**Description :** « Poison magique ! Dans 2 minutes, tu meurs. »

**Effets :** Le jeteur peut empoisonner quelqu'un au toucher. L'effet est le même que celui du poison « commun » (voir le chapitre **Les poisons**). Par contre, comme c'est un sort, il peut être bloqué par *Coquille anti-magie*, *Armure glorieuse*, ou reflété par un *Miroir*, sorts qui n'ont aucun effet sur le poison « physique ». Tous les antidotes fonctionnent normalement contre le poison magique.

## **Providence** Clérical 5 (Sortilège, Haute Magie)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Jeteur

**Durée :** 6 heures

**Effets :** Pendant six heures après le rituel, lorsque le jeteur utilisera les sorts *Armure majeure*, *Armure mineure*, *Soins majeurs*, *Soins mineurs* et *Réparation*, leur effet (le nombre de points de vie ou d'armure) en sera doublé. La description des sorts reste la même en ce qui a trait à la durée, aux limites de points d'armure, etc.

**Rituel :** L'incantation du sort est un rituel qui doit durer un minimum de 30 minutes. L'heure à laquelle le rituel fut effectué doit être inscrite dans le livre du jeteur.



## **Pyromancie de Mukmu** Mage 5, (Sortilège, Sort complexe, Haute Magie)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Jeteur

**Durée :** 1 heure

**Effets :** Le mage sacrifie une partie de l'intégrité de son corps pour l'infuser avec de pures flammes et ainsi augmente grandement ses capacités en pyromancie. Durant l'heure suivant l'incantation, le mage pourra lancer des sorts de pyromancie en déchirant des éléments arcaniques non mémorisés. Les sorts de pyromancie sont : *Boule de feu*, *Piège de feu*, *Rune explosive*, *Sang brûlant*, *Langue de feu*, *Rune explosive améliorée* et *Bombe cadavérique*. Il est à noter que la nature spéciale de ces sorts doit être mentionnée en ajoutant « de pyromancien » à la fin de son sort ou sur le papier pour les runes explosives et les pièges de feu pour indiquer cet effet.

**Contrecoup :** Le jeteur perdra tous ses points de vie excepté 1 et ceux-ci ne pourront pas être récupérés pour une heure par aucune façon quand le sort prendra fin.

**Rage subite** Clérical 4, Mage 4, (Combat, Nécromancie)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 1 minute

**Description :** « Tu dois attaquer tous ceux qui t'entourent pendant 1 minute. »

**Effets :** La cible se voit entrer dans une rage subite et doit attaquer les personnes les plus proches d'elle pendant 1 minute. Si la personne ciblée meurt, le sort s'arrête.

**Rappel à la vie** Clérical 5 (Sortilège, Haute Magie)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** Instantanée

**Effets :** Le joueur doit effectuer son rituel en présence d'un personnage mort, qui reprendra tous ses points de vie à la conclusion du rituel. S'il était empoisonné avant de mourir, il ne le sera plus, mais sera quand même en *état de choc* : pendant 30 minutes, il ne pourra faire d'effort physique soutenu, de sorte que l'activité la plus difficile qu'il puisse faire est de marcher, et seulement s'il était déjà debout, sans armure et sans charge. Dans le cas contraire, il doit se faire aider ou rester assis ou couché. Cela ne fonctionne que sur des personnes mortes dans le même GN, mais il n'y a pas de limite de temps entre la mort et le *Rappel à la vie*. Il faut par contre noter qu'un mort qui se déplace de façon hors-jeu pour une raison autre que de sécurité ne peut pas être ramené. Pour tous les détails sur la résurrection, voir le chapitre **Vie et mort des personnages**. Le réceptacle du sort doit être déchiré et remis au ressuscité comme preuve.

**Rituel :** L'incantation du sort est un rituel qui doit durer un minimum de 30 minutes et si possible, un arbitre devrait être présent. L'heure à laquelle le rituel fut effectué doit être inscrite dans le livre du joueur.

**Recharge d'Albert** Mage 5, (Sortilège, Sort complexe)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Arme ciblée

**Durée :** Instantanée

**Description :** « Cette arme magique obtient 2 nouvelles charges pour le reste du GN en cours. »

**Effets :** Avec ce sort, il est possible de redonner à un objet ou une arme magique son maximum de 2 charges (nombre d'utilisation de son habileté spéciale). Ce sort permet donc d'allonger la durée de vie d'un objet magique, en redonnant 2 charges complètes à un objet ou une arme qui n'en reste qu'une seule.

**Contrecoup :** Le joueur ne peut pas utiliser ou porter d'objets magiques pendant 1 heure.

**Régénération** Clérical 4, Shaman 4, Moine 4, Mage 4, (Combat, Nécromancie)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Tu régénères de 1 point de vie par minute pendant 1 heure. »

**Effets :** La cible acquiert la capacité de se régénérer au rythme de 1 point de vie par minute, comme avec l'habileté *Régénération* au niveau 1. L'habileté ne cesse pas de fonctionner si le personnage tombe *Agonisant* (à 0 point de vie) : s'il est agonisant, il passera les 5 prochaines minutes par terre mais au lieu de mourir au bout de ce délai, il se relèvera avec 1 point de vie ainsi qu'en *état de choc*, comme s'il avait été soigné (voir **Vie et mort des personnages**).

**Réparation** Clérical 2 ou 3, Mage 3, (Sortilège)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Objet ciblé

**Durée :** Instantanée

**Description :** « Cet objet est réparé (de 3 points ou de 1 résistance) »

**Effets** : L'objet touché est réparé, dans la mesure où il n'était pas complètement réduit en pièces. Une arme brisée par l'habileté *Brise arme* peut ainsi être réparée, et le sort permet aussi de redonner un point de résistance à un bouclier ou trois points à une armure.

**Résurrection (arcanique)** Mage 5, (Sortilège, Nécromancie, Haute-magie)

**Portée** : Toucher

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : Instantanée (1 GN pour la suggestion)

**Effets** : La cible de ce sort, qui ne peut être morte depuis plus d'une heure, reviendra à la vie avec la moitié de ses points de vie arrondie vers le haut. Pour tous les détails sur la *Résurrection*, voir le chapitre **Vie et mort des personnages**. Chaque résurrection doit être notée à la fin du livre de sorts sur une page hors-jeu. Le réceptacle du sort doit être déchiré et remis au ressuscité comme preuve.

Le nécromancien gagne un certain contrôle sur une personne ainsi ramenée. Il peut lui donner une suggestion qui se déclenchera une fois dans une situation précise si celle-ci se présente pendant le GN en cours. Cela agit alors comme le sort Commandement, sauf que ce n'est pas un sort de charme et l'action peut durer jusqu'à 5 minutes. La cible n'est pas consciente de l'existence de cette suggestion avant son déclenchement et elle ne peut pas l'annuler. Si l'effet ne se déclenche pas pendant le GN, il s'estompe.

Voici des exemples de suggestion : « Quand tu verras un Elfe, attaque-le. »; « À midi, ouvre la porte de ton fort. »; « Quand tu verras le chef de tel groupe, dis-lui que ton groupe veut le tuer. »; etc. Le nécromancien ne peut pas affecter les actions de la personne avant le déclenchement de la suggestion. Par exemple, il ne peut pas forcer le joueur à aller voir le chef de groupe en question dans l'exemple précédent.

**Rituel** : L'incantation du sort est un rituel qui doit durer un minimum de 5 minutes, et le corps à ramener à la vie doit être présent pendant tout ce temps. L'heure à laquelle le rituel fut effectué doit être inscrite dans le livre du jeteur.

**Roc** Clérical 2, (Combat)

**Portée** : Jeteur

**Zone** : Jeteur

**Durée** : 1 heure

**Effets** : Le corps du jeteur devient aussi dur que de la pierre. Durant ce temps, son esprit est uni à la conscience de la planète et le jeteur n'a aucune connaissance de ce qui se passe près de son corps. Durant toute la durée du sort, le jeteur ne peut être blessé ni par la magie commune, ni par une arme (même de siège), mais la Haute Magie l'affecte quand même. Ultima par exemple fera les dégâts normaux. De plus, la masse de son corps devient tellement grande qu'il n'est plus possible de le déplacer. Il ne respire plus et il est froid comme de la pierre. Les sorts de *Dissipation* ne peuvent pas arrêter ce sort.

Pour des raisons de sécurité, il est interdit de bloquer un accès (porte, fenêtre, etc.) en *Roc*. Dans une prise de fort, un arbitre peut déplacer légèrement le personnage sous *Roc* s'il juge que la situation est dangereuse pour le joueur.

**Rouille** Clérical 2 ou 3, Mage 2, Shaman 2 (Combat)

**Portée** : Toucher

**Zone** : Jeteur (balle à lancer)

**Durée** : Instantanée

**Description** : « Tu perds 7 points d'armure physique. » ou « Détruit bouclier. »

**Effets** : Le jeteur crée une boule magique et aura 30 secondes pour la lancer. Si elle touche la protection d'un adversaire, celle-ci rouille instantanément : une armure physique perdra jusqu'à 7 points, et un bouclier perdra une résistance, comme avec *Détruit bouclier*. Ce sort affecte tous les objets touchés, même s'ils ne contiennent peu ou pas de métal.

*Note* : L'organisation ne fournit pas les balles, et celles-ci doivent être vérifiées à l'inscription afin d'être sécuritaires.

### **Rune explosive** Mage 2, (Sortilège)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Objet touché (voir description)

**Durée :** 36 heures, ou jusqu'au déclenchement (voir la description)

**Effets :** Cette protection est généralement utilisée pour garder un livre de sorts, mais peut aussi être utilisée pour d'autres objets qui se ferment, tels une bourse ou un coffre. La rune est activée lorsqu'une personne ouvre l'objet. Pour ne pas l'activer, on doit dire un mot de passe à voix haute, choisi par le joueur lorsque le sort est lancé. Si la rune explose, elle inflige 5 points de dégâts de feu à la personne qui l'a ouvert, mais ne fait aucun dégât à l'objet qu'elle gardait. La rune doit être tracée sur un carton rouge avec l'effet du sort et le niveau du joueur, puis collée à la surface protégée. Après l'explosion, la victime doit retirer le carton rouge. Il ne peut y avoir qu'une seule rune par objet; par exemple, un grimoire ne peut pas avoir une rune par page.

***Note :** Pour dissiper ce sort, il faut avoir un niveau de magie plus élevé que celui de son créateur.*

### **Rune explosive améliorée** Clérical 4, Mage 4, (Sortilège)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Objet touché (voir description)

**Durée :** 36 heures, ou jusqu'au déclenchement (voir la description)

**Effets :** Il s'agit d'une version améliorée de *Rune explosive*; cette rune « reconnaît » le joueur et un maximum de 4 autres personnes. Elle n'explosera pas en leur présence et ce, sans qu'ils n'aient besoin de dire un mot de passe. Lors de son explosion, la rune inflige 6 points de dégâts de feu. Le mode de fabrication de la rune et le fonctionnement sont identiques à ceux du sort *Rune explosive*.

***Note :** Pour dissiper ce sort, il faut avoir un niveau de magie plus élevé que celui de son créateur.*

### **Sacrifice personnel** Clérical 3, Shaman 3, (Sortilège)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 1 heure

**Effets :** Le joueur peut sacrifier un nombre de points de vie de son maximum et les transférer à une autre personne. Ces points de vie seront les premiers perdus par la cible, et les points restant à la fin du sort seront automatiquement perdus. Le joueur peut également reprendre ses points de vie en touchant la cible avant la fin du sort. Si la cible meurt avant que le prêtre n'ait pu reprendre ses points de vie, le joueur doit attendre la fin du sort avant de se signer.

### **Sanctuaire de Nessa** Mage 4, (Sortilège, Sort complexe)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Cercle tracé, maximum de 5 mètres de rayon (voir description)

**Durée :** 30 minutes

**Description :** « Aucune de vos attaques ne peut traverser la ligne. »

**Effets :** Ce cercle empêche toute personne d'attaquer à distance quiconque se trouve dans le cercle immobile tracé par le joueur. Celui-ci doit être à l'intérieur du cercle quand il lance le sort. La protection arrête tous les sorts, flèches, armes de lancer, armes à feu, etc. Un sort de *Dissipation* ne fonctionnera que si le joueur ennemi a un niveau de magie égal ou plus élevé.

Les gens à l'intérieur ne peuvent pas non plus attaquer à distance vers l'extérieur, mais peuvent aller et venir comme ils le veulent. Le joueur peut faire d'autres sorts sans interrompre celui-ci, mais le *Sanctuaire* est perdu s'il sort du cercle.

Si un autre joueur pénètre dans le cercle avec un sort préparé (par exemple, un sort de Toucher qu'il a déjà lancé), son sort est perdu. Par contre, le joueur du *Sanctuaire* qui quitte son cercle ne perdra pas son sort, car le Sanctuaire se dissipe au même moment.

***Note :** Le joueur doit tracer un cercle **visible** avant de faire le sort.*

### **Sang brûlant** Clérical 2, Mage 2, (Combat, Nécromancie)

**Portée** : 10 mètres

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : 30 secondes

**Description** : « Tu fonces dans tes ennemis ou tu te roules par terre en hurlant pendant 30 secondes. »

**Effets** : La victime aura l'impression que son sang bouille dans ses veines. Selon sa personnalité, elle aura deux choix : soit elle se fâche et fonce directement sur ses ennemis pour les attaquer, ou elle se couche par terre en hurlant de douleur. Dans tous les cas, la victime sera incapable d'actions constructives, de prendre des décisions, de diriger ou de lancer un sort, etc.

### **Silence** Clérical 1, Mage 1, (Combat)

**Portée** : 10 mètres

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : 2 minutes

**Description** : « Tu ne peux produire aucun son pendant 2 minutes. »

**Effets** : La cible de ce sort ne peut plus parler ou faire volontairement de bruit, bien qu'elle puisse encore faire du bruit involontairement (ce n'est pas un sort pour être plus discret). Elle ne peut donc plus jeter de sorts ou faire de chants (même les danses) à moins qu'il soit spécifiquement indiqué le contraire dans sa description.

### **Soins majeurs** Clérical 2 ou 3, Moine 2, (Combat)

**Portée** : Toucher

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : Instantanée

**Description** : « Tu guéris de 6 points de vie. »

**Effets** : Ce sort soigne une cible en lui redonnant 6 points de vie sans toutefois dépasser son maximum de points de vie.

### **Soins mineurs** Clérical 1 à 3, Moine 1, (Combat)

**Portée** : Toucher

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : Instantanée

**Description** : « Tu guéris de 2 points de vie. »

**Effets** : Ce sort soigne une cible en lui redonnant 2 points de vie sans toutefois dépasser son maximum de points de vie.

### **Sommeil** Clérical 1 ou 2, Shaman 1, Moine 2, Mage 2, (Sortilège, Charme)

**Portée** : 10 mètres

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : 1 minute

**Description** : « Tu dors pour une minute à moins de recevoir des dégâts. »

**Effets** : La victime du sort tombe endormie et compte jusqu'à 60 avant de se réveiller. Si la victime reçoit 1 point de dégâts, peu importe la source, ou se retrouve dans un contexte pouvant la réveiller (bruit d'une bataille, etc.), alors elle se réveille. Ce sort ne provoque pas un sommeil assez profond pour être utilisé avec le sort *Sommeil troublant*.

### **Sommeil troublant** Clérical 2, Shaman 2, Mage 2, (Sortilège, Nécromancie, Charme)

**Portée** : 2 mètres

**Zone** : Personne ciblée

**Durée** : 1 GN

**Effets** : Ce sort doit être invoqué à côté d'une victime qui dort. Si elle se réveille lors de l'incantation, le sort ne fonctionne pas. Durant les dix secondes suivant l'incantation du sort, le jeteur s'infiltrera dans le subconscient du dormeur. Il lui insinuera une marche à suivre qui devra

être prise par le dormeur lors d'une certaine occasion. Cette occasion peut être précise ou floue, mais doit arriver le lendemain, sinon le sort n'aura pas d'effet. La réaction prise ne peut aller radicalement à l'encontre de l'éthique du dormeur. Lorsque l'incantation est terminée, le jeteur place un carton décrivant les directives à suivre pour la victime. Ce carton doit être bien en vue, de préférence sur l'oreiller du dormeur. La cible doit dormir réellement pour que le sort fonctionne. N'entrez jamais dans une tente hors-jeu (de toute façon, en hors-jeu les sorts ne fonctionnent pas).

### **Symbole de Puissance** Clérical 3 ou 4, (Combat)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Objet touché (**maximum 1 par personnage**)

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Ton arme est magique +1. » ou « Ton bouclier a 2 résistances de plus. » ou « Ton armure peut encaisser 2 coups avant de perdre des points. » ou « Cet objet est plus beau. »

**Effets :** En inscrivant le symbole de son dieu sur un objet, le jeteur le rend magique. Une arme devient magique et fait un point de dégâts de plus (bonus de spécialisation qui n'est pas cumulatif avec d'autres du même type, voir le chapitre **Bonus de dégâts**); un bouclier reçoit 2 résistances supplémentaires; tout autre objet semble magique. Pour faire ce sort sur un bouclier, le jeteur doit faire un X orange ou jaune visible au dos de celui-ci (normalement avec du ruban adhésif de couleur).

***Note :** Un personnage ne peut avoir qu'un seul objet avec Symbole de Puissance. S'il en reçoit un deuxième, le premier est annulé.*

### **Symbole religieux** Clérical 1 ou 2, (Combat)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Objet touché

**Durée :** 1 heure

**Description :** « 1 point de dégâts si tu ne pris pas [...] »

**Effets :** Le sort transforme temporairement le symbole du jeteur (qui ne peut pas être une arme) en un objet magique qui fait 1 point de dégâts au toucher à chaque 3 secondes. La cible ne recevra pas de dégâts si elle est de la même religion que le jeteur et ce, depuis au moins un GN complet (de l'inscription à la fin), ou depuis son inscription pour les personnages de niveau 1. *Identification faussée* trompe ce sort seulement si la victime avait déclaré prier la même divinité que le jeteur.

### **Terreur** Clérical 5, (Combat, Haute Magie)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Jeteur

**Durée :** 1 heure

**Description :** « [Dégâts] terreur! Sauve-toi en criant pendant 30 secondes! »

**Effets :** Pendant une heure, les coups infligés par l'arme du jeteur ont l'effet d'un sort de *Peur* d'une durée de 30 secondes. Cet effet n'est pas considéré comme un sort de charme. Le jeteur doit spécifier l'effet « Terreur! » à chaque coup porté mais doit atteindre le corps de la victime pour que le sort fasse effet, et non pas seulement le bouclier ou l'arme de l'adversaire.

**Contrecoup :** Ce sort n'arrête pas si le jeteur meurt : toucher son cadavre aura l'effet d'un sort de *Peur* régulier. Après la fin du sort, le jeteur ne pourra recevoir de soins ou de sort de protection pendant une demi-heure (comme le sort *Affliction*, mais avec une durée de 30 minutes).

### **Tabula Rasa** Moine 5, Shaman 5, (Sortilège, Haute Magie)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** Instantanée

**Description :** « Tu es libéré de tout effet négatif, sauf les marques de nécromancie. »

**Effets :** Permet de retirer tous les effets néfastes d'un autre personnage. Les effets retirés peuvent être de toutes sortes (*Malédiction*, afflications, poisons, chants de barde, sort d'oubli de l'année en cours etc.), à l'exception des effets de la nécromancie (marques de nécromancie, état de mort-vivant, cicatrices, etc.). Une *Malédiction* peut être retirée seulement si elle a été reçue dans un GN précédent.

Tabula Rasa peut également redonner une nouvelle âme à un personnage l'ayant perdue. (sauf pour le champion Chaotique) Un personnage avec des niveaux de *Magie cléricale* va perdre 10 éléments de magie de façon permanente lorsqu'il recevra une nouvelle âme. Il est impossible de récupérer une âme pendant le même GN où elle fut retirée, à moins d'avoir en sa possession l'objet qui la représente (voir le sort *Vol d'âme*).

**Rituel :** L'incantation du sort est un rituel qui doit durer un minimum de 30 minutes et, si possible, un arbitre devrait être présent. L'heure à laquelle le rituel fut effectué doit être inscrite dans le livre du jeteur. Le jeteur ou la cible perd un point de vie permanent. Le jeteur ne peut faire un autre sort de Haute Magie pendant une heure après son rituel.

### **Toucher paralysant** Clérical 2, Mage 2, Moine 3, (Combat, Nécromancie)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 5 minutes

**Description :** « Tu es paralysé 5 minutes à moins de recevoir une attaque. »

**Effets :** La victime de ce sort est paralysée de la tête aux pieds. Si une attaque réussit contre elle, elle redevient capable de se mouvoir normalement. Il n'est pas possible d'utiliser un autre sort de Toucher pendant que ce sort est actif.

### **Toucher de Vérité** Clérical 2, (Sortilège)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 5 minutes

**Description :** « Tout ce que tu diras dans les 5 prochaines minutes devra être la vérité. »

**Effets :** La personne touchée doit dire la vérité si elle parle, bien que rien ne l'oblige à parler. Il est à noter que douter de la parole d'une personne est perçu comme une insulte. De plus, aucun chef religieux ou seigneur de quelque nature n'acceptera, en des situations normales, de subir ce sort.

### **Toucher vampirique** Mage 1, (Combat, Nécromancie)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée et Jeteur (voir la description)

**Durée :** Instantanée

**Description :** « 3 points de dégâts vampiriques. »

**Effets :** Un toucher inflige 3 points de dégâts à la cible et redonne 3 points de vie au jeteur. Ce bonus ne permet pas dépasser son maximum de points de vie.

### **Transport du sylvanien** Clérical 3, (Combat)

**Portée :** Jeteur

**Zone :** Jeteur

**Durée :** Instantanée

**Effets :** Lorsqu'il fait ce sort, le jeteur doit toucher un arbre d'au moins 10 cm de diamètre; il ne doit pas être capable de l'encercler en utilisant ses deux mains. Il sera alors transporté hors-jeu vers un autre arbre semblable, jusqu'à 10 mètres plus loin, et pourra répéter cet effet trois autres fois pour un maximum de 40 mètres. Ce déplacement hors-jeu doit se faire en ligne droite et le plus rapidement possible; le jeteur ne peut pas rester dans l'arbre, ni prendre des détours, etc. Ce sort ne peut pas être utilisé pour entrer dans un campement ou un bâtiment.

### **Ultima** Mage 5, (Combat, Haute Magie)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** Couloir de 2 mètres, rayon de 2 mètres autour du Mage

**Durée :** Instantanée

**Description :** « 7 points de dégâts de feu et vous tombez sur le dos. »

**Effets :** Durant l'incantation, le jeteur draine et canalise toute l'énergie magique en son corps pour la relâcher d'un coup, tel un gigantesque obus de magie pure. Lancé devant le jeteur, le sort touchera jusqu'à 7 cibles présentes dans une zone d'environ 2 mètres de large, illustrée par les bras tendus du jeteur, jusqu'à 10 mètres. Les victimes recevront 7 points de dégâts magiques de feu.

Toutes les personnes recevant des dégâts de ce sort seront aussi projetées au sol sur le dos, comme sous l'effet d'*Armure de vent*. *Ultima* n'est pas arrêté par *Cercle de protection* ou *Sanctuaire de Nessa*. Le jeteur doit avoir une corde de 10 mètres pour s'assurer de la portée du sort.

**Contrecoup :** Lorsque le sort se termine, le jeteur ne pourra pas lancer d'autre sort pendant 30 minutes. Le jeteur doit également parler avec un arbitre qui établira s'il survit au contrecoup. Il y a 10% de chance par niveau de magie, avec un maximum de 90%, que le jeteur ait survécu au sort. Ces deux effets ne peuvent pas être annulés mais s'il meurt, le jeteur peut être ramené à la vie normalement.

*Note : Les armures protègent normalement contre le sort Ultima et ce dernier n'a aucun effet sur les objets physiques tels que les bâtiments et tout autre décor ou accessoires.*

### **Végétamorphose** Clérical 4, (Combat)

**Portée :** 10 mètres

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 5 minutes

**Description :** « Tu deviens un arbre pour 5 minutes. Tous tes sorts de niveaux 1 à 4 sont dissipés. »

**Effets :** Le jeteur désigne une cible et celle-ci se transforme en véritable arbre; le jeteur ne laissera personne l'abattre. À la fin du sort, la cible revient à sa forme normale mais tous les sorts de niveau 1 à 4 qui l'affectaient sont dissipés, de la même manière qu'une *Dissipation majeure*.

### **Vision Véritable de Markelus** Mage 5 (Sortilège, Haute Magie, Sort Complexe)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Jeteur

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Hors-jeu : tu dois me dire si tu es déguisé ou sous *Identification faussée*. »

**Effets :** Un jeteur sous l'effet de ce sort est capable de savoir si des gens sont sous l'effet d'un sort d'*Identification faussée* et de voir à travers toutes les sortes de déguisement (magiques ou non). Le jeteur doit toucher sa cible et discrètement demander en hors-jeu ce qu'il veut savoir (ex : si elle est déguisée) pour s'en assurer. Il doit s'écouler un minimum de 3 secondes entre chaque toucher.

**Contrecoup :** À la fin du sort, le jeteur deviendra complètement aveugle pendant 30 minutes. Rien ne peut annuler cet effet.

### **Vol d'âme** Clérical 5 (Sortilège, Haute Magie)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** Instantanée

**Effets :** Un cultiste peut retirer l'âme d'une victime, afin de l'offrir en sacrifice à son dieu. Un personnage qui n'a plus d'âme ne peut plus être ressuscité s'il meurt, à moins d'un *Miracle*.

Si la victime a au moins 5 niveaux de Magie cléricale et prie un dieu, le cultiste devra se rendre à l'inscription pour se faire remettre un objet physique représentant l'esprit de la victime. Il devra le conserver pendant au moins trois GN, après quoi l'objet se transformera en élément réactif. Si l'âme appartenait à un priant du némésis de son dieu, le cultiste se verra remettre 2 éléments réactifs. Si la victime ne possède pas de magie cléricale donné par un dieu, elle peut tout autant perdre son âme, mais le cultiste ne recevra pas d'avantage.

Un prêtre qui ne possède plus son âme pourra, avec une démarche du cultiste, se convertir au dieu du jeteur qui pourra alors lui redonner son âme. Le prêtre devra alors refaire son personnage sous la tutelle de son nouveau dieu, avec le même nombre de niveaux de magie, d'éléments et de sorts, sauf pour les sorts de Haute Magie qui seront perdus.

Si le prêtre récupère l'objet représentant son âme, il pourra la restituer avec l'aide du sort de Tabula Rasa, sans subir de pénalité.

**Rituel :** L'incantation du sort est un rituel qui doit se faire sur un hôtel rédigé spécialement en l'honneur du dieu (approbation par un arbitre nécessaire) et doit durer un minimum de 15 minutes. À la fin, la victime, encore vivante, doit être éloignée le plus possible de son âme extraite pour que le sort fonctionne correctement. Pour cela, il est demandé d'escorter la victime jusqu'aux montagnes (l'inscription), opération qui peut se faire totalement en jeu ou en empruntant la route René. La victime ainsi que le ou les escortes devront rester dans à l'inscription 15 minutes supplémentaires avant de pouvoir retourner sur le terrain de jeu par le chemin qu'il leur plaira. La victime sera libérée pour le retour en jeu. L'heure à laquelle le rituel fut effectué doit être inscrite dans le livre du jeteur.

### **Volonté de fer** Clérical 4, Mage 4, Moine 4, (Sortilège, Protection)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Personne ciblée

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Tu n'es pas affecté par les sorts de charme pour 1 heure. »

**Effets :** Donne à la cible l'habileté *Résistance aux sorts de charme* niveau 2 pour une heure.

### **Zombie** Clérical 1, Mage 1 (Combat, Nécromancie)

**Portée :** Toucher

**Zone :** 3 personnes ciblée

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Toi, toi, et toi, vous êtes maintenant des zombies à mes ordres pour 1 heure. »

**Effets :** Le sort permet de relever des cadavres en morts-vivants de faible puissance. Un usage du sort permet de relever jusqu'à 3 zombies ordinaires pour un maximum d'une heure, même avec *Extension d'un sort*. Les zombies sont des créatures enragées et n'obéissent qu'aux ordres de leur maître. Celui-ci ne peut leur donner que des ordres simples et offensifs : « Attaquez cet homme », « Allons attaquer tel endroit », etc.

**Note :** Si une cible du jeteur ne connaît pas les statistiques des zombies (*Points de vie, dégâts, immunités, etc.*), le jeteur doit les lui expliquer comme elles sont décrites dans la section **Vie et mort des personnages**, et ne pas oublier de mentionner qu'un personnage qui se fait tuer par un zombie devient lui aussi un zombie.

**Zombie majeur** Shaman 4, Mage 4, Clérical 4 (Combat, Nécromancie)

**Portée :** Toucher

**Zone :** Une ou trois personnes ciblées (voir description)

**Durée :** 1 heure

**Description :** « Tu es maintenant un zombie ju-ju pour 1 heure. » ou « Toi, toi et toi, vous êtes maintenant des zombies majeurs à mes ordres pour une heure. »

**Effets 1 :** La première fonction de ce sort permet de transformer un cadavre en zombie ju-ju, un puissant type de mort-vivant qui garde la mémoire et la personnalité qu'il avait de son vivant. C'est le seul effet possible du sort pour la magie shamanique.

**Effets 2 :** La deuxième fonction de ce sort est identique au sort de *Zombie*, sauf qu'elle permet de relever 3 zombies majeurs (en tout, pas 3 par niveau) pour une heure.



# Alchimie

## Fonctionnement et explications

Un personnage qui achète l'habileté *Alchimie* commence avec 2 recettes. L'utilisation de l'habileté nécessite la possession d'un livre de recettes avec les formules des potions à l'intérieur de celui-ci.

À chaque niveau d'*Alchimie* acheté par la suite, l'alchimiste reçoit une recette de ce même niveau ou inférieur. Pour acquérir des recettes supplémentaires, il peut les acheter individuellement avec des points d'expérience, ou trouver quelqu'un qui lui montrera comment faire la recette voulue. Le personnage doit d'abord posséder un niveau d'*Alchimie* égal ou supérieur au niveau de la recette. Il doit ensuite observer et copier la recette pendant qu'un autre personnage (possédant déjà la recette) lui montre comment il la fabrique. Toutes les procédures (coût de production, temps de fabrication, etc.) doivent être respectés.

À chaque GN, un personnage peut ainsi apprendre 3 nouvelles recettes, plus son niveau d'*Alchimie*. Par exemple, un personnage avec 2 niveaux d'*Alchimie* peut apprendre 5 nouvelles recettes par GN. Il ne faut pas confondre les niveaux d'*Alchimie* achetés et le niveau du personnage qui correspond au nombre d'activités jouées.

### Fabrication

Les potions ne peuvent être fabriquées que dans un Laboratoire (voir le chapitre **Les installations**). Chaque recette demande un nombre précis d'*éléments d'alchimie*. Ces éléments peuvent être achetés à la caravane pour de l'argent de jeu et ils représentent les solutions et autres produits connexes utilisés par l'alchimiste. Lors de la fabrication d'une potion, l'alchimiste doit d'abord détruire la quantité d'*éléments d'alchimie* indiquée, puis suivre la formule. Si la formule est ratée, les éléments sont perdus.

La formule elle-même requiert des ingrédients réels qui serviront à l'élaboration de la potion physique. Les alchimistes doivent apporter eux-mêmes leurs ingrédients; ceux-ci ne peuvent donc pas être volés. Voici la liste des ingrédients, avec leur nom en jeu :

Ingrédient	Produit réel	Ingrédient	Produit réel
Abarsotia	Poudre d'oignon	Glatin	Fécule de maïs
Aralia	Sucre	Hippophae	Cacao (ou <i>Quik</i> )
Buddleia	Gingembre	Lemum	Jus de citron
Caryopteris	Sauce soya	Mezereum	Jus de tomate
Chlorophia	Coriandre	Moluste	Mélasses
Dratsis	Cannelle	Obetia	Cumin
Elbus	Tabasco	Persium	Persil
Genista	Vinaigre	Rhamnus	Sel

**Note :** Pour toutes les formules, une dose équivaut à environ une cuillerée à thé.

Les alchimistes peuvent fournir eux-mêmes les fioles qui serviront à mettre les potions une fois fabriquées. Ils peuvent également en acheter à la caravane au coût de 5 chads chacune. Il est à noter que **ces fioles peuvent être volées pendant le jeu**, il est donc conseillé d'avoir une alternative si vous désirez garder vos fioles. L'organisation ne remplacera pas les fioles perdues.

Un seul exemplaire de chaque potion peut être fabriqué à la fois : il est impossible de fabriquer des potions en « batch » en utilisant de plus grandes quantités. Un alchimiste peut par contre fabriquer différentes potions simultanément, si tous les temps de fabrication et les formules sont respectés.

### Identification

Toutes les potions doivent être identifiées physiquement, par un papier attaché à la fiole ou autre moyen semblable. **Une potion qui n'est pas identifiée n'est plus valide.** Seul quelqu'un avec l'habileté *Alchimie* peut identifier une potion (même s'il ne possède pas la recette); les autres personnages ne peuvent regarder le papier avant d'avoir ingurgité la potion.

Le prix de vente des potions est déterminé par l'alchimiste qui les fabrique.

## Recettes d'alchimie

TABLEAU DES RECETTES D'ALCHIMIE			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Antidote	Bulles hypnotiques	Pâte du scarabée de feu	Colle magique
Encre magique	Poison	Philtre d'amour	Contrat de sang
Liquide phosphorescent	Poison de mal de tête	Poison de faiblesse	Dent piégée
Poison d'agonie	Potion d'apaisement	Poison de rage	Homoncule
Poison d'intoxication	Potion de conservation	Poison mortel	Potion de l'ogre enragé
Poison somnifère	Potion de force	Potion de catalepsie	Potion de transformation
Potion corrosive	Potion de la toile de fer	Potion de grands soins	Poudre d'escampette
Potion de soins	Potion de soins du corps	Potion de folie	Révéléateur
Poudre noire	Potion de vapeur d'éther	Potion de non-sentiment	Solvant universel
Poudre terrifiante	Potion d'ivresse	Potion de vérité	Vecteur
	Potion d'oubli	Sceau indestructible	

### **Antidote** Niveau 1

**Coût de production** : 1 élément d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : Aucun

**Expire à la fin du GN** : Oui

**Durée** : Instantanée

**Effets** : Cet antipoison annule l'effet de tous les poisons (voir le chapitre **Les poisons**).

**Formule** :

- Mettre de l'eau à la moitié d'une fiole et rajouter 2 doses d'aralia.
- Laisser au soleil 30 minutes (si la potion se retrouve à l'obscurité, elle est ratée).
- Remplir ensuite la fiole à ras bord d'eau.



### **Bulles Hypnotiques** Niveau 2

**Coût de production** : 2 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : Savon à vaisselle

**Expire à la fin du GN** : Non

**Durée** : Concentration; maximum 5 minutes

**Description** : "Toi ! tu ne fais que regarder les bulles tant que j'en fais."

**Effets** : Un alchimiste qui souffle les bulles peut choisir une cible à moins de 2 mètres de lui; la

victime sera alors hypnotisée. L'effet durera tant que l'alchimiste sera concentré à faire des bulles, pour un maximum de 5 minutes. L'effet produit n'est pas considéré comme de la magie, il n'y a donc aucune protection possible, mais il suffit de bousculer la victime pour annuler l'effet.

**Note :** *Seul un personnage avec l'habileté Alchimie peut utiliser les bulles hypnotiques.*

**Formule :**

- Prendre de l'eau et la faire chauffer pendant 2 minutes.
- Ajouter ensuite 1 dose de lemmum et laisser chauffer encore 1 minute.
- Remplir 3 fioles avec l'eau et les analyser en profondeur, pendant 1 minute chacune.
- Prendre l'échantillon le plus clair pour y ajouter le savon.
- Ajuster méticuleusement le taux de savon dans l'eau pour produire de belles bulles. Il est aussi possible d'utiliser un flacon de bulles pour enfant à la place si le résultat est insatisfaisant.

**Colle magique** Niveau 4

**Coût de production :** 7 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** Aucun

**Expire à la fin du GN :** Non

**Durée :** Activation 1 minute, effet 30 minutes

**Effets :** La colle magique requiert d'abord 1 minute à sécher, puis a plusieurs effets possibles :

1. Coller ensemble deux objets inanimés pour 30 minutes.
2. Réparer une arme non-magique pour 30 minutes.
3. Redonner une seule résistance à un bouclier complètement brisé pour 30 minutes.

**Note :** *Si la colle magique est appliquée par un personnage avec l'habileté Alchimie, la réparation d'une arme ou d'un bouclier sera permanente.*

**Formule :**

- Mettre environ 2 doses d'eau chaude dans un bol.
- Ajouter une dose de glatin et brasser.
- Ajouter encore 2 doses d'eau chaude dans le mélange et brasser pendant 2 minutes.
- Laisser reposer 1 minute, ajouter un peu de dratsis et brasser 1 minute.

**Contrat de sang** Niveau 4

**Coût de production :** 5 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** 2 parchemins arcaniques vierge, *Encre magique*

**Expire à la fin du GN :** Non

**Durée :** 2 événements dont celui de la signature

**Effets :** Un contrat de sang est un objet magique qui lie deux parties à respecter les clauses qui y sont inscrites. Il est **impossible** de contourner un contrat de sang après son activation : les signataires sont magiquement forcés de faire tout ce qui est en leur pouvoir pour que le contrat soit respecté, peu importe les conditions ou les conséquences, et un signataire ne peut pas non plus demander à quelqu'un d'autre de faire une action allant à l'encontre du contrat.

Voici les modalités à suivre pour établir un Contrat de sang :

- Les signataires doivent former deux parties distinctes et connaître tous les membres de leur partie.
- Le contrat doit être rédigé en accord avec deux *Notaires*, qui représentent chacune des parties mais ne peuvent pas être signataires.
- Les clauses du contrat de sang ne peuvent pas inclure d'arrangements ou de responsabilités hors-jeu, tels que la possession de bâtiment.
- Le contrat affecte seulement les gens l'ayant signé directement ; pour affecter un groupe, chaque membre du groupe doit signer.
- Si les participants sont forcés à signer par la menace ou la magie, le contrat sera invalide.
- Le contrat doit obligatoirement avoir une date d'expiration d'au plus un mois pile suivant sa création. (Jour et heure)
- Le contrat est activé en faisant sa lecture à voix haute, avec le nom des signataires et en leur

présence.

- Un contrat actif ne peut être annulé ou modifié que par un *Notaire*, si tous les signataires encore en vie sont volontaires et en présence du contrat.

- L'habileté *Faussaire* ne peut contrevenir à aucune de ces conditions.

Tous les contrats de sang doivent être remplis en deux exemplaires : Le premier restera en jeu alors que le second sera envoyé aux archives via une boîte postale. Cette action coûte 25 chads.

Le contrat ne peut pas être détruit par un de ses signataires, à moins d'un cas de force majeure échappant à son contrôle (accident, commandement magique, etc.) Détruire un contrat de sang entraînera le même effet que *l'état de choc* dû à l'agonie ou la mort. Le contrat de sang n'est pas annulé tant que les deux copies ne sont pas détruites.

**Note :** *Pour valider un contrat de sang, il faut le faire approuver obligatoirement par l'organisation (l'apporter à l'inscription)*

*et en préparer une copie que l'organisation conservera.*

**Formule :**

- Écrire le contrat sur un parchemin arcanique vierge.

- Lire le contrat en présence de toutes les personnes qui devront le signer (énumérer toutes les clauses à voix haute, aucune clause ne peut être cachée).

- Chaque signataire doit mettre une goutte de leur sang dans un pot d'*encre magique* (en jeu; ne pas réellement mettre son sang).

- Tracer les runes sur le parchemin avec ce mélange d'encre.

- Faire signer les participants. Le contrat prendra effet dès que toutes les parties auront signé.

**Dent piégée** Niveau 4

**Coût de production :** 7 éléments d'alchimie

**Ingédients spéciaux :** Une potion (ou poison) au choix, bois ou métal, un sort de *Mot scellé*

**Expire à la fin du GN :** Non

**Durée :** Activation 15 secondes, effet selon la potion choisie

**Effets :** Une fois la dent installée dans la bouche du personnage, un mot prononcé à voix haute (par celui-ci ou quelqu'un se tenant à moins de 2 mètres) déclenche la dent qui libère progressivement son liquide : après 15 secondes, la personne subira les effets du poison ou de la potion. Bien que le joueur doive connaître le mot déclencheur, il est possible que son personnage ignore même l'existence de la dent piégée. L'unique moyen d'enlever la dent est d'y faire d'abord un sort de *Dissipation majeure* pour ensuite la retirer sans danger avec l'habileté *Premiers soins*.

**Note :** *Il n'est pas possible d'installer plus d'une dent piégée sur la même personne.*

**Formule :**

- Fabriquer une fausse dent en bois (ou en métal si un *forgeron* peut faire le travail). La fabrication de cette dent doit prendre au moins 10 minutes.

- Creuser une cavité dans la dent à l'aide d'une aiguille, puis verser la potion dans cette cavité.

- Lancer le sort *Mot scellé* sur la dent. Le mot doit être celui qui déclenchera la dent piégée.

- Recouvrir le trou de la dent avec de l'argile ou une autre matière qui se désintègre facilement.

- Maîtriser la personne qui doit recevoir la dent. Vue l'extrême souffrance causée par le fait de se faire arracher une dent pour s'en faire poser une autre, il est recommandé d'endormir la personne.

- Poser la dent dans la bouche de la personne (doit avoir l'habileté *Premiers soins*).

**Encre magique** Niveau 1

**Coût de production :** 1 élément d'alchimie

**Ingédients spéciaux :** Encre, le sort *Arme enchantée*

**Expire à la fin du GN :** Non

**Durée :** Usage unique

**Effets :** Un magicien qui utilise de l'encre magique peut créer un parchemin de sort niveau 1 sans avoir à dépenser d'élément arcanique. Il doit quand même transcrire le sort sur un parchemin

fourni par l'organisation et il reçoit une marque de nécromancie s'il copie un sort de nécromancie. Un shaman qui mélange l'encre magique à ses peintures de guerre peut allonger de 50% la durée d'un seul des sorts suivants : *Armure de vent*, *Armure des morts*, *Armure majeure*, *Coquille anti-magie mineure*, *Folie meurtrière*, *Force*, *Régénération*, *Sacrifice personnel*, *Zombie majeur*.

#### **Formule :**

- Prendre de l'encre normale et y ajouter juste un peu de chlorophia (moins d'une demi-dose).
- Un mage devra ensuite lancer le sort *Arme enchantée* sur l'encre alors que l'alchimiste la brasse pendant 2 minutes.

#### **Homoncule** Niveau 4 (Nécromancie)

**Coût de production :** 5 éléments d'alchimie

**Ingédients spéciaux :** Pâte à modeler ou argile

**Expire à la fin du GN :** Non

**Durée :** Usage unique

**Effets :** La seule et unique fonction d'un homoncule est de mourir; c'est une créature artificielle qui peut être substituée à un autre être vivant lors d'un sacrifice, ou pour les besoins d'un sort comme *Armure des morts*. L'homoncule peut également se sacrifier lui-même pour sauver son porteur. Lorsqu'une personne meurt avec un homoncule sur elle, celui-ci est détruit instantanément pour garder la personne dans un état entre la vie et la mort, ce qui a pour effet d'allonger à 30 minutes le temps permis pour lui faire des *Premiers Soins*.

*Note : L'homoncule ne peut être utilisé qu'une seule fois, pour un seul usage. Il ne peut donc pas être détruit au cours d'un rituel puis ensuite utilisé pour un sort d'Armure des morts, par exemple.*

**Formule :** L'homoncule doit d'abord être créé à partir d'un œuf.

- Prendre une pâte malléable et saupoudrer légèrement de glatin et de persium.
- Pétrir la pâte pendant 2 minutes avec la main droite, puis répéter avec la main gauche ainsi que chaque pied.
- Former une boule avec la pâte.
- Se couper la paume de la main (1 point de dégât) puis prendre l'œuf dans sa main. **À ce moment apparaîtra une marque de nécromancie sur la main de l'alchimiste.**
- Redéposer l'œuf puis lui faire prendre la forme d'un petit Humain ou animal.
- Déposer sur la forme une dose de rhamnus puis souffler dessus.

#### **Liquide phosphorescent** Niveau 1

**Coût de production :** 1 élément d'alchimie

**Ingédients spéciaux :** 1 ou plusieurs *light stick* (bâton lumineux), ou autre source de lumière

**Expire à la fin du GN :** Oui

**Durée :** Activation instantanée; effet 12 heures

**Effets :** Permet de créer une fiole de liquide phosphorescent pour produire une faible lumière. Le liquide peut durer jusqu'à 12 heures : il est possible de changer le *light stick* à l'intérieur ou d'en mettre plusieurs. Cette potion est la seule utilisation permise du *light stick* pendant un GN et il ne peut être sorti de la fiole. Le liquide fonctionne aussi longtemps que le *light stick*. Les *light sticks* sont des objets très toxiques, il est important de les jeter dans une poubelle après utilisation.

La recette permet également de rendre un objet lumineux. En remplaçant le *light stick* par une autre source de lumière, celle-ci peut être retirée de la fiole et être transportée par un joueur. La lumière doit pouvoir entrer dans la fiole, avoir un aspect décorum (cristal, etc.), et être d'une intensité semblable au *light stick*, donc plus faible qu'une lampe de poche. Une fois allumée, la lumière **ne peut pas être éteinte pour 12 heures**, à moins qu'elle ne manque de batteries.

Un dernier procédé permet la création de cristaux lumineux. Ceux-ci demandent un mois pour être fabriqué (fabrication hors-jeu). Assez lumineux pour permettre la lecture lorsque l'on s'en approche suffisamment, les cristaux fonctionnent sans arrêt jusqu'à ce que l'énergie qu'ils contiennent soit épuisée. Certains alchimistes astucieux auraient inventé des procédés pour stopper la réaction chimique et permettre d'augmenter la durée de vie des cristaux. Pour créer ou apporter en jeu de tels cristaux, contactez d'abord l'organisation.

**Formule :**

- Prendre une assez grosse fiole et la remplir d'eau presque à ras bord.
- Ajouter une dose de leum pour permettre au liquide de se conserver plus longtemps.
- Mettre la fiole près d'une source lumineuse quelconque et laisser le leum réagir avec la lumière.
- Allumer le *light stick* et l'insérer dans la fiole.

### **Pâte du scarabée de feu** Niveau 3

**Coût de production** : 4 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : *Poudre noire*, argile ou pâte à modeler (la couleur rouge est recommandée)

**Expire à la fin du GN** : Non

**Durée** : Activation instantanée, usage unique

**Effets** : La pâte a plusieurs utilisations possibles :

1. Elle peut détruire un *sceau indestructible*.
2. Appliquée sur un bouclier, elle lui enlève toutes ses résistances sauf une.
3. Appliquée sur une armure ou un bouclier, elle recrée l'effet d'un sort de *Rouille*.
4. Appliquée sur un personnage avec l'habileté ou le sort *Régénération*, le corps perdra sa capacité à régénérer jusqu'à ce qu'un alchimiste ou un personnage avec Premiers soins la retire, au bout de 5 minutes de soins.

**Formule** :

- Prendre de la pâte (de la pâte à modeler est recommandée) et l'étaler sur une surface plane.
- Laisser au soleil 3 minutes.
- Mettre une dose d'eau sur la pâte et en faire une boule, puis former un « bol ».
- Mettre ensuite une des trois doses de poudre noire (voir la formule de la *Poudre noire*) et une demi-dose de dratsis dans le « bol » et refermer celui-ci en une boule.
- Mélanger de manière à ce que la poudre noire soit uniformément répartie dans la pâte.
- Mettre le tout à l'ombre pour 20 minutes.

### **Philtre d'amour** Niveau 3

**Coût de production** : 5 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : L'aide d'un barde et d'un autre alchimiste

**Expire à la fin du GN** : Non

**Durée** : Activation instantanée, effet 12 heures

**Effets** : Potion très prisée par les hommes désespérés ou aux mœurs douteuses, le Philtre d'amour rend la personne qui l'ingère follement amoureuse de la première personne qu'elle rencontrera (habituellement du sexe opposé).

**Formule** :

- Un Barde doit être présent pour chanter une chanson d'amour pendant toute la préparation.
- Un alchimiste doit mettre un genou par terre et tenir dans sa main une fiole vide.
- Le deuxième y verse de l'eau chaude pour la remplir à moitié.
- Le premier alchimiste se relève et ajoute une demi-dose de dratsis.
- Les deux alchimistes doivent alors verser rapidement du mezerum à tour de rôle (4 doses chacun), pour simuler les battements d'un cœur.
- Laisser reposer 10 minutes en silence.
- Passer au-dessus d'une flamme 3 fois et laisser reposer 2 minutes pendant que le barde chante.

### **Poison** Niveau 2 (Poison ingurgité ou infligé)

**Coût de production** : 2 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : Aucun

**Expire à la fin du GN** : Non

**Durée** : Activation instantanée; effet 2 minutes

**Description** : "Poison, dans 2 minutes tu meurs."

**Effets** : Ce poison commun peut être utilisé en l'appliquant sur une arme non-contondante ou en le faisant boire à la victime. Dans les deux cas, l'effet est le même :

*En quelques secondes, la victime ressent un grave inconfort qui dure pendant 2 minutes. Si au bout*

de ces 2 minutes la victime n'a pas reçu un antidote, elle meurt. Même quelqu'un dont les dégâts ont été guéris entre temps meurt automatiquement après les 2 minutes (voir le chapitre **Les poisons** pour tous les détails).

**Note** : La conception d'un poison devra inclure une quantité incroyable de sel.

Donc si quelqu'un boit une potion quelconque et qu'elle est salée, il saura que c'est du poison.

**Formule :**

- Mettre de l'eau à la moitié d'une fiole et ajouter 2 doses de rhamnus.
- Brasser et laisser reposer la potion 5 minutes à l'obscurité totale. **La moindre lueur pendant la fabrication détruit immédiatement la potion** (ex. : une lanterne ou un briquet).
- Ajouter 3 doses de rhamnus et remplir la fiole.
- Brasser la fiole et la laisser reposer de nouveau à l'obscurité pendant 5 minutes.
- Transférer dans une fiole propre, en prenant soin de se débarrasser du dépôt de rhamnus.

**Poison d'agonie** Niveau 1 (Poison ingurgité ou infligé)

**Coût de production** : 2 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : Larme d'une personne torturée (une quantité illimitée est recueillie lors d'une *Torture* mais n'est valide qu'un GN.)

**Expire à la fin du GN** : Oui

**Durée** : Activation instantanée; effet 2 minutes

**Description** : "Poison d'agonie, tu hurles de douleur pendant 2 minutes."

**Effets** : Ce poison peut être utilisé en l'appliquant sur une arme non-contondante ou en la faisant boire à la victime. Dans les deux cas, l'effet est le même : la victime est prise d'insupportables douleurs, elle doit hurler ou pleurer très fort, assez pour qu'on l'entende sur plusieurs mètres (voir le chapitre **Les poisons** pour tous les détails).

**Formule :**

- Faire chauffer 5 doses d'eau.
- Ajouter une dose d'abarsotia et la larme d'une personne torturée.
- Prendre dans sa main pendant 2 minutes en se pinçant la peau du bras qui tient le mélange.
- Ajouter 5 doses d'eau chaude et une goutte de moluste.
- Agiter et verser dans une fiole.

**Poison de faiblesse** Niveau 3 (Poison ingurgité)

**Coût de production** : 3 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : L'aide d'un barde et d'un autre alchimiste

**Expire à la fin du GN** : Non

**Durée** : Activation 15 secondes, effet 1 heure

**Description** : "Poison de faiblesse, dans 15 secondes tu seras trop faible pour te tenir debout en armure ou faire plus que marcher pendant 10 minutes."

**Effets** : Quinze secondes après avoir ingurgité ce poison, la victime ne sera plus capable du moindre effort physique; l'activité la plus difficile qu'elle pourra faire est de marcher, et seulement si elle était déjà debout, sans armure et sans charge. Sinon, elle doit rester assise ou couchée. La victime ne peut même pas lever une arme, encore moins se défendre efficacement. La durée des effets est de 1 heure. L'effet est identique à un sort de *Faiblesse extrême* (voir aussi le chapitre **Les poisons**).

**Formule :**

- Mettre une demi-dose de caryopteris dans un pot.
- Ajouter une dose d'arbasotia.
- Brasser le tout d'un bras mou pendant 3 minutes, puis ajouter de l'eau en gémissant.
- Brasser pendant 2 minutes en répétant les mots « petit et faible ».
- Ajouter une demi-dose d'aralia en douceur.
- Fermer le pot et l'oublier dans l'obscurité pendant 10 minutes.
- Transférer dans une fiole et flatter celle-ci pendant 1 minute, près d'un feu.

### Poison de mal de tête Niveau 2 (Poison ingurgité)

**Coût de production** : 2 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : Aucun

**Expire à la fin du GN** : Non

**Durée** : Activation instantanée; effet 5 minutes

**Description** : "Poison de mal de tête, tu attaques tous ceux qui parlent pendant 5 minutes et tu veux éteindre toutes les lumières"

**Effets** : Ce poison provoque immédiatement une violente migraine chez l'individu qui l'ingurgite. La victime fera alors tout en son pouvoir pour éteindre les sources de lumière (surtout les sorts de *Lumière*), sauf les feux de camp évidemment. Elle s'attaquera également à toute personne qui parle plus fort qu'un chuchotement et s'en prendra en particulier aux bardes qui chantent.

La victime pourra toujours lancer des sorts, mais ne peut apprendre de nouveaux sorts ou recettes, et encore moins tracer un parchemin. Il lui est également impossible d'utiliser des habiletés d'artisan. Un Barde ne pourra pas utiliser les effets de ses chants (voir aussi le chapitre **Les poisons**).

**Formule** :

- Mettre de l'eau froide dans un pot.
- Prendre un deuxième pot et y mettre 1 dose de buddleia.
- Prendre ce deuxième pot et se le frapper violemment contre la tête 3 fois
- Mélanger le contenu des deux pots
- Brasser avec un pic pendant 5 minutes.
- Ajouter une demi-dose d'abarsotia.
- Fermer le pot et serrer celui-ci comme si on étranglait quelqu'un pendant 1 minute.
- Ouvrir le pot et laisser respirer pendant 5 minutes.
- Remplir à ras bord d'eau.

### Poison de rage Niveau 3 (Poison ingurgité ou infligé)

**Coût de production** : 3 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : Goutte de sang d'un monstre ou d'une race maléfique (une quantité illimitée peut être recueillie sur un seul cadavre mais n'est valide qu'un GN.)

**Expire à la fin du GN** : Non

**Durée** : Activation 1 minute, effet 5 minutes

**Description** : "Poison de rage, dans 1 minute tu tombes en rage berserk pour 5 minutes."

**Effets** : La victime de ce poison devient progressivement enragée et veut se battre. Après 1 minute, elle attaquera tout ce qui bouge autour d'elle pendant 5 minutes et n'acceptera pas de recevoir un antipoison, il faudra lui faire prendre par la force. Un personnage avec l'habileté *Rage berserk* peut donc obtenir ses bonus de rage après une minute, mais seulement s'il n'a pas de *Résistance aux poisons*. De plus, le poison fera toujours effet même si la victime est assommée : elle recommencera à se battre dès qu'elle se réveillera. Un sort de *Pitié* annulera l'effet du poison, tout comme un antipoison.

**Formule** :

- Mettre une dose de caryopteris dans une fiole.
- Prendre 2 autres fioles et y mettre de l'eau.
- Mettre une des fioles d'eau sur une table, un tabouret ou une chaise.
- Mettre la fiole de caryopteris par-dessus et placer l'autre fiole d'eau par-dessus celle-ci.
- Laisser en place pendant 30 minutes. Si les potions tombent, tout est à recommencer.
- Prendre les deux fioles d'eau, les vider en laissant une seule goutte dans le fond de chacune.
- Vider la dernière goutte minutieusement dans le caryopteris.
- Ajouter deux doses d'obetia et mélanger vigoureusement.
- Ajouter le sang puis laisser reposer la potion 10 minutes. Si durant ces 10 minutes, quelqu'un prononce la moindre parole près (10 mètres) de la potion, celle-ci est ruinée.
- Remplir d'eau à ras bord.

### **Poison d'intoxication** Niveau 1 (Poison ingurgité)

**Coût de production** : 1 élément d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : Aucun

**Expire à la fin du GN** : Non

**Durée** : Activation 15 secondes; effet 5 minutes

**Description** : "Poison d'intoxication, dans 15 secondes tu perds tes habiletés pour 5 minutes."

**Effets** : La victime est prise de nausée pendant 15 secondes après avoir ingurgité le poison. Suite à ce délai, elle est alors saisie de fièvre et d'étourdissements durant 5 minutes. Pendant ce temps, la victime peut se battre, mais ne peut plus utiliser aucune habileté, que ce soit de magie ou de combat (voir aussi le chapitre **Les poisons**).

**Formule** :

- Mettre de l'eau chaude dans un creuset, puis ajouter une dose d'obetia.
- Brasser dans un mouvement irrégulier en forme de "8" pendant 2 minutes.
- Ajouter une demi-dose de genista.
- Brasser pendant 2 minutes au cours desquelles il faudra lever la potion 8 fois au-dessus de sa tête.

### **Poison mortel** Niveau 3 (Poison ingurgité)

**Coût de production** : 4 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : *Poison*, sang d'un mort empoisonné (une quantité illimitée peut être recueillie sur un seul cadavre mais n'est valide qu'un GN.)

**Durée** : Activation 15 secondes, effet instantané

**Expire à la fin du GN** : Non

**Description** : "Poison mortel, dans 15 secondes tu meurs."

**Effets** : La victime meurt au bout de 15 secondes, à moins qu'elle n'ingurgite un antipoison en ce court délai. Une seule personne peut être affectée par le poison, et le poison ne peut pas être dilué dans un contenant plus gros qu'un verre. Passé cette taille, son efficacité est réduite à celle d'un poison standard. Si jamais il est dissout dans plus d'un gallon de nourriture ou d'eau, il ne causera que des douleurs d'estomac (voir aussi le chapitre **Les poisons**).

**Note** : *Ce poison goûte le Tabasco.*

**Formule** :

- Prendre une potion de poison alchimique.
- Ajouter le sang (représenté par du jus de tomates) et une dose d'abarsotia.
- Laisser dans le noir total pendant 1 heure.
- Passer 10 fois au-dessus d'un feu pour enlever les impuretés.
- Ajouter 1 dose d'elbus et bien mélanger.

### **Poison somnifère** Niveau 1 (Poison ingurgité ou infligé)

**Coût de production** : 1 élément d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : Aucun

**Expire à la fin du GN** : Oui

**Durée** : Activation 15 secondes; effet 1 minute

**Description** : "Poison somnifère, dans 15 secondes tu tombes assommé pour une minute"

**Effets** : La personne empoisonnée ressent automatiquement les effets de la fatigue et s'endort après 15 secondes. La victime tombera alors assommée (comme l'habileté *Assommer*) pendant 1 minute. Ce poison peut être appliqué sur une lame ou deux dards de sarbacane mais se dissipe après 5 minutes d'exposition à l'air libre (voir aussi le chapitre **Les poisons**).

**Formule** :

- Mettre de l'eau jusqu'à la moitié de la fiole.
- Mettre une demi-dose de chlorophia, tourner 6 fois dans le sens horaire.
- Laisser reposer 3 minutes.
- Mettre une demi-dose de chlorophia, tourner 6 fois dans le sens antihoraire.
- Laisser reposer 3 minutes.
- Ajouter 1 dose de persium, ensuite la déposer sur un lit et laisser reposer pendant 5 minutes.

### **Potion corrosive** Niveau 1

**Coût de production :** 1 élément d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** Aucun

**Expire à la fin du GN :** Oui

**Durée :** Instantanée

**Effets :** La potion corrosive inflige 1 point de dégâts à celui qui la boit, mais ces dégâts « internes » peuvent être soignés seulement avec de la magie, une *Potion de soins du corps* ou un *Solvant universel*. Les dégâts sont cumulatifs si plusieurs potions sont ingurgitées.

Un effet secondaire de la potion corrosive est d'aider à dissoudre la potion de *colle magique*. Chaque potion corrosive utilisée va réduire de 5 minutes l'effet de la *colle magique*.

**Formule :**

- Dans 4 doses d'eau, ajouter très lentement (pendant 1 minute) une dose de lemmum.
- Mettre une demi-dose d'aralia et agiter le vite possible pendant 1 minute.

### **Potion d'apaisement** Niveau 2

**Coût de production :** 2 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** Aucun

**Expire à la fin du GN :** Non

**Durée :** Activation instantanée; effet 1 heure

**Effets :** Cette potion rend la personne douce comme un agneau : la victime aura peur des combats et fera tout pour fuir la bataille sans se battre. Si elle ne peut pas fuir sans avoir recours aux armes ou à la magie, la victime va se rendre immédiatement. Un *berserker* ne pourra pas entrer en rage et, s'il est déjà en rage, il en sortira immédiatement.

**Formule :**

- Remplir une fiole au quart d'eau et mélanger une demi-dose de mezereum.
- Brasser pendant 2 minutes.
- Passer la fiole 3 fois au-dessus d'un feu en ayant des pensées de paix et de sérénité.
- Ajouter une dose de persium.
- Enterrer au pied d'un arbre pour 10 minutes, en laissant dépasser le bouchon.

### **Potion de catalepsie** Niveau 3

**Coût de production :** 4 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** Un filtre

**Expire à la fin du GN :** Non

**Durée :** Activation instantanée, effet 20 minutes

**Effets :** Après avoir ingurgité la potion, la victime semblera avoir une crise cardiaque et tombera par terre. Elle aura toutes les allures d'une personne morte. Le seul moyen de savoir si elle est encore vivante est d'utiliser sur elle un sort ou une habileté nécessitant un cadavre : ceux-ci ainsi que les diverses méthodes de résurrection ne fonctionneront pas (mais compte pour une utilisation).

Le personnage est donc en vie et conscient, mais il est paralysé et ne ressent pas non plus la douleur. Le joueur doit donc compter ses points de vie mais pour chaque coup qu'il reçoit, il ne perd qu'un seul point de vie. Comme il est considéré mort, on ne peut pas lui faire boire de potion. Par contre, il peut recevoir des soins (si le soigneur sait que le personnage a utilisé cette potion) et tous les autres effets qui l'affectaient reprendront à son réveil, y compris le poison.

La personne restera en catalepsie pendant 20 minutes, sans AUCUN moyen de se réveiller plus vite. À son réveil, elle sera en *état de choc* : pendant 30 minutes, elle ne pourra faire d'effort physique soutenu, de sorte que l'activité la plus difficile qu'elle puisse faire est de marcher, et seulement si elle était déjà debout, sans armure et sans charge. Dans le cas contraire, elle doit se faire aider ou rester assise ou couchée.

**Formule :**

- Mettre dans une fiole une dose d'abarsotia, une dose d'elbus et une dose de persium
- Remplir la fiole d'eau chaude et laisser réagir pendant 10 minutes.

- Passer le contenu dans un filtre pour enlever les impuretés.
- Ajouter une dose de moluste.
- Remplir la potion avec l'eau la plus pure possible.
- Laisser dans un endroit calme pendant 10 minutes.
- Déposer sur le torse d'un cadavre et laisser reposer pendant 10 minutes.

### **Potion de conservation** Niveau 2

**Coût de production :** 1 élément d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** Recette d'herboristerie

**Expire à la fin du GN :** Non

**Durée :** Usage unique

**Effets :** Par elle-même, cette potion n'a pas d'effet, mais si on ajoute une recette d'herboristerie dans la fiole, celle-ci n'expirera plus tant qu'elle restera dans la potion. Ne fonctionne pas avec les recettes sous forme de poudre, d'encens, ni avec *Papyrus*.

**Formule :**

- Faire bouillir 5 doses de genista pendant 5 minutes.
- Verser dans une fiole.
- Laisser refroidir 10 minutes dans un trou creusé à même le sol et recouvert d'une feuille d'arbre.

### **Potion de folie** Niveau 3

**Coût de production :** 7 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** Le sort *Identification faussée*

**Expire à la fin du GN :** Non

**Durée :** Activation 5 minutes, effet 1 heure

**Effets :** Après que la victime ait ingurgité cette potion, elle voit son attitude graduellement changer. Après environ 5 minutes, elle aura complètement changé de personnalité. Ses amis seront devenus des ennemis, tous ses goûts et ses objectifs auront changé; elle ne saura même plus dire si elle préfère les dieux de Chaos ou de Mador...

**Formule :**

- Préparer séparément 2 mélanges :
  1. - Remplir la moitié d'une fiole d'eau.
    - Mettre 1 dose de leum et entreposer la fiole sous terre pour 10 minutes.
    - Les 2 mélanges ne doivent pas être placés près l'un de l'autre pendant ces 10 minutes.
  2. - Remplir la moitié d'une autre fiole d'eau.
    - Ajouter une demi-dose de buddleia, puis brasser.
    - Laisser reposer la fiole à l'extérieur dans un endroit dégagé pendant 10 minutes.
- Combiner les 2 mélanges dans une troisième fiole au-dessus d'un feu.
- Faire lancer le sort *Identification faussée* sur la potion.

### **Potion de force** Niveau 2

**Coût de production :** 2 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** Aucun

**Expire à la fin du GN :** Oui

**Durée :** 1 heure

**Effets :** Pour une heure, la *Potion de force* augmente de 1 point les dégâts infligés par celui qui la boit entièrement. La potion ne se cumule pas avec d'autres effets de force (voir **Bonus de dégâts**). Une potion de force annule un effet de faiblesse, deux potion de force annulent un effet de faiblesse extrême.

**Formule :**

- Mélanger une demi-dose de chlorophia avec 3 doses de genista et laisser reposer 5 minutes.
- Ajouter 3 doses de genista puis brasser dans le sens antihoraire pendant 2 minutes.
- Ajouter 3 doses supplémentaires de genista et attendre 2 minutes.
- Ajouter une demi-dose de chlorophia et brasser.
- Passer 2 fois au-dessus d'une flamme puis hurler dans le pot.

### **Potion de grands soins** Niveau 3

**Coût de production** : 3 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : Un filtre

**Expire à la fin du GN** : Non

**Durée** : Instantanée

**Effets** : La potion de grands soins redonne 10 points de vie à celui qui la boira entièrement.

**Formule** :

- Mettre une dose d'hippophae dans 2 cuillères d'eau et attendre 5 minutes.
- Ajouter une autre dose d'hippophae et 1 cuillerée d'eau puis brasser.
- Laisser reposer 30 minutes sous une lumière vive. La potion ne doit pas être mise à l'ombre ou être un instant dans l'obscurité, sinon elle est perdue.
- Passer une fiole vide au-dessus d'une flamme pour éliminer les impuretés.
- Ajouter dans la fiole vide une demi-dose de persium et une demi-dose d'abarsotia.
- Transférer le mélange dans la fiole purifiée par le feu et remplir d'eau à ras bord.

### **Potion de la toile de fer** Niveau 2

**Coût de production** : 5 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : *Liquide phosphorescent*, un sort de *Peau de pierre*

**Expire à la fin du GN** : Non

**Durée** : Usage unique, de minuit à 7h

**Effets** : Pour utiliser la potion, il faudra d'abord la verser sur une tente, puis attacher le liquide phosphorescent à l'entrée de celle-ci. La lune fera durcir les parois de la tente à minuit et ce jusqu'à ce que le soleil soit suffisamment fort pour faire fondre la potion (7h00). Il sera impossible de pénétrer dans la tente à moins d'être la personne qui a activé le *liquide phosphorescent*. Il est toujours possible d'en sortir. Seul un Miracle peut contrer l'effet de la toile de fer. Dans tous les cas, il est interdit d'utiliser la tente de manière abusive, par exemple en bloquant l'entrée d'une forteresse.

**Formule** :

- Faire chauffer de l'eau pour s'assurer qu'elle soit pure.
- Ajouter 2 doses de moluste.
- Mélanger pendant 10 minutes dans le sens antihoraire.
- Ajouter 4 doses de gelatin.
- Mélanger pendant 5 minutes dans le sens antihoraire.
- Plonger le pot dans l'eau froide et laisser reposer 5 minutes.
- Sortir de l'eau et demander à un mage de lancer le sort *Peau de pierre* sur la potion.
- Mettre une goutte de la potion dans le *liquide phosphorescent*.

### **Potion de l'ogre enragé** Niveau 4

**Coût de production** : 5 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : Champignon en bois (identifié du logo de Bélénos), une *Potion de force*

**Expire à la fin du GN** : Oui

**Durée** : Instantanée

**Effets** : Potion légendaire décuplant la force d'un personnage pour la durée d'un combat. Celui-ci devient furieux et se bat frénétiquement; il fera un nombre de dégâts fixe basé sur l'arme utilisée, sans aucun autre bonus possible (les éventuels effets « magiques », comme les dégâts de feu, sont encore actifs) :

- Les armes de poing et les armes à deux extrémités feront 4 points de dégâts.
- Les armes courtes feront 5 points de dégâts.
- Les armes longues feront 6 points de dégâts.
- Les armes à deux mains et d'hast feront 7 points de dégâts.
- Les armes à distance et complexes ne sont pas affectées par la potion.

**Formule** :

- Faire bouillir de l'eau dans un chaudron.

- Une fois l'eau à ébullition, y inclure le mythique champignon de bois **en entier** et laisser mijoter pendant 10 minutes pour bien en extraire l'essence.
- Retirer le chaudron du feu et ajouter la moitié de la potion de force au contenu du chaudron.
- Laisser refroidir jusqu'à ce que le contenu soit tiède et manipulable.
- Brasser le tout rapidement dans le sens horaire, ce qui aura pour effet d'envoyer l'essence de champignon contre les parois du chaudron.
- Pendant que le liquide est en mouvement, remplir la moitié d'une fiole avec le liquide se trouvant en surface contre les parois du chaudron.
- Ajouter à la fiole 2 doses de dratsis.
- Remplir le reste avec la potion de force.
- Demander à deux personnages forts de faire un concours de bras de fer au-dessus de la potion : l'essence du champignon absorbera leur force vitale et ils se retrouveront en *état de choc* : pendant 30 minutes, ils ne pourront faire d'effort physique soutenu, de sorte que l'activité la plus difficile qu'ils puissent faire est de marcher, et seulement s'ils étaient déjà debout, sans armure et sans charge. Dans le cas contraire, ils doivent se faire aider ou rester assis ou couchés.

### **Potion de non-sentiment** Niveau 3

**Coût de production** : 4 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : Aucun

**Expire à la fin du GN** : Non

**Durée** : Activation instantanée, effet 30 minutes

**Effets** : Aussitôt après l'ingurgitation de cette potion, la victime verra tous ses sentiments annulés pendant 30 minutes. Elle sera incapable d'amour, de haine, de joie, ou de tristesse; elle deviendra froide, calculatrice, logique, et surtout SANS AUCUN sentiment. La personne est aussi immunisée aux effets suivants : *Torture*, *Charme de Barde*, toute peur (sauf celle créée par Haute Magie), les sorts *Charme personne*, *Contemplation*, *Irrésistible rire*, *Moquerie*, *Pitié* et *Rage subite* ainsi qu'au *Philtre d'amour*. Le seul chant de Barde qui peut l'affecter est *Force de la voix*. Tous ces effets sont annulés par la potion et ne reprennent pas à la fin de l'effet de celle-ci. La personne ne pourra pas utiliser *Rage* ou *Transe berserk*, ni le sort *Folie meurtrière*.

#### **Formule** :

- Prendre un pot parfaitement propre, sans aucune souillure. La moindre poussière rend le pot inutilisable pour cette potion.
- Dans le pot « propre », mettre de l'eau et une demi-dose de dratsis.
- Enrouler la potion dans une feuille d'arbre qui n'a jamais touché le sol et qui n'est pas abîmée de quelque façon que ce soit.
- Attacher la feuille avec une corde pas plus longue que 15 centimètres.
- Laisser la potion reposer sous l'eau pendant 10 minutes.
- Ensuite, ajouter une dose de moluste et une pincée de chlorophia.
- Brasser tendrement et d'un geste neutre.
- Fermer le pot, le lancer dans les airs et le rattraper.
- Vider la potion, laver le pot et recommencer l'opération une deuxième fois.
- La vider à nouveau et recommencer une dernière fois.
- Si l'alchimiste n'a laissé échapper aucun soupir, et n'a démontré aucun regret en jetant les deux premières potions, la troisième sera la bonne.
- Remplir d'eau jusqu'à ras bord.



### **Potion de soins** Niveau 1

**Coût de production** : 1 élément d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : Aucun

**Expire à la fin du GN** : Oui

**Durée** : Instantanée

**Effets** : La Potion de soins redonne 4 points de vie à celui qui la boit entièrement.

**Formule** :

- Prendre un tiers de dose d'obetia, mettre de l'eau puis tourner dans le sens horaire 4 fois.
- Laisser reposer 2 minutes et ajouter encore un tiers de dose d'obetia.
- Mettre de l'eau, tourner dans le sens antihoraire 5 fois et ajouter le dernier tiers de dose d'obetia.
- Remplir d'eau, et brasser.

### **Potion de soins du corps** Niveau 2

**Coût de production** : 4 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : Aucun

**Expire à la fin du GN** : Non

**Durée** : Instantanée

**Effets** : Cet élixir magique, que les charlatans tentent souvent d'imiter, peut guérir les verrues, les rhumes, la lèpre, l'impuissance, et venir à bout de n'importe quelle maladie!

En réalité, cette potion a les effets suivants :

- C'est un antidote fonctionnant contre tous les poisons.
- Elle contre les effets néfastes de l'herboristerie, surtout des drogues.
- Elle contre les potions néfastes qui sont ingurgitées (telles que *Philtre d'amour*, *Potion d'ivresse*, etc.)
- Elle peut être utilisée contre certains autres effets de jeu lorsque spécifiée (maladies, etc.)

**Formule** :

- Mettre une dose et demie de persium dans de l'eau claire et fraîche.
- Poser la fiole et souffler dedans pendant 1 minute.
- Ajouter une demi-dose de buddleia.
- Placer la potion dans un endroit fréquenté par plusieurs personnes (maison, fort, auberge, etc.) pendant 20 minutes.
- Ajouter une dose de caryopteris et souffler dedans pendant 1 minute.
- Bien brasser et remplir d'eau.

### **Potion de transformation** Niveau 4

**Coût de production** : 10 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : Petit fruit, cheveu de la personne qui boira la potion

**Expire à la fin du GN** : Oui

**Durée** : Activation 30 minutes, effet 2 heures

**Effets** : La potion permet de changer son apparence corporelle temporairement. La personne sera considérée comme ayant l'habileté *Déguisement* et ne sera donc pas reconnaissable. Cependant, avec la potion il est permis de changer de race ou de sexe si le physique le permet. Un seul changement d'apparence est possible et il doit être déterminé lorsque la potion est prise.

Après avoir ingurgité la potion, la personne devra se recouvrir le visage du linge humide utilisé pour la recette. La transformation prendra 30 minutes au cours desquelles la personne sera envahie par une intense douleur causée par son corps qui se reforme complètement. Si elle est consciente, la cible va crier et pleurer tout le long de la procédure et si elle n'est pas maîtrisée, elle tentera de s'arracher la peau avec les ongles, annulant ainsi la potion. Son état restera ensuite stable pendant 2 heures, après lesquelles la personne sera prise de douleurs intenses partout sur son corps et reprendra tranquillement son apparence normale au cours des 30 minutes suivantes.

**Note** : La potion n'a d'effets que sur la personne à qui appartenait le cheveu.

**Formule :**

- Dans une fiole, mettre une dose d'aralia.
- Ajouter de l'eau chaude au rythme d'une dose à la minute. Si l'eau est ajoutée trop rapidement, la fiole surchauffera et explosera, infligeant 1 point de dégâts à la personne qui la tenait.
- Ajouter une deuxième dose d'aralia et laisser la potion reposer 5 minutes au soleil.
- Vider la moitié de la fiole dans un feu et ajouter deux doses de genista.
- Dans un bol, mettre 5 doses de moluste et ajouter le cheveu de la personne qui boira la potion.
- Ajouter deux doses d'eau et faire chauffer le mélange.
- Mélanger le contenu du bol et de la fiole.
- Brasser le tout et y tremper un petit fruit (cerise, bleuet, morceau d'orange ou de pomme).
- Recouvrir d'un linge humide et laisser reposer 1 heure.

**Potion de vapeur d'éther** Niveau 2

**Coût de production :** 1 élément d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** Un *Poison somnifère*

**Expire à la fin du GN :** Oui

**Durée :** Activation instantanée, effet 30 minutes volontairement ou 5 minutes si utilisée de force

**Effets :** Lorsque le flacon est ouvert sous le nez de la victime, celle-ci est plongée dans un coma dont elle ne peut se réveiller, à moins d'être violemment frappée. Une personne qui la respire volontairement sera endormie pour 30 minutes alors que quelqu'un qui la respire contre sa volonté le sera seulement pour 5 minutes. Cette potion peut être facilement utilisée pour endormir les personnes avant une opération douloureuse.

**Formule :**

- Prendre un poison somnifère et y ajouter 3 doses de genista et une dose d'aralia.
- Déposer un entonnoir sur le mélange, la pointe vers le haut, et faire tenir une fiole à l'envers sur l'entonnoir, pour recueillir les vapeurs
- Laisser le poison somnifère s'évaporer pendant 20 minutes.
- Soulever la fiole tout en gardant l'ouverture vers le bas et s'assurer d'y mettre un bouchon avant de la retourner.

**Potion de vérité** Niveau 3

**Coût de production :** 4 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** Aucun

**Expire à la fin du GN :** Non

**Durée :** Activation instantanée, effet 5 minutes

**Effets :** Après que la victime ait ingurgité la potion, elle n'est plus capable de dire le moindre mensonge, aussi petit soit-il. Si on lui demande quelque chose, elle devra raconter tous ses petits secrets sans rien déformer. Elle ne peut déformer la vérité ou éviter de répondre.

**Formule :**

- Remplir une fiole de mezereum et la déposer sur une table.
- Faire asseoir quelqu'un devant la fiole et lui demander de parler pendant 5 minutes en ne disant que la vérité (lui demander ensuite en hors-jeu si elle a dit la vérité; si elle a menti sur quoi que ce soit, la potion ne marchera pas et tout est à recommencer).
- Ajouter une demi-dose d'hippophae.
- Brasser vigoureusement pendant 1 minute.
- Ensuite, la lancer à au moins 3 mètres dans les airs et la rattraper 3 fois. Si elle tombe au sol, la potion est ratée, la terre ayant absorbé l'effet de la potion.
- Ajouter ensuite une dose d'obetia.

### **Potion d'ivresse** Niveau 2

**Coût de production :** 2 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** Aucun

**Expire à la fin du GN :** Oui

**Durée :** Activation 15 secondes; effet 1 heure

**Effets :** La potion d'ivresse doit être ingurgitée et cause les mêmes symptômes qu'une consommation excessive d'alcool, c'est-à-dire que la victime sera incapable de penser logiquement, perdra une bonne part de ses réflexes, ne pourra pas courir et souffrira même d'hallucinations. Il lui sera également impossible de faire de la magie sous l'effet de la potion. La potion d'ivresse prend 15 secondes pour faire pleinement effet et dure 1 heure.

**Formule :**

- Mettre de l'eau à la moitié d'une fiole et ajouter une demi-dose de buddleia.
- Laisser aérer 3 minutes.
- Rajouter une demi-dose de buddleia et remplir d'eau.
- Brasser pendant 3 minutes.

### **Potion d'oubli** Niveau 2

**Coût de production :** 3 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** Aucun

**Expire à la fin du GN :** Non

**Durée :** Activation 1 minute; effet instantané

**Effets :** La personne qui boit cette potion perd graduellement (dans l'espace d'une minute) sa mémoire de l'heure précédant l'ingurgitation.

**Formule :**

- Préparer séparément, puis combiner 2 mélanges :
  1. - Dans un quart de fiole d'eau, mettre 1 dose de hippophae puis attendre 2 minutes.
    - Remplir d'eau jusqu'à la moitié
    - Suspendre le mélange dans un cadre de porte pour 10 minutes.
  2. - Mettre une dose de caryopteris dans de l'eau puis brasser.
    - Passer 6 fois au-dessus d'une flamme et laisser reposer 10 minutes.

### **Poudre d'escampette** Niveau 4

**Coût de production :** 4 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** Farine, sciure de bois ou équivalent, *Poudre noire*.

**Expire à la fin du GN :** Non

**Durée :** Usage unique

**Effets :** Lorsque la fiole de poudre d'escampette est ouverte et que son contenu est lancé dans les airs, celle-ci recrée les effets de l'habileté *Smoke*. N'importe qui peut utiliser la poudre d'escampette si un alchimiste lui en explique le fonctionnement.

**Formule :**

- Prendre la fiole qui contiendra la poudre d'escampette et la nettoyer.
- Sécher la fiole près du feu; s'il y a la moindre goutte d'eau dans la fiole, la poudre sera ruinée.
- Mettre 1 dose de *Poudre noire* dans la fiole (voir la recette de la *Poudre noire*).
- Refermer la fiole et brasser celle-ci pour que la *Poudre noire* recouvre l'intérieur de la fiole.
- Ouvrir délicatement la fiole et remplir d'une fine matière combustible (farine, sciure de bois, etc.)
- Refermer la fiole et la réchauffer près d'un feu pendant 2 minutes.
- Enduire le bouchon de *Poudre noire*, et quand la fiole sera ouverte, la friction mettra feu au mélange, produisant une intense fumée.

### **Poudre noire** Niveau 1

**Coût de production :** 1 élément d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** Aucun

**Expire à la fin du GN :** Non

**Durée :** Usage unique (3 doses), expire à la fin du GN une fois chargé

**Effets :** Chaque recette produit 3 doses de poudre noire, chaque dose permettant un tir d'arme à feu (pistolet ou arquebuse). La poudre noire est également utilisée dans les canons, au coût de 9 doses par tir. Cette poudre ne fonctionne que dans les armes à feu ou les canons, et il est impossible de fabriquer de grandes quantités dans le but de faire d'autres types d'explosifs, à moins qu'il en soit stipulé dans les règles.

**Formule :**

- Pendant 1 minute, broyer un morceau de charbon dans un mortier.

*Note : Une fois un pistolet, arquebuse ou canon chargé, il doit être utilisé dans le même GN ou la dose de poudre noire est perdue.*

### **Poudre terrifiante** Niveau 1

**Coût de production :** 2 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** Aucun

**Expire à la fin du GN :** Oui

**Durée :** Activation instantanée; effet 30 secondes

**Description :** « Peur! Sauve-toi en criant pendant 30 secondes! »

**Effets :** Lorsqu'un alchimiste porte la poudre à sa bouche et la souffle en direction d'une personne se trouvant à moins de 2 mètres, celle-ci voit la chose la plus terrifiante au monde et doit se sauver à la course en criant de peur. La fuite ne peut donc pas se faire en silence. La victime peut bloquer et esquiver mais n'attaquera que pour se frayer un chemin s'il n'y a pas d'autre issue ou si elle est prise dans un coin, incapable de se sauver, et qu'on l'attaque.)

*Note : Seul un personnage avec l'habileté Alchimie peut utiliser la poudre terrifiante.*

**Formule :**

- Mettre une goutte de mezereum dans le fond d'une fiole.
- Remplir la fiole d'hippophae.
- Tenir la fiole sous l'eau pendant 30 secondes.
- Mettre la fiole sous terre pendant 1 minute.
- Mettre la fiole dans l'obscurité totale pendant 2 minutes.
- S'assurer qu'aucun liquide ne soit entré dans la fiole.

### **Révéléateur** Niveau 4

**Coût de production :** 8 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux :** *Encre magique, potion de vérité, tissus*

**Expire à la fin du GN :** Non

**Durée :** Instantanée

**Effets :** Pour utiliser le révéléateur, il faut d'abord déposer le bout de tissus sur le front d'une personne (ou de son cadavre), pour ensuite poser une seule question qui se répond par oui ou par non à la victime. La réponse apparaîtra alors par écrit sur le tissu, et cette réponse sera le plus clair et véridique possible. Aucun sort ou habileté ne peut protéger contre le révéléateur; seuls la Haute Magie ou un Miracle peut empêcher son effet.

**Formule :**

- Dans un bol, verser quelques gouttes de la potion de vérité dans 7 doses d'eau tiède.
- Ajouter une demi-dose de moluste et 7 doses d'eau chaude.
- Ajouter une demi-dose d'aralia et 7 doses d'eau bouillante.
- Laisser reposer 7 minutes.
- Déposer la fiole d'encre magique au fond du bol, en prenant soins qu'il n'y ait aucune fuite.
- Laisser reposer 7 minutes.
- Mettre le morceau de tissus dans une fiole et la remplir avec le mélange.

- Vider l'encre magique dans le bol.
- Déposer dans le bol la fiole avec le tissu, en prenant soins qu'il n'y ait aucune fuite.
- Laisser reposer 7 minutes.
- Retirer la fiole et s'assurer que l'encre n'y a pas pénétré.

### **Sceau indestructible** Niveau 3

**Coût de production** : 3 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : Parchemin arcanique vierge, tissus, cire

**Expire à la fin du GN** : Non

**Durée** : Permanent

**Effets** : Dès qu'un sceau indestructible est placé sur un contenant tel qu'un coffre, une boîte ou une bourse, il est impossible de **l'ouvrir ou le déplacer**, sauf par un des personnages dont le nom est écrit sur le sceau. Il est seulement permis de soulever le contenant pour retirer ce qui se trouve en-dessous. Pour poser le sceau on doit pouvoir faire le tour de l'objet avec la bande de tissus puis faire un nœud dedans. Rien ne peut briser le sceau à part la Haute Magie ou la *pâte du scarabée de feu* qui fera fondre la cire.

***Note** : Un sceau indestructible ne peut être déplacé ou modifié; une fois utilisé sur un objet il ne peut pas être réutilisé ailleurs et les noms qui y figurent ne peuvent pas être changés.*

**Formule** :

- Déchirer le parchemin en bandes larges de 1 pouce (2,5 cm).
- Joindre les bandes de parchemin bout à bout, puis remplacer par une bande de tissus de même dimension (longueur et largeur).
- Sur la bande de tissus, inscrire le **vrai** nom des personnages qui pourront ouvrir le contenant.
- Placer un sceau de cire sur la bande de tissus, en prenant soin de ne pas couvrir les noms.
- Attacher la bande de tissus autour d'un contenant en faisant un nœud.

### **Solvant universel** Niveau 4

**Coût de production** : 6 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : un *élément réactif*

**Expire à la fin du GN** : Non

**Durée** : Activation 15 secondes, effet instantané

**Effets** : Le solvant universel prend 15 secondes pour s'activer et aura un effet différent selon l'endroit où il est appliqué :

1. S'il est versé sur une personne (ou son cadavre), le solvant aura pour effet de retirer tous les sorts actifs sur la personne (y compris les sorts d'*Affliction*, *Bénédictio* ou *Roc*), ainsi que tous les effets des poisons, potions ou recettes d'herboristerie.
2. Si le solvant est versé sur un objet, il annulera tout effet magique ou non magique affectant cet objet, ainsi que tout autre effet pouvant se trouver à l'intérieur. L'objet ne peut être affecté par aucune habileté pour les prochaines 5 minutes.
3. S'il est versé par terre, le solvant annulera tout sort dont l'effet se trouve jusqu'à 1 mètre de la potion. Les sorts suivants sont affectés et n'auront pas non plus d'effets dans cette zone pour les prochaines 5 minutes : *Animation végétale*, *Cercle de protection*, *Ligne de protection*, *Miasme*, *Mur d'épines*, *Pierre saillante*, *Sanctuaire de Nessa*, et *Transport du sylvanien*.
4. Si le solvant est versé sur un objet magique, il en retirera toutes les charges.

***Note** : La potion n'a pas d'effets sur la Haute Magie, les pouvoirs ultimes, ou les effets qui demandent un Miracle.*

**Formule** :

- Dans un mortier, mettre une pincée de chaque ingrédient suivant : abarsotia, buddleia, chlorophia, dratsis, obetia et rhamnus.
- Broyer pendant 5 minutes pour obtenir un mélange homogène.
- Mettre dans une fiole 3 doses de genista et une dose de lemun.
- Ajouter à la fiole la moitié du mélange d'ingrédients.

- Brasser de droite à gauche pendant 2 minutes.
- Ajouter à la fiole le reste du mélange d'ingrédients.
- Brasser de haut en bas pendant 2 minutes puis ajouter l'élément réactif.

### **Vecteur** Niveau 4

**Coût de production** : 9 éléments d'alchimie

**Ingrédients spéciaux** : *Baume de décomposition accélérée*, potion choisie

**Expire à la fin du GN** : Non

**Durée** : Instantanée

**Effets** : D'abord, on doit incorporer dans le vecteur n'importe quelle potion qui peut être ingurgitée (à l'exception de *Poison mortel*). Le vecteur doit ensuite être appliqué sur un gant ou un chiffon. Si une personne est ensuite touchée par le vecteur, elle sera affectée par la potion comme si elle l'avait ingurgitée (selon la potion choisie, l'activation peut prendre 15 secondes.) Comme un *poison infligé*, le vecteur sèche en 30 minutes; s'il n'est pas utilisé pendant cette période, il sera perdu. Une armure n'empêche pas le vecteur de faire effet, même si l'on touche une pièce de l'armure. L'habileté **Résistance aux potions** protège contre le vecteur mais l'habileté **Résistance aux poisons** protège seulement si le vecteur contient un poison.

### **Formule** :

- Diluer la potion choisie dans une bonne quantité d'eau.
- Bien mélanger avec le baume de décomposition et laisser reposer 10 minutes.
- Filtrer le tout en gardant 5 doses de ce liquide.
- Ajouter une dose de caryopteris.
- Dans un bol, mélanger deux doses de glatin, une dose d'obetia et une dose d'hippophae.
- Incorporer les deux mélanges.
- Faire sécher le tout pendant 1 heure, afin d'en obtenir une poudre ou une pâte épaisse.

**Note** : Seul un personnage avec l'habileté Alchimie **de niveau 4** peut utiliser un vecteur, et il doit l'appliquer sur la victime avec sa main.



# Herboristerie

## Fonctionnement et explications

L'herboristerie consiste à extraire les propriétés et vertus curatives et médicinales des plantes pour en faire des baumes, onguents, infusions, sirops et poudres. Chacune des recettes qu'un herboriste possède doit être inscrite dans son livre d'herboristerie avec la procédure demandée. L'achat d'un niveau d'Herboristerie donne une recette du niveau équivalent ou moindre.

**Apprentissage :** Pour acquérir des recettes supplémentaires, il peut les acheter individuellement avec des points d'expérience ou trouver quelqu'un qui montrera comment faire la recette voulue. Le personnage doit posséder un niveau d'Herboristerie égal ou supérieur au niveau de la recette. Il doit ensuite observer et copier la recette pendant qu'un autre personnage (possédant déjà la recette) lui montre comment il la fabrique en utilisant la procédure normale.

Un personnage peut apprendre par activité un nombre maximum de recettes égal à son niveau d'Herboristerie +3. Il ne faut pas confondre les niveaux d'Herboristerie achetés et le niveau du personnage, qui correspond au nombre d'activités jouées. Ex : Un herboriste de niveau 5 avec 3 niveaux d'Herboristerie peut apprendre 6 recettes, pas 8.

**Cueillette :** Avant de pouvoir préparer des recettes d'herboristerie, il faut cueillir **soi-même** différentes plantes à plusieurs endroits sur le terrain. Chaque demi-heure complète passée à cueillir fournira assez de plantes pour faire 5 recettes, peu importe leur niveau. **Les fractions ne comptent pas, il n'est donc pas possible de faire une recette après 6 minutes, etc.**

**Confection :** Même s'il suffit de cueillir une seule fois des plantes, l'herboriste doit rassembler un nombre de plantes différentes (pissenlit, feuille d'érable, racine de fougère, etc.) qui sera suffisant pour confectionner sa recette. Pour chaque recette, il faut utiliser un minimum de 5 plantes par niveau. Une recette de niveau 3 nécessite donc 15 plantes différentes. Chaque recette nécessite aussi une plante spécifique obligatoire incluse dans ce nombre de plantes et qui peut être cueillie en même temps que les autres. Il suffit ensuite de suivre la procédure demandée et le temps de fabrication de la recette. Il est impossible de faire plus d'une dose ou recette à la fois, elles doivent toutes être faites individuellement.

Seul l'herboriste qui a réalisé une recette peut la reconnaître si celle-ci n'est pas identifiée. Une recette qui ne peut être identifiée ne fonctionne pas.

**Utilisation :** Toutes les recettes d'herboristerie expirent à la fin du GN, à moins qu'il ne soit précisé autrement dans la description. L'herboristerie ne fonctionne pas sur les morts-vivants ou les morts à moins d'indication contraire. Un personnage perd l'effet de toute recette d'herboristerie lorsqu'il meurt; elle ne reprend pas même si la cible est ramenée à la vie avant que la recette n'expire.

Certaines recettes ont un marqueur «Drogue». Elles créent un phénomène d'accoutumance entièrement *rôleplay* qui est laissé à la discrétion du joueur. En AUCUN cas de la vraie drogue ne peut être prise pour simuler ces recettes.

### Procédure demandée par type de recette

**Baume :** Mélanger de la boue ou de l'argile avec une assez grande quantité de plantes écrasées, séchées ou émiettées. Laisser évaporer le surplus de manière à obtenir un mélange visqueux mais pas trop sec.

**Infusion :** Faire sécher des feuilles et des racines au soleil pour les laisser infuser dans de l'eau bouillante.

**Onguent :** Mélanger les plantes dans un mortier jusqu'à l'obtention d'une pâte plus ou moins uniforme. De la vaseline peut être ajoutée au mélange si celui-ci est trop sec.

**Poudre :** Faire sécher les plantes au soleil ou autour d'un feu et ensuite les égrainer avec un mortier jusqu'à avoir une mouture fine. Conserver dans une petite fiole.

**Sirop :** Faire bouillir des plantes et des racines assez longtemps et épaissir avec diverses plantes

séchées et émiettées.

**Note :** Ne pas ingurgiter de substances faites avec des plantes inconnues, remplacer plutôt les infusions par une tisane, et le sirop par du sirop de maïs mélangé à du colorant par exemple.

## Recettes d'herboristerie

Exemple d'une recette et détails :

### Nom de la recette

**Temps de fabrication :** Le temps requis pour la fabrication de la recette.

**Type de recette :** Onguent, poudre, baume, infusion ou sirop.

**Plante spécifique :** La plante qui doit absolument être utilisée dans la recette.

**Effet :** Les effets de la recette.

### TABLEAU DES RECETTES D'HERBORISTERIE

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Café stimulant	Assaisonnement curatif	Baume médicinal
Encens de méditation	Baume de décomposition accélérée	Épices de conservation
Encens hallucinogène	Infusion de paresse	Infusion de nux vomica
Infusion de gueule de bois	Papyrus	Onguent du vif-esprit
Onguent antipoison	Poison	Poudre de paralysie
Onguent de soins	Sirop euphorisant	
Sirop pour la voix		

### Assaisonnement curatif Niveau 2

**Temps de fabrication :** 10 minutes

**Type de recette :** Poudre

**Plante spécifique :** Une plante ayant des feuilles longues d'au moins 10 centimètres.

**Effet :** Cet assaisonnement à nourriture, une fois ajouté à un repas (peut garnir un seul repas par recette), pourra soigner les blessures du personnage qui le mange. Une fois le repas terminé, la cible sera tellement rassasiée qu'elle voudra seulement se reposer pour les 30 prochaines minutes. Suite à ce temps, elle récupérera tous ses points de vie perdus. Elle peut toujours se défendre et utiliser toutes ses habiletés si elle est attaquée.

### Baume de décomposition accélérée Niveau 2

**Temps de fabrication :** 10 minutes

**Type de recette :** Baume

**Plante spécifique :** Une plante qui pousse dans l'eau (ruisseau, rivière ou étang).

**Effet :** Lorsque le baume est appliqué sur un cadavre, celui-ci se décompose deux fois plus rapidement. Le temps maximal pour faire une *Résurrection* sera diminué de moitié. Un cadavre fraîchement mort passera de 1 heure de temps maximal pour la *Résurrection* à 30 minutes. Seul le temps restant est diminué de moitié. Donc, si le personnage est déjà mort depuis 30 minutes, il pourra être ressuscité seulement pendant les 15 prochaines minutes plutôt que les 30 prochaines.

### Baume médicinal Niveau 3

**Temps de fabrication :** 15 minutes

**Type de recette :** Baume

**Plante spécifique :** Une plante poussant en bordure d'une route fréquentée

**Effet :** Redonne 8 points de vie, mais d'une manière très lente, soit 1 point par tranche de 1 minute. Doit être appliqué sur les blessures. Les effets ne sont pas cumulatifs; 10 onguents ne redonneront pas 10 points de vie par minute.

## Café stimulant Niveau 1

**Temps de fabrication** : 5 minutes

**Type de recette** : Infusion

**Plante spécifique** : Une plante poussant en bordure d'un bâtiment

**Effet** : Ce type de café spécial a pour propriété d'immuniser aux effets du sommeil pendant 1 heure si on en boit une tasse complète. Cela empêche le sort de *Sommeil* de fonctionner, ainsi que le *Poison somnifère* et les chants de Barde provoquant le sommeil. Si le café est ingurgité après avoir été victime d'un *Poison somnifère* mais que la victime n'est pas encore endormie, le café annulera le *Poison somnifère* (voir le chapitre **Les poisons**). Le café ne peut rien pour quelqu'un qui est déjà endormi.

## Encens de méditation Niveau 1

**Temps de fabrication** : 10 minutes

**Type de recette** : Poudre (sous forme de bâtonnets ou cônes d'encens)

**Plante spécifique** : Une plante produisant des petits fruits

**Effet** : Lorsqu'un Mage mémorise un sort de niveau 2 à 4 en respirant l'encens qui brûle, ce sort prendra alors un élément de moins que normalement. Par contre, le sort sera considéré du même niveau (la formule devra être répétée le nombre normal de fois). Un seul sort peut ainsi être mémorisé par dose d'encens utilisée. Une dose affecte un seul Mage. Sur les éléments de sort, à l'endos, il devra être écrit sur chaque élément que de l'encens a été utilisé. Pour que l'encens fonctionne, le visage du joueur doit être assez près de la fumée de l'encens, de façon à ce qu'elle soit assez concentrée. Cet encens ne peut être combiné avec aucun autre effet ou habileté qui optimise la mémorisation.

*Note : Ne pas brûler réellement les plantes, utilisez plutôt des bâtons d'encens bon marché.*

## Encens hallucinogène Niveau 1, (Drogue)

**Temps de fabrication** : 10 minutes

**Type de recette** : Poudre (sous forme de bâtonnets ou cônes d'encens)

**Plante spécifique** : Une plante poussant en bordure d'une route fréquentée

**Effet** : Une personne respirant les vapeurs produites par cet encens aura, au bout d'une minute, des hallucinations qui paraîtront tout à fait réelles. Ces hallucinations peuvent prendre n'importe quelle forme selon l'humeur de la personne. Quelqu'un d'heureux aura des visions positives et amusantes et quelqu'un de triste, des visions déprimantes et peut-être même effrayantes. Une dose d'encens ne fonctionne que sur une personne. La personne ne pourra entreprendre d'actions très complexes, comme faire de la diplomatie, diriger une armée ou négocier de la marchandise. La victime est par contre capable de se défendre si elle est attaquée ou même de faire de la magie en cas de besoin. Les effets dureront 30 minutes si la personne prenait volontairement la drogue ou 5 minutes si c'était involontaire. Pour que l'encens fonctionne, le visage du joueur doit être assez près de la fumée de l'encens de façon à ce qu'elle soit assez concentrée.

*Note : Ne pas brûler réellement les plantes, utilisez plutôt des bâtons d'encens bon marché.*



### **Épices de conservation** Niveau 3

**Temps de fabrication :** 10 Minutes

**Type de recette :** Poudre

**Plante spécifique :** Une plante produisant des petits fruits

**Effet :** Ces épices permettent de conserver une potion d'alchimie qui expirerait normalement à la fin du GN. La potion ainsi traitée se conservera aussi longtemps qu'elle n'est pas utilisée.

### **Infusion de gueule de bois** Niveau 1

**Temps de fabrication :** 5 minutes

**Type de recette :** Infusion

**Plante spécifique :** Une plante avec des feuilles de moins de 2 cm de long

**Effet :** Lorsque l'infusion est ingurgitée au complet, elle enlèvera les effets de l'alcool en 1 minute. La personne n'aura aucune gueule de bois. L'infusion ne peut rien contre une *Potion d'ivresse*.

### **Infusion de Nux Vomica** Niveau 3

**Temps de fabrication :** 15 minutes

**Type de recette :** Infusion

**Plante spécifique :** Une plante poussant en bordure d'un bâtiment

**Effet :** Aussitôt l'infusion ingurgitée, la personne sera prise de vomissements pendant 1 minute. Le corps de la personne est ainsi nettoyé de tous poisons ingurgités, de toutes drogues et également de toutes potions bénéfiques ou non. (voir le chapitre **Les poisons**).

### **Infusion de paresse** Niveau 2, (Drogue)

**Temps de fabrication :** 10 minutes

**Type de recette :** Infusion

**Plante spécifique :** Une plante poussant dans un champ

**Effet :** 1 minute après avoir complètement ingurgité l'infusion, la victime sera prise d'une intense paresse et d'une nonchalance évidente. Sans être physiquement faible, elle aura simplement envie de se prélasser au soleil, de regarder passer les nuages ou de converser longuement de sujets plus ou moins utiles. Pour entreprendre une action concrète, la victime devra avoir une motivation externe très forte et être constamment surveillée, sans quoi elle risque de simplement retourner à sa rêverie aussitôt qu'elle le pourra. La victime est par contre capable de se défendre si elle est attaquée ou de faire de la magie en cas de besoin. Les effets dureront 30 minutes si la personne prenait volontairement la drogue ou 5 minutes si c'était involontaire.

### **Onguent antipoison** Niveau 1

**Temps de fabrication :** 5 minutes

**Type de recette :** Onguent

**Plante spécifique :** Une plante poussant dans un champ

**Effet :** Cet onguent applicable sur une plaie arrête instantanément les effets d'un poison. Par contre, il n'est efficace que sur les poisons infligés (les poisons appliqués sur des lames ou dards; voir le chapitre **Les poisons**).

### **Onguent de soins** Niveau 1

**Temps de fabrication :** 10 minutes

**Type de recette :** Onguent

**Plante spécifique :** Une plante poussant en bordure d'une route fréquentée

**Effet :** Redonne 4 points de vie, mais d'une manière très lente, soit 1 point par tranche de 1 minute. Doit être appliqué sur les blessures. Les effets ne sont pas cumulatifs, donc 10 onguents ne redonnent pas 10 points de vie par minute.

### **Onguent du vif-esprit** Niveau 3, (Drogue)

**Temps de fabrication :** 15 minutes

**Type de recette :** Onguent (appliqué sur les tempes)

**Plante spécifique :** Une plante poussant dans un champ

**Effet :** La victime voit tous ses sens aiguisés à l'extrême. Le moindre chuchotement est un cri à ses oreilles, la moindre blessure produit une douleur atroce, la chose la plus fade paraît très épicée, l'odeur la plus fine lui agresse le nez et la lumière du soleil lui semble insupportable. La victime sera aussi prise d'une profonde paranoïa. Elle est tellement alerte qu'il devient impossible d'utiliser sur elle l'habileté *Attaque par derrière*, ces attaques seront considérées comme des coups de dague normaux. La victime demeure capable de se défendre si elle est attaquée ou même de faire de la magie en cas de besoin. Les effets dureront 30 minutes si la personne prenait volontairement la drogue ou 5 minutes si c'était involontaire.

### **Papyrus** Niveau 2

**Temps de fabrication :** 20 minutes

**Type de recette :** *Spécial* - Faire une très grande quantité d'onguent et la faire bouillir. Cuire ensuite sur une plaque à feu doux. Quand le tout est sec, le résultat devrait être une galette qui se tient, et pourra alors être échangé contre un véritable parchemin arcanique à l'inscription.

**Plante spécifique :** Une plante qui pousse dans l'eau (ruisseau, rivière ou étang)

**Effet :** Le papyrus possède les mêmes propriétés qu'un parchemin arcanique vierge. Le parchemin ainsi créé n'a évidemment pas de temps d'expiration.

### **Poudre de paralysie** Niveau 3

**Temps de fabrication :** 15 minutes

**Type de recette :** Poudre (Utiliser du riz pour simuler la poudre en jeu)

**Plante spécifique :** Une plante qui pousse dans l'eau (ruisseau, rivière ou étang)

**Effet :** Lorsque cette poudre est lancée sur quelqu'un (à moins de 2 mètres), cette personne devient automatiquement paralysée pour 30 secondes.

Si la victime est frappée, elle redevient capable de se mouvoir normalement. Si l'herboriste reçoit de la poudre en la soufflant, il est lui aussi paralysé. Il est donc conseillé de la conserver dans une fiole et de ne pas lancer la poudre directement avec sa main ou contre le vent. La poudre peut paralyser une seule personne (plus l'éventuel herboriste maladroit).

*Note : Une poudre peut seulement être lancée par un herboriste qui possède la recette.*

### **Poison** Niveau 2

**Temps de fabrication :** 10 minutes

**Type de recette :** Onguent

**Plante spécifique :** Épines de conifère

**Effet :** Cet onguent est un « poison infligé » (voir le chapitre **Les poisons** pour les détails), c'est-à-dire qu'il peut seulement être appliqué sur une arme de mêlée ou un dard. La victime blessée par l'arme empoisonnée subira alors les effets communs du poison. Ce puissant onguent sèche et devient inactif s'il n'est pas utilisé 30 minutes après avoir été appliqué sur l'arme.

**Sirop euphorisant** Niveau 2, (Drogue)

**Temps de fabrication :** 10 minutes

**Type de recette :** Sirop

**Plante spécifique :** Une plante poussant en bordure d'un bâtiment

**Effet :** 1 minute après avoir ingurgité le sirop, la personne sera sous l'emprise d'une joie euphorisante et intense. La personne aura une confiance totale en elle-même et sa joie sera tellement grande qu'elle voudra la communiquer avec tout le monde. Elle ne pourra donc pas rester silencieuse plus de 15 secondes. Sa confiance sera tellement grande qu'elle sera même immunisée au sort *Peur* (mais pas à *Terreur*). La victime demeure capable de se défendre si elle est attaquée ou de faire de la magie en cas de besoin. Les effets dureront 30 minutes si la personne prenait volontairement la drogue ou 5 minutes si c'était involontaire.

**Sirop pour la voix** Niveau 1

**Temps de fabrication :** 5 minutes

**Type de recette :** Sirop

**Plante spécifique :** Une plante qui pousse dans l'eau (ruisseau, rivière ou étang)

**Effet :** 1 minute après avoir ingurgité le sirop, la personne verra ses effets de *Silence* annulés, que ce soit un sort ou bien un chant de Barde qui l'ait provoqué.



Photo : Jean-Christophe Levesque-Pagé

# Chants

## Perception des chants en jeu

Les chants affectent souvent le comportement de leur victime. La victime n'a alors pas du tout conscience qu'elle est sous l'emprise d'un chant. Quand l'effet du chant se termine, la victime ne réalise normalement pas qu'elle a été manipulée à moins que l'effet soit particulièrement évident.

Avec le temps, certains personnages peuvent avoir appris que la musique a un effet envoûtant sur les gens. Cependant, ils ne peuvent savoir si une prestation est un authentique « chant de barde » ou simplement une chanson ordinaire. Un joueur peut être pénalisé s'il attaque quelconque personnage dès qu'il se met à fredonner une mélodie. La majorité des musiques entendues à travers le monde de jeu n'ont pas nécessairement d'effet sur leur auditoire...

## Fonctionnement des chants

Un personnage a accès à tous les chants de son niveau de *Chant*, il n'a pas à les apprendre individuellement. Il n'y a pas de nombre maximum d'usages non plus. Pour qu'une personne puisse être affectée par un chant, elle doit l'entendre (ou le voir dans le cas d'une danse) et être à 10 mètres ou moins du Barde. Certains chants ont toutefois une portée plus courte.

Il est à noter que même si certains chants ont des effets similaires à certains sorts, ils ne sont jamais considérés comme de la magie, ni comme des sorts de charme.

## Écriture des chants

Les chants utilisés doivent être adaptés non seulement à l'effet qu'ils produisent, mais aussi à l'univers de jeu; les chansons d'inspiration médiévale ou lyrique sont donc fortement conseillées. Il est aussi suggéré d'utiliser des chansons qui ont un âge d'au moins 10 ans. Cela évitera de faire décrocher les gens à tout coup.

Aussi, on recommande de modifier les paroles pour les adapter afin de les associer à l'univers de jeu. Par exemple, éviter de mentionner des lieux réels qui n'existent pas à Bélénos. Il ne faut pas non plus utiliser de chansons trop connues (thème de comédie musicale ou d'émission, musique de jeu vidéo) ou trop récentes (musique moderne, de style inapproprié : rock, pop, etc.)

Tous les chants et toutes les danses doivent être différents les uns des autres et doivent être appropriés à l'effet désiré. Par exemple, une même comptine ne pourrait pas être utilisée pour deux chants, ou encore pour un chant de combat.

*Quelques exemples :*

- La comptine « Au clair de la lune » ne sera pas acceptée puisqu'elle est trop connue et ne s'applique pas vraiment aux pouvoirs des chants.
- La chanson « Allegria », même si vieille de 10 ans, ne sera pas acceptée car elle est l'opus principal du spectacle. D'autres chansons provenant de ce spectacle pourraient être acceptées.
- La chanson « March of Cambreadth » est vieille de plus de 10 ans. Elle n'est pas l'opus principal d'une œuvre contemporaine, mais fait partie des chansons couramment entendues dans les répertoires médiévaux. Elle sera donc acceptée.

En cas d'incertitude, vous pouvez vous informer à l'organisation.

## La prestation

Un barde tentera toujours d'avoir la meilleure performance : il préfère rester stable et être dans un endroit paisible, même si ce n'est pas toujours possible. La prestation doit observer les règles suivantes :

- Un barde peut se déplacer en chantant, mais ne peut pas courir.
- Un chant ne peut pas être fait en combat, à moins qu'il soit précisé autrement.
- Un chant doit durer au moins 2 minutes avant de faire effet, à moins qu'il soit précisé autrement.
- Le même chant ne peut pas être fait plus d'une fois par heure.
- Un barde ne peut donner à une personne qu'un seul effet de chant à la fois.

- Les effets d'un chant ne sont pas cumulatifs, même si chanté par deux bardes différents.

Même s'ils sont tous appelés chants, certains d'entre eux peuvent ou doivent être présentés sous d'autres formes : **chanté, dansé, instrumental, récit (poème), ou mimé**. Les possibilités sont parfois différentes pour le Barde qui fait le chant et les accompagnateurs. Un effet de silence empêche d'utiliser toute forme de chant, mis à part la *Danse du mime*.

La cible doit avoir été présente pendant tout le chant pour être affectée. Quand le Barde a complété son chant, il donne en hors-jeu le nom du chant utilisé et décrit l'effet à la ou les cibles.

### Accompagnateur(s)

Certains chants requièrent plusieurs bardes pour avoir un effet. Dans les cas où plus d'un Barde est requis, l'un d'eux utilise le chant et les autres l'accompagnent. Seul le Barde utilisant le chant doit avoir le niveau du chant en question. Les accompagnateurs doivent cependant avoir le niveau 1 de *Chant*. Un Barde ne peut participer qu'à un chant à la fois. Par exemple, il ne peut pas chanter le chant de l'amitié en faisant la danse du feu ou encore accompagner deux bardes à la fois, même s'ils font tous les deux le même type de chant.

## Liste des chants

LISTE DES CHANTS			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Chant de l'amitié	Chant de la rage	Chanson à répondre véridique	Chant de confusion cléricale
Chant de l'honneur	Chant de prompt rétablissement	Chant des ombres	Chant de l'épopée
Chant de la force	Chant des larmes	Danse de l'artiste riche	Chant de l'esprit faible
Chant de la mêlée	Chant du faible	Danse du mime	Chant de la joie
Chant du ventre vide	Chant du lendemain de veille	Force de la voix	Chant du héros
Duel de la voix	Comptine soporifique	Obstinante charade	Chant obsédant
Requiem	Danse du feu	Sérénade	
Rituel de la perte de la voix			

### Chanson à répondre véridique Niveau 3

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Chanté.

**Cible :** 3 personnes

**Durée :** 1 question par personne

Le Barde devra chanter une chanson à répondre, après laquelle il pourra poser une seule et même question à 3 personnes qui auront participé à la chanson. Chacune devra répondre à la question de son mieux **SANS MENTIR** à moins qu'elle soit sous *Identification faussée*.

### Chant de confusion cléricale Niveau 4

**Nombre de bardes requis :** 2

**Formes possibles :** Chanté, récit; Accompagnateur : Chanté, instrumental, récit.

**Cible :** 5 personnes

**Durée :** 1 heure

Le Barde chante une chanson épique sur les dieux des deux panthéons. Par cette chanson, il réussit à mettre en doute la foi de la plupart des croyants, allant même jusqu'à les empêcher d'utiliser de la magie cléricale pour un temps, incluant les magies shamaniques et de moine.

### Chant de l'amitié Niveau 1

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Chanté, instrumental, récit.

**Cible :** 1 personne

**Durée :** 1 GN

Pour arriver à invoquer ce pouvoir, le Barde doit chanter une chanson complète pour une personne en particulier. Cette personne doit entendre clairement la musique et doit être attentive à celle-ci. Si ces conditions sont remplies, la personne est charmée. Elle éprouvera dès lors une très grande

sympathie pour le Barde, comme si ce dernier était comme un vieil ami : elle tentera de l'aider si elle apprend qu'il est en danger, mais gardera tout de même son libre arbitre et ne lui sera pas soumise pour autant.

### **Chant de l'épopée** Niveau 4

**Nombre de bardes requis :** 2

**Formes possibles :** Chanté, récité; Accompagnateur : Chanté, instrumental, réciter.

**Cible :** 1 personne

**Durée :** 1 GN

Le Barde chante pour une personne une aventure, plus ou moins plausible, dont elle est le personnage principal. La cible, quand le Barde termine, doit essayer d'accomplir l'épopée que le Barde a chantée. La cible ne sera pas totalement obsédée par l'épopée mais la gardera comme objectif jusqu'à ce qu'elle la réussisse ou que le GN se termine.

### **Chant de l'esprit faible** Niveau 4

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Chanté.

**Cible :** 1 personne

**Durée :** 1 heure

Cette chanson doit être frivole ou changeante. La cible se mettra également à agir de manière frivole, c'est-à-dire qu'elle aura toujours des intérêts changeants et fera tout ce qu'on lui dit de faire, sauf se suicider. Cependant, elle sera incapable de garder sa concentration sur une action de plus de quelques secondes à moins que quelqu'un la ramène continuellement à l'ordre. Dans un cas de danger immédiat, la cible pourra se défendre ou se sauver, mais dès que la menace n'est plus immédiate, l'effet du chant recommence à se faire sentir.

### **Chant de l'honneur** Niveau 1 (Combat)

**Nombre de bardes requis :** 1 ou 2

**Formes possibles :** Chanté, instrumental.

**Cible :** 5 personnes

**Durée :** 1 heure

Ce chant est souvent utilisé pour inspirer les soldats moins dévoués à une cause. Les 5 personnes, qui marchent avec ou combattent pour le même objectif que le barde, deviennent incapables de trahir la cause ou de se sauver du combat, à moins d'y être forcés par magie.

### **Chant de la force** Niveau 1 (Combat)

**Nombre de bardes requis :** 2

**Formes possibles :** Chanté; Accompagnateur : chanté, instrumental.

**Cible :** 5 personnes

**Durée :** 1 heure

Les 5 personnes désignées par le Barde infligent 1 point de dégâts supplémentaire. Cet effet n'est pas cumulatif avec un autre effet de force.

### **Chant de la mêlée** Niveau 1

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Chanté, instrumental.

**Cible :** 5 personnes

**Durée :** 1 heure

Jusqu'à 5 alliés du Barde voient leur maximum de points de vie augmenter de 2. Ces points temporaires seront les premiers points de vie perdus et disparaissent lorsque l'effet se termine.

### **Chant de la joie** Niveau 4

**Nombre de bardes requis :** 2

**Formes possibles :** Chanté; Accompagnateur : chanté, instrumental, dansé.

**Cible :** 5 personnes

**Durée :** 1 heure

Cet hymne à la paix ou à la joie inspire ceux qui l'entendent. L'auditoire affecté est soumis à l'équivalent d'un sort de *Pitié*.

### **Chant de la rage** Niveau 2

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Chanté, récité.

**Cible :** 1 personne

**Durée :** 1 minute

Le Barde doit chanter une chanson offensante envers une personne et celle-ci doit entendre la chanson clairement et savoir qu'elle parle de lui ou elle. La cible de la chanson entrera dans une rage ayant pour but de tuer de manière violente tous les gens aux alentours qui auront entendu la chanson (incluant le barde), croyant qu'ils se moquent tous de lui ou elle.

### **Chant de prompt rétablissement** Niveau 2

**Nombre de bardes requis :** 3 ou plus

**Formes possibles :** Chanté; Accompagnateurs : chanté, instrumental, dansé.

**Cible :** jusqu'à 4 personnes

**Durée :** 1 minute

Le Barde et ses accompagnateurs chanteront en présence de blessés et agenouillés près d'eux (ou dansant autour). À chaque 30 secondes de chant, ceux-ci regagneront un point de vie. Ils peuvent donc redonner jusqu'à 2 points de vie à 4 personnes. Une personne ne peut bénéficier de ce chant deux fois dans la même heure.

### **Chant des larmes** Niveau 2

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Chanté, récité.

**Cible :** 1 personne

**Durée :** 5 minutes

Le Barde chante une chanson triste à une cible qui doit l'entendre et savoir que la chanson lui est dédiée (un contact visuel insistant suffit). La cible se met à pleurer et sera triste pendant 5 minutes. De plus, tout en pleurant, la cible parlera de tout ce qu'elle a fait de « méchant » pendant la journée (exemple : un Voleur parlera de ses vols à la tire, un assassin, des meurtres qu'il a commis). Si la cible est sous *Identification faussée*, elle pleure tout de même mais n'est pas obligée de parler, ou peut mentir.

### **Chant des ombres** Niveau 3

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Chanté

**Cible :** 3 personnes

**Durée :** 30 secondes

Cette chanson angoissante ou effrayante ne peut être faite que dans un endroit sombre ou la nuit. À la fin du chant, les gens qui ont entendu la chanson (et qui étaient aussi dans l'ombre si c'est le jour) devront se sauver comme sous l'effet d'un sort de *Peur*.

### **Chant du faible** Niveau 2 (Combat)

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Chanté

**Cible :** 5 personnes

**Durée :** 5 minutes

- **Ce chant prend effet dès qu'il est chanté.**

Le Barde qui sera pris au dépourvu en combat pourra chanter cette petite chanson mignonne et

attendrissante. Jusqu'à 5 ennemis du Barde seront alors pris de pitié pour lui, préférant lui laisser 5 minutes pour se sauver ou encore le prendre prisonnier.

Le Barde peut aussi utiliser une variante du chant, celle-ci permettant d'invoquer le chant du faible sur quelqu'un d'autre, forçant les autres à prendre la cible en pitié. Il est à noter que le Barde ne peut pas réutiliser ce chant sur les mêmes personnes pour une heure et que l'effet du chant se dissipe dès que le Barde (ou la personne qu'il protège) participe au combat.

### **Chant du héros** Niveau 4

**Nombre de barde requis :** 1

**Cible :** 1 personne

**Forme :** Chanté, récit

**Durée :** 1 heure

Ce chant raconte les aventures d'un héros, le champion choisi par le barde. Ce dernier doit bien connaître la cible puisque le chant doit être personnalisé pour le champion; de plus, le barde doit avoir sur lui un objet personnel de son champion (bijou, ceinturon, mouchoir ou autre). La personne ciblée doit savoir qu'elle est concernée avant le début du chant. Une fois actif, le chant donne au héros 6 points d'armure magique, *Résistance aux sorts de charme* niveau 2 et 1 point de dégâts supplémentaire (cet effet n'est cumulatif avec aucun autre effet de *Force*). Peut être jumelé avec une armure physique, mais aucun sort de type Protection qui donne des points d'armure ni aucun autre chant (force, mêlée, etc.).



### **Chant du lendemain de veille** Niveau 2

(Combat)

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Chanté, récit.

**Cible :** 1 personne

**Durée :** Instantanée

Le Barde chantera cette chanson à sa cible en lui tenant les épaules pendant 2 minutes, après laquelle tous ses effets liés à l'alcool seront dissipés. Il est à noter que le chant agit aussi sur les poisons ingérés (voir le chapitre **Les poisons**).

### **Chant du ventre vide** Niveau 1

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Chanté, instrumental.

**Cible :** 1 personne

**Durée :** 5 minutes

Le Barde doit chanter une chanson de table, de circonstance pour un repas ou faisant référence à la nourriture. Celui à qui est dédiée cette chanson se voit pris d'une envie de grignoter, de manger. Cela ne l'empêchera pas de se défendre ou se sauver, mais s'il n'y a pas de situation urgente, il cherchera à satisfaire sa faim pour la durée de l'effet.

### **Chant obsédant** Niveau 4

**Nombre de bardes requis :** 2

**Formes possibles :** Chanté, instrumental, récit.

**Cible :** 5 personnes

**Durée :** 1 heure

Tous ceux qui ont entendu le chant pour la durée minimale deviendront de plus en plus obsédés par la prestation des bardes. Ils auront de la difficulté à soutenir une conversation ou se concentrer

sur une autre tâche. Pendant 1 heure ils resteront captifs et encourageront les bardes à jouer, avec de l'argent ou de la boisson, à moins qu'ils soient interrompus par un combat.

### **Comptine soporifique** Niveau 2

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Chanté, instrumental.

**Cible :** 1 personne

**Durée :** 5 minutes

Le Barde jouera une berceuse à sa cible et, au bout de deux minutes, elle s'endormira d'un sommeil tout à fait normal et naturel; bousculer la cible la réveillera.

### **Danse de l'artiste riche** Niveau 3

**Nombre de bardes requis :** 2

**Formes possibles :** Dansé; Accompagnateur : chanté, instrumental.

**Cible :** 3 personnes

**Durée :** Instantanée

Le Barde doit danser publiquement pendant 2 minutes, après quoi il pourra réclamer à 3 personnes qui l'ont regardé le contenu de leur bourse, jusqu'à 25 chads. Les victimes de la danse DOIVENT donner ces chads si elles le possèdent.

### **Danse du feu** Niveau 2

**Nombre de bardes requis :** 2

**Formes possibles :** Dansé; Accompagnateur : Chanté, instrumental.

**Cible :** Barde

**Durée :** 2 heures

Le Barde danse autour d'un feu (marcher autour d'un feu n'est pas considéré comme une danse) et sera immunisé au feu pour 2 heures. Ceci inclut les bûchers et les sorts suivants : *Accumulation solaire*, *Boule de feu*, *Langue de feu*, *Piège de feu*, *Rune explosive* et *Rune explosive améliorée*. Le Barde n'est pas immunisé à la Haute Magie et aux pouvoirs légendaires des Titres de prestige. Il est à noter qu'une arme qui fait des dégâts de feu le blessera quand même, mais les dégâts ne seront pas considérés « de feu ». Seul le Barde qui danse est affecté, pas l'accompagnateur.

### **Danse du mime** Niveau 3

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Mimé

**Cible :** 1 personne

**Durée :** 30 secondes

Le Barde devra imiter TOUS les mouvements de sa cible pendant 2 minutes. La cible devra se rendre compte que le Barde l'imité mais le Barde ne doit pas le lui dire. En fait, il ne doit pas prononcer une seule syllabe pendant le chant. Ensuite, le Barde pourra donner un ordre à la cible, une petite phrase que la cible devra immédiatement faire, comme pour un sort *Commandement*.

**Note :** *La Danse du mime est le seul chant qu'il est possible de faire sous l'effet de Silence.*

### **Duel de la voix** Niveau 1

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Chanté, instrumental (la forme doit être la même pour les deux bardes).

**Cible :** Barde adverse

**Durée :** 1 heure

Un Barde peut en provoquer un autre en duel de la voix par une déclaration publique qui doit avoir au moins un témoin impartial (pas impliqué dans le conflit des deux bardes). Si le défi est accepté, les deux bardes se mettront à chanter chacun une chanson différente en même temps, et celui qui chantera le plus longtemps sans s'arrêter gagnera. Le perdant sera incapable de chanter un chant de Barde durant 1 heure ou jusqu'à ce que le gagnant lui pardonne.

### **Force de la voix** Niveau 3 (Combat)

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Chanté.

**Cible :** Groupe

**Durée :** Tant que chanté, maximum 1 minute

- **Ce chant prend effet dès qu'il est chanté.**

Un Barde pourra utiliser sa voix pour se protéger temporairement en combat. Il devra crier une note distincte sans arrêt et tant qu'il criera, personne ne pourra approcher à moins de 2 mètres et même les alliés du Barde sont affectés, mais il sera toujours possible de lui lancer une arme de jet ou une flèche. Ceci étant une mesure défensive, le Barde ne peut pas se déplacer du tout pendant son cri, mais il peut toujours se battre.

### **Obstinante charade** Niveau 3

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Chanté, récité

**Cible :** 1 personne

**Durée :** 1 heure

- **Ce chant prend effet dès qu'il est chanté.**

Le Barde donnera à sa cible une charade ou une énigme. Après avoir entendu la charade, elle sera plongée dans une profonde pensée, ayant pour but de résoudre la charade. Tant qu'elle ne sera pas résolue, la cible devra rester sur place, sauf pour aller voir le Barde pour savoir si elle a la bonne réponse. L'état de réflexion sera brisé en cas de combat ou d'action agressive de la part de quiconque, mais reprendra aussitôt le danger passé. Si la victime n'a pas trouvé la réponse après 1 heure, l'effet du chant cessera de lui-même.

### **Requiem** Niveau 1 (Combat)

**Nombre de bardes requis :** 1

**Formes possibles :** Chanté, instrumental.

**Cible :** 5 personnes (morts-vivants)

**Durée :** 5 minutes

- **Ce chant prend effet dès qu'il est chanté.**

Le requiem est un chant funéraire qui a aussi l'effet d'attirer les morts-vivants : tant que le barde pourra chanter (jusqu'à 5 minutes), il attirera l'attention de 5 morts-vivants sans intelligence (zombies, zombies majeurs, autres) qui se dirigeront vers lui et ignoreront complètement les autres individus se trouvant à proximité. Seul le *Contrôle des morts-vivants* peut contrer ce chant.

### **Rituel de la perte de la voix** Niveau 1

**Nombre de bardes requis :** 2

**Formes possibles :** Chanté, mais l'accompagnateur peut utiliser une autre forme.

**Cible :** 1 personne

**Durée :** 5 minutes

Deux bardes inviteront une personne à chanter avec eux une chanson quelconque et ils tenteront de la faire chanter le plus fort possible; après 2 minutes de chant ininterrompu, la cible verra sa voix diminuer jusqu'à ne plus pouvoir parler pendant 5 minutes.

### **Sérénade** Niveau 3

**Nombre de bardes requis :** 2

**Formes possibles :** Chanté, dansé; Accompagnateur : Chanté, instrumental.

**Cible :** 1 personne

**Durée :** 1 heure

Le Barde qui chante pour ou qui danse avec une personne de la même race produit sur elle l'effet d'un philtre d'amour.

# Règles de groupes

## Politique et influence

Bélénos offre un niveau de jeu politique optionnel pour ceux qui désirent gérer un groupe officiel. Le système de « Groupes et influence » permettant de gérer les actions faites entre les activités (détaillé dans les **Règlements avancés**), ainsi qu'une géopolitique détaillée sont disponibles sur le site web et le Wiki de Bélénos (<http://www.terres-de-belenos.com>).

## Déplacements d'armée

Cette section s'attarde aux déplacements et aux combats des grands nombres. Toutes les règles qui suivront sont pensées de manière à encourager les comportements suivants :

- Encourager les affrontements justifiés entre grandes armées de force équitable.
- Décourager les combats inutiles.
- Encourager l'occupation des différents territoires et campements de jeu.
- S'opposer à ce que l'occupation d'un campement soit résolument suicidaire.
- S'assurer que les joueurs aimant le combat en GN sentent que Bélénos les comprend et accepte leur vision du jeu.
- Permettre un roulement de personnage, ni trop rapide ni trop lent pour empêcher la stagnation de l'histoire, mais tout de même préserver la profondeur du monde de jeu.

La liste n'est pas exhaustive, loin de là, mais elle donne tout de même le ton de ce qui est désiré à Bélénos au niveau du combat. Pour orienter le GN, Bélénos mise beaucoup sur le dialogue avec les groupes et les individus. L'organisation ne prend parti pour aucun groupe, nous aidons chacun dans ses objectifs tant que ses actions ne nuisent pas au GN. Nous n'aiderons pas les groupes à survivre ou à gagner, mais nous pouvons les conseiller (sans leur donner d'information privilégiée) pour que les actions qu'ils désirent entreprendre se fassent dans le respect du jeu et que leur impact soit positif, mémorable, mais surtout qu'il n'entraîne pas de litige. Plus concrètement, nous avons décidé de tracer une ligne bien claire pour les groupes se déplaçant ET pour les groupes qui iront attaquer. Si un groupe ne dépasse pas ces balises, l'organisation ne va pas interférer ou imposer de conséquences. Dans le cas contraire, l'organisation possède une charte des conséquences à appliquer selon les conditions.

### Troupe de 14 et moins

Les groupes de 14 personnes n'ont aucune obligation lors de leurs déplacements en vue (ou non) d'une attaque.

### Troupes de 15 et plus

Les groupes de 15 personnes et plus doivent porter un étendard annonçant leur groupe

### Affrontement hors des campements

La seule règle encadrant TOUS les affrontements à l'extérieur des campements est simple: Assurez-vous d'ajuster votre comportement selon les adversaires rencontrés. Si le ou les ennemis rencontrés n'ont aucune chance de s'en sortir et tentent d'éviter le combat, tendez des perches pour leur permettre de s'en sortir ou accordez-leur un moment de *rôleplay* avant de mourir. Si cette règle n'est pas respectée, l'organisation pourra sanctionner le groupe et limiter ses déplacements.

### Affrontement dans les campements

Lorsqu'un groupe s'attaque aux occupants d'un campement (zone comportant un feu et où des personnages peuvent camper, que ce soit dans des tentes, un fort ou une maison) le groupe doit être accompagné d'au moins 2 arbitres (un temps hors-jeu doit être accordé pour qu'un des



arbitres puisse se retrouver à l'intérieur du campement).

L'organisation se donne le droit d'intervenir en cas de situation abusive. Elle n'appliquera aucune sanction si :

- Le groupe attaquant comporte moins de 30 personnes et que c'est le premier campement que le groupe conquiert durant son déplacement.
- Le groupe attaquant comporte plus de 30 personnes mais reste à moins de 2 contre 1.
- Les défenseurs ne sont pas barricadés. S'ils laissent la porte ouverte, cela peut être considéré comme une invitation.
- Le groupe attaquant s'est déjà entendu avec l'organisation avant le combat ET il a prévu occuper le bâtiment en cas de victoire. Le groupe n'est pas tenu d'occuper lui-même le bâtiment (il peut le laisser à un groupe allié), mais doit également respecter les règles s'appliquant dans le cas où le groupe résidant désire rester.

Si l'une ou l'autre de ces règles est enfreinte, des conséquences seront appliquées par l'organisation. Ces conséquences seront dictées par une charte, qui ne sera pas divulguée publiquement pour éviter qu'un groupe ne tente de trouver et d'exploiter une faille.

Les conséquences possibles sont les suivantes :

- Le groupe perd le droit de continuer son déplacement et doit se diviser en groupes de 14. Il ne pourra plus se déplacer à plus de 14 pour le reste du GN.
- Le groupe perd le droit de voler en tout ou en partie les possessions du groupe présentes dans le campement (il peut toujours fouiller et voler les morts).
- Le groupe se voit demander de quitter rapidement la zone conquise.
- Une partie des morts seront relevés après le départ des attaquants. Ils garderont un souvenir vague du groupe qui les a attaqués, sans savoir qui était présent dans l'attaque.

Les arbitres connaissent les facteurs qui feront qu'une conséquence peut être appliquée. Si aucun organisateur n'est présent durant le combat, ils n'auront d'autre choix que de demander d'aller en chercher un à l'inscription pour déterminer s'il y a des conséquences. Ce qui veut dire que si un groupe de plus de 29 personnes désire prendre un campement et qu'il n'a pas déjà une entente avec l'organisation, il devrait normalement avertir l'organisation de son intention d'attaquer pour éviter un délai inutile. La même recommandation s'applique si un groupe de 15 à 29 désire envahir plus de deux campements.

Le ratio de 2 contre 1 est quant à lui un ratio arbitraire dont l'interprétation est laissée à l'arbitre sur place. Ainsi, si le combat semble équitable ou s'il voit que des défenseurs quittent le campement avant le combat en vue de diminuer leur nombre, il peut décider de ne pas demander la venue d'un organisateur pour déterminer s'il y aura des conséquences puisqu'en toute logique, il n'y aura pas de conséquences imposées.

Si l'organisation doit imposer des conséquences, nous prendrons le temps nécessaire pour bien expliquer la situation aux chefs de groupe et tenterons de trouver des solutions pour ne plus qu'ils aient à vivre de tels désagréments.

### Règle anti-marée

Toute attaque de campement (ouverture de porte) ou occupation hostile de campement (occuper l'aire de vie extérieur d'un campement) mené à 30 personnes ou plus interdit aux attaquants de continuer leur avance en choisissant un nouveau campement. Ils pourront continuer à semer la peur sur les sentiers, mais ne pourront plus investir de campements. Cette règle a pour but d'empêcher la formation récurrente de très vastes armées qui, telle une marée montante, se déverse sur plusieurs campements en se reposant sur la force du nombre.

### Règles concernant les bâtiments

En général, toute architecture servant à contourner une règle de jeu est interdite. Par exemple, il n'est pas permis de mettre un mur directement devant la porte d'un fort pour empêcher l'utilisation d'un bélier.

Si l'espace est suffisant, il est permis de passer sous une palissade ou sous les bâtiments mais il est interdit de creuser.

Il n'est pas permis de faire des trappes qui ne laissent passer que les lances, ni de créer un espace semi-clos de façon à prendre des attaquants en souricière ou de les attaquer depuis un endroit surélevé.

Lors d'une attaque, il est interdit de bloquer les fenêtres par des rideaux (de tissus, de billes ou autre) pour arrêter les flèches.

## ***Règles de siège ou de prise de fort***

Tenter d'entrer par la force dans une construction fermée et défendue constitue une prise de fort. Cela comporte des contraintes particulières au niveau de l'arbitrage et il est de la responsabilité des attaquants de les respecter. Il faut s'informer auprès de l'organisation avant de tenter un siège.

Étant donné que les prises de fort comportent plusieurs dangers, les règles lors de celles-ci sont très strictes et nous serons très sévères dans leur application.

### Attaquer un fort

#### **Règles à suivre lors d'une attaque de bâtiment :**

- Un minimum d'un arbitre et de deux aides doivent absolument être présent lors d'un siège, un à l'extérieur avec les assiégeants et un à l'intérieur avec les assiégés. Si cette

première condition n'est pas respectée, le siège sera alors annulé et reporté (les chefs de groupe seront questionnés et recevront éventuellement un blâme).

- Il est possible d'escalader (avec l'aide obligatoire de quelqu'un d'autre) certains murs pour pénétrer les forts, la hauteur maximale permise pour grimper étant de 12 pieds (3.5 mètres). **Les grappins sont interdits.**
- Un bélier peut être utilisé pour défoncer la porte d'un fort, mais pas les murs. Les coups donnés avec le bélier sont fictifs : il ne suffit que de toucher à la porte, mais ceux qui manipulent le bélier doivent reculer de 3 grands pas entre chaque coup.
- Une porte ou une faille possède un nombre de résistances donné par l'organisation, allant de 10 pour une porte de maison à 50 pour une porte de forteresse. Un ingénieur peut également ajouter des résistances à une porte.
- Avec l'habileté *Sabotage*, il est possible de créer une faille dans la porte (voir l'habileté). Une porte sabotée ouvrira au premier assaut, sans même avoir besoin de bélier.
- Il est interdit de défoncer les fenêtres.
- Un bâtiment peut avoir des trappes de sortie hors-jeu afin d'assurer la sécurité de ses occupants. Ces trappes sont désignées «H-J» et ne doivent pas être utilisées en jeu.
- Des règles spécifiques sont appliquées aux armes de siège (voir **Armes de siège**).

Lorsque la nuit tombe, les règles changent pour des raisons de sécurité, toute autre action sera reconnue comme de la triche et la personne recevra un avertissement ou un blâme. Par souci de simplicité, la nuit désigne la période de 20h à 7h. Un siège déjà en cours avant 20h ne sera pas arrêté automatiquement, mais un arbitre peut décider en tout temps de la fin du siège si l'obscurité rend l'activité dangereuse.

#### **Règles d'une attaque de nuit :**

- Un maximum de 5 attaquants peut entrer dans un abri la nuit. Est considéré un abri toute enceinte ayant une porte; une forteresse constituée de plusieurs bâtiments et d'une palissade les reliant compte comme un seul abri.
- La limite de 5 attaquants inclut les zombies. Les cadavres sont également comptés : si les 5 premiers attaquants meurent, il n'est pas possible d'en envoyer 5 autres.
- *Abdiquer l'attaque* : si les attaquants ont perdu des membres à l'intérieur, ils peuvent demander à ce que les défenseurs leur rendent les cadavres. Si les défenseurs acceptent, les attaquants doivent quitter immédiatement et ne pas revenir dans la même nuit. En cas de refus, les attaquants peuvent alors envoyer 10 personnes supplémentaires à l'intérieur. Cette action peut être répétée plusieurs fois si les défenseurs continuent de refuser.
- Il est interdit de défoncer toute porte ou faille pendant la nuit; si une porte ou faille n'est pas défendue, vous pouvez y entrer librement.
- Il est interdit d'utiliser une échelle ou un bélier.
- Il est possible d'escalader (selon les règles de jour) les murs pour pénétrer dans le fort.
- Il est possible de se tenir aux alentours du fort et de faire une occupation dans le but de ne laisser personne sortir du fort. Toute personne qui sort du fort sans bonne raison hors-jeu (aller aux toilettes n'est pas une bonne raison, les seules bonnes raisons sont des problèmes médicaux ou similaires) peut se faire tuer.
- En tout temps, il est possible de lancer des sorts et des projectiles d'une part et de l'autre.

#### **Prendre un fort**

Pour qu'un fort devienne son nouveau lieu de résidence, un groupe doit obéir à certaines conditions :

- D'abord, le groupe doit occuper le fort pour toute la période de jour du dimanche, c'est-à-dire de 7h à midi.
- Le groupe doit également repousser les attaques des anciens résidents au GN suivant.

- Une fois que le groupe a passé 2 GN consécutifs dans le fort (celui de la prise et le suivant), il doit accepter les anciens résidants en tant que nouveaux personnages dans leur groupe, si ceux-ci le désirent.
- Des considérations monétaires seront aussi à envisager selon l'investissement du groupe responsable de la construction et des ententes avec l'organisation.

## **Armes de siège**

Les armes de siège comme la catapulte, la baliste et l'huile bouillante tuent instantanément les joueurs touchés. Un bouclier ou une immunité aux armes non magiques ne protège pas contre de telles armes. Il est à noter qu'un bélier ne peut évidemment pas être utilisé pour attaquer des joueurs. « L'huile bouillante » est également limitée aux activités où la température maximale prévue dépasse 15 degrés Celsius. Sous cette température, les arbitres pourront limiter son utilisation en tenant compte de la température, des conditions météo, de l'heure ainsi que des circonstances. Pour de plus amples informations sur les armes de siège, consultez l'organisation.

### **Enfumoir**

Une arme de siège spéciale, l'enfumoir, peut remédier au fait qu'il n'est pas possible de réellement mettre le feu aux bâtiments. Cette méthode implique l'aide de l'organisation ; un groupe doit se présenter à l'inscription pour se procurer l'arme, et expliquer comment il offrira à leurs ennemis de se rendre. Si l'organisation juge que ces termes sont raisonnables, elle enverra un négociateur (arbitre) qui s'assurera que les termes sont présentés aux défenseurs. Si ces derniers refusent, le négociateur (et seulement lui) pourra activer l'enfumoir.

- Dans un premier temps, l'enfumoir est un « service » offert par un PNJ/arbitre; il doit être utilisé dans un délai raisonnable d'une heure ou deux, un groupe sera pénalisé si leur but est simplement d'enlever cette option aux autres groupes.
- L'enfumoir doit être installé à l'intérieur d'un bâtiment. Les attaquants doivent donc avoir le contrôle de l'entrée et du premier étage.
- Dans les 5 minutes suivant l'activation de l'enfumoir, TOUS les joueurs présents doivent quitter le premier étage, en commençant par les attaquants. Les défenseurs toujours présents au premier étage peuvent se rendre au deuxième, ou sortir.
- Si les défenseurs ne se rendent pas dans les 30 minutes suivant l'activation de l'enfumoir, ils tomberont tous inconscients pendant 5 minutes et les attaquants pourront se rendre à eux.
- Les défenseurs peuvent également tenter une sortie avant la limite de temps. Dans ce cas, ils peuvent redescendre au premier étage, et le négociateur (arbitre) s'assurera qu'il y a une zone sécuritaire à la sortie du bâtiment pour engager un combat.

***Note :** Il ne peut y avoir qu'un seul enfumoir en jeu en tout temps.*

## **Prisonniers**

Pour éviter de tuer tout un groupe ou encore une seule personne isolée, un joueur peut capturer des personnages ennemis. Il est possible de faire des prisonniers en tout temps, pas seulement lors d'une prise de fort. Il est ensuite possible d'envoyer ce prisonnier vers son duché.

Les conditions suivantes s'appliquent :

- Un joueur a le choix d'être attaché « virtuellement », il ne peut alors pas se sauver; ou encore, s'il désire s'évader, il peut alors demander à être attaché ou emprisonné réellement, et pourra alors tout tenter pour s'échapper.
- Un joueur prisonnier doit être détenu en jeu pendant un minimum d'une heure au même endroit pour permettre une éventuelle évasion ou sauvetage par ses alliés.
- Passé ce délai, prisonnier doit ensuite être escorté à l'inscription, où l'organisation prendra en note le nom du joueur et du personnage, ainsi que les joueurs qui l'ont capturé.
- Un personnage de niveau 1 à 3 est libéré automatiquement, à moins d'avoir une condition

spéciale (noblesse, tête mise-à-prix, etc.). Pour les autres, une institution peut faire libérer un prisonnier en effectuant des actions. Si aucune institution n'effectue d'action pour libérer le prisonnier, celui ne pourra réintégrer le jeu avec ce personnage dans cinq (5) GN.

#### **ATTENTION**

Dans le cas d'une tête mise à prix, ou si un membre de la haute-noblesse réclame son arrestation (comte, duc, monarque), le joueur déporté sera exécuté (mort définitive) le GN suivant, si aucune institution ne le libère.

## ***Coffres et pièces hors-jeu***

À l'intérieur de chaque campement ou bâtiment, il est possible de soustraire au jeu un coffre ou une pièce hors-jeu. Cette pièce ne pourra contenir que des objets personnels et non nécessaires au GN. Un signe distinctif devra être mis bien en évidence dessus («**H-J**» dans un rond rouge). Comme la pièce n'est pas incluse dans le jeu, elle ne pourra pas être fouillée (par l'ennemi).

À l'inverse, il faut éviter de mettre ses possessions personnelles dans un coffre ou un endroit qui n'est pas hors-jeu, car il pourrait être fouillé allègrement, à plusieurs reprises, et l'organisation ne peut pas se porter garante des vols ou des pertes encourues.

Une pièce ou un coffre hors-jeu pourra être barré, mais dans ce cas, ce sera l'organisation des Terres de Bélénos qui fournira le cadenas ainsi que la clé. Des doubles seront également disponibles pour les arbitres qui, en tout temps, pourront ouvrir la pièce ou la porte pour s'assurer que le matériel qui s'y trouve ne cache pas d'éléments de jeu. La découverte de matériel de jeu caché en hors-jeu entraînera des conséquences en lien avec la gravité du cas.

Une pièce hors-jeu peut être utilisée pour permettre à un groupe de loger des enfants et leurs tuteurs la nuit. Toutes les pièces et tous les coffres hors-jeu doivent être connus et approuvés par l'organisation des Terres de Bélénos.

## **Règles de sécurité et autres consignes**

Enfreindre ces règles (et toutes règles figurant dans ce livre) vaudra un avertissement, une sanction, un blâme et même une expulsion selon la gravité de la situation et la règle enfreinte. Il en va de même dans le cas où un joueur ne se soumettrait pas à l'autorité d'un arbitre.

### **Respect du terrain**

- Le terrain utilisé sert à de nombreuses activités. Il est et restera un habitat naturel, peuplé d'une riche faune et flore, et partiellement cultivé. Il est essentiel de le protéger et de le respecter. En ce sens, tout préjudice fait contre son intégrité sera passible d'expulsion et les dommages devront être réparés.
- Aucune flamme n'est permise sur le terrain sans autorisation préalable. Par flamme, on entend : un poêle au propane, une chandelle (couverte ou non par une lanterne), un feu d'artifice ou tout ce qui peut de près ou de loin causer un incendie. Sont exclues les allumettes et les briquets pour les fumeurs. Les feux de camp peuvent être faits aux emplacements préautorisés de chaque site. Il est à noter que cette liste n'est pas exhaustive, mais qu'elle doit être prise au sérieux.
- Aucune flamme ni de cigarette dans les tentes, sous peine d'expulsion immédiate. S'il fait froid, il y a les auberges. Pour la lumière, les lampes de poche sont autorisées dans les tentes.
- Ne pas laisser de déchets sur le terrain ailleurs que dans les endroits désignés.
- La consommation d'alcool ou de drogue est interdite pendant la durée de l'événement, sous peine d'expulsion immédiate. Même si la consommation se fait ailleurs que sur le terrain, la personne sous facultés affaiblies sera expulsée et son groupe réprimandé.

## **Lors de l'entrée sur le terrain**

- Avoir sa carte d'assurance maladie en tout temps (obligatoire).
- Payer son entrée. Cela doit être fait avant de pouvoir faire inspecter et valider son personnage. C'est aussi à ce moment-là qu'une carte d'identité avec photo sera vérifiée.
- Signer la décharge de responsabilité et prendre le billet ou le bracelet d'identification. Tout joueur devra conserver sur lui son billet ou son bracelet jusqu'à la fin de l'activité.
- Faire évaluer son costume, ses armes, son armure et son bouclier.
- Passer au kiosque de validation de l'historique.
- Si nécessaire, aller faire vérifier le matériel demandé (ex : livre de sorts, de prières ou de recettes, etc.)
- Inscrire son personnage.
- Assister au discours d'introduction obligatoire. Les habitués se verront exemptés d'une certaine partie du *speech*. Il est interdit de circuler sur le site pendant le *speech*; cela pourrait entraîner des conséquences allant jusqu'à l'expulsion.

## **Respect des autres**

- Toute infraction criminelle sera strictement réprimandée et la police sera contactée.
- La simulation d'agression sexuelle est strictement défendue.
- Interdiction formelle d'entrer dans une tente hors-jeu à moins d'y être invité.
- Les objets personnels, y compris les grimoires et les armes, ne peuvent pas être volés ou empruntés sans consentement du propriétaire.
- Les coups d'estoc (coups portés en piquant avec la pointe d'une arme) sont strictement interdits, sauf dans le cas d'armes spécifiquement approuvées par l'organisation (normalement limitées aux dagues sans structure et aux lances).
- Il est interdit de se battre à mains nues.
- Bien que la violence soit proscrite, des contacts physiques peuvent se produire malgré tout au cours du jeu. Par exemple, avec l'habileté *Égorgement*, si la victime bouge, elle s'expose à des contacts et quelqu'un qui désire égorger un personnage doit s'attendre à une réaction de la victime. Ces contacts sont permis, mais s'il y a de l'abus, l'organisation sévira durement.
- Lorsqu'un personnage doit être attaché, il a le choix de l'être réellement ou seulement en jeu. Si le joueur ne veut pas être ligoté, il doit s'engager en hors-jeu à ne pas s'enfuir. Le joueur attaché réellement pourra tenter de s'évader. Le joueur qui veut en attacher un autre doit absolument lui demander la permission et ce dernier doit être consentant.
- Un coup de sifflet de la part d'un arbitre envoie tout le monde hors-jeu, ce qui veut dire que personne ne doit se déplacer et surtout ne pas faire d'actes en jeu : on écoute l'arbitre. Le temps est suspendu pour les personnages. Contrevenir à cette règle donne la possibilité à un arbitre de tuer le personnage d'un contrevenant s'il juge qu'il abuse du hors-jeu.
- Deux coups de sifflet renvoient tout le monde en jeu.

## **Pendant le jeu**

- Chaque joueur est responsable de se tenir au courant des règles actuelles de Bélénos. L'ignorance d'une règle ou d'un changement à une règle n'est pas une excuse pour ne pas la respecter. Un tel cas peut être considéré comme de la tricherie.
- Il faut simuler le poids réel des armes ainsi que les coups reçus. Les combats seront alors beaucoup plus intéressants pour les spectateurs, l'adversaire et soi-même.
- Lorsque l'on donne un coup, il faut annoncer de vive voix les dégâts de son arme.
- Les coups à la tête sont strictement interdits. (voir les conséquences dans la section combat)
- Les morts ne parlent pas et restent par terre. Il ne faut pas se lever en plein milieu d'une mêlée si on est mort. On peut s'écarter du combat un peu, mais en restant au sol un minimum de 5 minutes, pour avoir la chance d'être ressuscité ou relevé en zombie.
- Si on quitte le terrain par un point d'accès, il faut repasser par le même point d'accès lorsque

l'on retourne en jeu. Il est interdit d'utiliser l'espace hors-jeu pour raccourcir un trajet ou éviter une embûche. Se cacher hors-jeu quand on est recherché est aussi interdit et l'organisation peut punir de tels abus par des mesures allant jusqu'à la mort du personnage.

- L'évergement est réservé aux personnages ayant acheté l'habileté correspondante. Respecter cette restriction permet de maintenir l'équilibre du jeu.
- Il est interdit d'utiliser une lampe de poche sur le terrain à moins d'avoir utilisé le sort Lumière ou de posséder une lampe ayant l'apparence et la luminosité d'un objet respectant le décorum (lanterne, torche, etc.). L'organisation peut interdire ou faire modifier une lampe si la lumière est jugée trop intense.
- Soyez sympathiques avec les joueurs que vous dépouillez : laissez-leur au moins quelques pièces pour qu'ils puissent se rafraîchir aux auberges.
- La monnaie et les objets identifiés d'un B à l'effigie de Bélénos demeurent en tout temps la propriété de l'organisation de Bélénos, mais ils peuvent être acquis, vendus, volés, donnés ou échangés en jeu par l'ensemble des joueurs sans distinction. Certains objets, comme les livres de sorts, demeurent la propriété d'un joueur même si le logo de Bélénos y figure.
- Sur le terrain, il est impossible de se déclarer comme étant hors-jeu, sauf lorsque son personnage est mort, ou pour des raisons médicales et/ou d'extrême urgence. L'organisation donnera des blâmes aux personnes qui refusent de jouer sur le terrain en donnant des raisons triviales telles que : «Je veux dormir».
- Les costumes respectant le décorum sont obligatoires pour pouvoir entrer sur le site. De même, la bourse (pas la poche d'un vêtement) et le fourreau sont nécessaires (quand l'arme le permet). Si ces trois éléments sont présents, de l'argent de jeu supplémentaire sera remis à l'inscription du personnage.
- Il est interdit d'amener des animaux (vivants ou morts) sur le terrain à moins d'avoir l'autorisation spécifique de l'organisation.
- Nous permettons les appareils photo pendant les GN à deux conditions : qu'ils soient utilisés discrètement pour ne pas ruiner le décorum et que les photos nous soient envoyées pour que nous les rendions accessibles à tous les joueurs.

## ***Sanctions pendant le GN***

De nombreux arbitres sont appelés à sanctionner les joueurs fautifs. Le système de sanctions utilisé est aussi un moyen de repérer les joueurs récalcitrants, qui peuvent être avertis par l'organisation entre les GN, et même expulsés.

### **Punition**

Afin de corriger un joueur fautif, les arbitres vont d'abord lui signifier son erreur, sans hors-jeu :

- Avertissement verbal, indiquant la faute et demandant un ajustement chez le joueur.
- Si le joueur ne corrige pas son comportement fautif, l'arbitre est en droit de lui infliger des points de dégâts ou un effet spécial, suivi d'un avertissement que son personnage sera tué automatiquement s'il persiste.
- À la troisième intervention, un arbitre peut tuer le personnage du joueur, puis prendre son nom pour un avertissement officiel suite à son comportement.

### **Avertissement**

Suite à un avertissement verbal ou en cas plus grave, l'arbitre prendra note de la faute pour qu'un suivi soit fait si la personne récidive. Les avertissements officiels sont donnés pour des fautes mineures commises à répétition ou pour :

- Ignorance d'un avertissement verbal;
- Présomption de tricherie, ou tricher involontairement;
- Combat trop violent (coups trop forts ou au visage, etc.);
- Décrochage abusif en présence de plusieurs joueurs;

- Feu trop gros pour l'espace de feu;
- Mégot de cigarette jeté en dehors des espaces de feu;
- Absence ou insuffisance d'un costume décorum;
- Manque de respect, que ce soit envers un autre joueur ou un arbitre.

### **Blâme**

Un blâme n'est donné qu'en cas extrêmes, tels que :

- Recevoir trois Avertissements;
- User de violence physique;
- Tricher volontairement, avec un faible impact sur le jeu (« metagaming », etc.);
- Commettre un acte néfaste pour l'environnement (arracher l'écorce des bouleaux, etc.);
- Jeter des déchets dans la nature.

### **Expulsion**

Un arbitre appuyé d'un organisateur peut expulser un joueur, suite à une des fautes suivantes :

- Recevoir trois Blâmes;
- Consommer de la drogue ou de l'alcool ;
- Commettre tout acte criminel (ex. vol), et la police sera aussi appelée;
- Briser intentionnellement un bâtiment ou un décor;
- Tricher volontairement, avec impact direct sur le jeu (fausse monnaie, etc.);
- Faire du harcèlement.

### **Sanctions appliquées aux groupes**

Si un groupe ne respecte pas les règles, il recevra un blâme. Après 3 blâmes, le groupe en entier se verra expulsé durant une année (Une année ferme pour les personnes étant la cause du blâme, et potentiellement moins pour les autres. Le cas sera jugé par l'organisation). Les sources de blâme les plus fréquentes pour un groupe sont :

- Ne pas respecter ses valeurs telles qu'il nous les a décrites;
- Ne pas respecter les limitations que nous lui avons fait parvenir au début du GN;
- Laisser un de ses membres tricher ou ne pas se soumettre aux règlements;
- Ne pas respecter ses engagements envers l'organisation.

## ***Gestion des plaintes***

Pendant le GN, les responsables de groupes, les arbitres et les organisateurs seront là pour prendre et/ou régler les litiges. Cependant, une fonction est présente sur la base de données pour indiquer ses commentaires ou plaintes lors de la mise à jour du personnage (monter de niveau entre 2 GN). Tous les joueurs pourront ainsi rejoindre le comité éthique, qui sera également disponible par courriel via [ethique@terres-de-belenos.com](mailto:ethique@terres-de-belenos.com).

Une personne contestant une décision du comité éthique pourra indiquer son désaccord, mais ne devra pas tenter d'en faire une polémique publique néfaste.

Enfin, une personne décidant de ne pas passer par les moyens mis en place pour gérer un cas problématique en préférant tenter de se créer du capital politique sur le dos d'une situation, qu'elle soit réellement problématique ou non, devra s'en excuser officiellement par le même réseau public qu'elle aura utilisé pour faire courir la rumeur. Si elle ne le fait pas, elle se verra donner un blâme, et si elle récidive, elle sera expulsée.

## **Joueurs de moins de 16 ans**

Bien que les Terres de Bélénos offrent un jeu s'adressant à des joueurs de 16 ans et plus, il est possible de participer aux activités avant cet âge. Cette participation demande toutefois d'être accompagné d'un tuteur et ces joueurs devront respecter certaines règles. Les nouveaux joueurs

doivent aussi obligatoirement être parrainés par un joueur ayant un minimum de 1 ans d'expérience de jeu à Bélénos.

## **Enfants de 11 ans et moins**

Il est recommandé à tous les parents désirant vivre une expérience de Grandeur Nature avec leur enfant de le faire dans un GN adapté. Nous proposons une telle alternative via Bélé-Junior et toute l'information nécessaire est disponible sur notre site internet.

Pour ceux qui désirent tout de même participer à Bélénos avec un enfant, c'est possible tant que la démarche est sérieuse et que les règles suivantes sont respectées.

- Tous les enfants de 11 ans et moins doivent être accompagnés par un tuteur légal qui devra rester en présence de son enfant en tout temps. Si l'enfant est retrouvé sans surveillance, l'organisation des Terres de Bélénos se donne le droit d'expulser sur le champ le parent récalcitrant.
- Les enfants doivent faire attention pour ne pas nuire au jeu des autres. Ainsi, ils doivent respecter le décorum (costume et comportement) demandé à tous les participants.
- Les enfants ne peuvent pas participer aux batailles et en cas de conflit, ils doivent quitter avec leur parent ou rester en sécurité. Dès qu'ils croisent un ennemi hostile, ils doivent lui indiquer que leur personnage est inoffensif et se retirer.
- En tout temps un arbitre peut demander à ce qu'un enfant et son parent quittent un endroit s'il juge que ce qu'il s'y passe, ou risque de s'y produire, pourrait être inadéquat pour l'enfant (avant un combat, une scène de torture, etc.)

- Les enfants peuvent uniquement utiliser des armes de pratique (voir le chapitre **Armes**). Un enfant doit être conscient qu'il ne peut combattre que les gens qui sont volontaires de jouer avec lui. C'est évidemment le parent responsable qui sera réprimandé si l'enfant se met à frapper les gens qui l'entourent...

- Un couvre-feu doit être respecté, selon l'emplacement sur le terrain. Les enfants doivent quitter le terrain avant la nuit, pour normalement aller dormir dans la zone hors-jeu; il est interdit pour les enfants de 4 ans et moins de rester en jeu la nuit. Les enfants de 5 à 11 ans peuvent rester en jeu seulement s'ils ne quittent pas leur campement après le coucher du soleil. Le groupe responsable du campement doit être consulté avant d'accueillir un ou plusieurs enfants, et doit l'indiquer à l'organisation, qui peut refuser si elle juge l'endroit inadéquat. Les enfants doivent dormir dans une pièce hors-jeu clairement identifiée (voir Coffres et pièces hors-jeu).

## **Adolescents de 12 à 15 ans**

Les adolescents peuvent progresser en niveau comme les joueurs adultes. Par contre ils ne peuvent pas obtenir une habileté au-delà du niveau 4 (de type B), demander de quêtes personnelles et n'ont pas accès aux habiletés spéciales, de prestige et mythique.



Un adolescent ne pourra pas s'éloigner à plus de 20 mètres de son accompagnateur.

### **Groupe cadre**

Lors des GN principaux des Terres de Bélénos, les adolescents de 12 à 15 ans sont encouragés à s'intégrer au *Groupe cadre*. Ils y trouveront le meilleur environnement possible pour leur permettre une expérience de jeu de haut niveau. Le groupe cadre, géré par Miakim l'Heureux et son équipe d'animateurs, possède son propre campement, qu'il partage avec plusieurs joueurs expérimentés. Pour plus d'informations, il est possible de le contacter via [animationslheureux@gmail.com](mailto:animationslheureux@gmail.com).

### **Extérieur au Groupe cadre**

Les adolescents de 12 à 15 ans peuvent participer à Bélénos à l'extérieur du *Groupe cadre* s'ils sont accompagnés par un parent direct (frère, sœur, père, mère, tuteur légal) ou par un adulte de 25 ans et plus. Dans tous les cas, un tuteur légal et l'accompagnateur doivent remplir et signer le formulaire d'accompagnement des 12-15 ans qui est disponible sur le site internet et au poste d'inscription des Terres de Bélénos. A ce moment, il recevra une effigie l'identifiant à son rôle d'accompagnateur.

## Nous joindre

Si vous avez des questions ou commentaires, voici la liste de toutes nos personnes ressources en lien avec les Terres de Bélénos.

### Terres de Bélénos

Site : [www.terres-de-belenos.com](http://www.terres-de-belenos.com)

Facebook officiel : <https://www.facebook.com/TerresDeBelenos/>

Groupe joueur : <https://www.facebook.com/groups/spottedbelenos/>

### Comités :

Comité d'organisation : [organisation@terres-de-belenos.com](mailto:organisation@terres-de-belenos.com)

*Questions générales sur le GN (directions, lieux où dormir...), offres d'affaires et tout ce qui n'est pas couvert par les adresses suivantes.*

Comité d'éthique : [ethique@terres-de-belenos.com](mailto:ethique@terres-de-belenos.com)

*Gestion des plaintes et service de soutien personnel*

Comité feuillet d'Hyden : [feuillet@terres-de-belenos.com](mailto:feuillet@terres-de-belenos.com)

*Pour soumettre un article au Feuillet d'Hyden*

### Propriétaire :

Tomy Goulet : [tomy@terres-de-belenos.com](mailto:tomy@terres-de-belenos.com)

*Gestion du terrain et construction*

### Équipe de travail :

Charles Frenette : [charles@terres-de-belenos.com](mailto:charles@terres-de-belenos.com)

*Gestion de jeu, règles et arbitrage*

Simon Laliberté : [simon@terres-de-belenos.com](mailto:simon@terres-de-belenos.com)

Pierre-Alexandre Moore : [construction@terres-de-belenos.com](mailto:construction@terres-de-belenos.com)

*Gestion de la construction*

Patrick Laliberté : [redaction@terres-de-belenos.com](mailto:redaction@terres-de-belenos.com)

*Responsables des missives, des historiques, des quêtes, des institutions et de la rédaction.*

Hugo Gagné Perras : [maitre@terres-de-belenos.com](mailto:maitre@terres-de-belenos.com)

*Responsables Maîtres et Entraînement*

Anne-Sophie Langevin : [Quetes@terres-de-belenos.com](mailto:Quetes@terres-de-belenos.com)

*Responsable des tâches et des missions*

Charles du Tremblay : [BD@terres-de-belenos.com](mailto:BD@terres-de-belenos.com)

*Responsable de la base de données*

### Jardins d'Hyden

Site: <https://jardinsdhyden.wordpress.com/>

Facebook: <https://www.facebook.com/LesJardinsDHyden>

Contact : [sarah@terres-de-belenos.com](mailto:sarah@terres-de-belenos.com)

*Gestion Santé-Sécurité, Gestion Jardins d'Hyden et agriculture*



## Note

# La forge du Gobelin

Armes pour grands et natures

Accessoires en mousse

Couteaux de barbier,  
flèches, arcs, sceptres,  
marteaux de forgerons,  
serpes et bien d'autres.

<https://www.forge-du-gobelin.com>





LES CRÉATIONS  
D'ANTAN PERDU

*De la qualité à bas prix*

*Vêtements médiévaux:*  
- Prêt à porter  
- Sur mesures

*Effets spéciaux  
et lumières*



*Une garantie à vie  
sur les coutures*

*Venez voir nos créations:*

 [bit.ly/c\\_a\\_p](http://bit.ly/c_a_p)

*Pour nous joindre:*

 [créationdantanperdu@gmail.com](mailto:créationdantanperdu@gmail.com)  
 819-460-0531