

TERRE DE LÉGENDES

INTRODUCTION

LES COMPÉTENCES

Dans les règles que vous trouverez exposées ci-après vous constaterez que nous avons voulu laisser une grande liberté de choix aux joueurs. Nous ne voulions pas d'un système de classes rigides comme ce fut le cas pour les chroniques de Faerun. Terre de Légendes est un live dit « à compétences » rien n'empêche, par exemple, un mage de lancer des sorts alors qu'il porte une armure de plate. Tout comme il est possible de se spécialiser dans un type de compétences. Même si pour une question de facilité la description des compétences se fera suivant des types de compétences, comme par exemple les compétences de combat, les compétences de magie,... Elles sont toutes accessibles à tout le monde et si elles nécessitent un pré requis celui-ci est clairement indiqué. De plus à côté des compétences vous pourrez lire entre parenthèse soit un C soit un L accompagné d'un nombre. Cette indication permet de savoir quand une compétence devient accessible. Une compétence marquée (C) signifie que cette compétence peut être apprise dès la création du personnage. Une compétence marquée (Lx) signifie que cette compétence ne peut être apprise que lors du xème live auquel participe le personnage. Par exemple une compétence marquée L1 signifie qu'elle peut être apprise lors du premier live. Nous entendons par live un weekend complet, pas une taverne.

L'APPRENTISSAGE

Les compétences nécessitent un apprentissage afin de pouvoir être utilisées. Les seules compétences ne nécessitant pas d'apprentissage préalable à leur utilisation sont celles acquises à la création du personnage. Pour apprendre une compétence il faut que celle-ci soit enseignée par un maître. Une compétence apprise lors d'un « Live » ne pourra être utilisée qu'à partir du « live » suivant. Ainsi un joueur ne rencontrant pas de maître pour quelle que raison que ce soit avant le dimanche ne sera pas pénalisé par rapport à un joueur le trouvant dès le début de l'évènement. Il faut entendre par maître toute personne maîtrisant déjà cette compétence, même un joueur. Pour l'apprentissage d'une compétence ayant un coût d'utilisation, le maître devra dépenser ce coût une fois pour montrer la compétence. Exemple un joueur veut apprendre coup puissant le maître doit dépenser 1 point de puissance pour le lui apprendre

LA MAGIE ET LES RELIGIONS

Dans le monde que nous avons mis en place la magie n'est pas divine. Appartenir à une religion n'apporte rien d'un point de vue des caractéristiques ou des compétences. Ce qui n'empêche pas un joueur de suivre une religion ou une autre et d'un point de vue rôle-play déterminer que pour lui c'est son Dieu qui lui offre la puissance nécessaire au lancement de certains sorts.

CRÉATION DU PERSONNAGE

LA BASE COMMUNE

Chaque personnage lorsqu'il est créé dispose d'un capital de points de vie localisés répartis comme suit:

TORSE
BRAS GAUCHE
BRAS DROIT
JAMBE GAUCHE
JAMBE DROITE

Chaque localisation à de base 4 points de vie. Il est à noter qu'aucun coup ne peut être donné à la tête en dehors d'un coup assommant qui sera décrit ultérieurement.

Tous les personnages sont capables d'utiliser les armes courantes décrites dans les compétences de combat.

Aucun personnage ne sait lire ou écrire sans prendre la compétence adéquate.

LES CARACTÉRISTIQUES

Les personnages ont cinq caractéristiques de base dont découlent cinq caractéristiques secondaires.

Caractéristique primaire	Caractéristique secondaire
PUISSANCE (PUI)	FORCE (FOR)
CONSTITUTION (CON)	ENDURANCE (END)
DEXTERITE (DEX)	AGILITE (AGI)
SAGESSE (SAG)	MENTAL (MEN)
INTELLIGENCE (INT)	MANA (MAN)

Lors de la création d'un personnage, le joueur reçoit 10 points de caractéristiques primaires qu'il répartit comme il le souhaite. Toutefois à la création le joueur ne pourra pas placer plus de 4 points dans une même caractéristique primaire. Chaque point de caractéristique primaire donne un point dans la caractéristique secondaire qui en découle. L'intelligence donne 2 points de mana (MAN) par point. Une caractéristique primaire peut être à zéro sans que cela ne pose de problème.

Par exemple: Borg place 3 point en puissance. Borg disposera donc de 3 points de force. Les points de caractéristique primaire permettent d'acheter les compétences. A la création le joueur devra dépenser au minimum 8 de ses points de création pour acheter des compétences.

Les points de caractéristique secondaire permettent l'utilisation de certaines compétences. Ces points sont donnés chaque jour mais les points non utilisés lors d'une journée précédente sont perdus.

Par exemple : Borg dispose de deux points de puissance. Il souhaite utiliser un petit bouclier ce qui lui coute 1 point de puissance pour apprendre la compétence. Avec le point restant il prend la compétence coup puissant. L'utilisation du bouclier ne nécessite pas de point de force une fois apprise par contre l'utilisation d'un coup puissant nécessite 1 point de force. Borg disposant de 3 points de force par jour pourra utiliser 3 coups puissants par jour.

Il sera éventuellement possible de récupérer des points de caractéristique secondaire pendant les aventures comme par exemple en prenant une potion. Le nombre maximum de points pouvant être regagné dans une jauge par jour en dehors de la récupération naturelle ne pourra jamais dépasser 100% des points de départ et cette jauge ne pourra pas dépasser son potentiel de départ.

Exemple de récupération de points: Golum dispose à la base de trois points de puissance. Il en utilise 2 puis prends une potion lui permettant de récupérer 3 points de puissance sa jauge revient à son maximum qui est trois points. Il pourra encore récupérer un point de puissance dans la journée en buvant une nouvelle potion ou par un autre moyen.

Au début de l'auberge le joueur recevra un point de caractéristique primaire à placer. Par la suite, le joueur recevra à chaque début de live trois points de caractéristique primaire à placer. Lorsque le joueur reçoit trois points en début d'événement, il ne peut en placer plus de deux dans une même caractéristique primaire. Un joueur n'est pas obligé d'utiliser

tous ses points de caractéristique primaire pour apprendre des compétences lors d'un évènement il doit cependant avoir placé ces points en début d'évènement.

Par exemple: Harry dispose de trois points de caractéristique primaire à répartir au début d'un évènement. Il doit les répartir et choisi de placer deux points en puissance et un point en dextérité. Lors de l'évènement il apprend la compétence coup puissant pour un point de puissance, par contre il garde un point de puissance et un point de dextérité pour l'évènement suivant afin de pouvoir apprendre une compétence requérant plus de points que ce dont il dispose pour l'instant.

Un joueur ne débutant pas au premier épisode reçoit 1 point par épisode précédent auquel il n'a pas participé en plus de ses dix points de création. Un joueur manquant un ou plusieurs épisodes reçoit lors de l'épisode auquel il revient 1 point par épisode manqué.

LE PEUPLE D'ORIGINE

Lors de la création de son personnage le joueur doit choisir de quel peuplade il sera originaire. Chaque peuple offre un bonus spécifique à une caractéristique qui peut s'ajouter aux quatre points maximum à la création.

Peuple de Galénon: INT +1

Peuple de Vélinia: SAG +1

Peuple de Torlinor: DEX +1

Peuple de Thaemos: CON +1

Peuple Marathe: PUI +1

Peuple Nomade (nombre limité): une caractéristique au choix +1

HISTORIQUE DU PERSONNAGE

Il est demandé à chaque joueur de fournir à la création un résumé de l'histoire du personnage de son enfance jusqu'au moment où il commence l'aventure. Cet historique devra être cohérent avec le monde et les compétences choisies par le personnage. Il devra être approuvé par l'organisation. Si besoin l'organisation contactera le joueur afin que l'historique soit modifié d'un commun accord. Un personnage ne rendant pas d'historique se verra retirer un point de création.

LES COMPÉTENCES DE COMBAT

LES ARMES DE MÊLÉE

Quelle que soit l'arme de mêlée utilisée, les dégâts de base sont de 1 point

CONCERNANT LES ARMES DE MÊLÉE

Quelles soient courantes ou de guerre les armes de mêlée sont de deux types:

- Les armes à une main dont la longueur est inférieure ou égale à 110 cm. Ces armes sont manipulables à une seule main ou à deux mains au choix. Une telle arme peut être utilisée en combinaison avec un bouclier ou une seconde arme si les compétences requises sont connues, bien entendu.
- Les armes à deux mains sont des armes dont la longueur dépasse 110 cm. Le bâton ne peut excéder 200 cm de long et les armes d'hast ne peuvent dépasser 230 cm. Ces armes ne peuvent être manipulées qu'à deux mains et ne peuvent donc être utilisées en combinaison avec un bouclier ou une seconde arme.

UTILISATION DES ARMES COURANTES (GRATUIT)

Les armes reprises dans cette catégorie sont :

- La dague d'une longueur maximale de 30 cm
- l'épée courte d'une longueur maximale de 70 cm

- la hache courte d'une longueur maximale de 70 cm
- la masse courte d'une longueur maximale de 70 cm
- Le bâton

UTILISATION DES ARMES DE GUERRES (1 PUI) (C)

Toutes les armes de mêlée non reprises dans la liste des armes courantes ne se manipulant pas à deux mains font partie de cette catégorie. Il est nécessaire de maîtriser cette compétence pour pouvoir les utiliser.

UTILISATION DES ARMES A DEUX MAINS (2 PUI) (C)

Toutes les armes de mêlée se manipulant à deux mains, à l'exception du bâton, font partie de cette catégorie.

SPÉCIALISATION MARTIALE AUX ARMES DE MÊLÉE (3 PUI) (L1)

Le personnage qui maîtrise cette compétence ajoute de manière permanente un point de dégât à ses coups avec l'arme choisie. Ce don peut être pris à plusieurs reprises mais pour des armes différentes. Il est à noter que dans le cas d'une personne qui utilise l'ambidextrie le bonus de la spécialisation ne vaut que pour une des deux armes, pour la seconde arme le don doit être pris une seconde fois, même s'il s'agit du même type d'arme. Pour se spécialiser le joueur devra au préalable maîtriser le coup puissant.

Exemple: Fred est ambidextre parfait et utilise deux épées longues. Il prend un premier niveau de spécialisation martiale pour l'épée longue au coût de 3 PUI il fera donc 2 points de dégât avec l'une des épées et 1 point de dégât avec l'autre. Il souhaite également augmenter les dégâts de la seconde épée, dans ce cas il achète pour 3 PUI la spécialisation et fera alors 2 points de dégât avec ses deux armes.

CONCERNANT LES COUPS SPECIAUX

Lorsqu'un joueur utilise un coup spécial il ne peut pas en utiliser un autre sur la même frappe. Il est donc, par exemple, interdit de faire un coup critique désarmant et brisant sur une même frappe même si l'on dispose des points de force nécessaires.

COUP PUISSANT (1 PUI) (C)

La personne qui maîtrise cette compétence est capable d'ajouter 1 point de dégât à sa frappe au coût de 1 FOR. Cette frappe est limitée à un point de dégât supplémentaire.

ANNONCE: COUP PUISSANT + <DEGATS>

COUP CRITIQUE (2 PUI) (L1)

La personne qui maîtrise cette compétence est capable d'ajouter 3 points de dégât à sa frappe au coup de 2 FOR. Pour apprendre cette compétence il est nécessaire de maîtriser le coup puissant au préalable. Cette frappe est limitée à 3 points de dégât supplémentaires.

ANNONCE: COUP CRITIQUE + <DEGATS>

COUP BRISANT (2 PUI) (L2)

La personne qui maîtrise cette compétence est capable de briser une arme, un bouclier ou une pièce d'armure pour un coût de 3 FOR. Pour réussir ce coup le joueur frappe l'objet de son adversaire qu'il désire détruire et annonce un coup brisant. Ce type de coup ne fait aucun dégât autre que la destruction de l'objet. Un objet ainsi brisé se trouve immédiatement à 0 points de résistance quel que soit son nombre de points de résistance.

avant la frappe et doit être réparé avant de pouvoir être à nouveau utile. Il est nécessaire de maîtriser la technique du coup puissant pour apprendre cette technique.

ANNONCE: BRIS <OBJET>

COUP FRACASSANT (2 PUI) (L 3)

La personne qui utilise cette compétence est capable de briser un membre de son adversaire. Pour ce faire, il frappe le membre (pas le torse) visé à l'aide de son arme et annonce une fracture. Cela peut être réalisé au coup de 4 FOR. Lorsqu'un membre est brisé de la sorte il est amené à 0 points de vie et est inutilisable. La maîtrise du coup critique est un préalable à l'apprentissage de cette technique.

ANNONCE: FRACTURE

COUP MORTEL (2 PUI) (L4)

La personne qui utilise cette compétence est capable de mettre son adversaire dans le coma. Pour ce faire, il frappe le torse de celui-ci et annonce coma. Cela peut être réalisé au coup de 6 FOR. Ce coup ne peut être esquivé ou paré. La maîtrise du coup fracassant est un préalable à l'apprentissage de cette technique.

ANNONCE: COMA

PARADE (1 PUI) (C)

L'utilisation de cette technique permet de parer un coup à l'aide de son arme au coût de 1 FOR. Le joueur qui utilise cette compétence doit donc disposer d'une arme de mêlée lorsqu'il pare. Cette technique permet d'éviter un coup normal ou un coup puissant.

ANNONCE: PARADE

DÉSARMEMENT (1 PUI + 1 DEX) (C)

Le joueur qui maîtrise cette technique est capable de désarmer un adversaire au prix de 1 AGI. Pour ce faire il frappe l'arme de son adversaire à l'aide de son arme de mêlée et annonce un désarmement. Le joueur désarmé doit alors jeter son arme au sol à une distance de plus ou moins un mètre de lui.

ANNONCE: DESARMEMENT

AMBIDEXTRIE (2 DEX)(C)

L'utilisation de cette technique permet au joueur de se battre avec une arme de mêlée à une main dans chaque main. L'arme dans la main directrice étant de n'importe quel type d'arme à une main tandis que l'arme dans la main non directrice sera limitée à une longueur maximale de 70 cm. Pour rappel la spécialisation martiale s'applique seulement à une des deux armes. Pour la seconde la compétence doit être prise également.

AMBIDEXTRIE AMÉLIORÉE (3 DEX) (L2)

L'utilisation de cette technique permet au joueur de se battre avec une arme de mêlée à une main dans chaque main. Les deux armes étant de n'importe quel type d'arme de mêlée à une main. Cette technique nécessite la connaissance de l'ambidextrie pour être apprise.

ESQUIVE (2 DEX) (C)

L'utilisation de cette technique permet d'esquiver un coup en mêlée au coût de 2 AGI. Cette technique ne permet pas d'éviter un assomment, un coup vicieux, un assassinat ou un coup mortel. Pour pouvoir utiliser cette technique le joueur ne doit pas porter une pièce d'armure de torse en maille ou en plate ou un grand bouclier.

ANNONCE: ESQUIVE

ESQUIVE DE PROJECTILE (2 DEX) (C)

Cette technique permet d'éviter les projectiles au prix de 2 AGI. Cette technique ne permet pas d'éviter une balle d'arme à feu. L'esquive est un préalable à l'apprentissage de cette technique.

ANNONCE: ESQUIVE

ASSOMMEMENT (2 DEX) (C)

Le joueur qui utilise cette technique peut assommer un adversaire pour le coût de 1 AGI. Pour pouvoir procéder de la sorte il doit surprendre son adversaire. Un adversaire est automatiquement surpris s'il est dans l'impossibilité de voir celui qui l'assomme, soit parce qu'il arrive par derrière ou pour toute autre raison. Si l'adversaire que l'on cherche à assommer à un casque de plate ce type de coup ne fonctionne pas. Une personne assommée le reste jusqu'à la fin du combat ou pendant cinq minutes. De manière pratique l'assommement doit se faire en déposant le pommeau de l'arme qui assomme sur l'épaule de sa cible.

ANNONCE: ASSOMEMENT

ATTAQUE SOURNOISE (1 DEX) (C)

Le joueur qui utilise cette technique peut infliger 1 point de dégât supplémentaire à sa frappe pour 1 AGI. Pour ce faire il doit surprendre son adversaire. Un adversaire est automatiquement surpris s'il est dans l'impossibilité de voir celui qui lui assène une attaque sournoise, soit parce qu'il arrive par derrière ou pour toute autre raison.

ANNONCE: ATTAQUE SOURNOISE + <DEGATS>

ATTAQUE SOURNOISE AMÉLIORÉE (2 DEX) (L1)

Le joueur qui utilise cette technique peut infliger 3 points de dégât supplémentaires à sa frappe pour 2 AGI. Pour ce faire il doit surprendre son adversaire. Un adversaire est automatiquement surpris s'il est dans l'impossibilité de voir celui qui lui assène une attaque sournoise, soit parce qu'il arrive par derrière ou pour toute autre raison. Cette technique nécessite de maîtriser attaque sournoise.

ANNONCE: ATTAQUE SOURNOISE + <DEGATS>

COUP VICIEUX (2 DEX + 1 SAG) (L 3)

Le joueur qui utilise cette compétence au prix de 4 AGI est capable en plaçant un coup particulièrement bien placé de blesser grièvement un adversaire en l'amenant immédiatement à -1 points de vie au torse quelque soit son compteur de vie auparavant. Ce coup ignore les armures. Il ne peut être effectué qu'à l'aide d'une dague, il doit être porté au torse ou au dos et l'adversaire doit être surpris. L'apprentissage de cette compétence nécessite la maîtrise de l'attaque sournoise, de l'attaque sournoise améliorée et de la dissimulation en milieu urbain

ANNONCE <COMA>

MAITRE ASSASSIN (2 DEX + 2 SAG) (COMPETENCE RESERVEE)

Le joueur qui utilise cette compétence au prix de 6 AGI est capable en plaçant un coup particulièrement bien placé de tuer son adversaire quelque soit son compteur de vie auparavant sans délais d'attente. Ce coup ignore les armures. Il ne peut être effectué qu'à l'aide d'une dague et doit être porté au dos ou au torse de l'adversaire. Il n'est par contre pas nécessaire de surprendre son adversaire pour placer un tel coup. Cette compétence ne pourra être apprise que dans certaines conditions très particulières qui pourront être rencontrées en jeu et ne sera proposée que dans ce cadre là. Il faut maîtriser le coup vicieux pour pouvoir la développer. Un tel coup ne peut être ni paré, ni esquivé et une protection contre la mort ne fait pas effet.

ANNONCE <MORT>

L'ACHÈVEMENT (GRATUIT)

Il est possible d'achever un adversaire qui se trouve à 0 ou moins au torse. Pour ce faire la personne se place à côté de la personne à achever. Place son arme sur le torse de la cible et compte lentement et à haute voix jusqu'à dix avant d'annoncer l'achèvement. Si la personne qui achève est interrompue lors de ce laps de temps la procédure est à reprendre au début. Une personne ainsi achevée meurt.

LES ARMES DE JET ET DE LANCER

CONCERNANT LES ARMES DE JET ET DE LANCER

- Les armes de lancer sont les couteaux, dagues et hachettes, pierres,.... Ces armes sont lancées manuellement sur l'adversaire et leurs dégâts sont toujours de 1 point. Toute personne est capable d'utiliser une telle arme. Il n'existe pas de compétence associée à ce type d'arme. Les armes de lancer n'ignorent pas les armures.
- Les armes de jet sont les arcs et les arbalètes. Les dégâts de base des projectiles sont de un point et ils ignorent les armures.

UTILISATION DES ARMES DE JET (2 DEX) (C)

Les armes reprises dans cette catégorie sont l'arc et l'arbalète.

SPÉCIALISATION MARTIALE AUX ARMES DE JET (3 DEX)(L1)

Le personnage qui maîtrise cette compétence ajoute de manière permanente un point de dégât à ses projectiles avec l'arme choisie soit l'arc, soit l'arbalète. Ce don peut être pris à plusieurs reprises mais pour des armes différentes.

CONCERNANT LES COUPS SPÉCIAUX

Lorsqu'un joueur utilise un coup spécial il ne peut pas en utiliser un autre sur le même projectile. Il est donc, par exemple, interdit de faire un tir précis et choquant sur le même projectile même si l'on dispose des points d'agilité nécessaires.

TIR PRÉCIS (1 DEX)(C)

La personne qui maîtrise cette compétence est capable d'ajouter 1 point de dégât à son projectile au coût de 1 point d'agilité.

ANNONCE: TIR PRECIS + <DEGATS>

TIR CRITIQUE (2 DEX)(L1)

La personne qui maîtrise cette compétence est capable d'ajouter 3 points de dégât à son projectile au coup de 2 AGI. Pour apprendre cette compétence il est nécessaire de maîtriser le tir précis au préalable.

ANNONCE: TIR CRITIQUE + <DEGATS>

TIR CHOQUANT (2 DEX + 1 PUI)(L3)

Le joueur qui utilise cette technique peut assommer un adversaire pour le coût de 2 AGI. Pour pouvoir procéder de la sorte il n'est pas nécessaire de surprendre son adversaire par contre il faut utiliser une flèche spéciale. Ce tir doit toucher le torse ou le dos de la cible et ne fonctionne pas si celui-ci dispose d'une pièce d'armure en plate. Un adversaire touché à l'aide de cette technique est assommé pour le reste du combat à moins qu'il ne subisse des dégâts. La maîtrise de cette technique nécessite de maîtriser le tir critique.

ANNONCE: ASSOMMEMENT

LES ARMES A FEU

CONCERNANT LES ARMES A FEU

La quantité de dégâts effectués avec des armes à feu dépendent de la qualité de l'arme et des projectiles.

UTILISATION DES ARMES A FEU (2 DEX + 1 SAG)(C)

Le joueur désigne sa cible et tire. Si le tir ne fait pas long feu le tireur annonce ses dégâts à la cible et touche automatiquement celle-ci. Un tel tir ne peut être esquivé. Les tirs touchent le torse. Les projectiles ne tiennent aucun compte des armures quelles qu'elles soient, les dégâts étant décomptés des points de vie. Toutefois si la cible porte une armure au torse le tir retire automatiquement un point de résistance à cette armure. Les tirs touchent le torse. La quantité de dégâts subi ne dépend pas du tireur mais bien de la qualité de l'arme. Le rechargement doit prendre au minimum 30 secondes.

LES COMPÉTENCES DE COMMANDEMENT

COMMANDEMENT (2 SAG) (L1)

L'utilisation des compétences de commandement permet à celui qui les maîtrise d'améliorer les capacités défensives ou offensives d'un groupe de combattants sous ses ordres. Il doit posséder la compétence lire et écrire pour maîtriser la compétence commandement.

Le joueur pourra diriger un groupe de 4 joueurs. Ces joueurs devront être désignés au début de chaque journée et ne pourront être changés.

Le groupe de combat devra adopter des formations en suivant les ordres de son commandant. Pour que le bonus soit effectif il faut que la formation soit tenue. Si le commandant était mis hors combat le groupe de combat ne bénéficierait plus des bonus. Le commandant doit rester concentré ce qui est matérialisé par le fait qu'il ne peut utiliser que des compétences de combat au corps à corps.

Le commandant choisit la compétence dont il souhaite faire bénéficier ses compagnons. Il ne peut en choisir qu'une à la fois. La liste ci dessous décrit ces compétences, les pré requis que doit remplir le commandant, le type de formation et le coup en points de mental pour chaque utilisation.

exemples de formations pour un groupe de cinq joueurs commandant compris:
Les chiffres représentent les membres du groupes et C le commandant

Ligne:

1 2 C 3 4	1 2 3 4 C
-----------	--------------

Carré:

1 2
C
3 4

Flèche:

1 2	1	C
3 C 4	2 3	1 2
	4 C	3 4

Compétence	Effet	Pré requis	Formation	Cout d'utilisation
Coup puissant	Donne un coup puissant à chaque membre du groupe de combat.	Coup puissant	Flèche	1 MEN
Coup brisant	Donne un coup brisant à chaque membre du groupe de combat	Coup Brisant	Ligne	3 MEN
Coup fracassant	Donne un coup fracassant à chaque membre du groupe de combat.	Coup fracassant	Flèche	5 MEN
Désarmement	Donne un désarmement à chaque membre du groupe de combat	Désarmement	Ligne ou Flèche	2 MEN
Rage guerrière	Chaque membre du groupe de combat inflige un point de dégât de plus à ses frappes	Spécialisation martiale Niveau 1	Flèche	5 MEN
Vigueur du combattant	Chaque membre du groupe de combat dispose d'un point de vie par localisation en plus	Santé améliorée prise à cinq reprises	Carré	5 MEN
Parade	Chaque membre du groupe de combat obtient une parade supplémentaire	parade	Ligne ou carré	1 MEN
Esquive	Chaque membre du groupe de combat obtient une esquive (même s'ils portent un torse de maille ou de plate)	Esquive	Ligne	2 MEN
Défense renforcée	Chaque membre du groupe de combat subit 1 point de dégât en moins sur les frappes de l'ennemi (la frappe fait cependant	Parade Esquive Désarmement	Carré	5 MEN

toujours un minimum de 1 point)			
---------------------------------	--	--	--

COMMANDEMENT AMÉLIORÉ (2 SAG)(L1)

Cette compétence permet à un commandant d'augmenter d'une unité la taille du groupe qu'il peut commander. Cette compétence peut être prise à plusieurs reprises.

COMMANDEMENT VARIABLE (2 SAG)(L1)

Cette compétence permet au commandant au prix de 1 MEN et de dix minutes d'entraînement de changer un des membres du groupe de combat. Cette opération peut être effectuée à plusieurs reprises mais requiert toujours les dix minutes d'entraînement et le point de mental.

LES ARMURES

Pour qu'une partie du corps soit considérée comme protégée par une pièce d'armure il faut que la surface de celle-ci soit recouverte au minimum à 75%.

les armures sont réparties en trois types:

- Cuir: comprend aussi bien le cuir souple que le cuir clouté. Chaque pièce d'armure de cuir ajoute 1 point de protection à la partie du corps qu'elle recouvre.
- Maille: Chaque pièce d'armure de maille ajoute 2 points de protection à la partie du corps qu'elle recouvre.
- Plate: Chaque pièce d'armure de plate ajoute 4 points de protection à la partie du corps qu'elle recouvre.

Remarque concernant les armures de cuir: Pour certaines armures de cuir renforcées l'organisation pourra proposer au joueur de considérer l'armure comme une armure de maille si le joueur le souhaite mais il devra alors prendre le port de l'armure en maille et le choix sera définitif.

Les points d'armure et la résistance peuvent être augmentés en fonction de la qualité de l'armure.

Il est possible de cumuler sur une même partie du corps une armure de cuir et une armure de maille ou bien encore une armure de maille et une armure de plate à condition bien entendu d'avoir les compétences pour utiliser plusieurs types d'armure. Dans le cas d'un cumul les points s'additionnent. Attention il doit bien s'agir de deux pièces d'armure différentes. Dans le cas d'une pièce formée de deux types d'armures c'est le type de l'armure qui recouvre le plus de surface qui sera pris en compte. En cas d'égalité de surface c'est le type d'armure inférieure qui sera choisi.

Les pièces d'armure ont une résistance de 3 points de quelque matière type de matière (cuir, maille ou plate) qu'elles soient, après chaque combat l'armure subit un point d'usure. Lorsque la pièce d'armure n'a plus de points de résistance elle n'offre plus aucune protection. Dans le cas d'un cumul d'armure c'est toujours l'armure la plus importante qui subit les dégâts en premier ce n'est qu'une fois celle-ci inutile que la seconde partie d'armure encaisse des dégâts. Tant qu'une pièce d'armure possède au minimum un point de résistance elle protège toujours avec son plein potentiel. Dans ce cas, à chaque début de combat, chaque partie du corps protégée par une armure se voit ajouter un nombre de points d'armures égal à celui prévu pour le type d'armure utilisé. Ces points sont les premiers à partir lorsque que l'on reçoit des coups. Une fois ces points à 0 c'est le capital de points de vie qui est entamé. Attention toutefois, les

sortilèges et les tirs de projectiles ne tiennent pas compte de ces points et entament directement les points de vie.

Le port d'une armure quel que soit son type n'interfère pas avec le lancement d'un sortilège sauf indication contraire dans la description de celui-ci.

Chaque type d'armure a ses spécificités et doit être maîtrisé séparément. Le fait de maîtriser le port d'une armure offrant une meilleure protection n'offre pas automatiquement la compétence pour une armure d'un autre type offrant moins de protection.

PORT DE L'ARMURE DE CUIR (1 PUI) (C)

Le personnage qui maîtrise cette compétence est capable de porter des pièces d'armure en cuir, de se déplacer et de combattre sans qu'il ne soit gêné.

PORT DE L'ARMURE DE MAILLE (2 PUI)(C)

Le personnage qui maîtrise cette compétence est capable de porter des pièces d'armure en maille, de se déplacer et de combattre sans qu'il ne soit gêné.

PORT DE L'ARMURE DE PLATE (2 PUI + 1 CON)(C)

Le personnage qui maîtrise cette compétence est capable de porter des pièces d'armure en plate, de se déplacer et de combattre sans qu'il ne soit gêné.

LES BOUCLIERS

Les boucliers standard possèdent trois points de résistance. Après chaque combat il perdent un point de résistance. Si les points de résistance tombent à 0 le bouclier n'est plus utilisable. Les points de résistance des boucliers peuvent être augmentés en fonction de leur facture.

L'utilisation d'un bouclier ne gêne en rien le lancement d'un sortilège sauf indication contraire dans la description de celui-ci.

UTILISATION DE TARGE (1 DEX) (C)

Le personnage qui maîtrise cette compétence est capable d'utiliser un bouclier dont la taille ne dépasse pas 35 cm dans sa plus grande longueur pour se défendre.

UTILISATION D'UN BOUCLIER MOYEN (1 PUI)(C)

Le personnage qui maîtrise cette compétence est capable d'utiliser un bouclier dont la taille est comprise entre 36 et 70 cm pour se défendre. Attention pour un bouclier rond la longueur est celle du diamètre et pour un bouclier rectangulaire la longueur est celle de la plus grande diagonale.

UTILISATION D'UN GRAND BOUCLIER (1 PUI + 1 CON)(C)

Le personnage qui maîtrise cette compétence est capable d'utiliser un bouclier dont la taille est supérieure à 71 cm et de maximum 100 cm sur 60 cm pour se défendre. Pour un bouclier rond son diamètre ne pourra excéder 85 cm.

Chaque type de bouclier se manie de façon spécifique et le fait de maîtriser l'utilisation d'un bouclier plus grand n'offre pas automatiquement la manipulation d'un bouclier plus petit.

LES COMPÉTENCES DE ROUBLARD

Les compétences reprises sous ce vocable sont l'**observation**, le **désamorçage**, le **crochetage**, le **pickpocket**. Ces compétences ont un mode de fonctionnement particulier. En prenant une telle compétence, le joueur obtient 6 chances sur 20 de réussir son test de compétence. En apprenant la compétence filouterie le joueur augmente son taux de réussite de 2 chances sur 20 chaque fois qu'il prend cette compétence. Pour déterminer si un test de compétence est réussi on procède comme suit. On additionne le nombre de chances sur 20 dont on dispose en fonction de ses compétences. On obtient donc un certain nombre de chances sur 20 de réussir son jet, on soustrait éventuellement de ce nombre une quantité de cartes déterminée par la difficulté de l'action. On tire alors une carte au hasard dans un paquet de cartes numérotées de 1 à 20. Si le résultat est inférieur ou égal à son nombre de chances de réussite le jet est réussi dans le cas contraire c'est raté. Quel que soit la difficulté de l'action le fait de tirer la carte 1 fait que le test est automatiquement réussi et le fait de tirer la carte 20 fait que le test est automatiquement raté.

Exemple: David souhaite observer un objet à la recherche d'un piège. Sur cet objet se trouve un piège mécanique avec une difficulté de 2 cartes à l'observation. David possède 3 fois la compétence filouterie soit 6 cartes. Ses chances de réussite sont donc de 6 cartes + 6 cartes (Filouterie) – 2 cartes (difficulté) = 10 cartes. Si David tire une carte dont la valeur est égale ou inférieure à 10 il découvre le piège.

Attention: Le crochetage et le désamorçage ne sont possibles que si le joueur dispose "d'outils de voleur".

OBSERVATION (1 SAG)(C)

Cette compétence permet à la personne qui l'utilise, à condition de réussir son test de compétence de déterminer si un objet ou un lieu est piégé ou non. La réponse donnée suite au test de compétence précise si la personne voit un piège ou non sans préciser si le test a été réussi. De plus si la personne voit un piège, le test indique quel type de piège est placé mais sans en préciser la difficulté de désamorçage. Si la carte tirée est la carte 1 la personne sait si il y a un piège ou s'il n'y en a pas sans erreur possible. Une personne peut tenter d'observer un objet ou un lieu à plusieurs reprises si elle pense qu'elle a manqué son observation précédente. Cependant chaque nouvelle tentative s'accompagne d'un malus cumulatif de 1 carte. L'observation dure une minute sans interruption.

Exemple: David observe un endroit piégé. Il rate son test de compétence, l'arbitre lui indique qu'il ne voit pas de piège. Il souhaite vérifier car cela lui semble étrange que l'endroit ne soit pas piégé, il peut refaire un test de compétence mais en retranchant 1 carte à son nombre de cartes initial.

DÉSAMORÇAGE (1 DEX)(C)

Cette compétence permet à la personne qui l'utilise de tenter de désamorcer un piège. Cette compétence ne peut être utilisée que si le piège a auparavant été découvert par la personne qui tente de le désamorcer. La personne qui tente de désamorcer le piège ne connaît jamais le résultat de son test de compétence sauf si elle tire la carte 1 auquel cas elle est certaine d'avoir désamorcé le piège ou si elle tire la carte 20 auquel cas le piège est automatiquement activé. Certains pièges peuvent se déclencher automatiquement

avec des cartes de valeur moindre que 20 mais c'est alors indiqué dans le descriptif du piège. Il est possible de faire plusieurs tentatives de désamorçage mais chaque tentative augmente de 1 carte le risque de déclenchement du piège en cas d'échec. Il est nécessaire d'avoir la compétence **Observation** avant d'apprendre cette compétence. Le désamorçage dure 1 minute sans interruption.

CROCHETAGE (1 DEX)(C)

Cette compétence permet à la personne qui l'utilise d'ouvrir une serrure verrouillée. Si la serrure est protégée par un piège et que celui-ci n'a pas été au préalable désamorcé, il est automatiquement activé. Si la carte 1 est tirée la serrure est automatiquement ouverte quelle que soit sa difficulté, si par contre la carte 20 est tirée le crochetage est manqué, la serrure est bloquée et les outils de crochetage perdent 1 point de résistance. Chaque nouvelle tentative de crochetage augmente le risque d'échec de 1 carte. Une serrure bloquée ne peut plus être crochétée. Pour la débloquer le joueur doit alors dépenser 2 points d'agilité. C'est seulement suite à cette manœuvre que les tentatives de crochetage peuvent reprendre. Le crochetage dure 1 minute sans interruption.

PICKPOCKET (1 DEX)(C)

Cette compétence permet à la personne qui l'utilise de dérober des objets portés par une autre personne. Le joueur qui tente un pickpocket doit rester au plus près de sa cible pendant une minute, afin de simuler le vol. Avant de réaliser son larcin, le joueur se rend auprès d'un arbitre signale quelle est sa cible et quel endroit de la personne il cherche à examiner. Un peu après que le joueur soit resté près de sa victime, l'arbitre se rend auprès de celle-ci et vérifie l'existence d'un piège ou d'une serrure sur la personne visée. Une fois cette formalité effectuée le test de compétence est effectué. Si la carte 1 est tirée le pickpocket est automatiquement réussi, si par contre la carte 20 est tirée le voleur est pris la main dans le sac. Attention que si la zone visée (par exemple une bourse) est piégée le piège se déclenche automatiquement. Si le voleur est pris la main dans le sac ou qu'un piège se déclenche il retourne auprès de sa victime et l'arbitre signale alors à cette victime qu'il vient d'être victime d'une tentative de vol à la tire et en désigne l'auteur.

Exemple: David décide de dérober le contenu de la bourse pendue à la ceinture de Borg. Il s'approche de celui-ci et reste au plus près de lui pendant une minute. Il va ensuite voir un arbitre et lui signale son intention. L'arbitre va voir Borg qui lui signale que sa bourse est fermée mais non piégée. La fermeture est d'une difficulté de 2 cartes. David maîtrise trois fois la compétence filouterie. Le nombre de chances est donc le suivant: 6 cartes + 6 cartes (filouterie) – 2 cartes (fermeture) = 10 cartes. Si David tire une carte d'une valeur égale ou inférieure à 10 il réussit le vol.

FILOUTERIE (2 DEX)(C)

Le personnage qui maîtrise cette compétence ajoute 2 chances sur 20 de réussir ses tests pour le désamorçage, le crochetage et le pickpocket. Cette compétence peut être prise à quatre reprises maximum. Les cartes supplémentaires obtenues ne comptent que pour les compétences maîtrisées. Par exemple, un joueur ne maîtrisant pas pickpocket ne pourrait pas faire de test de pickpocket même s'il possède filouterie.

OBSERVATION AVANCÉE (2 SAG)(L2)

Cette compétence permet d'améliorer de 1 carte sa compétence en **observation** par point de mental dépensés sans maximum. Nécessite la maîtrise de la compétence observation avant de pouvoir être apprise.

DÉSAMORÇAGE AVANCE (1 DEX + 1 SAG)(L2)

Cette compétence ne peut être apprise que lorsque le joueur maîtrise deux fois la compétence **Filouterie**. Elle permet d'améliorer de 1 carte sa compétence en **désamorçage** par point d'agilité dépensé sans maximum.

CROCHETAGE AVANCE (1 DEX + 1 SAG)(L2)

Cette compétence ne peut être apprise que lorsque le joueur maîtrise deux fois la compétence **Filouterie**. Elle permet d'améliorer de 1 carte sa compétence en **crochetage** par point d'agilité dépensé sans maximum.

PICKPOCKET AVANCE (1 DEX + 1 SAG)(L2)

Cette compétence ne peut être apprise que lorsque le joueur maîtrise deux fois la compétence **Filouterie**. Elle permet d'améliorer de 1 carte sa compétence en **pickpocket** par point d'agilité dépensé sans maximum.

Remarque concernant les coffres fermés: dans certains cas il sera possible de fracturer une serrure de coffre mais si tel est le cas certains objets se trouvant à l'intérieur du coffre pourraient être endommagés. Un arbitre pourra vous indiquer si la serrure peut être forcée et lorsque ce sera fait pourra vous indiquer quels objets ont éventuellement été brisés.

FAUSSAIRE (1 DEX + 1 INT) (C)

Le joueur disposant de cette compétence est capable de rédiger un faux document au prix de 1 AGI. Attention cependant cette compétence ne permet pas de fabriquer de la fausse monnaie. Un faux document ne pourra être découvert qu'à l'aide de la compétence authentification. Pour pouvoir réaliser l'imitation d'un document il faut disposer au moment de la rédaction de l'original que l'on veut imiter. Pour pouvoir maîtriser cette compétence il faut que le personnage maîtrise au préalable la lecture et l'écriture.

COMPÉTENCES DIVERSES

AUTHENTIFICATION (1 SAG + 1 INT)(C)

Permet de déterminer si un document est falsifié ou non. Pour maîtriser cette compétence un joueur doit au préalable maîtriser la lecture et l'écriture.

VIGILANCE (1 SAG)(C)

Cette compétence permet à la personne qui la maîtrise d'ajouter 2 cartes à la difficulté d'un pickpocket dont il serait la cible. Il est possible de prendre cette compétence plusieurs fois.

MANIPULATION DES POISONS (2 DEX)(L1)

Une personne souhaitant utiliser une dose de poison pour quelque raison que ce soit se doit de maîtriser cette compétence sans quoi il en est incapable.

REMARQUE SUR LE FONCTIONNEMENT DES POISONS

Les poisons agissent de différentes manières:

- ingestion: le poison est placé dans une boisson ou un repas, il agit alors après cinq minutes dans le cas d'un poison à effet direct. Un poison à effet retardé voit son action ajournée de cinq minutes.

- Contact: le poison est appliqué sur une arme et est inoculé à la première personne blessée par l'arme. Un poison appliqué sur une arme ne permet de contaminer qu'une seule personne ensuite une nouvelle dose doit être appliquée. La durée d'action d'un poison sur une arme est de maximum deux heures ensuite une nouvelle dose doit être appliquée. Un poison transmis de manière directe agit toujours de manière directe.
- Inhalation: le poison est délivré dans l'air au moyen d'un dispositif quelconque. S'il est respiré le poison agit. Une personne parvenant à retenir sa respiration ne sera pas affectée mais une seule bouffée suffit à rendre l'action du poison possible.

PISTAGE (1 SAG)(C)

La personne qui utilise cette compétence est capable de découvrir des traces au sol et de les interpréter lorsque c'est possible. Cette compétence peut être utilisée pendant dix minutes.

DISSIMULATION DES TRACES (1 SAG)(C)

La personne qui utilise cette compétence est capable de dissimuler des traces au sol. Il peut utiliser cette compétence durant 10 minutes. Il est nécessaire de savoir pister avant d'apprendre cette compétence.

DISSIMULATION EN MILIEU NATUREL (1 DEX + 1 SAG)(C)

Le joueur qui utilise cette compétence au prix de 1 MEN est capable de se dissimuler dans un milieu naturel. Il faut entendre par milieu naturel une zone non construite. Pour que la dissimulation soit efficace il ne faut pas que le joueur ai été vu alors qu'il se dissimulait. Un joueur dissimulé ne peut pas bouger sans quoi la dissimulation ne fait plus effet. Un joueur dissimulé est considéré comme invisible et ne peut être vu que par des moyens permettant de voir l'invisible. Pour pouvoir maîtriser cette compétence le joueur doit auparavant maîtriser la dissimulation des traces.

ANNONCE <PAS VU>

CONNAISSANCE DE LA NATURE (1 INT)(C)

Cette compétence fournit des informations générales sur la nature au joueur qui la maîtrise. Ces informations seront améliorées ou complétées en jeu.

DISSIMULATION EN MILIEU URBAIN (1 DEX + 1 SAG)(C)

Le joueur qui utilise cette compétence au prix de 1 MEN est capable de se dissimuler dans un milieu urbain. Il faut entendre par milieu urbain une zone construite (village, ville, intérieur d'une maison,...). Pour que la dissimulation soit efficace il ne faut pas que le joueur ai été vu alors qu'il se dissimulait. Un joueur dissimulé ne peut pas bouger sans quoi la dissimulation ne fait plus effet. Un joueur dissimulé est considéré comme invisible et ne peut être vu que par des moyens permettant de voir l'invisible. Pour pouvoir maîtriser cette compétence le joueur doit auparavant maîtriser la compétence de filouterie.

ANNONCE <PAS VU>

FORCE DE CARACTÈRE (1 SAG) (C)

Le joueur qui utilise cette compétence peut au prix de 1 MEN résister à un effet de peur.

ANNONCE: PAS PEUR

RÉSISTANCE A LA MAGIE (COUT VARIABLE)

Le joueur qui maîtrise cette compétence est capable de résister à un sort de son choix par jour quelque soit le sort et quel que soit son niveau. Cette compétence peut être prise à plusieurs reprises comme repris dans le tableau ci dessous.

Résistance au 1er sort (C)	1 SAG
Résistance au 2ème sort (L1)	2 SAG
Résistance au 3ème sort (L2)	2 SAG
Résistance au 4ème sort (L3)	2 SAG
Résistance au 5ème sort (L4)	3 SAG

SANTE AMELIOREE (1 CON)(C)

Le joueur qui prend cette compétence peut placer soit un point de vie supplémentaire au torse soit un point de vie à chaque bras, soit un point de vie a chaque jambe. Cette compétence peut être prise plusieurs fois cependant une partie du corps ne peut jamais avoir plus de deux points de vie qu'une autre.

Exemple: Borg prend trois fois cette compétence et place deux points de vie au torse. Il ne peut pas y placer le troisième point, il le place donc aux jambes. Il ne pourra placer un troisième point au torse que lorsqu'il aura au préalable mis un point aux bras.

ENDURANCE AMELIOREE (1 CON)(C)

Le joueur qui prend cette compétence voit son potentiel de points d'endurance augmenter de 1 en plus des points apportés par la constitution. Cette compétence peut être prise plusieurs fois.

FORCE AMELIOREE (1 PUI)(C)

Le joueur qui prend cette compétence voit son potentiel de points de force augmenter de 1 en plus des points apportés par la puissance. Cette compétence peut être choisie à plusieurs reprises.

DEXTERITE AMELIOREE (1 DEX)(C)

Le joueur qui prend cette compétence voit son potentiel de points de dextérité augmenter de 1 en plus des points apportés par l'agilité. Cette compétence peut être choisie à plusieurs reprises.

MENTAL AMELIORE (1 SAG)(C)

Le joueur qui prend cette compétence voit son potentiel de points de mental augmenter de 1 en plus des points apportés par la sagesse. Cette compétence peut être choisie à plusieurs reprises.

MANA AMELIORE(1 INT)(C)

Le joueur qui prend cette compétence voit son potentiel de points de mana augmenter de 2 en plus des points apportés par l'intelligence. Cette compétence peut être choisie à plusieurs reprises.

CONNAISSANCE DES LOIS (1 INT)(C)

Le joueur qui apprend cette compétence aura accès au code de loi du conseil des nations.

MARCHANDAGE (2 SAG)(C)

Cette compétence est indispensable à un joueur afin de pouvoir prétendre au titre de marchand officiel. Cette compétence nécessite de connaître la compétence Lecture, écriture.

LECTURE ECRITURE (1 INT)(C)

De base un individu ne sait ni lire, ni écrire, il lui faut donc cette compétence pour pouvoir le faire.

RÉSISTANCE AUX POISONS (COUT VARIABLE)

Le joueur qui maîtrise cette compétence est capable de résister au premier poison dont il serait la victime. Cette compétence peut être prise à plusieurs reprises comme repris dans le tableau ci dessous, dans ce cas la victime peut résister à plusieurs poisons mais elle ne choisi pas de résister ou pas. Chaque fois que le joueur est victime d'un poison une résistance est utilisée jusqu'à épuisement des résistances.

Résistance au 1er poison (C)	1 CON
Résistance au 2ème poison (L1)	2 CON
Résistance au 3ème poison (L2)	2 CON
Résistance au 4ème poison (L3)	2 CON
Résistance au 5ème poison (L4)	3 CON

LES RÉCOLTES

FONCTIONNEMENT DES RÉCOLTES

La récolte s'effectue en 30 minutes. La quantité de matériaux récoltés dépend du niveau de spécialisation du joueur. Les récoltes se réalisent exclusivement dans des zones spécifiques en fonction du type de récolte. Ces zones seront connues des joueurs possédant la capacité de récolte ou devront être découvertes en jeu.

De base un récolteur n'effectue qu'une seule récolte par jour. Lorsque le joueur souhaite récolter, il doit au préalable en informer un arbitre. Dans la zone de récolte se trouvera un coffre contenant une certaine quantité de tickets. Il devra rester au minimum 30 minutes dans la zone et ne pourra pas se consacrer à une autre activité que la récolte si il s'interrompt pour un combat, pour utiliser une autre compétence ou pour toute autre chose il devra alors prolonger la demi heure du temps de l'interruption. Lorsque cette période ce sera écoulée le joueur se rendra auprès d'un arbitre et lui donnera son ticket en échange des composantes.

Les zones de récolte produisent une quantité limitée de produits plus ou moins grande ce qui se traduit par un certain nombre de tickets dans les coffres. Une fois cette production épuisée, il faudra soit trouver une autre zone de récolte soit attendre que la zone soit de nouveau productive.

Il n'est pas possible de récolter de nuit.

RESULTAT DES RECOLTES

Le résultat des récoltes sera tiré au sort par le récolteur. Des tas de cartes seront préparés en fonction des niveaux de récolte. Lorsque le joueur à terminé de récolter il tire un

certain nombre de cartes dans le tas qui correspond à son niveau de récolte. Chaque carte indique ce qu'a trouvé le joueur.

MINEUR (2 CON)(C)

Cette compétence permet à celui qui la maîtrise de miner une fois par jour une zone prévue à cet effet et de récolter du minerai et des gemmes. Cette technique peut être apprise à plusieurs reprises améliorant ainsi la qualité des récoltes.

BUCHERON (2 PUI)(C)

Cette compétence permet à celui qui la maîtrise de récolter du bois une fois par jour dans une zone prévue à cet effet. Cette technique peut être apprise à plusieurs reprises améliorant ainsi la qualité des récoltes.

CHASSEUR (2 DEX)(C)

Cette compétence permet à celui qui la maîtrise de récolter du cuir une fois par jour dans une zone prévue à cet effet. Cette technique peut être apprise à plusieurs reprises améliorant ainsi la qualité des récoltes.

CUEILLEUR (2 INT)(C)

Cette compétence permet à celui qui la maîtrise de récolter des plantes une fois par jour dans une zone prévue à cet effet. Cette technique peut être apprise à plusieurs reprises améliorant ainsi la qualité des récoltes.

RECOLTE EFFICACE (1 SAG)(C)

Cette compétence permet au récolteur qui l'utilise au prix de 1 MEN de changer une carte lorsque l'une des cartes tirée ne lui convient pas.

L'ARTISANAT

LES OBJETS ARTISANAUX

Ils sont répartis en 6 rang du plus faible au plus puissant. Plus le niveau est élevé plus l'objet est de bonne qualité et résistant et plus les capacités de l'objet sont grandes. Pour fabriquer des objets l'artisan doit en plus des composantes de la recette dépenser des points de MEN dépendant de l'objet fabriqué. La fabrication d'un objet prend 30 minutes sauf indication contraire. La réparation elle prend 3 minutes par points de résistance à réparer et ne coûte aucun point de MEN. Les compétences offertes par les objets peuvent être utilisées même si le joueur ne maîtrise pas la compétence. Exemple Gonzague utilise une épée lui offrant un coup puissant mais il ne maîtrise pas cette compétence, il peut cependant l'utiliser. Le nombre associé à la capacité est le nombre de fois où la capacité peut être utilisée par jour. L'apprentissage d'une recette nécessite que soit effectuée la fabrication de l'objet en ajoutant 50% des ressources.

Rang 1	Pas de résistance particulière, objets basiques
Rang 2	Résistance +1 pour les armures, résistance à un coup brisant pour les armes, objets basiques
Rang 3	Résistance +1 pour les armures, Résistance à un coup brisant, capacité supplémentaire
Rang 4	Résistance +1 pour les armures, Résistance à un coup brisant, capacité supplémentaire

Rang 5	Résistance +2 pour les armures, Résistance à deux coups brisant, capacité supplémentaire
Rang 6	Résistance +2 pour les armures, Résistance à trois coups brisants, capacité supplémentaire

FORGE:

Le forgeron est capable de fabriquer et de réparer le type d'objets suivants: Dague, épée courte, épée, masse, hache, armure en maille, armure en plate, bouclier moyen. Arme à feu, serrure, tête pour arme d'hast, casque. L'utilisation des compétences de forgeron nécessitent l'utilisation d'outils de forgeron.

APPRENTI FORGERON (1 PUI + 1 SAG) (C)

Le forgeron est capable de fabriquer des objets de rang 1 et 2. Il est également capable de réparer les objets dont il connaît la recette pour 1 Bronze si l'objet est de rang 1 ou 1 Fer si l'objet est de rang 2.

FORGERON (1 PUI + 1 SAG)(L1)

Le forgeron est capable de fabriquer des objets de rang 3 et 4 requiert apprenti forgeron. Il est également capable de réparer les objets dont il connaît la recette pour 1 METAL 3 si l'objet est de rang 3 ou 1 METAL 4 si l'objet est de rang 4.

MAITRE FORGERON (1 PUI + 1 SAG)(L3)

Le maître forgeron est capable de fabriquer des objets de rang 5 requiert forgeron. Il est également capable de réparer les objets dont il connaît la recette pour 1 METAL 5 si l'objet est de rang 5.

GRAND MAITRE FORGERON (1 PUI + 1 SAG)(L4)

Le grand maître forgeron est capable de fabriquer des objets de rang 6 requiert maître forgeron. Il est également capable de réparer les objets dont il connaît la recette pour 1 METAL 6 si l'objet est de rang 6.

TRAVAIL DU BOIS

L'ébéniste est capable de fabriquer ou de réparer le type d'objets suivants: Bâton, gourdin, arme d'hast, arc, arbalète, flèches, grand bouclier, manches, crosse, arme à feu. L'utilisation des compétences d'ébéniste nécessitent l'utilisation d'outils d'ébéniste.

APPRENTI EBENISTE (1 DEX + 1 SAG)(C)

L'apprenti ébéniste est capable de fabriquer des objets de rang 1 et 2. Il est également capable de réparer les objets dont il connaît la recette pour 1 PIN si l'objet est de rang 1 ou 1 Bouleau si l'objet est de rang 2.

ÉBÉNISTE (1 DEX + 1 SAG)(L1)

L'ébéniste est capable de fabriquer des objets de rang 3 et 4 requiert apprenti ébéniste. Il est également capable de réparer les objets dont il connaît la recette pour 1 BOIS 3 si l'objet est de rang 3 ou 1 BOIS 4 si l'objet est de rang 4.

MAITRE EBENISTE (1 DEX + 1 SAG)(L 3)

Le maitre ébéniste est capable de fabriquer des objets de rang 5 requiert ébéniste. Il est également capable de réparer les objets dont il connaît la recette pour 1 BOIS 5 si l'objet est de rang 5.

GRAND MAITRE EBENISTE (1 DEX + 1 SAG)(L4)

Le grand maitre ébéniste est capable de fabriquer des objets de rang 6 requiert maître ébéniste. Il est également capable de réparer les objets dont il connaît la recette pour 1 BOIS 6 si l'objet est de rang 6.

TRAVAIL DU CUIR

Le bourrelier est capable de fabriquer ou de réparer le type d'objets suivants: Armure de cuir, petit bouclier, cordes d'arc, lanières pour armures de plate, dragonne. L'utilisation des compétences de bourrelier nécessitent l'utilisation d'outils de bourrelier.

APPRENTI BOURRELIER (1 CON + 1 SAG)(C)

L'apprenti bourrelier est capable de fabriquer des objets de rang 1 et 2. Il est également capable de réparer les objets dont il connaît la recette pour 1 CUIR 1 si l'objet est de rang 1 ou 1 CUIR 2 si l'objet est de rang 2.

BOURRELIER (1 CON + 1 SAG)(L1)

Le bourrelier est capable de fabriquer des objets de rang 3 et 4 requiert apprenti bourrelier. Il est également capable de réparer les objets dont il connaît la recette pour 1 CUIR 3 si l'objet est de rang 3 ou 1 CUIR 4 si l'objet est de rang 4.

MAITRE BOURRELIER (1 CON + 1 SAG)(L3)

Le maitre bourrelier est capable de fabriquer des objets de rang 5 requiert bourrelier. Il est également capable de réparer les objets dont il connaît la recette pour 1 CUIR 5 si l'objet est de rang 5.

GRAND MAITRE BOURRELIER (1 CON + 1 SAG)(L4)

Le grand maitre bourrelier est capable de fabriquer des objets de rang 6 requiert maître bourrelier. Il est également capable de réparer les objets dont il connaît la recette pour 1 CUIR 6 si l'objet est de rang 6.

ALCHIMIE

L'utilisation des compétences d'alchimie nécessitent l'utilisation de matériel d'alchimiste.

APPRENTI ALCHIMISTE (2 SAG)(C)

L'apprenti alchimiste est capable de créer des potions, baumes, remèdes et poisons de rang I dont il connaît la recette pour un coup en mental dépendant du produit fabriqué.

ALCHIMISTE (2 SAG)(L1)

L'alchimiste est capable de créer des potions, baumes, remèdes et poisons de rang II dont il connaît la recette pour un coup en mental dépendant du produit fabriqué. Nécessite de connaître la compétence apprenti alchimiste.

MAITRE ALCHEMISTE (2 SAG)(L3)

Le maitre alchimiste est capable de créer des potions, baumes, remèdes et poisons de rang III dont il connait la recette pour un coup en mental dépendant du produit fabriqué. Nécessite de connaître la compétence de alchimiste.

GRAND MAITRE ALCHEMISTE (2 SAG)(L4)

Le grand maitre alchimiste est capable de créer des potions, baumes, remèdes et poisons de rang IV dont il connait la recette pour un coup en mental dépendant du produit fabriqué.

FABRICATION DE PIEGES (1 DEX + 1 SAG)(C)

Le joueur qui utilise cette compétence est capable de fabriquer un piège et de le placer sur un objet ou un lieu. La fabrication de piège se fait avec un cout en composants et en AGI qui dépend de chaque piège. En prenant cette compétence le joueur recevra 1 recette de pièges, les autres pourront être découvertes en jeu.

REMARQUE CONCERNANT LE PIEGEAGE

Il est nécessaire que le joueur qui souhaite procéder à une telle action en réfère à un arbitre qui notera les caractéristiques du piège ou du blocage afin d'éviter toute contestation par la suite. Il est bon de noter également que certains objets sont limités par leurs caractéristiques propres quant à la possibilité de les piéger, un arbitre pourra vous indiquer ces limites.

LES BLESSURES, LE COMA ET LA MORT

Lorsqu'un joueur subit des points de dégât à l'une des parties de son corps il est blessé. Les parties du corps peuvent être considérées de deux façons différentes à savoir les membres et le torse.

- Pour les membres, lorsqu'un membre est blessé il reste utilisable jusqu'à ce qu'il soit à zéro point de vie. Une fois à ce stade le membre devient inutilisable. Un membre ne descend jamais en dessous de zéro point de vie. Lorsqu'un membre est fracturé il est automatiquement amené à 0 et devient inutilisable. Un membre fracturé ne peut pas être soigné tant qu'il n'a pas bénéficié d'une réduction de fracture.
- Pour le torse le fonctionnement est différent. Un joueur blessé au torse est toujours capable d'agir tant qu'il à un minimum de un point de vie. Lorsque le torse est à zéro point de vie le joueur tombe par terre et est incapable d'agir même s'il est conscient, il souffre atrocement. Après cinq minutes dans cet état sans être soigné ou stabilisé le joueur perd 1 point de vie au torse et tombe dans le coma. Un joueur ne peut jamais être amené en négatif à l'aide de dégâts physiques ou magique sauf les exceptions décrites par ailleurs. Lorsqu'il est dans le coma le joueur est inconscient. S'il n'est pas soigné ou stabilisé dans les cinq minutes qui suivent le début de son coma le joueur est mort.
- Un joueur dont le personnage est mort se rendra auprès d'un organisateur afin de créer son nouveau personnage.

REMARQUE SUR LES INCAPACITÉS TEMPORAIRES

Une personne ayant été soignée d'un coma est incapable d'utiliser une compétence et de se battre pendant 15 minutes après être sortie de ce coma. Une personne ayant subi une fracture éprouve des difficultés à utiliser ce membre correctement pendant 15 minutes après que la fracture ai été réduite. Pour un bras il n'est pas possible de tenir

une arme ou un bouclier, pour une jambes la personne boite et ne peut se déplacer plus vite que la vitesse du pas.

LES SOINS

Les compétences de soin (en dehors du premier secours) nécessitent l'utilisation de matériel de médecine.

FABRICATION D'ATELES (1 SAG)(L1)

A l'aide de cette compétence le joueur est capable de créer des atèles efficaces pour les réductions de fractures à partir de tissu et d'un baume de réduction de fracture. La fabrication de bandage doit être connue pour apprendre cette technique.

PREMIER SECOURS (1 SAG)(C)

Permet de déterminer exactement l'état d'une blessure après un bref examen de la victime. Permet également de rallonger le temps avant le coma de 5 minutes et la durée du coma avant la mort de 15 minutes.

SOIN I (1 SAG) (C)

Le joueur disposant de cette compétence est capable de soigner deux points de vie perdus. Ces points peuvent être répartis sur un seul membre ou sur plusieurs membres. La durée nécessaire à l'utilisation de ces soins est de trois minutes. L'utilisation de cette compétence implique l'utilisation d'un bandage. Ces soins nécessitent que le blessé soit au calme, il est donc impossible de les utiliser en phase de combat. Nécessite de connaître au préalable la compétence premiers secours. A l'aide de cette compétence le joueur est également capable de créer des bandages efficaces pour les soins à partir de tissu. Le tissu s'achète chez un marchand ou se trouve en jeu. Une fois un bandage utilisé, il ne peut être réemployé.

SOIN II (2 SAG) (C)

Le joueur disposant de cette compétence est capable de soigner quatre points de vie perdus. Ces points peuvent être répartis sur un seul membre ou sur plusieurs membres. La durée nécessaire à l'utilisation de ces soins est de trois minutes. L'utilisation de cette compétence implique l'utilisation d'un bandage. Ces soins nécessitent que le blessé soit au calme, il est donc impossible de les utiliser en phase de combat. Ce soin ne peut être appris que si le soigneur maîtrise soin I.

SOIN III (2 SAG)(L1)

Le joueur disposant de cette compétence est capable de soigner six points de vie perdus. Ces points peuvent être répartis sur un seul membre ou sur plusieurs membres. La durée nécessaire à l'utilisation de ces soins est de trois minutes. L'utilisation de cette compétence implique l'utilisation d'un bandage. Ces soins nécessitent que le blessé soit au calme, il est donc impossible de les utiliser en phase de combat. Ce soin ne peut être appris que si le soigneur maîtrise soin II.

SOIN IV (2 SAG)(L2)

Le joueur disposant de cette compétence est capable de soigner huit points de vie perdus. Ces points peuvent être répartis sur un seul membre ou sur plusieurs membres. La durée nécessaire à l'utilisation de ces soins est de trois minutes. L'utilisation de cette compétence implique l'utilisation d'un bandage. Ces soins nécessitent que le blessé soit

au calme, il est donc impossible de les utiliser en phase de combat. Ce soin ne peut être appris que si le soigneur maîtrise soin III.

SOIN V (2 SAG)(L3)

Le joueur disposant de cette compétence est capable de soigner dix points de vie perdus. Ces points peuvent être répartis sur un seul membre ou sur plusieurs membres. La durée nécessaire à l'utilisation de ces soins est de trois minutes. L'utilisation de cette compétence implique l'utilisation d'un bandage. Ces soins nécessitent que le blessé soit au calme, il est donc impossible de les utiliser en phase de combat. Ce soin ne peut être appris que si le soigneur maîtrise soin IV.

SOIN COMBAT (1 SAG)(C)

Au prix de 1 point de MEN et d'un bandage le soigneur peut rendre 4 points de vie qui peuvent être réparti sur les localisations au choix du soigneur et ce instantanément. Pour apprendre cette technique il est nécessaire de connaître Soins II.

REDUCTION DE FRACTURES (2 SAG)(L1)

Le joueur qui maîtrise cette compétence est capable de réduire une fracture permettant ainsi de soigner un membre. La réduction d'une fracture nécessite l'utilisation d'une atèle et prend 9 minutes. Une fois la réduction de fracture effectuée le membre reste à 0 et est donc toujours inutilisable jusqu'à l'utilisation de soins. Pour apprendre cette compétence le joueur doit au préalable connaître soin II

LES MALADIES

Mode de fonctionnement: Lorsqu'il est infecté par une maladie le joueur reçoit une enveloppe fermée sur laquelle est indiqué le moment où celle-ci doit être ouverte. S'il est victime d'une maladie contagieuse il reçoit un certain nombre d'enveloppe à distribuer selon les indications reprises sur son enveloppe. Dans l'enveloppe fermée se trouve plusieurs papiers fermés correspondant aux différents stades de la maladie avec des instructions données au joueur sur la façon de jouer sa maladie. Il existe aussi un papier fermé indiquant le remède adéquat. L'information sur le remède ne peut être ouverte que par un pnj lorsque le joueur reçoit un remède cela permet au malade de savoir si le remède donné est efficace dans le cas contraire le pnj indique au joueur qu'il ne s'agit pas du bon remède, il referme le papier et le temps continue à s'écouler..

CONNAISSANCE DES MALADIES (1 INT) (C)

Le joueur maîtrisant cette compétence est capable d'identifier une maladie qu'il a déjà rencontré au moyen des symptômes. Le joueur prenant cette compétence recevra une liste reprenant 3 maladies qu'il connaît et les symptômes qui y correspondent ainsi que le nom du remède à utiliser. Le joueur pourra partager ses connaissances avec d'autres joueurs disposant eux aussi de la compétence. Il est toujours possible que les joueurs soient confrontés à des maladies qu'ils ne connaissent pas auquel cas il leur faudra trouver quelqu'un qui puisse les aider.

LES SORTILEGES

La magie fut perdue mais depuis quelques siècles des tablettes écrites dans un langage ancien ont été retrouvées. Certains érudits sont parvenus à les traduire et ont pu ainsi redécouvrir des sortilèges oubliés. Il doit rester de nombreuses tablettes enfouies de par

le monde mais une chose est certaine pour en tirer la substance il faudra maîtriser la langue ancienne.

CONNAISSANCE DE LA LANGUE ANCIENNE (2 INT)(C)

Le joueur qui maîtrise cette compétence obtient une liste de mots en langue ancienne dont il connaît la signification en langue commune. Cette compétence peut être prise à plusieurs reprises augmentant ainsi la quantité de vocabulaire connu par le joueur. Il est également possible aux joueurs maîtrisant cette compétence de mettre leurs connaissances en commun. Le joueur doit au préalable connaître la compétence lecture et écriture.

Préparation d'un sortilège:

Lorsqu'un sortilège a été traduit de la langue ancienne il est possible de réaliser un schéma mental du sort. Le Mage devra posséder un livre de sortilèges dans lequel seront décrits les sorts et leurs effets ainsi que la représentation de ces sorts. Lorsqu'il a l'intention d'utiliser un sort le mage doit le préparer au préalable pour ce faire il doit tracer le schéma du sortilège sur un parchemin fourni par l'organisation. Lorsque ce parchemin est réalisé et tant qu'il est actif le mage peut à tout moment lancer son sortilège. Pour ce faire il lui suffit de déchirer le parchemin en annonçant l'effet du sort. Ces parchemins ne sont en réalité que des représentations physiques de la préparation des sorts et ne sont pas des objets à proprement parler, ils sont personnels et ne peuvent être volés, échangés ou vendus.

La préparation d'un parchemin est réalisée en 1 minute par niveau de sortilège sauf indication contraire dans le descriptif du sortilège. Un parchemin est actif 10 minutes après sa préparation et ce jusqu'à son utilisation ou au plus tard au lever de soleil suivant. Pour matérialiser ce fait chaque jour aura une couleur de parchemin.

Le nombre de parchemins que pourra préparer un mage dépendra des sortilèges préparés et de la mana du joueur. Une fois qu'un parchemin est préparé, la mana est décomptée du pool de mana du mage même si le sort n'est pas utilisé par la suite.

Pour créer son schéma mental et dessiner le sort sur un parchemin un mage doit suivre la symbolique de son sort, celle-ci lui sera fournie en jeux à l'apprentissage du sort. Toute fois voici quelques un des symboles utilisés à titre d'information :

Il y 3 types de sort :

Attaque = Triangle

Défense = Rond

Amélioration = Carré

Ces 3 types serviront de cadre aux autres caractéristiques du sort qui sont :

Le niveau représenté par une nombre de barres égales au niveau.

L'élément du sort :

Feu = Flamme

Air = Nuage

Eau = Vague

Terre = Plusieurs cailloux

Sang = Goutte

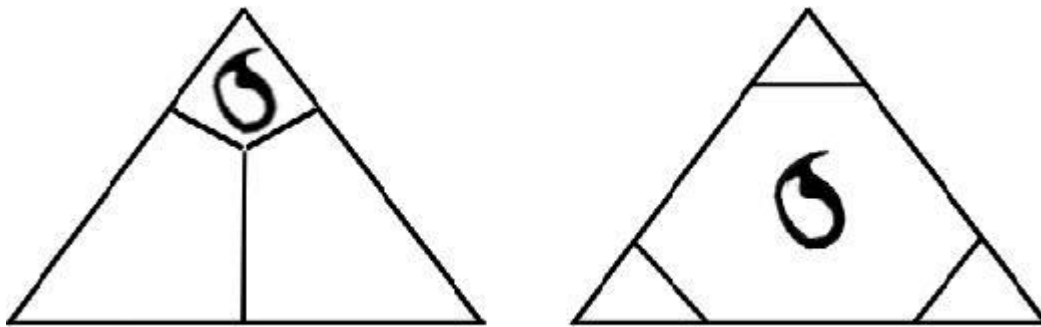
Esprit = Forme fantomatique

Mental = Oeil

Mais prenons un exemple:

Une tablette a été retrouvée. Sa traduction permet de déterminer qu'il s'agit d'un sortilège de boule de feu de niveau 3. Un schéma peut être tiré de cette traduction; un triangle (sort offensif) comprenant 3 lignes (niveau 3) et une flamme (sort de feu)

Voici par exemple deux représentation du même sort boule de feu de 3^{ème} cercle



Chaque mage a sa propre façon de schématiser un sort mais tous gardent la même symbolique. Une fois ce schéma tracé sur un parchemin il est actif après dix minutes et le reste jusqu'au lendemain matin. Bien entendu le mage retire le cout en mana de son pool de mana. Le mage souhaite lancer ce sort lors d'un combat, il déchire alors le parchemin et annonce ses dégâts au cibles désignées.

UTILISATION DES SORTILEGES (COUT VARIABLE)

Le joueur qui maîtrise cette compétence est capable d'utiliser des sortilèges dont le niveau dépend de l'étendue de sa connaissance dans cette compétence. Pour pouvoir utiliser un niveau de sortilège supérieur il faut d'abord pouvoir utiliser tous les niveaux inférieurs. Il est donc par exemple impossible de lancer des sorts niveau 3 si on est pas capable de lancer des sorts niveau 1 et 2.

Niveau du sortilège	Cout de la compétence
Niveau 1 (C)	1 SAG + 2 INT
Niveau 2 (C)	1 SAG + 2 INT
Niveau 3 (L2)	1 SAG + 2 INT
Niveau 4(L3)	1 SAG + 2 INT
Niveau 5 (L4)	1 SAG + 2 INT

Apprentissage de sortilèges:

Un individu sera limité concernant le nombre de sorts qu'il peut connaître en fonction de sa moyenne de points de sagesse et d'intelligence. Cette moyenne se calcule comme suit : $(INT+SAG)/2$ et s'arrondi au point inférieur

Sortilèges niveau 1	1 sort par point de moyenne
Sortilèges niveau 2	1 sort par 2 points de moyenne
Sortilèges niveau 3	1 sort par 3 points de moyenne
Sortilèges niveau 4	1 sort par 4 points de moyenne
Sortilèges niveau 5	1 sort par 5 points de moyenne

Ce maximum s'entend pour chaque niveau séparément. Il n'est possible de connaître des sorts que des niveaux que l'ont est capable de lancer.

Exemple: Burick possède 3 points de moyenne et à pris les compétences utilisation de sortilège 1 et 2.

Il peut donc connaître un maximum de 3 sorts niveau 1 et 1 sort niveau 2. Lorsque sa moyenne (SAG/INT) augmentera d'un point, il pourra augmenter son nombre de sorts connus de 1 sort niveau 1 et de 1 sort niveau 2.

L'apprentissage d'un sortilège se fait avec un maître (en dehors du cas particulier d'un sortilège traduit directement d'une tablette). Pour ce faire le maître explique à son disciple le sortilège et son fonctionnement. Deux choix s'offrent au maître, soit il montre le sortilège à son élève, ils dépensent alors tous les deux le coût en mana du sortilège, soit le maître explique le sortilège à son élève sans le lui montrer et l'élève doit alors utiliser deux fois le coût en mana du sort pour l'apprendre. L'élève retranscrit ensuite le sortilège dans son livre de sorts.

Tous les sortilèges devront être appris en jeu en dehors des sortilèges connus à la création d'un personnage. Donc un joueur ne choisissant pas de lancer des sorts lors de sa création pourra le faire par après mais devra apprendre des sortilèges. Il n'y a aucun sortilège appris automatiquement lorsque l'on choisit l'une des compétences d'utilisation de sortilèges.

Liste des sortilèges:

Les sortilèges occasionnant des dégâts ciblent toujours le torse sauf indication contraire. Les sorts sont divisés en trois catégories; les sorts accessibles à la création et les sorts qui pourront être découverts en jeu; la troisième catégorie de sorts sera placée en jeu sous forme de tablette. Les sorts de la deuxième et de la troisième catégorie ne seront pas décrits pour les joueurs.

Description des sortilèges:

Symboles: reprend les symboles qui doivent apparaître sur la représentation du sort.

Coût: Coût en mana relatif à la préparation du sort.

Durée: temps d'action du sort

Effet: décrit le fonctionnement du sort.

Annonce : si le sortilège nécessite une annonce elle est décrite ici

Niveau: niveau du sort

Cible: indique la cible du sort. Si la cible est « un adversaire » ce sort est un sort offensif. Si la cible est « personnelle » le lanceur de sort ne peut lancer le sort que sur lui-même.

Spécial: Indications particulières concernant ce sort.

Portée: sauf indication contraire la portée des sorts est de 20 mètres.

Incantation:

Le premier sort utilisé en situation de combat inattendue pourra se faire sans qu'il soit nécessaire de déchirer le parchemin de sort au moment du sort. Cela devra être fait le plus rapidement possible après cette action et le joueur doit au préalable posséder ce parchemin. Par contre les sorts qui suivent dans la même situation de combat nécessitent de déchirer le parchemin au moment du lancement de sort.

Il n'est pas nécessaire d'incanter un sort celui-ci étant préparé, cependant le mage qui lance un sortilège devra toujours annoncer celui-ci à haute et intelligible voix et il doit clairement désigner la cible de son sort afin de matérialiser le fait que le lancement d'un

sortilège n'est pas quelque chose de discret. Le temps minimum entre deux lancements de sorts sera de 5 secondes.

NIVEAU 1

SORTS ACCESSIBLES A LA CREATION

Alarme

Symboles: Cercle, Terre, Mental
Coût: 2 mana
Durée: 24h ou jusqu'à utilisation
Effet: Ce sort place une glyphe sur une porte, un coffre, une fenêtre....
Si l'objet sur lequel est posée la glyphe est ouvert sans le mot de commande approprié le mage en est immédiatement averti
Annonce : -
Niveau: 1
Cible: 1 objet ou une zone de 1 m²
remarque sur le sort alarme: ce sort augmente la difficulté de pickpocket ou de crochetage de 6 cartes.

Amitié avec les animaux

Symboles: Carré , Mental
Coût: cout variable en mana
Durée: 2 minutes par point de mana ou jusqu'à agression
Effet: Tant qu'il ne fait aucune action agressive envers l'animal, celui ci considère maintenant le mage comme son ami
Annonce:-
Niveau: 1
Cible: un animal

Appel de la foudre I

Symboles: Triangle, Air
Coût: 1 mana
Durée: instantané
Effet: Frappe la cible avec la foudre lui occasionnant 1 dégât foudre
Annonce: <Dégâts> + Foudre
Niveau 1
Cible: 1 adversaire

Contact guérisseur I

Symboles: Carré, Sang
Coût: 3 mana
Durée: instantané
Effet: La cible du sort est soignée pour 3 points de soins pouvant être répartis sur toutes les localisations.
Annonce: SOIN 3
Niveau 1
Cible 1 personne
Portée: au touché

Glu

Symbole: triangle, terre
Coût: 2 mana
Durée: 5 minutes
Effet: la cible du sort est incapable de bouger toute partie du corps en contact avec le sol.
Annonce Glu
Niveau 1
Cible 1 adversaire

Passage sans trace

Symboles: Carré, Terre
Coût: 1 mana
Durée: 10 minutes

Effet: La cible de ce sort se déplace désormais sans laisser la moindre trace et ne peut donc être pistée.

Annonce: -

Niveau 1

cible: 1 individu

NIVEAU 2

SORTS ACCESSIBLES A LA CREATION

Bélier

Symboles: Triangle, Air

Coût: 4 mana

Durée: instantané, 10sec

Effet: la cible est projetée à terre à 5m et reste au sol pendant 10sec avant de pouvoir se relever de plus il lâche ce qu'il tient en tombant.

Annonce: Tombe

Niveau 2

Cible: 1 adversaire

Cauchemar

Symboles: Triangle, Mental

Coût: 4 mana

Durée: instantané

Effet: un individu affecté par ce sort ne récupère que 50% de ses jauge le lendemain matin.

Annonce: cauchemar

Niveau 2

Cible: 1 adversaire

Compréhension des langues

Symboles: Carré, Mental

Coût: 3 mana

Durée: 5 minutes

Effet: Permet de comprendre n'importe quel langage oral ou écrit à l'exception des langues mortes comme la langue ancienne.

Ne permet pas de l'écrire.

Annonce: -

Niveau 2

Cible: 1 personne

Dissipation I

Symboles: Triangle, Air

Coût: 4 mana

Durée: instantané

Effet: Permet au lanceur de sort de dissiper un effet magique.

Sorts pouvant être affectés: Cauchemar, confusion, charme, glu, malédiction du sang, nuée grouillante.

Annonce: dissipation I

Niveau 2

Cible un individu ou un lieu

Portée: 1 mètre

NIVEAU 3

SORTS ACCESSIBLES A LA CREATION

Changement de forme

Symboles: Carré, Sang

Coût: 5 mana

Durée: 10 minutes

Effet: Permet à la cible de prendre une forme animale au choix: Renard, chat, cerf.

Sous cette forme il est impossible de parler, de se battre ou d'utiliser des compétences. La cible de ce sort peut y mettre fin dès qu'elle le souhaite.

Annonce: -

Niveau 3

Cible: 1 personne

Façonnage (bois , pierre , métal)

Symboles: Carré, Terre

Coût: 5 mana

Durée: permanent

Effet: Le mage façonne à sa volonté 50 cm³ de bois, métal ou pierre pour 5 points de mana utilisés. Les objets façonnés avec ce sort, sont grossiers et mal travaillés.

Peut également permettre de déformer une arme, une armure ou un bouclier amenant automatiquement la résistance de cet objet à 0. Dans ce cas fonctionne comme un coup brisant et s'annonce comme tel.

Annonce: Coup brisant (lorsque utilisé comme tel)

Niveau 3

Confusion

Symboles: Triangle, Mental

Coût: 4 mana

Durée: 1 combat

Effet: la cible est confuse , elle ne peut plus lancer le moindre sort , ou tenter d'action offensive

Annonce: CONFUSION

Niveau 2

Cible 1 adversaire

NIVEAU 4

SORTS ACCESSIBLES A LA CREATION

Boule de feu II

Symboles: Triangle, Feu

Coût: 8 mana

Durée: instantané

Effet: Une boule de feu explose sur la zone brûlant 6 cibles pour 2 dégâts feu

Annonce: 2 Feu

Niveau 4

Cible: 6 adversaires

Cercle de guérison II

Symboles: Carré, Sang

Coût: 10 mana

Durée: instantané

Effet: Les cibles du sort sont soignées pour 8 points de soins

Annonce: SOIN 8

Niveau 4

Cible 3 personnes

Portée: au touché

Renvoi de sort amélioré

Symbole: rond, air

Cout: 8 mana

Durée: 24 heures ou utilisation

Effet: Le bénéficiaire de ce sort peut s'il le souhaite renvoyer un sort offensif à celui qui l'a lancé pour autant qu'il en soit la cible unique.

Annonce: renvoi

Niveau 4

Cible 1 individu

Spécial: plusieurs sortilèges de renvoi de sort amélioré ne peuvent pas être cumulés en même temps sur une même personne. Seul renvoi de sort et renvoi de sort amélioré peuvent être cumulés sur un même individu.

Portée: au touché

NIVEAU 5

SORTS ACCESSIBLES A LA CREATION

Appel de la foudre III

Symboles: Triangle, Air

Coût: 7 mana

Durée: instantané

Effet: Frappe deux cible avec de la foudre leur occasionnant 6 dégâts de foudre

Annonce: 6 Foudre

Niveau 5

Cible: 2 adversaires

Création de portail

Symboles: Carré, Air , Terre, Esprit

Coût: 30 mana

Durée: permanent

Effet: Ce sort très puissant crée un portail vers une destination connue par le lanceur de sort

Annonce:-

Niveau 5

Cible: 1 lieu

Trait de mort

Symboles: triangle, Esprit

Cout: 15 mana

Durée: Instantané

Effet: la cible meurt instantanément.

Annonce: Mort

Niveau 5

Cible: 1 adversaire

LE BARDE

MUSIQUE BARDIQUE (2 SAG + 1 INT)(C)

Le barde peut à l'aide d'un instrument de musique offrir des capacités temporaires à ses alliés ou donner des malus à ses adversaires. Lorsqu'un barde joue d'un instrument de musique il peut au prix d'un cout en MEN insuffler un caractère particulier à sa magie. Lorsqu'il agit de la sorte le barde n'est pas capable d'effectuer une autre action. Si il

s'interrompt pendant plus de 10 secondes l'effet de la musique disparaît. La musique de barde est active pour toute personne entendant celle-ci dans la limite des capacités du chant utilisé. Plusieurs bardes peuvent jouer en même temps mais leur musique doit être coordonnée pour autant qu'ils soient du même camp. Si plusieurs bardes du même camp jouent en même temps chacun donne à sa musique un effet différent.

Le barde choisit la compétence dont il souhaite faire bénéficier ses compagnons. Il ne peut en choisir qu'une à la fois. La liste ci-dessous décrit ces compétences, les pré-requis que doit remplir le barde et le coût en points de mental pour chaque utilisation.

Les effets offensifs d'un chant de barde peuvent être neutralisés par une résistance à la magie.

Les chants n'étant pas accessibles à la création devront être appris auprès d'un barde les maîtrisant.

Compétence	Effet	Pré requis	Coût d'utilisation
Résistance à la magie	Offre une résistance au premier sort subit pour chaque allié.	C Résistance à la magie	3 MEN
Résistance à la peur	Tant que le barde joue les alliés ne sont pas sensibles aux effets de peur.	C Force de caractère	1 MEN
Charme	Le barde doit jouer 1 minute puis il désigne une cible qui subit l'effet d'un charme. Cet effet est actif 15 minutes	L1	2 MEN
Contre chant	Tant que le barde joue il annule l'effet d'un barde ennemi	C	2 MEN
Liberté de mouvement	Tant qu'il joue, les alliés du barde ne peuvent subir de sorts entravant leur liberté de mouvement	L3	5 MEN
Peur	Tant qu'il joue le barde ne peut pas être victime d'attaque au corps à corps	C	1 MEN
Domination	Le barde doit jouer 1 minute puis il désigne une cible qui subit l'effet d'une domination. Cet effet est actif 15 minutes ou un combat.	L4	4 MEN
Chant de soin	Le barde joue trente secondes et rend deux points de vie torse à tous ses alliés.	L1	4 MEN
Chant entêtant	Le barde désigne une cible, tant qu'il joue cette cible subit un effet de confusion	L2	3 MEN

LA FOUILLE

Il vous est loisible de fouiller un adversaire vaincu, vous devez pour cela vous accroupir près de lui et lui signifier clairement « je te fouille », cette opération prendra au minimum deux minutes complètes, il va de soit que simuler la fouille est indispensable (il est interdit de toucher corporellement la victime). On ne peut évidemment fouiller qu'une seule personne à la fois. Inutile de récupérer des armes, des armures ou des boucliers ordinaires après un combat, ceux-ci sont considérés comme détruits. Si vous fouillez un monstre celui-ci vous remettra le cas échéant les possessions qui peuvent être récupérées. Pour la fouille d'un autre joueur tout litige sera tranché par un arbitre.

LE JEU

Time-In : Le Time-In représente le temps de jeu réel, dans l'univers ou évolue votre personnage. Tout ce qui est dit ou fait en Time-In est considéré en tant que tel, et pour certain acte, votre personnage devra en assumer les conséquences.

Time-Out : Le Time-Out interrompt à tout moment le Time-In et vous ramène à la vie réelle.

Time-Freeze : Le Time-Freeze est utilisé pour " geler " une situation, chaque joueurs doit impérativement fermer les yeux baisser la tête et meumeumer (si vous connaissez pas regardez Shrek). Ceci est fait pour empêcher le joueur d'entendre et de voir se qui se passe autour de lui.

Lors de la période de jeu il est demandé à tous les participants d'éviter les discussions time-out un maximum car cela peut déranger le jeux d'autres participants. Sauf indication contraire le temps de jeu débute au time-in et ne s'interrompt pas avant le time-out même pendant la nuit. Même lorsque vous dormez le jeu continue.

Au cours de vos aventures, vous allez certainement trouver de nombreuses possessions (pièces d'or, armes,...). En aucun cas ces possessions ne pourront être cachée dans vos dortoirs, vos couches, vos toilettes et tout le restant de l'auberge (du genre des pièces d'or cachée au fond de ma valise qui est time-out), elle devront toujours se trouver soit sur vous ou cachée à l'extérieur. La seule exception sera si vous dormez, là vos possessions pourront rester près de vous dans des contenants time-in (mais elle seront toujours volables). Des contrôles seront occasionnellement faits sur vos possessions time-in, tout manquement sera considéré comme tricherie et pourra entraîner l'exclusion du live. N'importe quelle autre tricherie pourra à tout moment entraîner l'exclusion du joueur. Nous vous rappelons que ceci est un jeu et le but est de s'amuser, non pas de devenir le plus puissant en trichant, ce qui ne présente aucun intérêt.