



Livre de Campagne

Cités Interdites

Edition 2008

Préface

La révision 2003 des règles avait comme but principal de les rendre plus concises, plus simples, et plus équilibrées. Ce livre doit être lu en complément de la révision 2005 des règles, il apporte précision sur le background général de la campagne et sur les règles spéciales qui y auront court.

Pour tous renseignements complémentaires, demandes de précisions, remarques, corrections à apporter, ... contactez un des responsables du club ou envoyez un e-mail à info@medieval.be.

Ce livret contient une foule d'information, bien souvent il s'agira d'une redite, mais néant moins, nous t'invitons à parcourir ces pages avec attention, elles comportent de nombreuses informations « time-in » qui t'aideront dans le jeu, mais également bon nombre d'informations « time-out » et de points de sécurité à observer.

L'équipe d'organisation AMW



Chapitre I - Table des matières

PREFACE.....	1
CHAPITRE I - TABLE DES MATIERES.....	2
CHAPITRE II - CONTEXTE GÉNÉRAL.....	4
L'Empire d'Austrie.....	4
Un essor politique, social et religieux.....	4
Une guerre non désirée.....	5
Les revendications des Elfes.....	5
De nouveaux dangers.....	6
Liberté d'expression.....	6
Les Réformes religieuses.....	6
La Loi Impériale.....	6
Le saint Empire Germanique.....	9
Valnoir-Faffnyr.....	10
L'Académie des Arts Magiques d'Austrie.....	14
Origine et fondation.....	14
Structure et études.....	14
Règlement.....	15
Grades au sein de l'Académie.....	15
L'ordre des mages.....	16
Les Elfes.....	17
Elfes Sylvains.....	17
Les Elfes Nobles.....	17
CHAPITRE III - CARNET DE ROUTE.....	18
Livre I : Préface : Taverne de Préaubois.....	18
Le carnaval de Préaubois.....	18
Un silence de mort.....	18
Une étrange légende.....	19
Livre I : Chapitre 1 : Citadelle de Mont Médy.....	19
Une amère défaite.....	19
De bien violent visiteurs.....	19
Une découverte archéologique d'envergure.....	20
Livre I : Chapitre 1, Episode 1 :Prête-moi ta plume !.....	20
Résultat des élections.....	20



Des loups déguisés en hommes	20
La souche de la lycanthropie identifiée.....	20
Livre I: Chapitre 2 : La nuit de Walpurgis	21
Sans nouvelles du Professeur Harris	21
Les démons viendraient de Vaillant Pont	21
Ma Chère et tendre amie	21
CHAPITRE IV - LES PANTHEONS.....	22
Panthéon Impérial.....	22
Raius	22
Arthéla	22
Ganzer	22
Barkès	23
Bernor	23
Panthéon Maléfique	23
Orcus	23
Caïra	24
Abigor.....	24
Marron	24
Tharnam	24
CHAPITRE V - PATHOLOGIES.....	25
Pathologies courantes (liste non exhaustive).....	25
CHAPITRE VI - REGLES PARTICULIERES A LA CAMPAGNE.....	29
Création de personnage	29
La race	29
La Croyance	29
Addendum aux règles de base.....	30
Page 8.....	30
Page 13.....	30
Page 20.....	31
Page 23.....	31
Page 26.....	31
Compétences supplémentaires.....	32
Spécialisations Médicales	32
Rituel	34
Les sorts supplémentaires.....	36
L'art de courtiser	37



Chapitre II - Contexte général

L'Empire d'Austrie

Un essor politique, social et religieux.

Après les troubles politiques et militaires ayant entouré son couronnement, l'Impératrice Alexandrine Raïus-Arthéla eu à cœur de restaurer la paix et la sérénité dans l'Empire d'Austrie.

Le pouvoir en place sous le règne de son père avait démontré sa corruption et sa malveillance, n'ayant pas hésité à plonger l'Empire dans une guerre civile.

Pour tirer un trait définitif sur le passé, l'Impératrice commença par une réforme profonde de la structure même de la politique impériale. L'un des changements le plus radical fut sans doute la dissolution de la Sainte Inquisition, qui fut remplacée par un simple cabinet des affaires religieuses plus souple et plus tolérant.

Profitant de ces réformes, les villes, qui connaissaient un fort essor grâce au commerce et à l'émergence de la classe bourgeoise, revendiquèrent plus d'autonomie. Alexandrine était confronté à la première crise sociale de son règne et tous les regards se posèrent sur Elle. Grâce à sa grande clairvoyance et à sa sagesse, elle la désamorça en autorisant, aux villes les plus importantes, d'adopter un statut de cité-état.

La gestion des cités était totalement remise ainsi aux citoyens (mais surtout aux bourgeois) tant que celles-ci rempliraient leurs devoirs envers l'Empire (taxe, aide militaire, etc.) La noblesse, qui perdait de son pouvoir, tenta bien de se rebiffer, mais la détermination et l'autorité d'Alexandrine coupa nette toutes tentatives de protestation. Les nobles qui restèrent en ville se mirent au commerce ou à vivre de leurs rentes, alors que les autres se replièrent sur les campagnes, où la structure féodale prévalait encore.

Avec la libéralisation des villes, une certaine **liberté d'expression** s'instaura et fut même, en quelques sortes, encouragée par la nouvelle Impératrice.

C'est à cette époque aussi que de nombreuses institutions intellectuelles furent créées tel que **l'Académie des Arts Magiques d'Austrie** ou l'université Céleste des Arts et Lettres, entre autres exemples.

Un autre décret fit également parler de lui ; Celui de la protection des espèces sauvages. La surexploitation de certains éléments, souvent à des fins alchimiques, mit en péril la subsistance de certaines espèces ou de certains milieux naturels. Ce décret eu pour but de les protéger en interdisant l'utilisation. Son application provoqua, hélas, un développement d'un marché parallèle plutôt bien organisé.

L'Impératrice se montra totalement dévouée à son peuple, faisant entrer l'Austrie dans un âge d'or. Son abnégation fut telle que l'on ne lui connaît ni conjoint, ni descendance.

Cette période de paix et de prospérité renforça les liens entre l'Empire d'Austrie et le Saint Empire Germanique. L'entente était tellement cordiale que le pape de Raïus et le pape Catholique Germain se rendirent compte qu'il existait de nombreux points communs entre leurs deux religions. Un concile fut donc organisé avec les ministres de chaque culte où il fut décidé l'édit de la grande réunification des deux panthéons.

Le mouvement rencontra d'abord l'hostilité du peuple, pétris de superstitions et d'incompréhension. Mais les multiples fêtes organisées pour célébrer la réunification finirent par avoir raison des craintes des plus rétifs. Seuls, quelques mouvements intellectuels s'élèvent encore contre cet édit, tenu pour hérétique, et tente de s'organiser pour faire entendre leur voix.



Une guerre non désirée

Malheureusement, un conflit vint troubler la quiétude de l'Empire. Les grandes nations elfes s'étaient réunies (à l'exception des elfes noirs) et avaient déterminé un certain nombre de **revendications** qu'ils avaient à l'égard des humains pour la sauvegarde de la race elfique.

Les rapports diplomatiques entre les deux peuples furent tendus et parfois même ponctués d'accidents qui ne firent qu'envenimer la situation. Alexandrine prit des dispositions pour satisfaire les exigences les plus acceptables. Hélas, quels que soient les efforts entrepris, ils furent toujours estimés insuffisant aux yeux des arrogants diplomates elfes.

Afin de souligner leur détermination, ceux-ci commanditaire des opérations de sabotage, de vol ou d'agitation publique. C'est cette escalade qui déboucha sur l'irréparable. Alors qu'ils avaient toujours pris soin d'éviter les pertes humaines, l'une de ces missions commandos se termina en boucherie. Il est encore difficile aujourd'hui de savoir ce qui s'est véritablement passé, même s'il est évident que l'intervention d'un officier de la légion un peu trop zélé à rendu la situation incontrôlable et à débouché sur la mort de nombreuses victimes innocentes. Avant même que les autorités de chaque nation ne furent averties de la situation, les combattants de chaque camp avaient entrepris des mesures de représailles.

La diplomatie devint impossible et l'Impératrice du faire face à une guerre qu'elle n'avait jamais souhaitée. La situation était d'autant plus critique que de nombreuses citées elfes sylvains étaient disséminés sur les terres même de l'Empire, et que certains elfes collaboraient étroitement et amicalement avec les autorités d'Austrie. Il fut donc nécessaire de distribuer des autorisations de séjour aux elfes qui ne représentaient pas une menace pour l'ordre impérial.

Le nouveau ministre de la guerre, Yvan de Rocheaux, reçu l'ordre de régler le conflit militaire. Il mobilisa les légions et marcha sur chacune des citées sylvaine. Celles qui désiraient se rendre furent désarmées alors que les autres furent assiégées. Dans les deux cas, les elfes survivants étaient reconduits sous forte escorte aux frontières de l'Empire. Malheureusement pour les exilés elfes, des marchands d'esclaves peu scrupuleux profitèrent de cette masse de marchandises désarmée et rejetée de l'Austrie pour se l'approprier et la revendre comme esclaves aux nations frontalières.

Le conflit se calma à la suite d'une grosse bataille où les elfes nobles furent stoppés aux portes de l'Empire.

Aujourd'hui, c'est toujours le statu quo. Les « belles gens » d'Austrie doivent toujours posséder un permis de séjour alors que la nation elfique appuie toujours ses revendications avec des opérations ponctuelles, car comme ils le disent, eux, ils ont tout le temps.

Les revendications des Elfes

- Diminution de l'utilisation de la magie par les humains. Chaque mage humain devant passer un test d'aptitude approuvé par les elfes avant de se voir décerner une patente renouvelable.
- Un conseiller elfe auprès d l'Impératrice
- Reconnaissance d'un statut de Villes-Franches pour plusieurs cités elfes cachées en territoire humain.
- Retrait total de toutes activités humaines dans, et aux alentours, de forêts sacrées occupées par les celtoniens.
- Abandon de certaines voies navigables et de l'expansionnisme maritime des humains vers certaines régions encore inexplorées.
- Engagement des nations humaines dans une campagne militaire d'envergure envers les elfes noirs.



De nouveaux dangers.

Alors qu'un conflit couve toujours entre l'Austrie et la nation elfe, d'autres dangers guettent la paix relative instaurée par Alexandrine.

Certaines citadelles aux marches de l'Empire, à l'instar de celle du Mont-Maudit, ne remplissent plus depuis de trop nombreuses années leurs devoirs. Le laxisme de l'Empereur Ottomark III et les nombreuses réformes entreprises par l'Impératrice Alexandrine leur ont fourni une certaine impunité. Mais des histoires de plus en plus inquiétantes sont racontées sur ces citadelles et l'Impératrice ne peut plus ignorer la menace qu'elles représentent.

Un autre exemple de dangers qui menace l'Empire est la principauté de Valnoir, qui maintient toujours une paix relative et précaire avec ses deux voisins grâce à des accords commerciaux fragiles. Le moindre accident pourrait remettre le feu aux poudres et faire renaître de vieilles rancunes.

Liberté d'expression

Sous le règne d'Alexandrine, une certaine liberté d'expression est tolérée, voir même encouragée. Il reste cependant des tabous. C'est ainsi qu'il est encore mal vu de se moquer ou de critiquer les Dieux. Il est aussi de mauvais ton d'en faire de même avec l'Impératrice (dont l'origine divine n'est plus à prouver)

Il est évident que cette liberté nouvellement acquise est surtout utilisée dans les villes. Dans les campagnes, restées féodales, les serfs sont encore pétris de superstitions et ploient toujours sous le travail que leur seigneur leur impose. Il est d'ailleurs arrivé que des troupes de théâtre ambulant viennent y présenter des spectacles comiques et burlesques mettant en scène des gens de pouvoir ou le noble local. Ces artistes mal inspirés durent replier précipitamment leurs affaires sous les insultes et les légumes pourris dont on les gratifiait.

Les Réformes religieuses

Suite au couronnement d'Alexandrine, celle-ci a mis en place une nouvelle politique concernant les différents cultes religieux.

- Liberté de Culte tout en respectant la Loi Impériale.
- Les cultes religieux n'ont plus de pouvoirs politiques, mais sont souvent consulté sur un grand nombre de questions.
- Le culte Germanique est reconnu en tant que Culte sur l'ensemble du territoire d'Austrie.

La Loi Impériale

La Loi Impériale reconnaît les délits suivants, ceux-ci seront sévèrement punis, le jugement peut être prononcé par les juges Impériaux, les seigneurs ou les prévôts.

Sera sévèrement puni,

- Le meurtre d'un être humain, le brigandage et la piraterie.
- La falsification, l'usage de faux ou l'usurpation de titre de noblesse.
- L'association de malfaiteurs.
- L'esclavage, la traite d'êtres humains
- L'outrage à personne de haut rang.
- Le meurtre d'un animal propriété d'autrui.
- Destruction, dégradation de la propriété d'autrui
- Grivèlerie
- Vol de bête ou de bien.
- Vol à l'étalage.



La Loi Rurale

La Loi Rurale est le système juridique qui prévalait avant la montée sur le trône de l'Impératrice Alexandrine. Le terme "prévaloir" est cependant un grand mot, compte tenu des nombreuses zones de non-droit existant avant la réunification.

Toutefois, chaque grand domaine a toujours bénéficié d'un code général. La mise en application était très fortement marquée par les croyances du souverain des lieux. Ainsi, un meurtre commis dans le dos de la victime était beaucoup plus sévèrement puni sur les territoires appartenant à un fervent adepte de Ganzer.

C'est le Prévôt qui joue le rôle de procureur et de juge. Il représente le Seigneur et a la tâche de faire respecter la Loi. Les abus étaient monnaie courante avant la réunification, le Prévôt se montrant souvent très prompt à faire respecter sa propre vision des choses...

Les Nobles, cependant, comptaient le droit de se faire juger par le Seigneur lui-même, parmi leurs privilèges.

La Loi Impériale ou Loi Réformée

La Loi Impériale ou Loi Réformée a été écrite dans les premières années de règne de l'Impératrice Alexandrine. Un groupe de Conseillers, appelé les douze sages, présidé par Alexandrine elle-même, a reçu la tâche d'écrire le nouveau code pénal ainsi que le mode de mise en œuvre et d'application des peines.

L'objectif était d'éliminer certaines inégalités flagrantes entre les peines et les individus, mais aussi d'inclure des peines profitant directement à la reconstruction de l'Empire. Ainsi sont apparus les travaux d'intérêt général, sorte de remboursement en nature permettant au condamné de racheter sa faute de manière profitable à l'Empire et sans nuire au registre de la population.

Le point le plus remarquable dans la mise en application est l'apparition de Juges. Ceux-ci représentent l'Impératrice et font autorité dans tous les territoires unifiés sous la bannière d'Austrie. Leurs décisions sont donc souveraines, diminuant ainsi les pouvoirs des Prévôts et Seigneurs, ceux-ci voient parfois d'un mauvais œil que l'on empiète sur leurs anciennes prérogatives...

Cependant, la peur des représailles en cas de non respect de la nouvelle loi permet de garder une plus grande cohérence. Les Prévôts conservent leur compétence pour les délits mineurs.

Les Juges sont toujours accompagnés de deux gardes dont l'un fait office de greffier. Il s'agit avant tout de gardes impériaux ou de mercenaires chargés d'assurer la protection du Juge.

Enfin, les Juges ont autorité sur l'armée et peuvent réquisitionner des troupes. Cela ne vaut que pour les Légions régulières, les milices ne se soumettant pas à l'autorité du Juge. Toutefois, les milices ont pratiquement disparu à cette époque.

La Loi Martiale

Dans certains cas, un Général Impérial peut déclarer la loi martiale :

- Assassinat du Souverain
- Etat de siège
- Effort de Guerre dans le cas d'une invasion à l'échelle de l'Empire

Toutefois, même si l'éventualité est prévue, il n'existe pas encore de mise en application depuis la réunification.

Au cas où cela surviendrait, les auberges et lieux publics sont automatiquement réquisitionnés au profit de la Légion et tous les individus masculins âgés de quatorze ans minimum sont appelés à rejoindre l'armée.

Un couvre feu est aussi imposé dès le coucher du soleil et les patrouilles officielles ont pour mission de quadriller la ville.



Les Affaires Religieuses

L'Inquisition a été dissoute pour être remplacée par un Cabinet des Affaires Religieuses.

Sous l'égide de Raïus, ce Cabinet comprend néanmoins autant de membres qu'il n'existe de Dieux au Panthéon.

Ils n'ont aucune autorité pour faire appliquer la Loi, seuls les Juges ont cette compétence (et les Prévôts dans une moindre mesure). Ils peuvent toutefois se constituer partie civile pour porter une accusation, uniquement dans les affaires relevant de l'Hérésie qualifiée.

Ils demeurent envers et contre toute une belle brochette d'intégristes et les conflits au sein même du Cabinet sont monnaie courante.



Le saint Empire Germanique

Les accords commerciaux conclus et le mariage célébré entre Bélisandre et le Graf Rudolf Von Krieg ont contribué à améliorer l'entente entre les deux nations. Un acte d'entraide fut donc signé, formant ainsi une communauté des deux empires humains les plus puissants.

Le dernier point qui fâchait, était celui de la religion. Un concile de théologiens de chaque culte se réunis et au bout de nombreux mois de débats, parvinrent à la conclusion que Dieu et Raïus n'était qu'une seule entité. Les autres dieux du panthéon austrien correspondent également aux saints de germanie. Finalement, si la forme était différente, les religions étaient les mêmes. Tout était pour le mieux.

Ces conclusions ne plurent pas à tout le monde, aussi bien dans un empire que dans l'autre. Avec les religieux fanatiques, les militaires acharnés et les commerçants peu scrupuleux des mouvements de contestations se créèrent. Chacun militant pour sa cause. Deux grands groupes apparurent. L'un en Austrie, l'Ordo Soli, et un autre en Germanie, la Sainte Croix. Chacun milite dans son propre peuple, en agitant les foules, placardant des annonces enflammées et en publiant des pamphlets diffamatoires. Chaque groupe entretien également une gazette d'information pour ses membres.

Au niveau du peuple, la nouvelle religion ne fait que semer la confusion chez les petits gens qui l'accueille avec méfiance. Malgré tout, ils ne se reconnaissent pas non plus dans les groupes militants qui sont des mouvements plus intellectuels.



Valnoir-Faffnyr

Un bref résumé des 50 et quelques dernières années dans la Principauté de Valnoir et le Duché de Faffnyr. Toutes les dates sont exprimées par rapport à la 21^{ème} ère (sauf précision).

100ème cycle de la 20ème ère : Le siège de Castelroc

- Le Chevalier Noir, Hendrick de l'Aigle Blanc, usurpateur du trône du Comté d'Estolat est éliminé par une compagnie d'aventuriers.
- Grâce à eux, la Comtesse Hélène d'Estolat récupère son Comté.
- Mais cela se fait au prix d'un pacte avec Tanit de l'Aigle Blanc, mère de feu le Chevalier Noir.
- Le Comté reste infecté par les brigands qui avaient été attirés par Hendrick.

1er cycle : Le tournoi de Castelroc

- Assassinat de la Comtesse Hélène d'Estolat et de sa fille Viviane, dernière héritière du Comté
- Disparition du Comte de Morniac
- Rencontre entre Ulric et Tanit
- Ulric expulse les aventuriers qui ont voulu s'opposer à lui. Il établit des accords commerciaux avec les autres, notamment pour le commerce du bois.
- Les elfes Celtoniens fuient les terres conquises par Valnoir.

Du 2ème au 4ème cycle, en Valnoir

- Après sa forfaiture au tournoi de Castelroc, le Comte Ulric de Valnoir fait main basse sur les Comtés d'Estolat et de Morniac (lequel a pris la fuite à l'approche de Valnoir).
- Ulric épouse Tanit, la baronne de Castelroc, et unifie les trois comtés sur lesquels il règne sans partage. Pétri d'ambition il se fait appeler tricomte et profite de la guerre de succession en Austrie pour mener une politique de prise d'indépendance par rapport à l'empire, dont il est pourtant le vassal par Estolat et Morniac. En diplomate avisé, il répète son serment d'allégeance à l'Empereur de Germanie (en tant que Comte de Valnoir), mais aussi celui à l'Impératrice en tant que Comte d'Estolat et de Morniac. Vassal aussi bien de l'Austrie que de la Germanie, il réussit à éviter tout conflit et une situation de statu quo s'installe. En jouant de la rivalité entre les deux empires, il parvient à garder une confortable autonomie. Une paix durable semble devoir régner.
- Sous le règne du tricomte, le commerce connaît un essor sans précédent. Non seulement les ressources combinées des trois comtés représentent une richesse conséquente, mais de plus Ulric les exploite intelligemment. Notamment, les forêts d'Estolat et les mines de Valnoir lui permettent de développer une industrie de fabrication d'armes dont la réputation ne tarde à se répandre dans les Empires voisins. D'aucuns prétendent d'ailleurs que la guerre de succession en Austrie est à l'origine de l'immense fortune actuelle d'Ulric, qui aurait vendu aux deux camps. Grâce à sa position privilégiée sur les routes commerciales entre les deux empires, et à la sécurité qui y règne, plusieurs guildes marchandes s'installent sur ses terres et participent à l'enrichissement du tricomté.
- En politique intérieure, Ulric fait régner une justice de fer sur ses terres et la plupart des routes sont réputées bien plus sûres que les routes impériales. La plupart des bandes de malfrats qui sévissaient en Estolat et aux alentours de Morniac se sont réfugiées à Montmédy, d'où elles lancent néanmoins de temps à autres des attaques sur les caravanes de marchands. Jusqu'ici ses attaques étaient restées mineures, mais depuis peu ces brigands redoublent d'activité et semblent bénéficier d'un nouvel appui.
- Ulric et Tanit laissent une grande liberté d'expression à leurs sujets, pour autant que leurs idées ne soient pas subversives et qu'elles ne menacent pas l'ordre public. Il en va de même des religions. Officiellement elles sont toutes autorisées, maléfiques ou non. En pratique, ce sont les religions maléfiques qui sont les plus développées. Le culte 'officiel' est bien sûr celui d'Abigor, mais le culte d'Ésus s'est également fortement développé, notamment à Castelroc où il a reçu la responsabilité de la garde du Temple du Temps.



- À l'invitation d'Ulric, l'Empereur de Germanie installe en Estolat une mission diplomatique permanente, tandis que les relations avec l'Austrie se détériorent après la fin de la guerre de succession. La situation s'envenime lorsque l'Empereur de Germanie accorde à Ulric le titre de Prince (probablement acheté à grand renfort de livraisons d'armes). Aussitôt Ulric décrète la fin des trois comtés en tant qu'entités distinctes et les rassemble sous l'appellation 'Principauté d'Estolat-Valnoir'. En réaction, l'Impératrice, suzeraine de Morniac et d'Estolat, le somme de renouveler son serment d'allégeance, mais il fait la sourde oreille. Toutefois, l'Impératrice ne pouvant se permettre de déclencher une nouvelle guerre, elle n'entreprend pas d'actions plus concrètes pour le contrer, et le fait accompli s'installe peu à peu comme une situation légitime. Bien qu'officiellement l'empire conteste les droits du Prince, en pratique tout se passe comme si de rien n'était et les échanges commerciaux vont bon train.
- Plus récemment, l'Impératrice a accordé une charte à Montmédy. Bien que cette charte ne fait qu'acter par écrit une situation de semi autonomie qui existait depuis longtemps, on peut voir dans cette décision la volonté manifeste de l'Empire de nuire aux intérêts du Prince.

Du 2ème au 4ème cycle, en Faffnyr

- Les celtoniens qui s'étaient rendu sur les terres de Faffnyr en fuyant celles d'Estolat, n'ont pu y jouir longtemps de leur liberté et n'ont eu d'autre choix que d'y recommencer la guérilla auquel ils sont accoutumés. Sorchia, régente officielle du Duché de Faffnyr, et sa suite ont du fuir le duché, protégés par les hommes de Valnoir.
- En effet, Mortnoir a profité de la guerre de succession en Austrie pour s'appropriier du Duché de Faffnyr. L'Impératrice n'a pas pu faire valoir les droits de Gwendall, le fils de Faffnyr et Sorchia. En effet, Mortnoir n'ayant rallié aucun des deux camps, Alexandrine ne pouvait pas se permettre le luxe d'offrir un allié de plus à Frédéric.
- Toutes les plaintes de Sorchia se sont jusqu'à présent révélées lettres mortes, mais maintenant que la guerre est finie, elle espère enfin obtenir réparation et compte bien le rappeler à l'impératrice.
- Le Prince n'a pas non plus pu prêter main forte à son alliée, le Comté de Faffnyr se trouvant sur les terres de l'Empire, et les relations diplomatiques avec celui-ci étant déjà tendues.

4ème cycle

- Les nouveaux maîtres de la Nouvelle Lumière sont battus par les aventuriers alliés à Barnabé.

5ème cycle

- La trahison de Mortnoir (usurpateur du trône du Duché de Faffnyr) est révélée à l'impératrice, dans de rocambolesques circonstances.
- Le duché de Faffnyr (vassal de l'empire d'Austrie) retourne à la régente (Sorchia, la mère de Gwendall, l'héritier légal du Duché)
- Naissance de Liliane, fille de Valnoir et Tanit

15ème cycle

- Gwendall (15 ans) épouse Liliane (10 ans), avec la bénédiction du pape chrétien de Germanie.

20ème cycle

- Gwendall ayant atteint sa majorité, la régente de Faffnyr lui remet le pouvoir, mais conserve la gestion des affaires de la Hanse
- Gwendall rend ses hommages de vassal à Alexandrine
- Ulric de Valnoir meurt dans des circonstances étranges
- Tanit, officiellement régente de la principauté, en confie la charge à Gwendall (en réalité, elle y est forcée par Sorchia, la mère de Gwendall)



Du 20ème au 25ème cycle

- Gwendall profite de sa régence sur la principauté de Valnoir pour lui faire passer de nombreux accords commerciaux avec le Duché de Faffnyr
- (De plus, le duché commence à être utilisé comme base pour des importations illégales vers l'Empire : armes, voire pire selon certaines rumeurs)

21ème cycle

- Naissance de Malik, premier fils de Liliane et Gwendall

22ème cycle

- Naissance d'Olaf, deuxième fils de Liliane et Gwendall

23ème cycle

- Naissance de Katell, fille de Liliane et Gwendall

25ème cycle

- Liliane, Princesse de Valnoir, accède à la majorité
- Gwendall conteste son autorité sur la Principauté
- Une partie de l'armée de la Principauté se range à l'autorité de Gwendall
- Liliane doit fuir dans les montagnes, berceau historique du Comté de Valnoir, avec les troupes qui lui sont restées fidèles

Du 25ème au 30ème cycle

- S'en suit une guerre de 5 ans entre les deux époux. En réalité Gwendall et Liliane sont manipulés, d'une part par les deux empires qui s'affrontent par leur intermédiaire, car l'Austrie appuie Gwendall tandis que la Germanie soutient Liliane, et d'autre part par leur mère respective (Sorcha et Tanit) qui s'affrontent également.

30ème cycle

- Sorcha meurt, emportée par la maladie (?), laissant à Gwendall le soin de gérer les affaires de la Hanse, en plus de la guerre qu'elle lui a laissée sur les bras
- L'Austrie doit délaisser l'aide à Gwendall, accaparée par les émeutes dues aux elfes.
- Une bataille décisive a lieu dans les plaines de Forthill. Les troupes de Gwendall sont écrasées et celui-ci disparaît dans le carnage. D'aucuns disent avoir vu couler une larme sur la joue de Liliane au soir de la bataille.
- La Princesse Liliane règne sans partage sur la Principauté de Valnoir et en tant que Régente sur le Duché de Faffnyr et sur la Hanse.
- Elle refuse l'allégeance à Alexandrine qui a soutenu son mari contre le bon droit. Alexandrine, qui a d'autres chats à fouetter, proteste mollement. En réalité elle a bien trop besoin des livraisons d'armes des armureries de Valnoir pour sa guerre contre les elfes.

41ème cycle

- Liliane abdique en faveur de Malik, qui devient le premier Prince-Duc de Valnoir-Faffnyr.
- Son premier acte est de décider la réunification de la Principauté et du Duché (qui deviennent une principauté ducale) et d'annexer les comptoirs de la Hanse qui sont rattachés à ses possessions.
- Il prête allégeance à l'empereur de Germanie, duquel il tient son titre de Prince, et se fait bénir par le pape chrétien de Germanie.
- Malik est l'un des souverains les plus riches du monde connu.



Du 41ème au 54ème cycle

- En diplomate avisé, il confie des responsabilités à son frère et à sa soeur, qui sont chacun impliqués dans les affaires de la Principauté Ducale. Échaudé par l'expérience vécue par ses parents, Malik a compris qu'il vaut mieux les avoir avec soi (et "à portée de main").
- Les relations sont dans un premier temps tendues avec l'Austrie.
- La Germanie commence à se faire gourmande. Voyant que l'Austrie ne fait plus partie du jeu, elle se fait de plus en plus exigeante. Une crise diplomatique éclate lorsque l'Empereur tente d'imposer ses prix sur des livraisons de minerai en provenance des montagnes de Valnoir. Les diplomates de Valnoir arrivent tant bien que mal à calmer le jeu, mais Malik a compris qu'il est passé à un cheveu d'un affrontement. Cela l'amène à réviser sa politique vis-à-vis d'Alexandrine.
- Il profite du prétexte d'une escarmouche avec des elfes aux frontières du Duché de Faffnyr, pour envoyer Olaf en Austrie avec une armée de mercenaires. (Notamment des Loups-Gris.) Sans même s'attarder à Faffnyr, Olaf s'élance à la rencontre de l'armée d'Alexandrine, empêtrée dans un long siège contre une citadelle tenue par les elfes sylvains. L'arrivée d'Olaf est providentielle et permet à Alexandrine de faire sauter le verrou constitué par cette citadelle. Aussitôt après la bataille, Olaf remet l'hommage de son frère à Alexandrine et lui fait part de la fidélité de son frère.
- 3 mois plus tard, Malik est accueilli en grande pompe dans la Cité Céleste pour faire son allégeance à Alexandrine. Le Prince de Valnoir fait une grande impression, tant son escorte est imposante : ses hommes sont nombreux, expérimentés, lourdement armés, et richement habillés. Il donne plus l'impression d'entrer en conquérant dans la Cité Céleste qu'en vassal soumis. Alexandrine, trop heureuse de récupérer une apparence d'autorité sur Malik, ignore son outrecuidance. Le serment d'allégeance de Malik est béni par les plus hauts pontes de l'église de Raiüs.
- Bien qu'ayant fait allégeance à l'Impératrice, Malik sort renforcé de cette manoeuvre. Il renoue en effet avec la politique avisée de son grand-père Ulric, consistant à s'affranchir de ces encombrants voisins en annulant mutuellement leur tutelle. Ensuite, il a démontré qu'il a une puissance militaire suffisante pour faire réfléchir celui qui voudrait s'attaquer à lui. L'armée de Valnoir est beaucoup moins nombreuses que celles de ses impériaux voisins, mais, basée sur des hommes de métiers et des mercenaires, elle s'est spécialisée dans ce qu'il appelle "la frappe rapide". Là où il faut plusieurs mois à l'ost impérial à se mettre en marche, il ne lui faut que quelques semaines pour partir en campagne et remporter des places. Finalement, l'épopée d'Olaf et la marche triomphale de Malik dans la Cité Céleste leur ont conféré une aura inégalée en Austrie, ce qui est très bon pour le commerce.
- Récemment, Katell a épousé le deuxième fils d'un des grands électeurs de Germanie. (Un premier projet d'alliance, avec le premier fils du très influent électeur de Bavière, dut échouer à cause de l'opposition de l'Empereur qui commence à voir d'un très mauvais oeil la montée en puissance de la famille Valnoir.) Aux dernières nouvelles, il paraîtrait que le frère aîné est gravement malade, atteint d'un mal étrange et inconnu.



L'Académie des Arts Magiques d'Austrie

Il est à noter que l'Académie consiste en l'une des deux manières de devenir mage dans l'Empire d'Austrie. L'autre étant le compagnonnage traditionnel auprès d'un maître mage reconnu par l'Empire. Il existe de solides amitiés entre les défenseurs de chaque méthode.

Origine et fondation.

Suite aux **revendications des elfes** (entre autre au sujet du contrôle de la magie) et à la tension croissante entre les deux nations, Alexandrine a voulu faire preuve de bonne volonté et a décidé de créer l'Académie des Arts Magiques d'Austrie.

La charge de sa fondation, ainsi que sa direction fut confiée à la Grand Mage, elfe, et amie d'Alexandrine : Kyra Alasdaire. Avec le temps, il s'avèrera que cette initiative fut jugée insatisfaisante pour les elfes, mais l'Académie resta et resta dans les mœurs.

Structure et études

La magie est scindée en plusieurs disciplines qui sont enseignées dans différents collèges spécialisés répartis dans l'Empire. Chaque collège a son propre recteur, préfet, ... Les recteurs se regroupent une fois l'an sous la présidence de la directrice de l'Académie, c'est le conseil des recteurs.

Un élève entre, en général, vers 13 ans à l'Académie s'il réussit l'examen d'entrée d'aptitude magique (détection de la magie, entretien, etc.) Il rentre alors dans le *collège généraliste*, situé à la cité céleste, où il va apprendre la théorie de la magie et ses contraintes, en internat, avec une dizaine d'autres élèves de son âge et de son niveau durant 5 ans. En cas d'échec des examens lors d'une année, il n'y a pas de rattrapage possible, la carrière de mage s'arrête là, et il lui est interdit de pratiquer la moindre forme de magie à vie sous peine d'emprisonnement.

Si un élève plus âgé se présente, ses aptitudes sont évaluées, et il est orienté vers la classe du niveau adapté.

A la fin de ce cycle, il a le choix de se diriger vers une spécialité. Il devra se rendre au collège approprié et se plier aux coutumes et règlements propres à l'établissement. Ce cycle d'étude peut durer entre 6 à 12 ans en fonction de l'élève et de la spécialisation choisie. La méthode d'enseignement est proche du compagnonnage et les étudiants sont souvent corvéables à souhait durant les deux premières années.

Après cela, les jeunes mages (PJ à 11xp) sont envoyés à l'aventure, avec un diplôme et une autorisation temporaire, pour une période d'essais de deux ans aux cours desquels ils doivent faire leurs preuves et leur propre expérience. Durant cette période, des *professeurs examinateurs* inspectent, à l'improviste, les jeunes mages pour voir s'ils évoluent correctement et s'ils ne se laissent pas corrompre par l'orgueil et le pouvoir.

En cas de rapport catastrophique d'un professeur examinateur, le jeune mage peut-être renvoyé de l'Académie, interdit de pratique magique, voir emprisonné.

A la suite de cette période de stage, le jeune mage, retourne à son collège pour un ultime examen suite auquel il reçoit son diplôme. A ce moment, il peut choisir de partir vivre sa vie de Mage, s'investir dans la vie du collège (professeur, bibliothécaire), dans la vie de l'Académie (Questeur) ou reprendre de nouvelles études approfondies auprès d'un nouveau maître.

La Questure est la police interne de l'Académie. Elle est composée de mages versés dans les sorts de vérités et de manipulations mentales et qui ont des connaissances empiriques en matière de magies occultes et interdites. Ils ont pour mission de surveiller les mages d'Austrie afin d'éviter qu'ils ne deviennent une menace pour l'Empire.

Les Questeurs ne cherchent pas la gloire et travaillent dans l'ombre, se dévoilant lorsqu'un mage devient une menace. Cette discrétion entoure la fonction de Questeur d'un halo de légendes et de fantasmes sur les pouvoirs qu'ils ont et sur l'identité, secrète, de l'Archiquesteur : le recteur du *collège de Questure*. Le fait est que légalement, ils ont toute autorité pour endiguer la menace auquel ils font face, même réquisitionner la légion si c'est nécessaire.



Règlement

- Fidèle à l'Académie tu seras
- Ton Maître tu respecteras
- L'Impératrice tu vénèreras
- L'Empire tu aideras
- La légion, en cas de nécessité, tu intégreras (*contre une solde de 3PO par jour de service*)
- Aucun sort contre un autre mage de l'Empire tu lanceras (*ne concerne que les mages officiels. Les Questeurs ne sont pas tenus à cette règle*)
- Aucun mort, sans autorisation, tu relèveras
- Aucun démon tu n'invoqueras
- Jamais à un Questeur tu ne mentiras
- Toujours la loi impériale tu respecteras
- Tout manquement à ce règlement à la questure tu dénonceras

Grades au sein de l'Académie

- Grade 1 : Jeune Mage
- Grade 2 : Mage, Bibliothécaire, Professeur, Apprenti Questeur.
- Grade 3 : Maître, Professeur Examineur, Questeur, Gardien du Savoir (responsable de Bibliothèque)
- Grade 4 : Grand Maître, Recteur, Maître Questeur.
- Grade 5 : Archimage, Archiquesteur
- Grade 6 : (*Grand Mage uniquement*) Directeur de l'Académie



L'ordre des mages

Malgré la création de l'Académie Impériale des Arts Magiques, l'antique Ordre des Mages existe toujours. Dirigé par des patriarches aigris, l'ordre reste le gardien de la tradition et de l'ancienne méthode d'apprentissage par compagnonnage.

Malgré tout, il a perdu beaucoup de son influence politique et de ses compétences (comme celle d'enquêter) au profit de l'Académie. Cette perte de pouvoir a engendré beaucoup d'inamitiés entre les deux institutions, même si les Mages de l'Ordre n'ont, dans leur grande sagesse, jamais osés remettre en question les décisions et l'autorité de L'Impératrice Alexandrine, ni celle de la Grande Mage Kyra.

Pour les mages traditionalistes, les jeunes qui sortent de l'Académie ne sont guère plus que des magiciens de pacotilles, justes bons à amuser le peuple durant des kermesses.



Les Elfes

Elfes Sylvains

La société elfique sylvaine est très complexe et sans éléments fédérateurs. Certaines cités sont même en conflit l'une envers l'autre, alors que d'autre se sont entourés de secrets, tandis que certaines ont sombré dans l'oubli.

On constate malgré tout un certain esprit cosmopolite, et de nombreux elfes sylvains courent les routes en quête d'aventure ou se mêlent aux sociétés humaines, comme mercenaires, ambassadeurs, ...

Les Elfes Nobles

La structure hiérarchique, fut basée sur le matriarcat. Les femmes, minoritaires, prirent les places clés du pouvoir, assistées par les mâles, entièrement dévoués. Les elfes mâles devinrent des sortes de secrétaires auquel on confie des tâches de confiances. Plus nombreux que les femmes, ils consacrent leur vie à les satisfaire de par leurs services et leur physique, tentant d'apporter plaisir charnel, raffinement, et autres confort dans leur longue existence. Si les femmes respectent entre elles leur position hiérarchique, une lutte d'influence et de pouvoir existe entre les mâles afin d'avoir le plus de faveurs ou de pouvoir. Ainsi trahisures, dénonciations et autres coups bas sont monnaies courantes.

Protocole noble elfe à l'usage des humains :

Pour des missions d'ambassade, des mâles nobles elfes, bien positionnés dans la hiérarchie sociale, sont sélectionnés. Ce choix est induit par la position dominante des mâles dans les autres civilisations et leurs difficultés à négocier avec des êtres du beau sexe.

Cette position peut conférer au noble elfe ambassadeur un pouvoir accru et, en cas de bonne conduite, une ascension sociale importante, qui ne manquera pas de faire des jaloux.

L'ambassadeur est entouré d'une délégation. Celle-ci est composée de gens de son entourage : maître d'arme, gardes du corps, éclaireurs, servants, ainsi que des personnes imposées par la Haute Matriarche.

Ces délégués sont tous exclusivement des femmes de plus ou moins haut rang (cela dépend si la mission sert de punition ou non) La déléguée la plus courante est la voix de l'ambassadeur. Afin de garder le sentiment de supériorité de la race, un ambassadeur ne s'adresse pas directement aux membres inférieurs des autres peuples. Il s'adresse à une elfe qui endosse le rôle d'être sa voix.

Cette façon de faire, qui a tendance à énerver les humains, présente un avantage énorme pour la Haute Matriarche. En plaçant ainsi une personne de confiance, elle possède un deuxième témoignage des négociations, ce qui permet de confirmer ou compléter les dires de l'ambassadeur (ce ne sont que des mâles après tout et parfois des intrigants)

De plus, la voix peut filtrer ce que dit l'ambassadeur afin de faire respecter la volonté de la Haute Matriarche.

Mais on retrouve également n'importe quelle autre conseillère que la Haute Matriarche peut estimer utile.

Une délégation noble elfe s'attend d'être toujours considérée de la meilleure façon possible, au niveau respect, protocole et protection physique.

Bien que conscient de leur existence, les elfes nobles ne vénèrent pas les dieux traditionnels. Dans leur grande arrogance, ils ne les estiment pas dignes de cette estime. Les faits de légende attribués aux dieux sont souvent exagérés et leurs manifestations dans le monde réel manquent souvent de panache au vu de la soi-disant puissance dont ils se targuent.

Tout renseignement supplémentaire pourra être obtenu suivant les besoins du Background remis par le joueur ou en jeu.

Pour toutes questions concernant les elfes, veuillez envoyer vos questions à Cécile Bracke cecile@medieval.be



Chapitre III - Carnet de route

Livre I : Préface : Taverne de Préaubois

Le carnaval de Préaubois

Une fois de plus, le carnaval de Préaubois n'a pas faillit à sa triste réputation de carnaval sanglant ; disparitions, assassinats et événements étranges. Quatre disparitions non encore élucidées et sept morts violentes font de ce carnaval l'un des plus sanglants depuis ces cinq dernières années. Cette fois, les brigands qui infestent la province, n'en sont pas seuls responsables...

Par mis les événements les plus remarquables, citons l'annonce de l'oracle à tout le peuple d'Austrie de la fin de ses visions. Le conseil des Paires de la Cité Céleste a dépêché une ligure de la garde Céleste ainsi qu'un conseil de justice pour enquêter sur ces faits.

Interrogé par ce conseil, le juge Rudolf Ratz, présent sur place, aurait déclaré qu'une bande d'aventuriers, amis des Elfes, serait sans doute à l'origine des troubles de cette année.

Quoi qu'il en soit, une enquête diligente sur un groupe de traîtres est actuellement en court, et aucune autre information n'a filtré pour le moment.

Scriptum Impérialis

Un silence de mort

Je ne savais plus parler, j'articulais mes mots, mais aucun son ne sortait de ma bouche, j'aurais aimé crier.

Une terreur sans voix s'est emparée de moi, je me tournais vers mes compagnons, aucun d'eux n'arrivait à parler... La fin du monde semblait toute proche...

Moins d'une heure avant, beaucoup d'entre nous sont morts dans une opération difficile. Notre chef avait désiré que nous « prélevions » la dîme sur la population de préaubois, durant cette opération, un groupe fortement armé nous à opposer une résistance et Eléaga, notre magicienne, mon aimée, a été tuée dans le dos par ces chiens d'aventuriers... Il était évident qu'il nous fallait attendre pour nous venger... Pour la venger, c'est alors que nous n'avons plus su prononcer un seul son...

De notre observatoire secret, nous regardions le village de préaubois, j'ai vu ces êtres repoussant approcher, ils accompagnaient ce qui semblait être un homme... mais qui a la lueur des flambeaux semblait être un cadavre qui marche...

Tout a été très vite, l'être a désigné 6 personnes dans le village, il les a fait exécuter. Pour être certains que ce soit la fin, il a fait arracher les cœurs de ces malheureux, et les a emportés avec lui... peu après nous avons pu parler...

Mon amour ayant été assassiné et ses bourreaux n'étant plus, j'ai quitté, la nuit même, mes compagnons. Je confie ces mots à un messenger de la gazette pour qu'il les garde...

Patrich dit le « Grivois », brigand repentis



Une étrange légende

Dakota Harris, professeur à l'Académie d'Histoire d'Autriche est passé par Préauvois. Il n'a pas été témoin des faits étranges qui s'y sont déroulés, il a conté aux personnes présentes la légende qu'il cherche à vérifier.

Selon lui, avant la guerre des Dieux, il existait cinq cités état. Ces cités, raconte la légende, étaient faites d'or et d'argent, toutes plus belles les unes que les autres et on les qualifiait de Citadelle Imprenable.

Les traces écrites ne permettent pas de savoir si elles étaient alliées ou ennemies, mais elles ne survécurent pas aux premières heures de la guerre des Dieux. En effet, les Dieux, craignant sans doute que l'un ou l'autre cité ne s'allie avec le camp adverse, détruisirent les cinq cités en quelques heures, comme premier mouvement des terribles batailles qui ont ravagé le monde à cette époque.

Toujours selon la légende, chaque cité avait sa source de pouvoir et de richesse. Bon nombres d'aventuriers se sont mis en quête des cités aucun n'est jamais revenu.

Le professeur Harris, après avoir étudié les documents militaires et stratégiques des archives impériales (archives qu'il a retrouvés en même temps que le Registre de Villers), pense que Montmédy a été construite sur les ruines d'un poste avancé de l'une de ces cités. Il va prochainement organiser une « mission » pour tenter de retrouver la trace de l'une de ces cités, et prouver que la légende est réalité.

Scriptum Impérialis

Livre I : Chapitre 1 : Citadelle de Mont Médy

Une amère défaite

« Citoyens de l'Empire, Mont Médy est sous notre garde, Envoyez vos légions pour en garantir le contrôle. ». Ces mots envoyés par des terroristes elfiques sont arrivés à commandement suprême de la légion de l'Est. Les rapports d'observations de nos postes avancés semblaient confirmer cette prise.

Ces traîtres d'Elfes avaient diaboliquement préparé leurs mauvais coups, car nos légions se sont jetées vaillamment sur les remparts de Mont Médy, en vain. Malgré le courage légendaire de celle-ci, les pertes lourdes consenties, Mont Médy, n'est pas tombée, et les brigands qui s'y sont retranchés sont restés maîtres des portes de la citadelle.

Le conseil des pairs, au lendemain de cette victoire postposée, a décidé de ne plus autoriser, par ordre de l'Empire, les elfes à circuler sans Maîtres humains sur le territoire Impérial. Tout elfe non marqué visiblement et durablement doit être considéré comme rebelle et exterminé sur place.

Tortulio Mariacchi,

Conseiller politique du Ministre de la Guerre

De bien violents visiteurs

Ils sont arrivés un soir, nous les avons accueillis sans méfiances, et quelques heures passées, nos visiteurs sont devenus fous et ont tué et massacré sans distinction de Compagnie. Nous nous sommes cachés dans la ville... Espérant que leur folie s'estompe.

Ils ont parcouru les rues de la cité dans tous les sens, arme à la main, n'hésitant pas à trancher tout citoyen qui viendrait à leur rencontre fût-il désarmé. Le gardien des mines n'a pas jugé utile de s'interposer malgré ses immenses pouvoirs. Quant à l'elfe mage, il a été jusqu'à traiter quelque affaire avec ces barbares. Celui-ci se fait bien discret maintenant.

Au petit matin du deuxième jour, la milice interne de la citadelle réduite à néant, « Les crocs », Capitaine de la « Pitié » a jeté ces truands hors de nos murs, et ensuite prit la défense de notre porte face à l'invasisseur Impérial alerté par ces monstres.

Extrait anonyme d'un journal



Une découverte archéologique d'envergure

Le célèbre Dakota Harris, éminent archéologue impérial, a découvert la clef qui mènerait à d'antiques cités oubliées. Il s'agit d'une avancée décisive quant à l'étude de l'origine du monde, nous a-t-il précisé.

Malheureusement, ses recherches se trouveraient fortement entravées par le vol d'une pièce capitale sur les lieux mêmes de la découverte. De lourds soupçons pèsent sur le dénommé Flavio Mascarpone, recherché pour être soumis à la question.

En attendant, le Professeur n'a pas cessé ses travaux et il poursuit son infatigable quête de la vérité historique, pour la plus grande gloire de l'Empire.

Scriptum Impérialis

Livre I : Chapitre 1, Episode 1 :Prête-moi ta plume !

Résultat des élections

Suite à la décision de sa Sérénissime Majesté l'Impératrice Alexandrine de dissoudre le Grand Conseil Impérial, des élections ont eu lieu à travers tout le territoire. La volonté, utopiste s'il en est, de notre bien aimée Impératrice, était de voir chaque territoire gouverné par des dirigeants élus par le peuple, au plus près du peuple et pour le peuple.

Malheureusement, le peu d'implication dont ont fait preuve les administrés, les tentatives de corruption et de subversion, ont forcé le Conseil des Pairs de l'Empire à demander un recomptage des votes. Après une deuxième tentative infructueuse, il a été décidé d'invalidier l'ensemble des votes dans un grand nombre de provinces.

Au vu des résultats, le Conseil des Pairs a fait admettre à la Grande Impératrice que le Peuple d'Austrie n'avait pas encore, ni la culture, ni la maturité suffisante, que pour décider lui-même de ses gouverneurs.

L'expérience est reportée sine die.

Scriptum Impérialis

Des loups déguisés en hommes

« Ordinaire. Familier. Amical, même. Voilà ce que je pouvais encore dire du regard de mes congénères quelques heures avant la tragédie.

Il s'en suffit d'une nuit de pleine lune pour que tout bascule dans une sanglante folie. Une rage meurtrière qui n'épargna aucun d'entre nous. Femmes, enfants, tous, sans exception, auront succombé.

C'est par miracle, alors que j'étais resté en retrait pour assaisonner le mouton à l'échalote, que j'en réchappai. Marron soit loué que je me sois tiré près du feu. »

Hubert, bûcheron du cru

La souche de la lycanthropie identifiée

Des témoignages dignes de confiance nous ont indiqué la présence d'elfes non marqués sur les terres de Dworpburg peu avant la tragédie qui décima la population de ce paisible village.

Il semblerait qu'un accès de lycanthropie généralisé ait mis fin aux jours des habitants. Tout porte à croire que ces oreilles pointues sans foi ni loi auraient inoculé la souche de la maladie à quelques hommes, laissant la contagion faire le reste.

Malgré les connaissances approfondies en médecine de la rebouteuse locale, aucun des contaminés n'en réchappa. Des aventuriers de passage auraient même profité de la cohue généralisée pour se livrer à quelques exactions sur la population encore saine.

Nous invitons tout citoyen respectueux de l'Empire à faire son devoir civique et renseigner ces hommes, amis des elfes pour certains, aux forces de l'Empire.

Tortulio Mariacchi,

Conseiller politique du Ministre de la Guerre



Livre I: Chapitre 2 : La nuit de Walpurgis

Sans nouvelles du Professeur Harris

Le Célèbre professeur Harris a disparu un peu avant les événements qui ont vu les légions de démons déferler sur notre capitale.

Selon les derniers messages envoyés par l'historien, il aurait ouvert un site de fouilles prometteur dans la principauté de Valnoir.

Plusieurs émissaires et ingénieurs ont été envoyés en principauté pour assister le professeur mais, aucun d'entre eux n'est revenu.

Depuis la nuit de Walpurgis, l'Académie d'Histoire de la cité Céleste est sans nouvelles de Dakota Harris.

Scriptum Imperialis

Les démons viendraient de Vaillant Pont

Selon le collège d'études des cartes, l'origine des armées démoniaques se situerait à Vaillant Pont même. Cette ancienne commanderie qui, jadis verrouillait l'accès aux marches impériales, est aujourd'hui le théâtre d'affrontements atroces.

Les Légions Impériales dépêchées sur place font face à une armée de démons toujours plus menaçante. Aux cotés des puissantes Légions Impériales d'Autriche, qui tiennent fièrement tête aux démons, le très saint Empire Germanique a engagé plusieurs corps de Paladins de Dieu. Cette incroyable armée humaine a été renforcée par plusieurs dizaines de bataillons nains, ces fiers et forts guerriers, ont également amené un grand nombre de machines de guerre avec eux.

Le citoyen d'Autriche n'est pas en reste; nombre de volontaires courageux et de conscrits émérites ont grossi les rangs de ce fer de lance prêt à repousser les hordes démoniaques de là où elles sont venues.

Il est intéressant de noter une forte présence d'elfes sur le front, ceux-ci semblent vouloir redonner quelque valeur à leurs vies en se battant, librement, pour la plus grande gloire de l'Empire.

Tortulio Mariacchi,
Conseiller politique du Ministre de la Guerre

Ma Chère et tendre amie

Je suis au regret de vous informer que nous ne pourrons nous rencontrer en cette fameuse Commanderie de Vaillant Pont dont je vous avais fait tant d'éloges car le lieu est devenu très mal fréquenté.

Et bien, voici quelques semaines lors de cette si divertissante nuit de Walpurgis, Méandre et moi-même résidions chez ce si charmant Commandeur Dartevielle vaquant à nos quelques libertinages quand, sorti d'on ne sait où, un groupe d'aventurier s'invita à la commanderie afin de se préserver des esprits.

A partir de ce moment, tout devint extrême, tant notre amusement à les voir s'entre-tuer les uns les autres que les parties auxquelles nous participâmes... Certaines de ces personnes furent très réceptives à nos avances et nous passâmes d'exquis moments alors que d'autres essayaient en vain de s'en prendre aux revenants.

De par leurs faits et gestes, arriva un des plus beaux spectacles que nous verrons en toute notre longue vie: l'arrivée en notre monde de créatures infernales resplendissantes de puissance et d'effroi.

Tout comme ma douce Méandre, j'attends avec impatience votre venue,

Votre ami,
Léonard Fortefièvre <http://www.enystemple.net/amw/index.php?page=21>



Chapitre IV - Les Panthéons

Panthéon Impérial

Raiūs

[Le soleil, père et créateur -Empereur de droit divin, Vérité, Justice, Ordre]

[Soleil stylisé, triangle de l'ordre - L'or]

Responsable de l'existence du monde, il éclaire de ses rayons bénéfiques le territoire des ses créatures.

Lorsque les hommes attirèrent sa colère par leurs iniquités et leurs ambitions, il ravagea le monde et le purifia par un immense déluge. Mais, plein de justice et de compassion, il prit forme humaine, guida ses enfants vers de nouvelles terres, et fonda l'Empire. Sa tâche terminée, il partit pour les Montagnes des Géants d'où il s'éleva pour reprendre place sur son trône céleste et retrouver ses prérogatives divines.

Le culte de Raiūs est la base morale des relations humaines dans l'Empire. Il exalte les valeurs suivantes :

- Respect de la descendance humaine de Raiūs qui exerce l'autorité impériale et qui détient "quelque chose" de son héritage divin.
- Vérité, sincérité, honnêteté sont les reflets moraux de la lumière sacrée.
- Justice, équité, ordre et hiérarchie sont les règles de la vie sociale selon la volonté de Raiūs.

Ce pouvoir exorbitant fait de l'Église solaire une formidable puissance politique dont le clergé exerce des responsabilités importantes dans l'administration impériale et surtout dans la justice.

Des prélats, "gardiens de la vérité", sont souvent investis du pouvoir de décider de la valeur des preuves et témoignages dans les procès, voire du poste de juge même.

Arthéla

[Femme de Raiūs - Fécondité, Compassion, Guérison, Famille]

[L'abeille industrielle et féconde, l'étoile brillante dans la nuit - Le cuivre]

Son culte très populaire exalte la fécondité, la fertilité (rites agraires), la compassion, la guérison (ordre de guérisseurs), les vertus familiales, les joies domestiques (rites nuptiaux). L'Empire est parsemé d'une constellation de petites chapelles honorant la mère bénéfique, le clergé d'Arthéla dispensant consolations, assistance, soins, sacrements est très populaire, surtout chez les paysans qui constituent la majorité de la population.

Ganzer

[Fils de Raiūs - Guerre, Héroïsme, Discipline, Bénédiction, Hospitalité]

[L'éclair stylisé, l'épée - L'acier]

Fils de Raiūs, le bouillant ennemi des forces de l'ombre exalte les vertus militaires des soldats impériaux, leur inspire héroïsme et discipline.

Des initiés occupent des postes importants dans les armées de l'Empire. Les contributions des soldats ont permis de créer des auberges et des refuges pour soldats, ainsi que des pensions et des hospices pour les guerriers âgés ou mutilés.

Le clergé de Ganzer dispense également des bénédictions et une formation martiale (entraînements, conseils tactiques) aux guerriers et aux chefs féodaux.

Il existe des ordres combattants.



Barkès

[Fils cadet de Raïus - Arts, Techniques, Enseignement, Marchands, Argent]

[Un oeil bleu stylisé - L'argent]

Il inspire les intellectuels et les artistes, envoie des rêves chargés de sens permettant progrès technique et oeuvres d'art.

Son clergé anime des académies, des écoles, gère des bibliothèques, conserve et enseigne le patrimoine intellectuel.

Il dispense également sagesse et conseils en maintenant des "Temples du savoir".

C'est également le dieu des marchands, l'Église de Barkès est la plus importante banque de l'Empire, son clergé joue également un rôle notarial ainsi qu'un mécénat pour encourager les arts.

Bernor

[Frère tué de Raïus - Tristesse, Mort, dirige les "Limbes grise du néant"]

Allié fidèle de Raïus, il fut "tué" par les forces de l'ombre et son décès effraya tous les dieux, y compris ses meurtriers, et provoque la fin de la guerre des dieux sur la terre et le "grand pacte universel".

On sait peu de chose de ses attributs particuliers d'avant sa mort mais on croit que ceux qui meurent sans sacrement vont le rejoindre dans les "Limbes grises du néant" qu'il dirige en y faisant régner une tristesse infinie dans un éternel crépuscule. Il ne fait l'objet d'aucun culte car il a été définitivement écarté du monde des vivants et aucun contact n'est concevable avec sa sinistre dimension.

Depuis une quarantaine de cycles, le culte de Bernor est réapparu en force. A bernor est maintenant lié des valeurs comme la mort et le côté naturel des événements.

Panthéon Maléfique

Orcus

[Le jaloux, le malfaisant, le destructeur, le mensonge, l'iniquité]

[Les cornes et le chaos]

Dès la création du monde, Orcus conçut de la jalousie pour l'oeuvre de Raïus et voulut se mêler des desseins de celui-ci.

Il créa ses propres "enfants" : goblinoïdes et autres monstres, tous ennemis des hommes, et tenta même, avec un certain succès, de séduire l'espèce humaine et de lui faire suivre ses conseils pernicieux.

Cette intrusion fut à l'origine de la guerre des dieux sur terre et du déluge qui s'ensuivit.

A la suite des catastrophes fut conclu le Grand Pacte Universel qui établit pour les dieux l'interdiction d'intervenir en personne sur un plan où ils sont exposés à la mort.

Depuis, la guerre continue par créatures interposées et les interventions divines prennent la forme de miracles, d'inspirations, de protections, etc. ...

Orcus raffole de la violence et de la destruction, il encourage tous les comportements asociaux et chaotiques, les révoltes et les crimes (surtout gratuits). C'est le prince du mensonge et de l'iniquité.



Caïra

[Femme illégitime d'Orcus]

[Le triangle renversé]

Démone séduisante, elle est à l'origine des crimes de luxure et de jalousie, des perversions, des unions infécondes ou contre nature.

C'est la maîtresse des incubes et des succubes, on la dit capable de rendre possible les hybridations monstrueuses, c'est la reine des hommes-bêtes et des maladies contagieuses qu'elle répand en inspirant des promiscuités indécentes.

Abigor

[Le guerrier de l'ombre]

[Le fléau, la main tranchée]

Commandait les légions de l'ombre lors de la guerre des dieux. C'est un général redoutable qui stimule les guerriers du chaos et les assiste dans leurs débordements. Il aime la discipline inhumaine.

Il est le père des Urukhai et de tous ceux qui se laissent entraîner dans la cruauté et la férocité au combat.

Marron

[Coeur de pierre]

[Une pièce rognée]

Se sert de la cupidité pour engendrer le mal et le chaos. Il inspire l'avarice, l'égoïsme, la fièvre de l'or, le vol et la malhonnêteté en général. Patron des fauxmonnayeurs et des patrons iniques, il adore la misère, la famine et inspire aussi bien l'oppression que les ambitions déraisonnables.

Tharnam

[Maître des morts-vivants, le tricheur]

[Le crâne cornu]

Ce démon, pervers entre tous, se spécialise dans la nécromancie sur une grande échelle. Il anime des hordes entières de cadavres d'un simulacre de vie et les lâche sur les communautés humaines. Il sévit surtout sur les champs de bataille jonchés de dépouilles sans sépulture.

Il accorde à ses adorateurs les plus méritants le pouvoir d'exercer ses arts funestes. Haï et craint de tous, il ne jouit que d'une audience fort restreinte heureusement, mais très puissante.

Depuis que le culte de Bernor a réapparu dans l'Empire, le culte de Tharnam n'a cessé de faiblir, pas sur un point de vue des adeptes, mais plutôt d'un point de vue effets... Certains y voient un retour à une stabilité perdue depuis la « mort » de Bernor lors de la guerre des Dieux.



Chapitre V - Pathologies

Pathologies courantes (liste non exhaustive)

Les remarques en *italiques* renseignent sur le type de remède le plus fréquemment rencontré.

Dans certains cas de figure, une personne connaissant le remède ou le vaccin connaît également le moyen de développer la maladie. Une personne vaccinée peut être porteuse de la pathologie sans pour autant en subir les effets néfastes.

Certains Artefacts peuvent protéger de l'une ou l'autre pathologie. Une détection de la magie ne permet pas de connaître le type de pathologie dont la protection fait l'objet.

N	Dénomination	Effets nuisibles
0	Eruptions Cutanées Mineures	Le patient se voit pousser des boutons sur tout ou partie du corps. Le côté disgracieux des pustules reste néanmoins l'unique désagrément engendré.
0	Morpions	Ne peut s'attraper que lors de rapports sexuels. L'individu ne parvient que difficilement à réfréner son envie de se gratter la panoplie de père de famille nombreuse. On peut éradiquer cette gêne simplement en rasant les poils pubiens. Les individus déjà rasés sont immunisés.
0	Toux compulsive	Le patient souffre de quintes de toux persistantes. Il lui devient impossible de se concentrer et, plus gênant, de se montrer discret.

N	Dénomination	Effets nuisibles
1	Diurétique	Provoque un dérèglement du système urinaire, le souffrant a besoin de se soulager toutes les heures. Les effets prennent généralement fin naturellement au bout de six heures. Si le malade ne s'est pas montré assez prévoyant ou s'il n'a pas eu l'occasion de satisfaire ses besoins, il est frappé d'incontinence.
1	Euphorie Chronique	Le patient titube et bégaye comme s'il était sous l'emprise de l'alcool. De plus, il ne cesse de rire bêtement, ce qui ne manquera pas d'amuser ou d'irriter son entourage. Un individu atteint d'Euphorie Chronique est incapable de se battre correctement, il devient incapable de viser. Les effets sont, heureusement, de courte durée la plupart du temps.
1	Hauts le cœur	Le patient se trouve dans un état nauséux et peut être victime de vertiges passagers. Les lourdes charges lui semblent également plus difficiles à porter et un individu lourdement armuré devra faire des pauses fréquentes.
1	Urticaire	Le patient souffre de démangeaisons terribles. Il est aussitôt victime d'une irrésistible envie de se gratter et sera fortement gêné par son armure s'il en porte une. Sans réel danger pour l'intégrité physique, les effets peuvent s'avérer gênants dans certaines situations...

N	Dénomination	Effets nuisibles
2	Eruptions Cutanées Majeures	Les pustules et bubons apparaissant sur tout le corps et le visage de la victime sont accompagnés de démangeaisons. En outre, leur aspect est tellement repoussant que le patient voit son charisme tomber drastiquement et peut se voir refuser l'accès à certains endroits.
2	Narcolepsies	Le Joueur sombre dans un sommeil passager. La durée de ce sommeil varie en fonction de la puissance de la narcolepsie et peut aller d'une demi heure à plusieurs heures. La première moitié de la durée est inéluctable. Par la suite, une aide extérieure peut tenter de réveiller le personnage à l'aide d'un seau d'eau fraîche ou d'une paire de tartes.



2	Phytophilie	L'individu est pris d'une folle passion pour les fleurs et les plantes. Il ne supporte pas la vue d'une plante écrasée et marche doucement sur l'herbe. En cas de bataille rangée sur gazon, il se préoccupera davantage du sort du parterre et fera tout pour empêcher que l'on piétine le moindre chardon. Cet état d'esprit ne produit aucun effet visible dans les endroits stériles ou dépourvus de végétation.
2	Surdité	L'infortuné perd aussitôt l'usage de l'ouïe. Un bourdonnement permanent lui vrille les oreilles et il lui devient impossible de distinguer quelque son que ce soit, fut-il audible à plusieurs centaines de mètres. Il garde néanmoins la possibilité de communiquer par écrit ou par le langage des signes s'il est suffisamment instruit pour cela. L'exposition à un bruit d'une intensité trop grande peut engendrer une surdité passagère ou persistante. (les sorts sont TOUJOURS audibles et efficaces)
2	Vérole	Aussi appelée <i>chtouille</i> , la vérole ne produit d'effets néfastes que chez les individus du sexe masculin. Le pauvre hère souffre terriblement au niveau de l'entre jambes, étant même près de s'émasculer lui-même lors de crises aiguës. Il en devient incapable de combattre, ses deux mains étant monopolisées pour tenter de contenir la douleur des parties génitales. L'émasculatation engendre des conséquences irrémédiables sur la voix de l'infortuné.



N	Dénomination	Effets nuisibles
3	Don Quichottisme	Le Joueur atteint de cette pathologie se met à provoquer tout individu ou toute créature manifestement beaucoup plus forte que lui. Seule la taille compte, un puissant magicien ou un vétéran épéiste de taille humaine ne lui feront aucun effet. En revanche, un monstre de forte taille le fera rentrer immédiatement en mode <i>Berzerk</i> .
3	Hallucinations	Celles-ci peuvent provenir de l'usage de psychotropes ou d'un état d'ivresse avancé. La respiration de certaines vapeurs peut également provoquer des hallucinations aux joueurs. TI, un arbitre décrit la scène dans le creux de l'oreille du personnage, à qui il est demandé de faire un effort d'imagination de manière à rendre la scène crédible. En cas d'Hallucinations Collectives, la scène est jouée de manière tout à fait normale devant les Joueurs devenus incapables de distinguer le faux du vrai. Les hallucinations prennent généralement fin après un court laps de temps éloigné de la source ou à la dissipation des psychotropes.
3	Tétanos	Certaines blessures peuvent s'infecter si elles ne sont pas soignées correctement. L'infection peut provenir d'une arme tranchante ou perçante rouillée. Jusqu'à ce que les soins adéquats aient été prodigués, les PV de la localisation infectée sont limités à 1PV. Une blessure soignée immédiatement magiquement ou à l'aide d'un bandage appliqué correctement par un spécialiste ne peut s'infecter. En revanche, les bandages et onguents de soin classiques seront sans effet sur une blessure déjà infectée. Un sort de Guérison de Séquelle peut aussi convenir.

N	Dénomination	Effets nuisibles
4	Cécité	Le patient devient aveugle jusqu'à sa guérison. Un bandeau noir est placé sur ses yeux, bandeau qu'il ne peut retirer sous aucune prétexte. Il ne peut plus se déplacer sans l'assistance d'un tiers ou sans se cogner sans arrêt, et encore moins combattre. L'exposition à une lumière trop vive sans se protéger les globes oculaires peut également conduire à la cécité.
4	Décrépitude	Le corps de la victime connaît un vieillissement anormal. Sa peau se flétrit pour prendre l'apparence d'un fruit blet, son œil devient vitreux, sa respiration malaisée, ses geste mal assurés et son poil à mazout. Le Joueur dispose de 48 heures pour trouver le remède à son état, sous peine de voir son personnage disparaître...



N	Dénomination	Effets nuisibles
5	Broncho-constriction	La victime a de plus en plus de mal à respirer, ses voies respiratoires se compriment lentement jusqu'à ne plus permettre le passage de l'air. La mort par asphyxie de la victime suit de près si elle ne reçoit pas les soins adéquats très rapidement. Elle dispose d'un délai d'une minute ainsi qu'une période d'apnée jouée en TI pour s'administrer le Remède.
5	Explosion Cardiaque	Le rythme cardiaque de la victime s'accroît petit à petit, jusqu'à ce que le cœur explose littéralement sous la pression. Le décès survient après une minute si aucun remède n'a été administré. Toutefois, on peut retarder l'échéance de l'Explosion Cardiaque en ralentissant le cœur par l'ingestion d'alcool fort. Le patient devient alors en état d'ivresse et bénéficie d'un sursis pour se voir administré l'antidote.
5	Peste Purpurine	La première manifestation de la Peste Purpurine est l'apparition de taches violacées sur diverses parties du corps. Par la suite, ces taches se propagent jusqu'à recouvrir entièrement la surface du futur défunt. Les mécanismes de régulation thermique se dérèglent au fur et à mesure, jusqu'à ce que la température du corps dépasse les 42° C, engendrant des délires et des hallucinations pendant que le malade se meurt à petits feux. L'agonie peut durer 24 heures tout au plus. Il est recommandé d'incinérer les corps par mesure d'inspection sanitaire.



Chapitre VI - Règles particulières à la campagne

Dans ce chapitre, nous édicterons les règles particulières qui seront en vigueur dans la campagne « Cités Interdites », les précisions de créations de personnages et/ou les restrictions de compétences.

Certaines règles seront également fournies ici, avant d'intégrer définitivement le livre de règles.

Création de personnage

La race

Les races accessibles aux joueurs sont l'humain et l'elfe.

	PV	Humain	Elfe
2 zones vitales : la tête et le tronc	Chaque zone vitale	3	3
4 membres : les 2 bras et les 2 jambes	Chaque membre	4	3

La Croyance

A la création de son personnage, le joueur choisit une croyance, parmi les valeurs décrites ci-dessous (chaque valeur correspond à un dieu) Le joueur choisit la valeur la plus proche, selon lui, du culte de son personnage, indépendamment de son panthéon. Cette croyance est inscrite dans le carnet de personnage. Le joueur doit en choisir exactement une.

L'existence des dieux étant avérée, il n'y a ni athée, ni agnostique, par contre si le personnage est en opposition avec toutes les divinités, de quelque panthéon qu'elles soient, il prend le choix ""(Mécréant)".

- **La Justice** : Vérité, Sincérité, Honnêteté, Justice, Équité, Ordre, Hiérarchie ;
- **La Famille** : Fertilité, Fécondité, Compassion, Guérison, Famille ;
- **Le Commerce** : Arts, Techniques, Enseignement, Marchands, Argent ;
- **L'Armée** : Guerre, Héroïsme, Discipline, Bénédiction, Hospitalité ;
- **La Mort** : Tristesse, Mort ;
- **La Nature** : Nature, Neutralité.
- **La Violence** : Jalousie, Mal, Destruction, Violence, Chaos, Mensonge, Iniquité ;
- **La Cruauté** : Guerre, Discipline, Cruauté, Férocité ;
- **La Perversion** : Maladies, Malédiction, Luxure, Jalousie, Perversion ;
- **La Cupidité** : Avarice, Égoïsme, Vol, Malhonnêteté ;
- **La Nécromancie** : Morts-vivants, Tricherie.
- **(Mécréant)** (pour les personnages qui rejettent tous les dieux, quels qu'ils soient)



Addendum aux règles de base

Ces compétences complètent le livre de règles, elles doivent encore être testées. Vous pouvez les utiliser pour la création ou l'évolution de votre personnage. Toutefois, gardez à l'esprit que, à tout moment, elles peuvent modifier ou retirer. En cas de retrait d'une compétence, les points d'XP seront remis au personnage comme points d'XP à dépenser.

Page 8

Les bandages

- **Les bandages DOIVENT avoir une longueur minimale de 2 M et 4 cm de large.**
- Les bandages ne peuvent être appliqués que par les personnages possédant les compétences "Bandages à x PV".
- Un bandage ne peut être appliqué qu'à raison d'un par localisation et par combat.
- Un bandage doit rester en place pendant 24 heures.
- Un soin magique ultérieur ne permet pas d'enlever le bandage sans perdre l'avantage qu'il procurait.
- Un bandage doit être appliqué sous les armures, au plus près de la peau, et dans un état aussi soigné que le serait un véritable bandage; (Il est recommandé d'ôter l'armure pour placer le bandage.) Les bandages doivent être placés à des endroits précis : pour le bras sur le biceps, pour la jambe sur la cuisse, pour le tronc sur le ventre et pour la tête au niveau du front.
- Un membre mal bandé hérite d'une **séquelle** (voir plus loin) permanente.

Page 13

Quantité de potions faisables en une fois

Il est évident qu'un alchimiste est capable en un temps donné de préparer plusieurs potions. Ce nombre est limité à 10.

(Donc qu'on fasse une ou dix potions, cela met le même temps mais à la onzième, deux échelles de temps seront comptées)

Durée de préparation

Les potions seront totalement réalisées en Time In mais demanderont moins de temps.

En effet leur préparation dépend du nombre de composants différents qui entrent dans sa composition.

(ATTENTION: j'entends par différent deux composants de nature différente! Donc 1 ou 5 compos de bave de crapaud c'est un composant!)

Nombre de composants Temps de préparation

2	5 minutes
3	10 minutes
4	15 minutes
5	20 minutes
6	25 minutes
...	...

Durée de repos

Ici contrairement à avant comme il est possible de créer plusieurs potions.

Plus il y aura de potions plus elles devront logiquement mettre de temps de décantation avant d'être prêtes...

Ce temps sera aussi fait en Time In (en totale contradiction avec l'ancienne règle...) et devra être joué par différentes opérations soutenues dans le temps (touillage, surveillance, mise en fioles,...) mais qui permettent de faire autre chose mais tout en étant attentif à la préparation.



Ces temps sont repris comme suit:

Nombre de potions Durée de repos

1	5 minutes
2	10 minutes
3	15 minutes
4	20 minutes
5	25 minutes
6	30 minutes
...	...

Page 20

« Tout ce qui est faux perd 1 point de protection (exemples : maille en tricot, plate en plastique ou résine, couvercle de poubelle,...) »

Est remplacé par :

« Tout ce qui est faux est laissé à l'appréciation de l'arbitre homologation (exemples : maille en tricot, plate en plastique ou résine, couvercle de poubelle,...) »

Page 23

Spécial	
Égorgement	6 XP
Fait tomber instantanément la localisation 'tête' d'un aventurier en lui tranchant la gorge d'une oreille à l'autre et en disant "Je t'égorge !" à -4 points de vie. (La victime tombe immédiatement inconsciente et ne peut pas reconnaître son agresseur). Un égorgement doit se faire de dos ou sur une cible immobilisée mais est cependant rendu impossible sur une cible portant à la gorge une pièce d'armure ayant un bonus de protection non magique d'au moins 2 points de protection, sauf si elle est inconsciente. Un égorgement peut se faire en toutes circonstances (même en combat). La victime doit appliquer la règle des '-4 points de vie'. Si elle survie (soignée en moins de 60 secondes) un arbitre appliquera immédiatement une séquelle à la tête.	

Page 26

N	Sort	Durée	Portée	Mana	Esprit
0	Lumière	1 minute	Personnel	1	Non
Permet d'utiliser une lampe de poche (à montrer à l'arbitrage) Nous demandons que les lampes de poches soient « étouffées » avec un papier calque et ce afin de diffuser la lumière.					



Compétences supplémentaires

Spécialisations Médicales

- Un rebouteux, médecin ou chirurgien peut utiliser des bandages pour peu qu'il en ai la compétence.
- Il n'est pas permis aux spécialistes de dormir durant ses soins.
- Aucune autre activité physique n'est permise durant les soins.
- Une fois l'acte débuté, il ne peut être interrompu sous peine de voir s'aggraver l'état du patient.

Une spécialisation permet, par tranche de temps, de faire remonter **TOUTES** les localisations à un même niveau de blessure, de x point de vie, cette opération est appelée « récupération », le nombre de PV récupérer par localisation en une fois est variable suivant le niveau du soigneur et le type de blessures (allant de 0 (simple stabilisation) à 2 (soin))

Un médecin s'intéresse **TOUJOURS** aux blessures les plus grave, on commence donc **TOUJOURS** par le niveau en point de vie le plus bas.

Exemple :

Hubert a été blessé (Tête: -1, Tronc : -3, Bras : -2 et 0, Jambes : -3 et 1)

Le médecin s'occupe de lui :

Après une période passé a le soigné, Hubert (Tête : -1, Tronc : -1, Bras : -2 et 0, Jambes :-1 et 1)

Après une seconde période, Hubert (Tête : -1, Tronc : -1, Bras : 0 et 0, Jambes :-1 et 1)

Après une troisième période, Hubert (Tête : 1, Tronc : 1, Bras : 0 et 0, Jambes : 1 et 1)

La période de temps d'un soin est de 10 minutes (qui doivent être jouées)

Spécialisation Médicales	
Rebouteux	1 XP
Pré requis: Bandages a 2 PV Cette pratique permet de récupérer la(les) blessure(s) la(les) plus grave d'un (1 PV) point de vie par période passée à soigner le patient. (un patient à la fois). Elle ne permet pas de stabiliser ou guérir une blessure a -4. Le Rebouteux doit: • posséder des fioles de désinfectant. (non fournies par l'AMW)	
Médecin	3 XP
Pré requis: Rebouteux Cette pratique permet de faire remonté la(les) blessure(s) la(les) plus grave de deux (2PV) points de vie par période passée à soigner le patient. (un patient à la fois). Un médecin peut stabiliser une blessure a -4 durant une période de temps sans risque (maximum 15 minutes, passé ce délais le décompte reprend). (Il doit rester au chevet du blessé et ne pas s'occuper d'un autre patient). Dans ce cas, aucun point de vie ne peut être récupérer par le patient, il lui faudra toujours un soin magique ou l'intervention d'un Chirurgien pour faire passer la blessure de -4 à -3. Le Médecin doit : • posséder des fioles de désinfectant. (non fournies par l'AMW) • posséder un objet métallique plat pour la cautérisation par le feu. (une dague peut être utilisée, mais la chauffe de celle-ci doit être annoncée par le médecin)	



Spécialisation Médicales	
Chirurgien	6 XP
Pré requis: Médecin Cette pratique permet de faire remonté la(les) blessure(s) la(les) plus grave de deux (2PV) points de vie par période passée à soigner le patient, excepté dans le cadre de blessures a -4, où le niveau de récupération est de 1 (passage des localisations de -4 à -3). (un patient à la fois). Un chirurgien soigner une (des) blessure(s) a -4. Un chirurgien peut déclarer un Hôpital. Le Chirurgien doit: • posséder des fioles de désinfectant (non fournies par l'AMW). • posséder un objet métallique plat pour cautérisations par le feu. • (une dague peut être utilisée, mais la chauffe de celle-ci doit être annoncée par le médecin) • posséder des 'outils' de chirurgie.	
Hôpital	
Pré requis: Chirurgien Si un chirurgien s'associe à un ou plusieurs médecins/rebouteux, il peut former un Hôpital. Dans un Hôpital, les soigneurs peuvent soigner deux patient à la fois au lieu d'un seul. <i>mise en place</i> • un Hôpital est composé, au maximum d'un chirurgien et de 3 médecins et/ou rebouteux (au total 4 soigneurs). • L'hôpital doit être un espace abrité, clos (de préférence) et propre. (une tente peut être déclarée "hôpital" mais ne doit plus servir qu'à cela, le temps que dure l'hôpital).	

Courtisan

Courtisan(e)	
Courtisan(e)	1 XP
Cette compétence permet de tirer une seconde carte, si la première est jugée non satisfaisante	
Courtisan(e) expérimenté(e)	2 XP
Pré requis: Courtisan(e) Cette compétence permet de tirer une troisième carte, si la seconde est jugée non « plaisante ».	
Courtisan(e) très expérimenté(e)	3 XP
Pré requis: Courtisan(e) expérimenté(e) Cette compétence permet de tirer une quatrième carte, si la troisième est non convaincante.	
Courtisan(e) professionnel(le)	5 XP
Pré requis: Courtisan(e) très expérimenté(e) Cette compétence permet de tirer quatre cartes, et de choisir la plus intéressante.	



Rituel

- Il faut obligatoirement un arbitre autorisé (se renseigner en début de jeu) pendant TOUT le rituel.
- La décision de l'arbitre est sans appel, celui-ci annoncera les effets et coûts finaux du rituel une fois l'annonce de la fin du rituel annoncée par le ritualiste.
- Les effets et avantages d'un rituel ne sont pas garantis, le résultat se joue principalement sur l'investissement personnel des personnages participant au rituel.
- Un ritualiste peut tenter de diriger un rituel, quand bien même il n'aurait pas les niveaux nécessaires. En revanche le rituel échoue d'office si le niveau de l'officiant principal n'atteint pas la barre des 50% pré requis (arrondis à l'inférieur). Les coûts en PV/PM sont ponctionnés et les objets rituels (composantes, ...) sont perdus.
- Un officiant définit un cercle (au plus juste) pour contenir la/les cible(s) et un second cercle (au plus juste) pour contenir les officiants. Les deux cercles doivent au minimum avoir un point de contact, le mieux étant que le cercle "**cible**" soit contenu dans le cercle "**officiant**". La(les) Cible(s) et Officiants prennent places au milieu de leurs cercles respectifs.

Rien ne peut briser/pénétrer/sortir d'un cercle, au risque de faire échouer le rituel. Seuls les officiants ont la possibilité de pénétrer le cercle cible.

- En cas de gros fiasco, les effets peuvent s'inverser ou se retourner contre les officiants défaillants.
- Les rituels sont divisés en 8 Ecoles, chaque niveau d'école vaut 1 XP.

Rituels	
Accès à la magie des rituels	3 XP
Pré requis: "Accès à la magie" Pré requis: Au moins un sort de niveau 3 Permet d'accéder aux compétences de magie des rituels.	

Ecoles	
Ordre	1-3 XP
Pré requis: "Accès à la magie des rituels"	
Eau	1-3 XP
Pré requis: "Accès à la magie des rituels"	
Vie	1-3 XP
Pré requis: "Accès à la magie des rituels"	
Air	1-3 XP
Pré requis: "Accès à la magie des rituels"	
Chaos	1-3 XP
Pré requis: "Accès à la magie des rituels"	
Feu	1-3 XP
Pré requis: "Accès à la magie des rituels"	
Mort	1-3 XP
Pré requis: "Accès à la magie des rituels"	
Terre	1-3 XP
Pré requis: "Accès à la magie des rituels"	



Il existe Aéon, qui centralise et canalise toutes les écoles, il n'y a pas de limite de niveau d'Aéon :

Aéon	
Niveau 1	2 XP
Pré requis: "Accès à la magie des rituels"	
Pré requis: Etre niveau 2 dans les 8 écoles de base	
Niveau n	2 XP
Pré requis: "Aéon" Niveau n-1	

Déroulement d'un rituel

1. L'officiant principal annonce à l'arbitre quel rituel il désire effectuer, qui seront les participants (donateurs en Mana et/ou PV éventuels) ainsi que les destinataires des effets, il remettra à l'arbitre son carnet de joueur.
2. L'arbitre annoncera un éventuel temps d'attente et fixera le cas échéant un RdV. Dans le jeu cela se traduit par une attente d'une conjecture particulière et favorable. (délai mis à partie par l'organisation pour d'éventuels préparations Time-out).
3. Avant de commencer, l'officiant principal dira à l'arbitre quel coût sera donné spontanément (PV/PM). Il annoncera également quels objets seront (éventuellement) sacrifiés. Le coût en PV sera réparti équitablement sur l'ensemble des donateurs. Le coût en PM sera réparti équitablement sur l'ensemble des donateurs ayant « accès à la magie » dans leurs compétences.
4. L'arbitre prendra note de toutes ces informations et autorisera le début du rituel.
5. L'officiant principal débute le rituel par la formule consacré et non ambiguë : « **Ce Rituel débute maintenant, voici ma demande !** »
6. Les coûts, destruction d'objets et sacrifices consentis au point 3, sont immédiats et non réversible.
7. Le rituel est effectué par l'officiant et ses subordonnés. La durée dépendra du niveau de ferveur désiré ainsi que de la complexité du rituel.
8. L'officiant principal annonce la fin du rituel par une formule consacré et non ambiguë : « **Ce rituel s'achève maintenant, que Ma volonté soit faite !** ».
9. Les effets, coûts, destruction d'objets supplémentaires sont annoncé par l'arbitre.

NB

- Un ritualiste principal peut s'adjoindre les services d'autres ritualistes dans la réalisation d'un rituel, ils sont considérés alors comme officiants secondaires et devront être présenté à l'arbitre lors du point 1, ils remettront également leurs carnets de joueur.
- En aucun cas l'officiant principal ne peut être remplacé par l'un des officiants secondaires.
- En aucun cas un officiant secondaire ne peut quitter le rituel dans lequel il est engagé.



Les sorts supplémentaires

N	Sort	Durée	Portée	Mana	Esprit
0	Conversion de mana	Permanente	Personnel	0	Non
Le lanceur de sort sacrifie l'ensemble de ses points de vie maximum (hors bénédictions ou bonus temporaire) pour les convertir en mana, et ce à raison de 1 point de mana pour 2 PV sacrifiés. Au cours de ce sacrifice aucune localisation ne peut tomber en dessous de 1 PV. La mana ainsi obtenue est disponible jusqu'au prochain levé du soleil. Tout point de mana dépassant le maximum courant sera perdu. La présence d'un Arbitre est OBLIGATOIRE. Limité à 1 utilisation par jour.					

N	Sort	Durée	Portée	Mana	Esprit
1	Compétence martiale	1 combat	Personnel	3	Non
Permet au lanceur de sort d'acquérir, le temps d'un combat, la maîtrise d' UNE arme de mêlée (une main ou 1 ½ main), et de frapper normal avec celle-ci. Le lanceur de sort doit se procurer (en empruntant par exemple) l'arme. Le lanceur de sort ne peut porter aucune armure (y compris gorgerin). Ce sort n'est pas cumulable avec la peau de pierre.					

N	Sort	Durée	Portée	Mana	Esprit
2	Rayon de choc	1 combat	10 mètres	7	Non
Inflige des dégâts de 2 PV à une localisation NON VITALE de la cible. Ce sort ignore toutes les protections d'armure (magique ou naturelle)					



L'art de couriser

Introduction

Le but premier des règles sont de permettre de simuler des actions que nous ne pouvons interpréter réellement lors de nos activités. Aussi nous rajoutons au livre de règle cette addendum permettant de simuler l'acte charnel entre de personnages.

Vous remarquerez que les règles ne sont pas limitatives quant au nombre de participants et quant à leur sexe respectif... tout est possible.

Matériel nécessaire

- 1 ruban de satin rouge
- 1 jeu de carte composé de
 - 20 cartes numérotées rouges
 - 1 valet de coeur
 - 1 dame de coeur
 - 1 roi de coeur
 - 1 joker

Les joueurs prévoyant pourront se munir de ces accessoires, mais l'organisation en fournira un a l'auberge (on l'on obtiendra en demandant à louer une chambre particulière, par exemple) ou dans certain lieu particulièrement propice.

Processus

L'acte charnel est simulé par un ruban de satin (rouge de préférence) reliant les poignets des participants.

(Ce qui signifie que si vous découvrez des personnes attachées par le poignet signifie que vous les avez surpris en plein acte)

Après que les cartes ont été battues (de préférence par un homme) et coupées (de préférence par une femme) chacun a son tour tire une carte (Honneur aux dames) qu'il garde secret.

Quand tout le monde a sa carte en main, elles sont abattues simultanément et le résultat de chacun est annoncé à haute voix (Attention, certaines capacité sont susceptible de modifier le résultat des cartes)

Les cartes

Les valeurs

Chaque carte a une valeur échelonnée de 1 à 10. L'as est donc la carte la plus faible

Les figures

Le valet de coeur

Qu'il soit tiré par un homme ou une femme le valet est annonceur d'heureux événement ! (Si la configuration des amants le permet) Qui plus est le valet a une valeur de 11

La dame de coeur

Si il est tiré par une femme, cela signifie qu'elle tombe follement amoureux de son partenaire le plus proche (celui à sa droite en cas de partenaire multiple) Pour un homme, la dame de coeur a une valeur de 12

L'homme de coeur

Si il est tiré par un homme, cela signifie qu'il tombe follement amoureux de son partenaire le plus proche (celui à sa droite en cas de partenaire multiple) Pour une femme, le roi de coeur a une valeur de 13

Le Joker

Ce sinistre personnage est annonceur de grand malheur. Il représente la terrible et redoutée **panne**. (Aussi bien pour un homme que pour une femme)



Effets

Le résultat

La somme des valeurs donne une estimation et la satisfaction globale des partenaires. Par exemple pour une relation a deux (Une catastrophe <5, Une bonne relation >5, Le nirvana >20)

Les confidences

Parfois, lorsque son amant (ou sa maîtresse) vous comble complètement, il arrive que sur l'oreiller les langues se délient. Si un des partenaires a un score de 5 plus élevés que son partenaire il obtient une confiance sur l'oreiller.

Il peut donc poser une question a son partenaire à laquelle il devra répondre la vérité comme si il était sous l'emprise d'un sort de « vérité ». La réponse doit être courte et la « victime » aurait conscience de s'être épanchée ou de se donner au charme du courtisan en lui obéissant à une injonction simple (voir liste ci-dessous)

- Tu donnes ceci : la victime cède l'objet convoité.
- Tu fais ceci : la victime obéi aveuglément à l'ordre donné, durée de l'injonction 5 minutes. Un ordre concret, ne peut en aucun cas être un assassinat.
- Tu bois cela : la victime boit la boisson donnée sans soupçon.
- Tu manges cela : la victime mange l'aliment donné sans soupçon.
- Tu rejoues : la victime retire une carte, le courtisan doit aussi retirer sa ou ses cartes.



Chapitre VII - Valeur monétaire

Les pièces qui ont cours dans le jeu sont frappées au logo d'AMW et sont de 4 types : Croix d'argent, Etoile d'argent, Croix d'or et Etoile d'or.

Valeur	Croix d'argent	Etoile d'Argent	Croix d'Or	Etoile d'Or
1 Croix d'Argent	1	-	-	-
1 Etoile d'Argent	5	1	-	-
1 Croix d'Or	10	2	1	-
1 Etoile d'Or	50	10	5	1

Pour information, voici une liste approximative des « salaires » journalier moyen que l'on peut espérer dans l'Empire d'Austrie pour un travail donné.

SALAIRES PAR JOUR	
Artisan	4
Commandant	11
Garde	5
Général	20
Marchand	10
Mendiant	1
Mercenaire	7
Prostituée (la passe)	2

Représentation des pièces de monnaie:



FACE



PILE CROIX



PILE ETOILE